



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE
MEXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGON

“CIBERCOMUNIDAD ADOLESCENTE Y SENTIDO
DE PERTENENCIA.
PERSONALIZACIÓN EDUCATIVA EN EL CONTEXTO
CIBERCULTURAL EMERGENTE”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PEDAGOGIA

PRESENTA:

REYNA MONTSERRAT PEDRAZA HACHO

ASESOR:

MTRA. MARIA DE LA PAZ JIMENEZ CASTAÑEDA

NEZAHUALCOYOTL, EDO. DE MEXICO
2012



FES Aragón



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

DIOS:

A

Por una vida hermosamente afortunada, llena de amor, riqueza y triunfos.

A ti Mamita:

Por tu amor y dedicación hacia mi persona, por todas tus bellas palabras e incontables detalles, cariños y mimos. También por toda tu franqueza, tu apoyo incondicional, tu complicidad y comprensión. Pero sobre todo, gracias te doy mamita por dirigir mi niñez con amor y control. Hoy puedo decir que con la ayuda de tus manos, tu voz y tu gran corazón soy la mujer en quien me he convertido.

Te rindo homenaje público reconociendo tus constantes esfuerzos por alcanzar la excelencia, sobre todo en los momentos en que has tenido que anteponer a tus propios sueños y anhelos los nuestros. Te agradezco tus cuidados matutinos, vespertinos y nocturnos. Por limpiar nuestras lágrimas, y ponernos en regla cuando ha sido preciso.

Te admiro profundamente por mil y un razones. Gracias por acompañar mi vida con la hermosura de tu ser.

Te amo mamita divina.

A ti Papi:

Por enseñarme a ser mujer, dándome seguridad y confianza. Por permitirme y estimularme a ser quien realmente deseo ser. Por tus ejemplos que superan las palabras. Gracias por confiar en mí y por exigirme ser la mejor versión de mí misma.

Es debido a tus cuidados y lo mucho que me has consentido durante toda mi vida que soy una mujer plena y feliz. Gracias papito adorado por resguardar con amor cada día de mi vida y hacer de ésta en un verdadero cuento de hadas.

Te ama tanto: tu princesita.

A mis Hermanitos:

Emanuel y Paco, a quienes tanto amo les agradezco su cariño y cuidados, sus bromas, su confianza, su comprensión y su amistad. Cada día que hemos pasado juntos lo atesoro por incontables motivos; desde bebés los tengo entre mis brazos, muy cerca de mi corazón.

Gracias por su voto de confianza. Siempre podrán contar conmigo.

Mis respetos para cada una de sus hazañas.

A mi Edgar:

Por tu apoyo y fe incondicionales. Gracias por ser el compañero ideal en un mundo confuso. Gracias por cada día a tu lado, por tu amor, tus besos y abrazos. Gracias por nunca perder la esperanza y confiar absolutamente en mí, por motivarme y ayudarme a reemprender el viaje cuando la energía escaseaba.

Gracias mi amor por tu dedicación diaria, por consentirme y adorarme. Por hacer de mi vida un bello atardecer rosado.

Te amo, admiro y respeto profundamente.

INDICE

INTRODUCCION	1
---------------------------	----------

CAPITULO I: “VIVENCIAS CULTURALES Y EDUCATIVAS DEL SIGLO XXI: INTERIORIZACIÓN DE LA GLOBALIZACIÓN”

1.1. Globalización Cultural: experiencia globalmente variada, localmente compleja.....	5
1.2. Transformaciones de la cultura y la educación ante la era digital de la cultura globalizada.....	9
1.3. Nuevas formas de vivenciar la cultura: génesis de la cibercultura.....	14
1.4. La globalización vivida: implicaciones de la cibercultura en lo cotidiano.....	17
1.5. La cibercultura como espacio educativo informal.....	20

CAPITULO II: “CIBERCULTURA Y ADOLESCENCIA. IMPLICACIONES DEL SENTIDO DE PERTENENCIA IMBRICADO EN LA CIBERCOMUNIDAD”

2.1. Notas características del adolescente en situación de globalización cultural.....	26
2.2. Comunicación y relaciones interpersonales del adolescente: interacción di- vinculada.....	43
2.3. Caracterización de la cibercomunidad de Hi-5: normas, ritos, comunidad y tendencias adolescentes.....	52
2.4. La problemática de la doble vinculación social o la dialéctica de las culturas conjugadas.....	77

2.5. Implicaciones del sentido de pertenencia imbricado en la cibercomunidad de Hi5: construcción y significado.....	83
--	----

CAPITULO III: “LA PEDAGOGÍA NECESARIA: FORMACIÓN DE LA PERSONA EN SITUACIÓN DE GLOBALIZACIÓN CULTURAL”

3.1. Genealogía del concepto de persona: rescate teórico del porvenir deseado.....	88
3.2. La personalización educativa: una perspectiva pedagógica de inspiración personalista.....	94
3.3. Personalización educativa del adolescente: La tarea pedagógica del siglo XXI.....	100

CAPITULO IV: “PERSONALIZACIÓN EDUCATIVA DEL ADOLESCENTE MEDIANTE EL CIBERESPACIO”

4.1. Ciberespacio: medio educativo de personalización adolescente.....	107
4.2. Perspectiva pedagógico-educativa de una plataforma web de personalización adolescente.....	110
4.3. Plataforma VOCANEXIONES “Vocaciones en contacto”: diseño pedagógico de un sitio ciber-personalizador.....	118

A MANERA DE CONCLUSION.....	124
------------------------------------	------------

FUENTES DE CONSULTA.....	129
---------------------------------	------------

ANEXOS.....	132
--------------------	------------

INTRODUCCIÓN

“La emergencia del ciberespacio acompaña, traduce y favorece una evolución general de la civilización”

Pièrre Lévy

Actualmente el uso de la *Internet*, “la red de redes”, se ha convertido en parte esencial de nuestras actividades cotidianas en centros laborales y educativos, hablando estrictamente en sentido formal, por lo que ésta se ha convertido en la principal fuente de acceso a la información, debido a su rapidez y riqueza de contenidos. Así mismo, es ella un medio de comunicación masiva donde las relaciones humanas convergen con fines lúdicos, afectivos, de socialización, e incluso en innumerables ocasiones mórbidos.

Su ampliado y constante uso ha llevado a la humanidad a colonizar su territorio, uno desterritorializado en el cual el hombre ha cimentado las bases de una veta cultural insospechada, magnánima y sorprendente. Dicha veta se fundamenta en la telecomunicación, telepresencia y virtualidad. El neo-entorno al cual hago referencia, es el ciberespacio, soporte tecno-estructural donde he fijado la mirada para cuestionar las prácticas interactivas cotidianas que se propician alrededor del mismo.

Debido a ello, la indagación que he realizado gira en torno a la temática de la cultura (nivel macro) y culturas (nivel micro) que se han desarrollado a las faldas de *internet*, las cuales se manifiestan como el resultado de la evolución económica, política, tecnológica relacional y comunicativa de las sociedades modernas, cuyo influjo ha trastocado las instituciones interactivas humanas, no sólo en el ámbito financiero, sino sobre todo en sus dimensiones culturales.

Así, surge en mí el interés por trabajar la problemática educativa del adolescente que hoy día se está enculturando y formando en situación de globalización cultural, situación que comprende la di-vinculación de contextos antes desconocidos el uno para el otro: la cultura y la cibercultura. Razón por la cual desde el campo pedagógico de estudio he decidido cuestionar las prácticas ciberculturales del adolescente al interior de las tribus que emergen en el ciberespacio.

Preguntar por las cibercomunidades y sus prácticas representa para la pedagogía un menester epistémico, ya que ella precisa del conocimiento del sujeto pedagógico para poder servirle, educarle y formarle. Por eso, apoyándome del método etnográfico he investigado sobre las nuevas formas de vivir en sociedad a través de la red, lo cual pone de manifiesto la urgencia disciplinar de re-conceptualización y re-identificación del sujeto pedagógico del siglo XXI, lo cual permitirá adecuar la praxis pedagógica al contexto cibercultural que día a día emerge, no compitiendo con él en ninguna de sus dimensiones, sino auxiliándose de éste en pro del sujeto educativo.

Durante mi investigación he procurado comprender los significados que los integrantes de las cibercomunidades atribuyen a sus prácticas virtuales, y sobre todo apreciar el sentido y la importancia que personal y socialmente representa para los usuarios el pertenecer a las mismas, con el objetivo de demarcar rutas de análisis que coadyuven a la construcción de planteamientos pedagógicos y educativos encaminados hacia la instrumentación de una educación personalizada.

Bajo esta luz teórica, la educación personalizada brinda la oportunidad al ser humano de concientizar la relevancia de ser el autor de su máxima obra: su vida misma, cual lo expresaba Juan Enrique Pestalozzi en su obra hacerse obra de sí mismo. De ser así, los planteamientos pedagógicos y educativos que han de postularse de ahora en adelante han de permitir una transformación teórico-práctica de la instrumentación pedagógica en diversos espacios educativos, sean éstos de la esfera formal o de la informal, fortaleciendo con la educación personalizada las esferas comunicativa, moral, afectivas y ético-axiológica del ser humano.

Así, en la búsqueda de la comprensión del fenómeno de la interactividad humana a través de la internet y las redes sociales, cuestiono en el primer capítulo el vertiginoso ritmo de vida en el que estamos inmersos, mismo que gracias a los dictámenes de los gobiernos y de las políticas económicas mundiales han marcado ya en la cotidianidad de nuestro país ciertas tendencias o prácticas culturales de interacción social.

En virtud de ello, “Vivencias culturales y educativas del siglo XXI: interiorización de la globalización”, muestra de una manera muy asequible cómo es que hoy día la globalización económica se ha inmiscuido en el territorio de la cultura humana y ha venido a teñir las prácticas culturales de nuestro entorno con su lógica y exigencias. Además, en éste presento al ciberespacio como el lugar que por antonomasia permite la expansión y la interiorización de la globalización cultural, erigiéndose como un elemento tecnológico de gran fuerza y poder en la sociedad, razón por la que habría de ser éste considerado como un importante instrumento pedagógico desde el campo de la educación informal.

Posteriormente, en el capítulo 2 “Cibercultura y adolescencia. Implicaciones del sentido de pertenencia imbricado en la cibercomunidad” presento un panorama amplio y generalizado de las características o notas características más relevantes de la noción de adolescente, de la cultura de los jóvenes, y de cómo es que ésta última se ha desarrollado en las líneas del ciberespacio, la cibercultura, y más específicamente enfoco mi interés en la red social juvenil de Hi-5, tomándola como un modelo para el análisis de la problemáticas interactiva de las redes sociales. Consecuentemente, teorizo sobre la construcción de un sentido de pertenencia social “novedoso”, cuyas implicaciones en la cotidianidad cuestiono y analizo de modo puntual.

Ya para el tercer capítulo, proyecto la base teórica de la propuesta de ayuda pedagógica que requiere nuestra sociedad altamente globalizada en la cultura, donde la despersonalización se vive y se respira de modo grotesco, sin ser nosotros muchas veces conscientes de ello. Por lo que el tercer capítulo “La pedagogía necesaria: formación de la persona en situación de globalización cultural” es la concreción del fundamento de una propuesta contextualizada, que desde mi propia perspectiva, ha de coadyuvar al ser humano para ser más que un ser vivo, biológico, social, individual, a saber: una persona, condición existencial que difícilmente se consigue y se preserva.

Debido a ello, presento la perspectiva pedagógica de una teoría de la filosofía contemporánea llamada “personalismo”, la cual plantea sucintamente y por principio de cuentas la problemática de concepción del término persona, así como de la

dificultad que entraña vivencialmente el esfuerzo humano de abrazar la condición de persona, y más aún, de aferrarse a la misma. Consecuentemente, propongo la personalización educativa como el reto y la tarea educativa del pedagogo para lo que resta del naciente siglo XXI.

En el cuarto y último capítulo “Personalización educativa del adolescente mediante el ciberespacio” revelo la importancia de encontrar auxilio profesional en la internet y las redes sociales para el proceso de la personalización educativa, donde pongo de manifiesto la utilidad que pueden tener dichos medios tanto para la pedagogía personalista, como para la persona en sí misma, quien podrá gracias a este prototipo de proyecto propinarse elementos de auto-constitución personal.

Finalmente, el cierre de este trabajo es para mí una de las partes más importantes, ya que presento a manera de conclusión: las aportaciones al corpus pedagógico de nuestra era en lo referente al empleo de la tecnología como un instrumento de personalización educativa, mismo que ha de ser tomado en cuenta como un área de oportunidad para la práctica pedagógico-educativa de nuestro tiempo. Así mismo, pongo en perspectiva los alcances de la propuesta pedagógica que he construido en base a las reflexiones que han ocupado el cuerpo de esta investigación.

CAPÍTULO I: “VIVENCIAS CULTURALES DEL SIGLO XXI: INTERIORIZACIÓN DE LA GLOBALIZACIÓN”

1.1 Globalización Cultural: experiencia globalmente variada, localmente compleja

Actualmente, es ineludible escuchar hablar de la globalización en diversos ámbitos de nuestra vida social, pues desde hace ya un tiempo ésta se ha culturizado, lo cual significa, que ella ha penetrado desde su ámbito de origen: la economía, hacia el complejo simbólico-significante que nos acoge día a día: la cultura. Por eso, cada uno de nosotros tiene una idea de lo que es la globalización, y así mismo, cada cual consciente o inconscientemente participa de sus manifestaciones en la cultura.

Sin embargo, hacer referencia conceptual al término de “globalización” comporta una gran dificultad, ya que éste no posee una significación unívoca o terminante. Por el contrario, muchas definiciones han sido expresadas ya en el intento de delimitar su naturaleza, características, dimensiones y dominios. Por ello, en este primer apartado pretendo realizar un acercamiento teórico hacia lo que es, y lo que implica la globalización desde variados referentes teóricos, contrastándolos y/ o complementándolos unos con otros, para así edificar algo más amplio y esclarecedor que un concepto, a saber: una noción, ya que ella me permitirá abundar no sólo en su demarcación en el ámbito teórico, sino sobre todo en su dimensión experiencial humana.

Globalización, dice la Real Academia de la Lengua Española (RAE) refiere a la “tendencia de los mercados y de las empresas a extenderse, alcanzando una dimensión mundial que sobrepasa las fronteras nacionales”. Ello nos habla de apertura y expansión de las relaciones comerciales alrededor del globo terráqueo, por lo que es preciso recurrir al entendimiento que de ella se tiene en la disciplina económica, para así entender mejor este proceso de interacción mercantil.

La economía habla de la globalización como un proceso de creciente interacción de las economías mundiales provocado por el desarrollo del capitalismo moderno o del neoliberalismo. A este respecto, la Organización Mundial de Comercio (OMC) dice que:

"La globalización puede definirse como una fase histórica de expansión acelerada del capitalismo de mercado, como la que se vivió en el siglo XIX con la revolución industrial. Se trata de una transformación fundamental en las sociedades debido a

la reciente revolución tecnológica que ha conducido a una reestructuración de las fuerzas económicas y sociales en una nueva dimensión territorial”¹.

En concordancia a ello, el Banco Mundial (BM) argumenta que el significado medular de la globalización es “la ampliación de los lazos económicos a través de las fronteras”², lo cual sin duda nos muestra que las barreras geográficas, políticas y mercantiles se fracturan sutil, pero definitivamente ante la firma de acuerdos comerciales. Por lo que parecen ser ya menos importantes dichos límites, para pasar a ser sólo parte del recuerdo de los antiguos “Estados Nacionales”.

Pareciera que hoy día las políticas globalizadoras debieran ser agradecidas mundialmente, ya que con la apertura de los mercados internacionales se vuelve fácil acceder a bienes y servicios de diversas naciones y culturas, con variados tipos de cualidades, calidades y diseños. Todo un mundo a nuestro alcance, y claro está, al alcance de todos. Un mundo mercantil donde se privilegia la tendencia de la homogenización, un universo cultural donde, paradójicamente, todos pueden acceder a los mismos bienes, conocer las mismas cosas, hablar el mismo idioma y ser a su vez tan únicos y originales como todos los demás.

La globalización se vuelve así “un nuevo régimen de producción del espacio y del tiempo”³, donde las fuerzas reguladoras del mercado van delimitando mediante la oferta y la demanda de productos materiales las relaciones de interacción de los individuos bajo su régimen “homogeneizante”. Así, los bienes de consumo en la globalización resultan ser ante todo bienes culturales.

De este modo, “La globalización puede ser vista como un conjunto de estrategias para realizar la hegemonía de macroempresas industriales, corporaciones financieras, *majors* del cine, la televisión, la música y la informática, para apropiarse de los recursos naturales, del trabajo, el ocio y el dinero de los países pobres, subordinándolos a la

¹LAMY, Pascal, *Humanizar la globalización*, OMC, Ginebra, Suiza. Texto digital actualizado en 2006. Disponible en: http://www.wto.org/english/news_e/sppl_e/sppl16_e.htm

²Cfr. www.bancomundial.org

³GARCÍA Canclini, Néstor, *La globalización imaginada*, Ed. Paidós, Colección Estado Sociedad, México, 2001, p. 47.

explotación concentrada con que esos actores reordenaron el mundo en la segunda mitad del siglo XX”⁴.

No obstante, aun cuando los planteamientos de la globalización se han extendido a lo largo y ancho del planeta, éstos no se han erigido en las sociedades mundiales del mismo modo, ni con la misma intensidad. La globalización comporta sesgos en su implantación al interior de las múltiples dinámicas sociales. Por ello, es difícil hablar de ésta en términos universales, unívocos, terminantes o absolutos.

García Canclini nos da luz en esta perspectiva afirmando que “la globalización no es un objeto de estudio claramente delimitado, ni un paradigma científico ni económico, político ni cultural, que pueda postularse como modelo único de desarrollo. Debemos aceptar que existen múltiples narrativas sobre lo que significa globalizarse”⁵, así como diversos tipos de globalización vivida.

Por ello, es preciso hacer hincapié en que la globalización como proceso de apertura de mercados y ruptura de fronteras comerciales, no se circunscribe a la esfera económica de las sociedades, pues se introduce en el corazón de las mismas al propiciar el intercambio de bienes culturales. Bienes que al ser introducidos en la vida cotidiana de los colectivos humanos, transforman los modos de vida de los sujetos alrededor del mundo, y modifican de manera definitiva sus prácticas y horizontes culturales.

Así, encontramos que la globalización no existe como categoría universal en las vivencias sociales, sino que más bien existen diversos tipos de globalizaciones vividas. El reconocimiento de la complejidad que comporta el hablar de una universalización planetaria de la globalización y sus implicaciones societarias, conduce irrevocablemente a la reflexión siguiente: la globalización es un proceso económico complejo, que se inscribe dentro de las prácticas relacionales de las sociedades mundiales, a través de los parámetros comerciales y de calidad que de ella se desprenden para la consecución de la vida que dicta ella misma como “normal”.

Así, resulta ineludible admitir que la globalización no se reduce a intercambios puramente materiales o monetarios entre las naciones de consumo, sino que íntimamente

⁴Ibíd., p. 31.

⁵Ibíd., p. 13.

se juegan representaciones simbólicas particulares. Lo cual significa que “la dinámica globalizada no está sujeta a una sola dimensión temporal, sino que puede incluir procesos sociales, o ejercicios de constitución de la subjetividad”⁶.

En este sentido, la cultura tiene un papel importantísimo para el proceso de globalización, ya que ésta funge como un medio de cultivo próspero para la diseminación de la ideología que de ella se deriva; así como de la conservación y reproducción de las prácticas que promueve. Podría decirse entonces, que es gracias a la cultura que la globalización continúa expandiéndose alrededor del mundo.

Mas existe un vínculo muy estrecho entre ambas: cultura⁷ y globalización. La cultura suscita los procesos de globalización en las sociedades, en la medida en que “delimita un terreno simbólico de construcción de significados como el campo para las intervenciones políticas globales”⁸; mientras que de manera simultánea, la globalización “altera la forma en que conceptuamos la cultura, puesto que ésta ha tenido durante mucho tiempo connotaciones que la atan a la idea de una localidad fija.”⁹

De esta manera, la globalización y la cultura mantienen una relación dialéctica de interdependencia, donde una a la otra se interpelan con constantes demandas que viajan a través de un canal de comunicación muy especial: los sujetos bajo su tutela. Es por esta razón, que la experiencia que cada ser humano tenga de la globalización a nivel personal, dependerá directamente del acoplamiento que la cultura que le delimita como ser social desarrolle con respecto a las exigencias de la globalización (cambio, innovación y flujo de bienes cognitivo-materiales).

Por eso, coincido con Jhon Tomlinson en su pensamiento sobre la globalización al decir que ella: “es un proceso desigual, no sólo porque tiene ganadores y perdedores o

⁶GANDARILLA Salgado, José Guadalupe, Globalización, totalidad e historia. Ensayos de interpretación crítica, Ed. Herramienta – CEIICH-UNAM, Argentina, 2003, p. 124.

⁷La cultura puede ser entendida como la organización social de significados interiorizados por lo sujetos y grupos sociales, y encarnados en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados. Vid. GIMÉNEZ, Gilberto, Estudios sobre la cultura y las identidades sociales, Ed. CONACULTA, Zacatecas, México, 2006, p. 271.

⁸TOMLINSON, Jhon, Globalización y Cultura, Traducción de Fernando Martínez Valdés, Ed. Oxford University Press, México, 2001, p. 32.

⁹Ibídem.

porque reproduce esquemas familiares de dominación y subordinación, sino también en el sentido de que la experiencia cultural que distribuye es en extremo compleja y variada”.¹⁰

Por tanto, la globalización se culturiza en la medida en que los sujetos bajo su régimen interiorizan sus mandatos pragmáticos de consumo cosmopolita e individualista. Muestra de ello son las transformaciones culturales que se han venido dando en los sistemas de vida de los individuos, donde los cambios más radicales se han gestado al interior de las prácticas interactivo-relacionales entre seres humanos.

1.2 Transformaciones de la cultura y la educación ante la era digital de la cultura globalizada

Los trastornos que ha ocasionado la globalización en la cultura han inducido cambios importantes en la construcción de la identidad y la intimidad de los sujetos, ya que su lógica ha trastocado el ritmo de la vida cotidiana, influenciando todas las esferas de desarrollo de la vida humana, desde las más superficiales como son: las tendencias de vestido o vivienda, hasta las más esenciales y subjetivas, tales como los modos de hablar, de sentir, de conocer e incluso de aprehender el mundo.

Por esta razón se puede asegurar que la globalización se ha extendido hacia el territorio humano de la cultura, donde las transformaciones más radicales se están generando en los ámbitos: educativo, comunicativo, afectivo, epistemológico, y por consiguiente, en el ámbito formativo del ser humano. De este modo, la globalización de la cultura, o mejor dicho, la globalización cultural, se manifiesta de formas tan multifacéticas y particulares como lo es cada cultura *per se*.

No obstante, la globalización cultural busca, una unidad totalitaria de consumo cultural, lo cual significa que mediante ella se pretende una totalidad en las representaciones simbólicas, y en la comercialización de bienes culturales alrededor del planeta. Ambiciona que todos en el mundo conozcan lo mismo, vistan de manera similar, reaccionen ante los mismos estímulos, y no conforme con esto, que lo hagan de manera idéntica.

¹⁰Ibíd., p. 156.

Pero para que esta empresa marche sobre ruedas, es necesaria una hazaña magnánima que permita su concreción y permanencia en las sociedades de distintas latitudes geográficas. Detrás del desdibujamiento planetario de fronteras geo-políticas comerciales, se haya una proeza de desarrollo tecnológico inmensa que soporta dicho cometido.

Las tecnologías de la telecomunicación se vuelven imprescindibles en el contexto que crea el proceso de la globalización, mismo que oferta bienes y servicios de consumo cultural internacionales, donde existe una traslocación cultural, es decir, una separación entre los elementos simbólicos de una cultura y el territorio geográfico al cual pertenecen por antonomasia, así como la posterior reubicación de dichos elementos en otra latitud terrestre.

Esta tendencia de desligue territorial se concreta en la realidad mediante la inserción de prácticas culturales extranjeras al interior de cierta cultura nacional. Un claro ejemplo de ello en nuestro México: antes de que la globalización cultural nos llegara de golpe, la danza árabe era tradicionalmente practicada por las mujeres de medio oriente, y sabíamos de su existencia a causa de documentales televisivos o reportes periodísticos; actualmente esta danza de vientre se oferta como actividad cultural, recreativa o lúdica en casas de cultura, gimnasios y/o locales particulares.

Hoy día una mujer mexicana puede danzar cual una árabe, siempre y cuando tenga el dinero suficiente para costear las clases y el atuendo típico. Ante esto, es claro que la cultura se transnacionaliza y le es asignada un precio. A este proceso deslocalizador de los bienes culturales García Canclini le adjudica el término “desterritorialización”, al cual define como la “pérdida de la relación natural de la cultura con los territorios geográficos y sociales”¹¹.

Un contexto desterritorializado por lo general se percibe como “una mezcla compleja y ambigua, la de la familiaridad y la diferencia, la expansión de los horizontes culturales y el aumento de la sensación de vulnerabilidad, el acceso al mundo exterior acompañado por la penetración de nuestros propios mundos particulares, las nuevas

¹¹Ibíd., citando a García Canclini, p. 128.

oportunidades y los nuevos riesgos”¹² que a cada momento hay que tomar en cuenta en la carrera de la normalización cultural.

En este sentido, hablar de normalización cultural resulta una tarea en extremo compleja, mas ella es el objetivo máximo al que aspiran las sociedades: regular el acoplamiento de los elementos simbólico-significantes propios con los ajenos. Y ya que la ruptura antes mencionada no es absoluta, es preciso cuestionar la manera de transmisión cultural que la globalización suscita.

Como ya se ha mencionado, las tecnologías de la telecomunicación sirven al proceso de la globalización cultural como medios a través de los cuales es posible acceder al conocimiento mundial. Debido a ello, las formas tradicionalmente establecidas para vincularnos con nuestros semejantes han cambiado. Actualmente vivimos en la era de las telecomunicaciones, caracterizada por lugares faltos de un territorio espacial definido, donde es posible todo tipo de telecontactos, y donde el teleconocimiento se erige como un punto focal en el desarrollo de la carrera normalizadora de la cultura.

Las relaciones interpersonales que se promueven en un contexto cultural globalizado como el que acoge nuestras vidas hoy día, son de tipo impersonal o despersonalizadas, ya que éstas se ven marcadas por un fuerte alejamiento psico-corpóreo. En las telecomunicaciones es obsoleta ya la presencia física del otro. El prefijo *Tele*, que en griego significa lejos¹³, se impone como una condición perentoria a la interacción humana.

He de ahí, que Jhon Tomlinson asegure que “la globalización se relaciona con la red de interconexiones e interdependencias, en rápido crecimiento y cada vez más densa, que caracteriza a la vida social moderna”¹⁴, razón que da pie a un reordenamiento de las relaciones sociales, de la comunicación y del pensamiento a través de los medios telemáticos de la comunicación.

Ante este requerimiento de una comunicación en la “lejanía”, las relaciones interpersonales se despersonalizan y enfrían paulatinamente, ya que los sujetos se ven

¹²Ibíd., p. 152.

¹³MATEOS Muñoz, Agustín, Compendio de etimologías grecolatinas del español, Ed. Esfinge, Cuadragésima edición, Naucalpan, Estado de México, 2000.

¹⁴TOMLINSON, Op. Cit., p. 2.

necesitados / obligados a emplear con mayor frecuencia medios telemáticos para realizar un contacto humanoide comunicativo, donde el empleo de los aparatos electrónicos como mediadores y canales de la comunicación empobrece la calidad, y la capacidad de interacción presencial del hombre con sus semejantes.

Esto sin duda, crea en el pensamiento de los sujetos una dependencia hacia dichos artefactos, en el afán de acceso a la comunicación con los otros. Tal dependencia tecnológica resulta dañina no sólo al ser individual, sino sobre todo al ser en colectividad, ya que el contrato social de relación interpersonal cara a cara se rompe frente a la búsqueda de amplitud en el desarrollo de las cada vez más “nuevas” tecnologías de la comunicación y de la información.

Así, se creen indispensables: el celular, la computadora, y sobre todo la internet¹⁵ para estar en contacto franco con nuestros congéneres las 24 horas del día, en pro de una vinculación multifacética y multidinámica. Cada individuo cree que debe contar con un teléfono portátil, y por lo menos con una cuenta de correo única con perfiles personalizados, donde pueda éste: conectarse, mostrarse, ser visto, y estar en y a disposición de ser contactado.

De este modo, emerge un estilo de socialización revolucionario, uno mediático, que tiene que ver directamente con la técnica, la tecnología, y el dominio de competencias virtuales que permitan a los sujetos interactuar en ámbitos telecomunicativos, coadyuvando así al desarrollo de una efectiva relacionalidad interpersonal. Por lo tanto, en los contextos globalizados culturalmente, la necesidad inherente del ser humano por comunicarse crece, se virtualiza y se enferma, debido al estrés que ocasiona la alta exigencia interactiva en centros laborales, profesionales y de reunión ciudadanos.

¹⁵Internet puede definirse como una red informática de ámbito mundial que, globalmente, ni pertenece, ni está controlada por nadie. La también llamada “red de redes” encuentra sus orígenes primigenios en los años sesenta en Estados Unidos, cuando el gobierno norteamericano comenzó a financiar varios proyectos a universidades y centros de investigación con el objetivo de desarrollar redes de computación o intercambio de paquetes de bits (de datos) con la finalidad de mejorar la logística militar. Así, la red nace con fines puramente militares; sin embargo, el sistema de interconexión de computadoras con el tiempo cambia de giro y se populariza en el ámbito académico, donde soporta la comunicación entre la comunidad universitaria de investigación de Norteamérica, misma que necesitaba transferirse paquetes de información o de bits, lo que comenzaron a hacer por medio de rudimentarios e-mails. Cfr. GUTIÉRREZ López, María Asunción, Internet y libertad. Ampliación tecnológica de la esencia humana, Colección Contextos, Ediciones Comunicación Social, Sevilla, España, 2005.

En este sentido, considero importante la aportación teórica de Tomlinson, quien emplea la categoría de “Conectividad” para explicitar esta exigencia social que emerge como producto de las nuevas formas de vivenciar la cultura. La conectividad “se proyecta sobre el concepto de proximidad espacial a través del concepto de prolongación de las relaciones en el espacio”¹⁶, lo cual se traduce en el imperioso menester que muestran los sujetos de estar en contacto con sus conocidos, a través de diferentes medios electrónicos que auxilien sus relaciones presenciales.

Y es que en efecto, “la condición de conectividad no sólo destaca la noción de proximidad, sino que pone su propio sello en la manera en que entendemos la cercanía global. Estar conectado significa estar cerca de maneras muy específicas: la experiencia de proximidad que brindan estos medios coexiste con una innegable e inalterable distancia física entre lugares y personas del mundo”¹⁷. Por ello, estar conectado significa mantener relación con los otros sin importar los límites espacio-temporales.

Es así, que la conectividad se erige como una condición socio-cultural necesaria a los procesos de enculturación que la dinámica de la globalización promueve. De este modo, la transformación cultural a la que se alude, se haya vinculada estrechamente a las implicaciones sociales de la desterritorialización. Esto se debe a que la conectividad en concordancia a la desterritorialización, debilita los lazos existentes entre la cultura de un lugar y el lugar al que ésta pertenece. “La cultura por tanto, es intrínsecamente más globalizadora por la facilidad de expansión de las relaciones que se le asocian y por la inherente movilidad de las formas y los productos culturales”¹⁸ de los que dispone.

Esto significa que la conectividad ha trastornado nuestros estilos de vida cotidiana, al grado de trastocar sutil, pero determinadamente nuestros horizontes simbólicos y de significación. “Los medios audiovisuales, el correo electrónico y las redes familiares o de amigos volvieron incesantes los contactos intercontinentales que en paso llevaban semanas o meses. (...) La interculturalidad se produce hoy más a través de comunicaciones mediáticas que por movimientos migratorios”¹⁹. Por ende, existe ahora una nueva cultura, una cultura mediática, una cultura que apoyada en los medios, se

¹⁶ TOMLINSON, Op. Cit., citando a Giddens, p. 3.

¹⁷ *Ibíd.*, p. 4.

¹⁸ *Ibíd.*, p. 26.

¹⁹ GARCÍA Canclini, Op. Cit., p. 79.

construye en y a través de un nuevo espacio de interacción social, a saber: el ciberespacio²⁰.

1.3 Nuevas formas de vivenciar la cultura: génesis de la cibercultura

"Somos la primera generación que tiene acceso a una era global"

Anthony Giddens, 1997

El ciberespacio es por antonomasia el espacio de interrelación comunicativa que promueve la globalización cultural, ya que propicia vínculos interactivos de comunicación telemática, donde las relaciones interpersonales se mediatizan y se vuelven deslocalizadas. En él se desarrolla actualmente la máxima expresión vivencial de las nuevas formas de enculturación, pues éste "anima un estilo de relación casi independiente de los lugares geográficos (telecomunicación, telepresencia) y de la coincidencia de los tiempos (comunicación asincrónica)"²¹.

A través de éste, se "establece un dispositivo comunicacional original puesto que permite a comunidades constituir progresivamente y de manera cooperativa un contexto común (dispositivo todos-todos)", un lugar donde es posible la comunicación multidireccionada. Por ello, Pièrre Lévy reconoce que una característica fundamental del ciberespacio se haya en la deslocalización o desconcentración de los centros de donde emergen los mensajes que viajan en él (emisores), sin por ello, eliminarlos, sino sólo promoviendo que éstos se releguen a un segundo término.

Este reordenamiento en los elementos y los participantes del ciclo comunicativo, pone de manifiesto una de las principales funciones del ciberespacio, a saber: permitir el libre flujo de paquetes de información cualesquiera, a lo largo y ancho de este lugar que

²⁰La palabra ciberespacio fue inventada en 1984 por William Gibson en la novela de ciencia ficción *Neuromante*. Este término designa el universo de las redes digitales descrito como campo de batalla entre las multinacionales, causa de conflictos mundiales, nueva frontera económica y cultural. En *Neuromante*, la exploración del ciberespacio pone en escena las fortalezas de informaciones secretas protegidas por un barniz de programas, islas bañadas por los océanos de datos que se metamorfosean e intercambian a gran velocidad. El término fue tomado inmediatamente por los usuarios y por diseñadores de redes digitales. Vid. LÉVY, Pièrre, *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Ed. Anthropos, Dirigido por Manuel Medina, en coedición con la División de Ciencias Sociales y humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, México, 1ª ed., España, 2007, p. 70.

²¹Ibíd., p. 35.

carece de un territorio geográfico delimitado. Para comprender mejor lo que es el ciberespacio retomo los planteamientos teóricos de Lévy, quien afirma:

“Defino ciberespacio como el espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas. Esta definición incluye el conjunto de sistemas de comunicación electrónicos (comprendido el conjunto de las redes hertzianas y telefónicas clásicas) en la medida en que transporta informaciones provenientes de fuentes digitales o destinadas a la digitalización. Insisto sobre la codificación digital pues condiciona el carácter plástico, fluido, finamente calculable y tratable en tiempo real, hipertextual, interactivo y, para decirlo todo virtual, de la información que es, me parece, la marca distintiva del ciberespacio. Este nuevo medio tiene por vocación poner en sinergia y en interfaz todos los dispositivos de creación de información, de grabación, de comunicación y de simulación”²².

En este contexto cibernético viajan miles de mensajes todos los días, sin embargo, el ciberespacio “no comprende solamente materiales, informaciones y seres humanos, está también constituido y poblado por seres extraños, medio textos, medio máquinas, medio actores, medio argumentos: los programas”²³, los cuales al tomar un papel protagónico en los procesos de interrelación humana, van definiendo en los usuarios por medio de su empleo constante, prácticas ciber-habituales normadas por su diseño informático.

Así, bajo esta luz teórica, es posible entrever como los medios informáticos le han venido marcando el paso desde hace algunas décadas a la cultura. Esto quiere decir, que las transformaciones que han experimentado las prácticas culturales alrededor del planeta, se han venido generando en función del creciente desarrollo de la tecnología comunicacional, y por supuesto, de su implantación al interior de las sociedades.

Las nuevas formas de vivenciar la cultura están determinadas por las “nuevas” tecnologías de la información y de la comunicación. La emergencia de un nuevo contexto

²²Ibíd., pp. 70-71.

²³Un programa es una lista bien organizada de instrucciones codificadas que pretenden hacer cumplir una tarea particular a uno o varios procesadores. A través de los circuitos que controlan, los programas interpretan datos, actúan sobre las informaciones transforman otros programas, hacen funcionar ordenadores y redes, accionan máquinas físicas, viajan, se reproducen, etc., Ibíd., p. 27.

cultural, se desprende de los procesos de globalización, razón por la que es completamente necesario dirigir nuestra atención hacia este nuevo complejo simbólico-significante: la cibercultura.

La cibercultura, dice María Asunción Gutiérrez López “es un término que engloba todo lo que sea movimiento, evolución y, en definitiva, cultura a través del prefijo *ciber*. Éste, a su vez, ha sido utilizado para hacer referencia a todo lo relacionado con lo robótico, lo mecánico, todo lo que relaciona la máquina con el hombre”²⁴. Lo cual pone de manifiesto la estrecha relación que sostienen los hombres y las tecnologías en este neo-contexto cultural.

La conectividad como condición socio-cultural de la cibercultura, potencia la no presencialidad en la interacción humana, con lo cual le es conferido a las relaciones interpersonales un grado de virtualidad innegable. Consecuentemente, ésta tiene una consigna particular muy fuerte: la de la interactividad continua, razón por la cual los seres humanos se hayan hoy día doblemente vinculados, a saber: en contacto cara a cara (presencial), y en el ciberespacio (virtual).

Por ende, uno de los valores más preciados en la cibercultura es la conexión: la promesa de la franca e inquebrantable posibilidad de vinculación con los otros, sean éstos de un medio cultural propio o extranjero. Por ende, su finalidad, en palabras de Lévy, podría expresarse del siguiente modo:

“Con la cibercultura se expresa la aspiración de construir un lazo social, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones de poder, sino en la reunión alrededor de centros de interés comunes, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración”²⁵.

Ése es el ideal de la cibercultura. Sin embargo, al ser ésta la máxima expresión de la globalización cultural, y no ser estática, no se limita a ejecuciones de prácticas inamovibles, sino que por el contrario, crece de manera geométrica en prácticas, dimensiones de expansión, innovación y contenidos, ya que se rige por los principios

²⁴GUTIÉRREZ López, María Asunción, Op. Cit., p. 29.

²⁵LÉVY, Pièrre, Op. Cit., p. 103.

primarios de la globalización misma: movimiento (flujo de bienes materiales, culturales e intelectuales), innovación (desarrollo tecnológico), y consumo (poder adquisitivo individualizado).

Consecuentemente, “el devenir de la cibercultura simplemente no es dominable porque, la mayor parte del tiempo, diferentes actores, diferentes proyectos, diferentes interpretaciones están en conflicto”²⁶ en el ciberespacio. En este lugar de contrastes, las relaciones interpersonales se virtualizan, pues la presencia física del otro es obsoleta y risible en las prácticas cibercomunicativas. De suerte que, las implicaciones de lo virtual²⁷ en las relaciones humanas incitan al desarrollo de nuevos colectivos o agrupaciones: las llamadas comunidades virtuales o cibercomunidades.

1.4 La globalización vivida: implicaciones de la cibercultura en lo cotidiano

Una cibercomunidad, podría definirse como una colectividad humana que se comunica e interactúa a través de diferentes dispositivos electrónicos en el ciberespacio, por un tiempo indeterminado. Este tipo de relaciones se caracterizan por su marcada virtualidad, ya que su conformación no depende de una organización establecida con respecto a la territorialidad, ni a la comunicación sincrónica.

Más bien, ésta “se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales”²⁸, lo cual significa que una cibercomunidad es la concreción misma del

²⁶Ibíd., p. 174.

²⁷La palabra virtual puede entenderse al menos de tres maneras, en un sentido técnico ligado a la informática, un sentido corriente y un sentido filosófico. Actualmente, existe una confusión entre estos tres sentidos. En la acepción filosófica, es virtual lo que no existe más que en potencia y no en acto, el campo de fuerzas y problemas que tienden a resolverse en una actualización. Lo virtual está más allá de la concreción efectiva o formal (el árbol está virtualmente presente en la semilla). En el sentido filosófico, lo virtual es evidentemente una dimensión muy importante de la realidad. Pero en el uso corriente, la palabra virtual se emplea a menudo para significar la irrealidad, lo falso, lo ilusorio, lo imaginario, lo únicamente posible. Mientras tanto, en el sentido técnico lo virtual hace referencia a una ilusión de interacción sensorio-motriz como modelo informático, es decir, un universo de calculables posibles a partir de un modelo digital y de las entradas facilitadas por un usuario; por ejemplo: un conjunto de mensajes que pueden ser entregados respectivamente por sistemas de hipertextos, programas de escritura, simulaciones interactivas, etc. Cfr. LÉVY, Pièrre, *Op. Cit.*, *Cap. III Lo digital o la virtualización de la información*, pp. 31-62.

²⁸Ibíd., p. 100.

nuevo orden interaccional de la sociedad globalizada: la más alta evolución social soportada por el desarrollo tecnológico del siglo naciente.

La Internet, o la red de redes, funge como el canal de comunicación, que directamente alimenta la interacción entre los cibersujetos. La organización vincular del ciberespacio, gira en torno al sistema mundial de mensajería en red, el vehículo más poderoso de la desterritorialización y la transformación cultural. Por ello, el gusto generalizado por las comunidades virtuales “se fundamenta en un ideal de la relación humana desterritorializada, transversal, libre. Las comunidades virtuales son los motores, los actores, la vida diversa y sorprendente del universal por contacto”²⁹.

Actualmente, el uso desmedido de las tecnologías telemáticas de la comunicación, ha provocado un aumento notable en la conformación de cibercomunidades, ya que en el ciberespacio éstas parecen haber perdido su fin originario, o quizá sea que la popularidad que han ganado ha pervertido su *telos*. Pareciera que, dichos medios electrónicos se han convertido ya en extensiones corporales de vinculación interpersonal, y tal vez a ello se deba que hoy día las comunidades virtuales sean tan efectivas operacionalmente.

Posiblemente, esa sea la causa principal del acelerado crecimiento de dichos colectivos humanos, así como del ininterrumpido apego de los usuarios de internet a sus variadas redes sociales, donde la conformación de grupos de amistad resulta sencilla, atractiva, segura y más duradera incluso que en la vía tradicional: relaciones presenciales. Alrededor del mundo las personas interactúan en el universo del ciberespacio, donde fuera de todo límite espacial o temporal, se están generando prácticas revolucionarias de interacción social.

Es evidente que en estos espacios de infinitos límites se halla un mundo paralelo al mundo que conocemos por historia y materialidad, un lugar donde es posible acceder de maneras impredecibles al conocimiento mundial, sea cual fuere su género. El corpus de información que contiene el ciberespacio crece al doble de velocidad en que lo hace el pensamiento humano. Nada puede contenerle, y ello precisamente es la fuente de su poder sobre las personas que navegan en la red.

²⁹Ibíd., p. 103.

Un seductor y enorme abanico de posibilidades, de opciones, alternativas, ofertas se despliega ante los ojos de los cibernautas de la red. Ellos, se pierden entre sus olas, y al menos advertirlo, naufragan en virtuales realidades. Semejante situación vivencial propicia un cierto alejamiento psico-físico entre seres humanos, ya que la corporalidad es innecesaria en las prácticas cibercomunicativas.

Ahora parecieran suficientes una imagen, una frase, una foto o un *emoticon*³⁰ para expresar llanamente la inmensamente compleja subjetividad humana. Esto es sin duda risible, pues, aun cuando se ha creado un semiosis específica y particular para la internet, ésta no es de empleo absoluto, ya que al igual que la globalización misma, ella no es de empleo universal. Del total de la población mundial, siguen siendo sólo algunos los beneficiarios del servicio de internet, y más aún de un perfil de acceso a una cibercomunidad.

No obstante, en nuestros días, las interacciones humanas de las grandes urbes se están dando cada vez con mayor frecuencia a través de medios variados, mismos que se están consolidando como complementarias, y que tal pareciera, de ninguna manera podrían ser excluyentes unas de las otras. En esta complementariedad, las relaciones virtuales (en línea) no sustituyen en modo alguno a las presenciales, ni viceversa. Su relación se erige como dialéctica en el territorio cultural de lo humano, donde se entrelazan conjugadamente la cultura presencial y la cultura virtual.

³⁰La palabra *emoticon* es un término creado por los internautas, producto de la unión de dos palabras en inglés: *emotion* (emoción) e *icon* (icono), o sea: un icono que representa una emoción. Podría describirse como una secuencia de caracteres que representan emociones, actitudes o situaciones personales. La creación de uno de ellos se logra a través de la combinación de caracteres sencillos tales como signos de dos puntos, paréntesis, punto y coma, letras, números los cuales vistos de costado forman una carita, por ejemplo :) que significa felicidad o “estoy sonriendo”. En programas de chat y mensajería instantánea al escribir los distintos símbolos, los caracteres se transforman automáticamente en una carita con el gesto deseado, lo que hace más fácil y agradable entender los mensajes (: -) = ☺). Los emoticonos se han ido desarrollando a lo largo de los años, principalmente, para imitar las expresiones faciales y las emociones humanas, para que al ser empleados la información transmitida en formato texto sea lo más cercana posible a la experiencia de contacto presencial. Se pretende con ellos vencer las limitaciones de tener que comunicarse sólo en forma de texto, además de simplificar la comunicación, ya que también sirven como abreviaturas.

Para mayor información, consultar: <http://www.emotiplanet.com/historial-emoticones-1.php> ó <http://es.wikipedia.org/wiki/Emoticono>

1.5 La cibercultura como espacio educativo informal

La cultura virtual o cibercultura “designa aquí el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio”³¹. Al interior de ella se están generando prácticas de transmisión, intercambio y aprendizaje cultural insospechadas por la pedagogía y las ciencias de la educación, pues los productos educativos que promueve son incuantificables, e incluso podrían pasar inadvertidos como aprendizajes.

Ello se debe en gran medida a que los estudiosos de la educación se han concentrado en restringir la existencia de los fenómenos educativos, circunscribiéndolos al espacio institucional educativo por excelencia, a saber: la escuela, negando o ridiculizando toda posibilidad de concepción del aprendizaje con validez fuera de la escuela.

La educación de la escuela es la educación formalizada, aquella que vela por la formación de un ideal de hombre, un hombre que cuente con ciertos valores sociales nacional e internacionalmente aceptados, uno que sea capaz de responder a las necesidades intelectuales, laborales, técnicas, morales, cívicas y éticas que su contexto socio-histórico le demande. Razón por la cual, la escuela es importantísima a nivel sociedad.

A nivel individual, la escuela ofrece la educación certificada y avalada por el Estado Mexicano, donde principalmente se procura el desarrollo de las facultades intelectuales del educando, a través de la instrucción docente tradicional desde temprana edad, en pro de la formación (a largo plazo) de profesionistas capaces de responder a la demanda laboral nacional. En este sentido, la escuela debiera ser sin duda alguna la fuente principal del aprendizaje social.

Pudiera presumirse que todo lo referente al aprendizaje se haya instituido, planificado, previsto, metodologizado, y listo para ser transmitido en las aulas. No obstante, las transformaciones sociales de las últimas décadas han desencadenado con grande fuerza un cierto recelo a seguir considerando a la escuela como la principal o

³¹LÉVY, Pièrre, Op. Cit., Nota introductoria, p. 1.

única institución educativa rectora de la sociedad. Esto se debe a que el acelerado desarrollo tecnológico que hemos presenciado ha propiciado un acceso más libre, directo y veloz a fuentes de información infinitamente mayores a las ofertadas por los docentes y la propia institución escolar.

En internet es posible encontrar todo tipo de información, ya que la cibercultura alimenta este espacio constantemente. Su haber está siempre en expansión, y de modo general no dibuja límites de acceso o admisión. Por ello, cada uno de los elementos de este neo-corpus cultural, entra en una constante competencia por la aceptación de los cibernautas de la red, debido a que de su aceptación o su rechazo depende la oportunidad de subsistir en las mareas de la *web*.

Las relaciones que establecen los individuos con el conocimiento en la escuela han dejado ya de ser atractivas desde hace más de 40 años. Cerca del final de la década de los sesenta, Coombs realizó una investigación sobre los problemas que presentaba para ese momento el sistema educativo a nivel mundial. Su estudio de la llamada “crisis mundial de la educación” dio origen a un libro que con el mismo nombre diagnosticaba que: “si los sistemas educativos se mantenían con los mismos medios e instituciones convencionales con los que ha estado funcionando hasta el momento, por más que éstos crecieran en cantidad y capacidad, difícilmente aquellos sistemas estarían en disposición de satisfacer la demanda social de educación”.³²

Pese a la antigüedad del documento, el planteamiento diagnóstico del problema educativo sigue vigente, pues aun cuando se han tratado de innovar los medios con los que labora la escuela, la tecnología educativa simplemente ha servido para alejar a los actores educativos en el escenario áulico; pizarrones electrónicos, redes en línea, tareas por correo, videoconferencias y demás recursos cibernéticos no han logrado elevar la calidad de las relaciones entre docentes y alumnos, ni tampoco han incrementado el grado de compromiso de unos y otros hacia la tarea pedagógica, con lo que mucho menos podría decirse algo similar en lo que respecta al objetivo educacional.

Poco reconocimiento del sujeto pedagógico se ha logrado con las nuevas tecnologías de la educación, pues ellas han coadyuvado a que las brechas entre docentes

³²TRILLA Bernet, Jaume, La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social, Ed. Ariel, 1ª edición en Ariel Educación, España, 2003, p. 15.

y alumnos se hagan más profundas. Las distancias entre ellos se hacen insondables, debido a la preminencia del prefijo *tele* (lejos) en las prácticas educativas, que irónicamente son presenciales en el sistema educativo formal. Pese a las nuevas tecnologías de la educación, poco se ha modificado la esencia misma de la práctica educativa formalizada, y se sigue considerando a la escuela como el vector educativo indispensable para la sociedad, por ello es difícil ver lo educativo fuera de la escuela, siendo que lo educativo puede hallarse casi en cualquier contexto.

Lo educativo “puede ser considerado como todo aquello que concurre, consciente o inconscientemente, a través de todas las circunstancias de la vida y sobre el plano afectivo tanto como intelectual, a modificar los comportamientos de una persona o de un grupo y sus representaciones del mundo”.³³ Esto implica una modificación en los horizontes cognitivo y cultural del ser humano, lo cual necesariamente ha de verse reflejado en la transformación de la praxis³⁴ del individuo dentro del conglomerado social.

Dicha transformación o cambio conductual / procedimental debe mantenerse por un periodo relativamente extendido en el tiempo para que pueda ser considerado como un aprendizaje. Por lo cual, siguiendo esta lógica, lo educativo debe contribuir al desarrollo de procesos de aprendizaje, así como a la adquisición de aprendizajes de todo tipo. Razón por la que ha de entenderse que lo educativo no es algo que pueda enjaularse dentro de los muros de las escuelas. La pedagogía precisa se reconozca que lo educativo se haya virtualmente -o en potencia- en todo espacio donde exista la interacción del hombre con su medio y sus congéneres.

Entendiendo entonces que lo educativo no se restringe a la institución escolar, es posible advertir que el aprendizaje no solamente existe como algo formalizado, sino que su existencia es innegable en ámbitos informales, mas no así su validez social, puesto que muchos de los aprendizajes que se generan fuera del sistema escolar no son reconocidos como tal, y se le adjudican al aprendiente por gracia de la impregnación o absorción ósmica del medio. Se da por entendido que los sujetos deben aprender todo lo

³³PAÍN, Abraham, Educación informal. El potencial educativo de las situaciones cotidianas, Ed. Nueva Visión, Col. Psicología Contemporánea, Buenos Aires, Argentina, 1992, pp. 63-64.

³⁴La praxis se caracteriza por ser una acción que no tiene más finalidad que ella misma, es decir, que su finalidad radica en la propia ejecución del acto, no centrándose en los resultados, sino sobre todo en el proceso. Cfr. MEIRIEU, Philippe, Op. Cit., p. 62.

referente a su cultura y sociedad, pero no se valúan o validan esos aprendizajes como sucede en el caso de los aprendizajes formales (escolares).

Esta situación complejiza aún más la tarea educativa actual, ya que la falta de reconocimiento de la materia prima de lo educativo: los aprendizajes, propicia deformaciones y degeneraciones en las prácticas educativas de la sociedad. No se reconocen los aprendizajes fuera de la escuela como formales, y no se creen útiles los aprendizajes escolares. Entonces, ¿qué se debe esperar de la educación hoy día?. Esa es la gran incógnita que debiera ser resuelta mediante un replanteamiento de lo que lo educativo debiera accionar en las conductas sociales de nuestros tiempos globalizados culturalmente.

Ante esta problemática del sentido educativo, es preciso que se reconozca que el desafío al que se enfrenta la pedagogía, y la educación misma, en los contextos ciberculturales que emergen, versa definitivamente sobre la satisfacción de las demandas de conocimiento tremendamente variadas que surgen en las sociedades actuales. La necesidad de reconocimiento de los conocimientos adquiridos (certificación de los aprendizajes), aunada a la exigencia de habilidades y competencias operativas en el campo laboral, provocan un desquicio en el proceso de aprendizaje mismo del hombre, esto es: en su formatividad³⁵.

Las altas exigencias de comunicación, de información e interacción de la globalización cultural han permitido que en los espacios de la *web* se entretejan miles de páginas que exhiben toda clase de información e imágenes, que flotantes en el ciberespacio están dispuestos sin un orden determinado, contrariamente a lo que sucedería en la escuela, esperando cual ropa en el tendedero de un tianguis a ser encontrado y tomado por algún posible consumidor. Las posibilidades que oferta la red de redes a los usuarios de internet son infinitamente amplias.

³⁵La formatividad se define como el conjunto de hechos que conciernen a la formación, es decir, a la función evolutiva del hombre en la dimensión del fenómeno humano reflexivo, de la evolución consciente de sí misma. Lo cual se traduce en la propiedad evolutiva de los seres conscientes de su historia individual y colectiva.

De este modo, para el campo educativo, la formatividad representa la manera en que el entorno material y humano toma las formas que en el medio sirven de soporte objetivo a la formación.
Cfr. HONORE, Bernard, Para una teoría de la formación, Ed. Narcea, Madrid, 1980, pp. 125-129.

Toda información flotante en la red se presenta como una buena oferta de aprendizaje en potencia. Por ende, el cibernauta puede acceder libre y fácilmente a ese inmenso catálogo en blanco de temas que aparecen en la pantalla del computador tras la escritura del nombre del tópico que se desea conocer en los buscadores de internet. Así, en este océano cibercultural, el sujeto satisface sus necesidades de aprendizaje más inmediatas a su antojo, aprende lo que necesita o desea en el momento en que lo dispone, y no sometido a un programa de estudios o un calendario escolar.

Esta es la realidad de la educación que fuera de la escuela no es reconocida como válida, formal, estructurada o planificada. Esta es la educación que propicia aprendizajes que se hallan fuera de toda lógica escolarizada, programada, secuenciada o cuantificable numéricamente. Es ella la que se conoce como educación informal, la educación que “acontece de manera indiferenciada y subordinada a otros procesos sociales, cuando no aparece como algo distinto y predominante en el curso general de la acción en que transcurre tal proceso, cuando tiene lugar de manera difusa”³⁶.

De esta manera, “la educación informal comprende contenidos virtuales variados y variables, porque están estrechamente ligados a la vida de la sociedad y de las personas, y relacionados con fenómenos sociales y naturales”³⁷. Así mismo, los aprendizajes informales sirven directamente al sujeto aprendiente, pues responden a sus propias inquietudes y preocupaciones personales. Por tanto, puede concluirse que este tipo de educación propina una modalidad de aprendizaje que se prolonga a lo largo de la existencia del aprendiente.

En palabras de Jaume Trilla, la educación informal es: “un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias y su relación con el medio ambiente”³⁸. En este modelo educativo el rector y beneficiario del mismo es el propio aprendiente, lo cual le hace tan atractivo, sencillo y de eficacia “inmediata” en sus resultados o productos educativos (aprendizajes).

³⁶ PARCERISA, Artur, Didáctica en la educación social. Enseñar y aprender fuera de la escuela, Ed. Graó, 4ª. Edición, Barcelona, España, 2004, Citando a Jaume Trilla, 1993, p. 19.

³⁷ PAÍN, Abraham, Op. Cit., p. 130.

³⁸ TRILLA Bernet, Jaume, Op. Cit., p. 19.

En la cibercultura, los visitantes de la red son capaces de propinarse las facilidades educativas que promueve la educación informal, pues su diseño y estructura funcional permiten perfectamente dicha práctica. Gracias al ciberespacio, los cibernautas se favorecen de la inmediatez con la que es posible acceder a los objetivos de aprendizaje que se han planteado como necesarios, evaluar de manera veloz la utilidad y/o practicidad de la información que en la *web* se halla, así como determinar si dicha información podrá ser procesada exitosamente y convertirse en un aprendizaje deseado.

La rapidez con la que se vive hoy día, los constantes cambios sociales, tecnológicos y culturales que marcan el ritmo de la vida cotidiana de los sujetos de la globalización cultural han modificado, sin lugar a dudas, los modos en que la educación actúa sobre los individuos. Ya no se puede considerar únicamente que lo educativo se efectúe típicamente en la escuela, sino que se erige como un menester de la reflexión pedagógica el mirar concienzudamente todos los vectores educativos que hoy día entrecruzan y atraviesan la mente del sujeto pedagógico.

Identificar las prácticas educativas informales que se están generando en espacios insospechados por la pedagogía: al interior de la cibercultura, debe percibirse como un menester, porque de ello depende más que la innovación metodológica de la pedagogía, la consecución de bienes y saberes educativos, sociales y personales.

CAPÍTULO II: “CIBERCULTURA Y ADOLESCENCIA. IMPLICACIONES DEL SENTIDO DE PERTENENCIA IMBRICADO EN LA CIBERCOMUNIDAD”

2.1. Notas características del adolescente en situación de globalización cultural

Adolescencia es un término que con mucha facilidad se asocia a un periodo vital del desarrollo humano caracterizado principalmente por cambios biológicos ligados a la maduración corporal, tales como: aumento de la estatura y masa corpórea, aparición de los caracteres sexuales secundarios (cambio de voz en el varón, crecimiento de los senos y las caderas en la mujer, así como inicio del periodo menstrual, aparición de vello axilar y púbico en ambos sexos), y el máximo desarrollo cognitivo del cerebro humano.

Aunque ello es totalmente verdadero, los cambios en la fisonomía y el desarrollo psíquico no contemplan en su totalidad la complejidad de esta etapa, dado que en ella se experimenta la tan comúnmente conocida transición de abandono de la niñez, hacia una nueva etapa de ascenso hacia la vida madura de la adultez. En este sentido, podría hablarse de la adolescencia no sólo en términos de una transformación física, sino sobre todo, contemplando la esfera de desarrollo social, de donde se sigue la idea popular de que el adolescente se haya en un constante conflicto con las generaciones adultas, pues ha de buscar su propia identidad, una que no es de infante, pero que tampoco puede considerarse adulta.

Ante este panorama, el adolescente enfrenta vicisitudes que le afectan interna y externamente. Cuerpo, mente, y *status* social se modifican para él. Su cuerpo ya no es el de un niño; sus pensamientos tampoco guardan el candor de la infancia, dudas incuantificables vienen a él, así como nuevos modos de concebir el mundo. En esta etapa se va construyendo un mundo de vida propio y personal, y consecuentemente su actuar se modifica; ya no es tratado como un inocente, sino como una persona capaz de asumir nuevas responsabilidades, incluso cuando paradójicamente el adulto ponga en duda la capacidad de juicio de este “nuevo adulto en potencia”.

De ello resulta que la adolescencia no puede ser entendida bajo la lógica simplista de la maduración psico-corpórea, pues más que un cuerpo en desarrollo, el adolescente

es un ser humano en situación de crisis, de cambio, de transición irrevocable, donde cada ámbito de su vida personal y social se ve modificado por su novedoso ser y estar en el mundo. Debido a ello, es indispensable reconocer que la adolescencia es una categoría que se halla cruzada por tres elementos de desarrollo básicos: 1) desarrollo físico-biológico, 2) desarrollo cognitivo intelectual, y 3) desarrollo social, siendo ésta última la más determinante para el estudio que aquí presento.

Indudablemente, el cambio más notorio durante la adolescencia es el físico, pues es el primero que se advierte, a saber: una avasalladora perturbación de la imagen infantil, una transformación total: fisonomía y rostro se modifican definitivamente. Sin embargo, la identificación de los demás cambios que experimenta el adolescente no ocurre con igual soltura. Los que respectan al desarrollo cognitivo / intelectual van a permanecer aparentemente ocultos en la mente del individuo en crecimiento, ya que la concreción de estructuras formalizadas de pensamiento y razonamiento lógico darán pauta no sólo a habilidades cognitivas racionales, sino también a nuevos pensamientos profundos de orden social.

De suerte que durante el proceso de desarrollo cognitivo “comienza la configuración de un razonamiento social, teniendo como relevancia los procesos identitarios individuales, colectivos y sociales, los cuales aportan en la comprensión del nosotros mismos”³⁹ a través de las relaciones interpersonales, las instituciones y costumbres sociales. Por eso, durante la adolescencia el aprendizaje cultural se manifiesta como un elemento determinante para el desarrollo de la personalidad de los sujetos.

Así mismo, dicho aprendizaje puede ser considerado como un catalizador, debido a su gran importancia dentro de la asunción de roles sociales, de género, de identidad y auto-identificación, puesto que es de la cultura misma de donde se obtienen los nutrimentos esenciales que permiten la construcción del yo social. Y precisamente en la adolescencia es cuando el individuo inicia la construcción de su propio yo individual, mismo que ha de comprenderse dentro de una colectividad.

De este modo, los cambios cognitivos / intelectuales que experimenta el adolescente se ligan íntimamente al proceso de desarrollo social que necesariamente

³⁹Vid. DÁVILA León, Oscar, *Adolescencia y juventud: de las nociones a los abordajes*, en revista Última década, No. 21, Cidpa Valparaíso, Diciembre, 2004, pp. 83-104.

debe forjarse al interior de su mundo de vida. De aquí, que los aprendizajes culturales pueden traducirse en aprendizajes que permitan al sujeto la adquisición de habilidades de desarrollo social, por medio de las cuales éste sea capaz de relacionarse interpersonalmente, respondiendo a las exigencias propias de su cultura. Lo que en consecuencia coadyuva a que el conocimiento social del yo y de los otros permita el progreso moral, ético y axiológico del individuo.

El desarrollo social durante la adolescencia es de suma importancia para el equilibrio vital del ser humano, porque de él depende la estabilidad emocional de los sujetos. Durante este periodo, la calidad de los aprendizajes culturales determinará entonces el tipo de habilidades sociales que se adquieran y, consecuentemente, establecerá las bases de la relacionabilidad que el individuo mantendrá con sus congéneres. De esta razón se deriva la imperiosa necesidad del adolescente por incluirse de manera “normal” en las situaciones de interacción personal.

Entonces, la capacidad de relacionarse del adolescente con los otros, es producto de su desarrollo: físico, intelectual, social y afectivo, puesto que debe aprender durante este periodo de cambios a relacionarse con y mediante su “nuevo” cuerpo (relación sí mismo-otros), asimilando las costumbres y valores socialmente aceptados en su cultura, para la asunción de un nuevo *status* social, familiar y personal, mismo que le presupondrá ciertas tendencias afectivas.

En virtud de ello, es menester identificar en las palabras de Margaret Mead un razonamiento indispensable para la comprensión de esta etapa vital, con respecto a la importancia que la cultura tiene sobre el desarrollo de los sujetos. Ella argumenta que la adolescencia “es una configuración cultural. Cada cultura tienen sus formas de construir la adolescencia”⁴⁰, lo cual resulta muy lógico, ya que cada cultura lleva inmersa una cosmovisión particularmente específica. Por lo tanto, la adolescencia se encuentra marcada por procesos biológicos, culturales, históricos y sociales.

Esto quiere decir que el hecho de ser adolescente, comporta significaciones que se definen en base a la situación contextual particular que arropa a cada sujeto. Y bajo este entendido, es posible asegurar que el periodo de desarrollo humano comprendido entre la infancia y la adultez, ha de ser concebido como una construcción socio-histórica,

⁴⁰Vid. AGUIRRE Batzán, Ángel (Ed.), Psicología de la adolescencia, Ed. Alfaomega Macrombo, Colombia, 1994, p. 15.

cultural y relacional, para poder ser interpretado de manera pedagógica en las sociedades contemporáneas. Lo cual implica ineludiblemente el reconocimiento de una constante resignificación de lo que es la adolescencia.

En efecto, la concepción de lo que es ser adolescente, se encuentra determinada preminentemente por la situación espacio-temporal que le culturiza. Dicha concordancia es la causante de la diversidad existente en cuanto a modos de comprender tal periodo de desarrollo, las formas de vivenciarlo, y la duración temporal del mismo. En cada sociedad los factores socioculturales determinan las características propias de la adolescencia, ya que, finalmente, es ella el reflejo de la evolución de las costumbres y las prácticas sociales⁴¹.

De esta manera, se da cabida al entendimiento de la multiplicidad de manifestaciones que puede adoptar tal periodo de vida en las distintas sociedades existentes, permitiendo hacer referencia a ella no sólo en forma categórica, sino hablando ya de “adolescencias”, las cuales son muy diferentes las unas de las otras alrededor del mundo. Margaret Mead –antropóloga estadounidense- da un claro ejemplo de ello. A inicios del siglo XX realizó un estudio de corte etnográfico en Samoa⁴², mismo que dio origen a su libro *Adolescencia, Sexo y Cultura en Samoa* (1928)⁴³, en el cual, critica fuertemente el desarrollo traumático de la adolescencia en la cultura occidental, al realizar una confrontación del adolescente americano y del samoano en lo que respecta al ámbito

En tal estudio “Mead presenta al adolescente samoano sin problemas, con una sexualidad no reprimida y vivenciada como un juego, al contacto con la naturaleza, donde se procrea y se muere con naturalidad”⁴⁴, a diferencia de la educación sexual tan castigada y llena de tabúes brindada en occidente. Sin embargo, las discrepancias no se restringen a la diferencia latitudinal de las culturas, pues aun en un mismo continente se presentan divergencias en cuanto a lo que implica ser adolescente.

Especialmente porque “en las culturas occidentales, la sociedad intensifica estas etapas de desarrollo a través de las instituciones sociales, organizadas en derredor de las

⁴¹Cfr. HOUSSAYE, Jean, Cuestiones pedagógicas. Enciclopedia histórica, Colección: Educación, Ed. Siglo XXI, México, 2003, p. 13.

⁴²Samoa se encuentra al sur del ecuador, en la Polinesia. Sus Coordenadas geográficas son: 13°35'S 172°20'O (-13.583, -172.333).

Para conocer más de Samoa ver el sitio: <http://es.wikipedia.org/wiki/Samoa#Geograf.C3.ADa>

⁴³Para mayor información consultar: http://es.wikipedia.org/wiki/Margaret_Mead

⁴⁴AGUIRRE Batzán, Ángel, Op. Cit., p. 14.

mismas: grados escolares, ciclos de enseñanza y el concepto legal y moral de `minoría de edad`⁴⁵, las cuales de ninguna manera son idénticas entre sí, sino sólo muy similares en estructura, mas no en vivencia.

He de ahí que en virtud de la cultura se moldea socialmente el perfil del adolescente. Por esta razón, me atrevo a asegurar que la adolescencia de Norteamérica es muy distinta a la de Sudamérica. De hecho, los modos de desarrollo: físico, intelectual y social, así como las prácticas relacionales que los adolescentes apre(he)nden de su cultura son tan distintos, que pareciera increíble creer que todos pertenecen al mismo continente, y/o a la gran categoría de la “cultura occidental”.

Aunado a ello, se halla la distancia temporal de inicio y término del periodo adolescente. Hoy día existen evidencias contundentes que muestran que los rangos de edad tradicionalmente determinados para la adolescencia se han modificado: acortándose en la época de inicio, y prolongándose mucho más hacia el término de la misma. Hace más de dos décadas, la adolescencia iniciaba a los doce años en promedio, y se creía conclusa cerca de los 20, cuando en nuestros días la edad considerada para su inicio se ha reducido hasta los 10, y en algunos casos los a 9 años de edad, y el fin de ella no se calcula ya en términos cronológicos, sino de desarrollo social, a saber: la consecución de la independencia económica de la familia nuclear.

Esto pone de manifiesto su tremenda inestabilidad histórica, y la dificultad de su total comprensión teórica. La adolescencia se transforma conforme al desarrollo histórico, social y educativo de las naciones. Por ende, resulta un menester de este estudio, el destacar las particularidades del adolescente que hoy día se forma bajo los criterios culturales, políticos, históricos y sociales, que enmarcan el contexto educativo emergente de la globalización cultural.

A razón de ello, presentaré en este capítulo los resultados obtenidos de la investigación etnográfica⁴⁶ que tuve a bien realizar en el Colegio de Bachilleres (Col.

⁴⁵Ibíd., p. 15.

⁴⁶La investigación etnográfica puede entenderse, literalmente, como el estudio (*γραπηοο*) de la cultura (*ethnos*) de una comunidad. Pertenece a un enfoque metodológico cualitativo, lo cual significa que epistemológicamente ella se ubica dentro del paradigma comprensivo-interpretativo de las Ciencias Sociales y Humanas. De suerte que ésta no trata de comprobar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra presente en un acontecimiento dado, sino de descubrir y describir cuantas cualidades sea posible identificar. Por ende, el objetivo de este tipo de enfoques es la descripción de cualidades de fenómenos a observar.

Bach.) Plantel No. 9 “Aragón”, durante el periodo semestral lectivo, comprendido entre el 13 de abril y el 9 de julio 2010 (según las correcciones realizadas al calendario escolar provocadas por la huelga en el Col. Bach). Dicha investigación es preeminentemente de campo, ya que sus fuentes de información fueron determinadas en el seno del fenómeno de estudio, y cuyos testimonios y vivencias capté mediante diversas técnicas de trabajo como entrevistas, cuestionarios, grabaciones, fotografías, etc.

En este particular, el fenómeno de estudio refiere a las prácticas interactivas que efectúan cotidianamente los alumnos del grupo 509 del Plantel “Aragón”, con especialización en informática. El contexto que he abordado es el de la cibercomunidad de Hi 5, conformada por adolescentes que interactúan en dos escenarios específicos: el Col. Bach (contexto presencial: cara a cara), y el sitio web Hi 5 (virtual).

Trabajar este fenómeno, se traduce en el interés por analizar la problemática educativa del adolescente que se forma en situación de globalización cultural (en divinculación de contextos: cultura y cibercultura), el cual radica en la necesidad disciplinar y epistémica que presenta actualmente la pedagogía referente al reconocimiento/validación de la existencia de prácticas educativas informales que se están generando en contextos emergentes, en contextos ciberculturales, donde es inexorable re-identificar al sujeto pedagógico, para contextualizar la práctica pedagógico-educativa que requiere nuestro país.

Por ello, es preciso cuestionar las prácticas ciberculturales del adolescente al interior de la cibercomunidad Hi 5, ya que al comprender el significado que los integrantes de ésta atribuyen a dichas prácticas, por el hecho de pertenecer a la misma, será posible una transformación teórico-práctica de la instrumentación pedagógica en diversos espacios educativos, sean éstos de la esfera formal o de la informal. Debido a ello, la mirada de la etnografía presenta una perspectiva de análisis propicia para la comprensión y estudio de dicho fenómeno, ya que su método supone la descripción y la interpretación de los fenómenos sociales desde la propia perspectiva de los miembros del grupo que se estudia.

La metodología que emplea este tipo de diseños de investigación para el abordaje del objeto de estudio, no sigue un proceso claramente definido como ocurre en los enfoques cuantitativos, por lo que fundamentan su estudio en sí mismos. Su desarrollo procedimental es circular o en forma de espiral, y buscan a través de ella la comprensión amplia de los fenómenos que el investigador determina como objeto de estudio. Cfr. BERTELY Busquets, María, Conociendo nuestras escuelas. Un acercamiento etnográfico a la cultura escolar, Ed. Paidós, Colección Maestros y Enseñanza, México, Reimpresión 2007.

Así pues, la observación participante y las entrevistas han sido las técnicas principales de acercamiento al complejo cultural a analizar. El propósito de dicho análisis se resume en determinar cómo el grupo adolescente entiende la situación social en la que están inmersos, a saber: como vivencian la pertenencia a una cibercomunidad, en este caso particular la de Hi 5. Para los fines de mi estudio, el diseño de investigación etnográfica empleado es de tipo descriptiva, y tomó 5 fases en su desarrollo:

1. Exploración
2. Sistematización de resultados
3. Análisis de los datos
4. Complementación de los datos
5. Elaboración del informe de hallazgos

La fase de exploración la trabajé en dos etapas:

a. Inmersión inicial al campo.- En este momento realicé observaciones generales del ambiente, los sujetos de estudio, la estructura social y las formas de vinculación interpersonal. A partir de ello, realicé en el grupo 509 la instrumentación de un cuestionario que me permitió conocer el perfil de la población que deseaba estudiar. A través de esta herramienta, requerí los siguientes datos de los participantes: edad, sexo, situación económica, y servicios tecnológicos con los que cuenta (Internet en casa).

b. Inmersión profunda al campo.- Aquí inicié formalmente la recolección de los datos/ de la información, pues realicé observaciones cada vez más enfocadas de las prácticas de relación interpersonal de los sujetos de estudio, así como de su ambiente social, y de la estructura que les vincula dentro y fuera de la escuela. De igual manera se aplicaron dos cuestionarios más, uno de ellos enfocado a los usos generales del medio de estudio: la página web Hi 5, y el otro referente a las preferencias particulares de cada individuo del grupo con respecto a las actividades a ejecutar en dicha página. Durante esta etapa se estableció la triangulación teórica de los datos, es decir, la razón que sustenta la recopilación y enriquecimiento de la información necesaria para satisfacer las necesidades epistémicas de la investigación, la que necesariamente demanda el empleo

de varias técnicas de recogida de datos cualitativos. Las técnicas⁴⁷ que empleé se detallan a continuación:

- Observación participante⁴⁸.- Este tipo de observación se efectúa en el ambiente natural del fenómeno a estudiar, o en este caso a observar. Particularmente, el fenómeno de mi interés fue la vinculación de los adolescentes del grupo de estudio: grupo 509 turno matutino del Plantel No. 9 del Col. Bach. Para los fines de mi estudio, dicho ambiente de interacción interpersonal fue concebido como di-valente: 1) sitios de reunión comunes al interior del plantel escolar (contexto presencial), y 2) página de la red social de Hi 5 (contexto cibernético).
- Grupos de enfoque.- Para la instrumentación de esta técnica, se reúne a un grupo de personas y se trabaja con éste en relación a los conceptos, experiencias, emociones, creencias, categorías, sucesos o temas que interesen al planteamiento de la investigación. Algunos autores lo consideran como entrevistas grupales.

Consisten en reuniones de grupos pequeños o medianos (2 – 10 personas) en los cuales los participantes conversan en torno a uno o varios temas en un ambiente relajado e informal, bajo la conducción de un especialista en dinámicas grupales⁴⁹.

De acuerdo a los planteamientos de esta técnica, el grupo no debe exceder a los 35 participantes, por lo que el grupo elegido para el trabajo fue correcto, con un total de 30 integrantes. La instrumentación de ésta se efectuó teniendo como base la programación de 5 a 7 sesiones –por principio-, para la recolección de los datos, y 3 sesiones más para la complementación de los mismos.

Para la correcta instrumentación de la técnica, fue necesaria la colaboración de un asistente que me ayudase en la coordinación, y logística del desarrollo de las sesiones,

⁴⁷La técnica es un conjunto de reglas y operaciones para el manejo de los instrumentos que auxilia al individuo en la aplicación de los métodos. Vid. ROJAS Soriano, Raúl, Guía para realizar investigaciones sociales, Textos Universitarios, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Ed. UNAM, 4ª edición, México, 1979, p. 63.

⁴⁸La observación participante no se circunscribe como tal exclusivamente a esta fase de la investigación, pues de ella depende en gran medida la articulación de cada una de las etapas que integrarán la investigación propuesta.

⁴⁹Vid. HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto, et. al., Metodología de la investigación, 4ª edición, México, 2007, pp.605-614.

pues en cada una de ellas era necesaria la división del grupo de estudio en subgrupos, así como reorganizar tales subgrupos (para dinamizar la práctica). Así mismo, la parte de recolección de datos a través de medios electrónicos: cámara de video y/o cámara fotográfica se vio beneficiada mediante esta organización del trabajo.

Durante las sesiones de grupo o grupos de enfoque se instrumentaron a su vez diversas estrategias para el tratamiento de 6 temáticas fundamentales para la investigación:

1. Hi 5
2. Me gusta... no me gusta
3. Mi Hi 5 y mi vida
4. Yo tengo un Hi 5
5. Mis acciones en Hi 5
6. Yo pertenezco a Hi 5

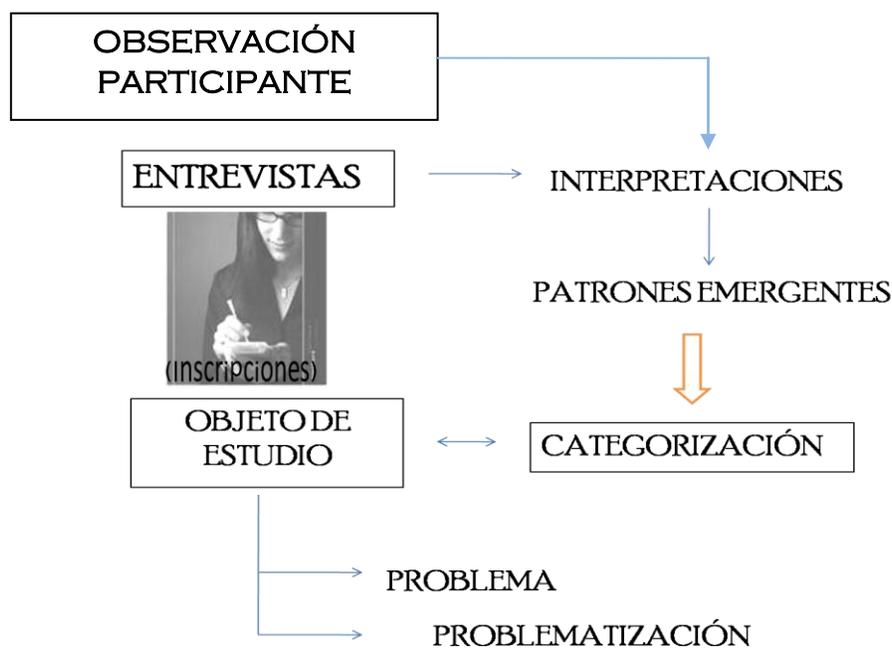
El tratamiento de cada uno de los temas sirvió sin lugar a dudas en la construcción del corpus de datos que debían ser sistematizados para su posterior análisis.

La fase subsecuente, denominada “sistematización de los datos para el análisis”, consistió básicamente en la estructuración de categorías de análisis, para que una vez realizadas, fuera posible proceder a compilar la información bajo éstas. Este proceso, explican los expertos en investigación, ha de realizarse de manera constante y continuada a lo largo de toda la etapa de recopilación de la información, ya que de esta manera se produce una constante reflexión con respecto a las necesidades de conocimiento del proyecto, y por ende, posibilita el enriquecimiento del mismo.

Debido a ello, la recopilación de las observaciones y de la información que resultaba de las sesiones de grupo fue constantemente revisada y diariamente trabajada en dos registros complementarios: mi diario de campo, y mi bitácora de sesión, mismos que encontraron auxilio en los registros electrónicos: audio/video recolectados.

Posteriormente, tras la saturación de datos (la aparición repetida de elementos de análisis), se procedió a la fase del “análisis y complementación de los datos”, donde a partir de la información obtenida en los registros de observación, se categorizaron algunos patrones emergentes. En congruencia a ello, se realizaron algunas entrevistas a profundidad para complementar los datos / información recabada.

Para cerrar esta etapa, se realizó como tal la construcción del objeto de estudio, a saber: la construcción del sentido de pertenencia de los adolescentes a la red social de Hi 5. El proceso de dicha construcción puede sintetizarse, grosso modo, en el siguiente esquema:



La fase final: la elaboración del informe de hallazgos, me permite poner a su consideración el producto de mi investigación. De los cuales, el primer hallazgo por reportar corresponde a la caracterización del adolescente real que hoy día se encuentra en situación de globalización cultural en nuestro país, mismo que a continuación presento.

El adolescente de bachilleres -determinado por los contrastes propios del periodo de transición de la adolescencia- es un ser humano que se halla en una etapa de crisis, de grandes cambios, donde encuentra en su modo de actuar y de relacionarse con el mundo grandes complejidades, porque todo su ser ha cambiado, ya no puede relacionarse con los otros como si fuese un infante, su cuerpo, su mente y su condición social delata ya los cambios que en la primer adolescencia han ocurrido, ya no es aquel adolescente de 12 años, ahora está cada vez más cerca de los 20.

En este momento de su desarrollo, está por enfrentarse a una de las decisiones más difíciles e importantes de su vida: el tomar la determinación del rumbo futuro de su existencia. “Estudiar o no estudiar, qué estudiar y dónde hacerlo”, ese es el problema que verdaderamente acosa las mentes de los estudiantes de bachillerato, porque muchos de

ellos consideran que el continuar estudiando es una posibilidad vaga, poco probable. Creen que ingresar a una universidad prestigiosa como la UNAM o el POLITECNICO es algo que no es para ellos, por el simple hecho de ser estudiantes de bachilleres. Al parecer se sienten poco preparados para acreditar el examen de ingreso de dichas universidades.

Por otro lado, algunos otros no le ven el caso a seguir estudiando, porque al no tener un buen promedio, la probabilidad de ingreso a la universidad para ellos se ve más lejana que nunca. Ante esta “realidad”, la única opción que consideran como viable para aquellos “afortunados” que podrán seguir estudiando es la incorporación a una escuela de educación superior particular; lo cual, desde mi punto de vista, no es precisamente la opción que les ampliará las posibilidades de acceso a estudios universitarios, ya que la población del colegio de Bachilleres No. 9 –en su mayoría- no cuenta con una situación económica sencilla u holgada.

De ello resulta que, la visión de futuro educativo se halle algo turbia para los adolescentes, quienes se muestran al mundo: osados y ansiosos de demostrar su valía. Y en este afán de demostrar a los demás lo mucho que valen y lo importantes que son, encuentran un cierto consuelo y refugio en las relaciones grupales, homo-binarias o de pareja. El grupo de amistad y/o el núcleo amoroso de pareja se erige cual soporte universal para la psique del individuo en esta etapa de su vida.

En palabras de Aguirre Batzán: “El adolescente como cualquier otro individuo, tiende a agruparse durante todos los periodos problemáticos con otros que como él experimentan las mismas necesidades, dudas y frustraciones⁵⁰. De lo cual resulta que las vivencias y las experiencias comunes y grupales permitan un marco de ritualización particular al grupo mismo. Esto significa que la colectividad de iguales dicta para sí misma el tipo de prácticas que serán reconocidas como aceptables, normales, deseadas, convenientes y buenas, y cuales no lo serán.

Por consiguiente, las prácticas cotidianas del grupo se ritualizan, dando oportunidad al individuo de sujetarse a ciertos cánones, que si bien son particulares y propios por instauración grupal, pueden llegar a ser universales por esencia categórica, es decir, por pertenecer a la llamada “cultura adolescente”. De esta manera, los rituales que se establecen para la adolescencia mexicana permiten a los jóvenes un punto de

⁵⁰AGUIRRE Batzán, Ángel, Op. Cit., p. 198.

referencia al cual asirse ante los continuos e insospechados cambios que presenta la sociedad actual.

Los jóvenes, sujetos de la globalización cultural, han determinado con sus rituales las formas en que deben hacer frente a las problemáticas propias de la adolescencia. Particularmente hablando, el adolescente del Colegio de Bachilleres Plantel No.9 se muestra como un estudiante lleno de inquietudes, con gran energía y ánimo variopinto. Podría llegar a considerársele como un digno heredero de las transformaciones culturales que ha venido generando la dinámica social de la globalización: inestables.

Durante mis observaciones en el plantel escolar, pude notar que el joven bachiller actúa de manera impulsiva, lo cual refleja su impaciencia ante situaciones de relación con sus compañeros, e incluso para con sus profesores. Aunado a ello, busca constantemente la obtención de beneficios personales. Ellos tienen perfectamente establecida en su mente la estructura jerárquica clásica de la institución escolar, y respetan en la medida de lo aparente las normas, razón por la que defino esta actitud suya más que como una infracción, como un acto de plasticidad normativa, pues no buscan quebrantar como tal las reglas del colegio, sino sólo torcerlas.

En congruencia a ello, las negociaciones del ejercicio del poder en las relaciones interpersonales se dan, tal como lo expresaría García Canclini, de forma oblicua, y no así de forma puramente vertical. En base a esta lógica interaccional se conforman grupos o binas de inseparable valor amistoso, ya que el grupo de pares es un factor fundamental para el desenvolvimiento social del adolescente, para el desarrollo personal, y para la supervivencia de la etapa, pues durante la adolescencia cada vivencia se ve magnificada significativamente a nivel subjetivo.

“El joven adolescente vive en situación turbulenta y está lleno de contradicciones: eufórico, disfórico, egoísta y altruista, desea la soledad y el aislamiento, pero recaba la vida grupal y la amistad, mientras una veces está lleno de entusiasmo idealista y prometeico, otras vivencia una enfermiza melancolía Wertheriana”⁵¹. Su condición le hace vulnerable y sin duda presenta una gran necesidad de apego al grupo de pares.

La problemática que enfrenta, relacionalmente hablando, se concreta en: la necesidad de auto-aceptación y autoafirmación, elementos que inciden de manera directa

⁵¹Ibíd., p. 6.

en la consolidación de la identidad personal. Así mismo, la búsqueda constante de la “normalidad” (establecida por el propio grupo), le hace hallarse en una constante auto-delimitación y moldeamiento de actitudes, valores, pensamientos y tendencias.

Sus mayores preocupaciones se dirigen hacia la esfera del desarrollo social, a saber: la construcción de una personalidad aceptable, agradable, que les permita socializar de manera “normal”, adecuada, pues ninguno desea ser considerado como “raro” o “diferente”. La normalidad es una categoría que se enraíza muy dentro de los ideales del adolescente. En consecuencia, la necesidad de demostración de normalidad ante los otros se presenta como una conducta habitual.

Lo habitual se inscribe dentro del mundo que se halla detrás de los ritos adolescentes, los cuales, en la medida en que se efectúen con cierta regularidad, permiten acceder a la tan esperada aceptación social que el adolescente codicia. Así, puede asegurarse también que las demostraciones públicas de afecto, implican un alto grado de aceptación entre los miembros del grupo. Entonces, entre más ejecute el adolescente los rituales de grupo, más “normal” se considera, y por ende, mejor aceptado será al interior de la comunidad.

En este sentido, puedo mencionar varios cultos que se erigen entre la comunidad adolescente como vertebrales para su cultura: culto a la música, culto al cuerpo, culto a la imagen pública, y culto a las “nuevas” tecnologías. Cada uno de ellos ha marcado un cierto *modus vivendi* para el estudiante de bachilleres, y ha permitido en el/los grupo(s) de amistad ciertos patrones de conducta.

Es notable reconocer que dentro de la comunidad adolescente existen múltiples criterios para conformar grupos o binas de amistad, así como relaciones amorosas, sean éstas de tipo heterosexual u homosexual. El criterio que he hallado medular, y del cual se desprenden todos los demás, es el de la semejanza en la filosofía de vida, a saber: comportamiento, ideología, gustos, manera de resolver los problemas.

Por eso, los grupitos de amistad se conforman de manera sencilla, tras la primera conversación, que generalmente trata estos tópicos. Sin embargo, existe una manera mucho más directa de conocer a un adolescente y saber de su persona, sus gustos, su ideología. Esto es a través de la música, pues concuerdo con lo expuesto por Aguirre Batzán: “La música es la primera realidad cultural de la adolescencia”.

“Music is live, music is love” expresan los participantes del estudio, y es que a través de ella se han creado vínculos de relación adolescente, no sólo a un nivel grupal particular, sino como comunidad juvenil –dependiendo claro del estilo de la misma-, rebasando sin lugar a dudas las fronteras de un municipio, un estado, e incluso un país; porque la música representa ya desde la década de los sesenta un símbolo característico de la adolescencia y de la juventud. En ella se materializa una gran veta de la filosofía adolescente: “La vida no sería igual sin la música”⁵².

Por otro lado, los cultos al cuerpo y hacia la imagen pública, también han ceñido los criterios de relacionalidad, ya que existen tendencias de agrupación que toman como base un estilo de vestimenta. De ahí la existencia de tribus urbanas⁵³: punks, skatos, emos, fresas, darks, góticos, rocanroleros, otakus, gamer, hippies, rastafaris, frikiss, taggers, entre muchas otras más. De este hecho se deriva uno de los fenómenos adolescentes más comunes en el Plantel No. 9 del Col.Bach.: la vigilancia expectante.

Este fenómeno parte de la premisa tácita de la constante observación del otro, en todos los aspectos que conciernen a su personalidad: la vestimenta, el lenguaje empleado, los hábitos, la conducta, los gustos, la ideología que manifiesta. La mirada del adolescente, crítica por antonomasia, pone de manifiesto la necesidad que éste asume de auto-determinación, ya que el auto-conocimiento encuentra como punto de partida el conocimiento de los otros.

En todo momento, el adolescente mira lo que le gusta y lo que rechaza en los otros, para así auto-delimitar su propia personalidad, su manera de ser, de vestirse, de pensar, etc. El parámetro magno en la construcción de la identidad personal del

⁵²Las frases empleadas al inicio y al término del párrafo fueron extraídas literalmente de los discursos emitidos por los participantes de la investigación durante el proceso de recolección de datos/ información. A lo largo del capítulo se utilizarán algunas otras.

⁵³Una tribu urbana es un grupo de personas que no está de acuerdo con los cánones de conducta tradicional, por lo que sus miembros se comportan de acuerdo a las ideologías de una subcultura/contracultura. Este tipo de tribus se origina y desarrolla –como su nombre lo indica- en el ambiente urbano, de las ciudades. Para este tipo de agrupaciones, al igual que para cualquier cultura, le son esenciales los símbolos comunes, y las pautas de acción establecidas como propias. Dichos grupos se caracteriza por la homogeneidad lingüística, la concreción de su propia conciencia colectiva, y el sentimiento de pertenencia común, así como por el lugar de residencia en común o la emigración.

Para mayor información consultar:

http://sepiensa.org.mx/contenidos/s_tribus/tribus.htm

Revista de Estudios de Juventud que edita el Instituto de la Juventud (INJUVE) del Ministerio de Asuntos Sociales: *De las tribus urbanas a las culturas juveniles*, Coordinación del número: Carles Feixa, marzo 2004.

Vid en:

<http://www.injuve.migualdad.es/injuve/contenidos.item.action?id=1189360427&menuId=1963852640>

adolescente se ubica en la categoría de aceptación social. Debido a ello, la vigilancia expectante permite al joven bachiller anticipar resultados de aceptación societario al proyectar-se en los otros, aquellos a quienes vigila/observa.

Este fenómeno de alerta visual, genera un mecanismo evaluativo y regulatorio de la normalidad a un nivel mucho más específico, por lo que al interior de cada grupo juvenil o tribu urbana se establecerá un código de normalidad particular. He de ahí la complejidad de las interacciones adolescentes. Lo normal para unos no lo es para los otros. Es así que la vigilancia expectante propina al adolescente de un criterio discriminativo eminentemente visual.

Grosso modo podría decirse que éste es el filtro y la barrera principal que existe entre los bachilleres para relacionarse unos con otros. Se prefiere la igualdad a la marcada diferencia: los fresas desprecian a los emo, y viceversa. Por voluntad propia no se buscan para interactuar. Es importante mencionar en este momento que precisamente aquí es donde radica la importancia de la institución escolar, porque es en ella donde gracias a sus normas de trabajo institucionales se promueve la interacción entre la diversidad juvenil.

Grupos de trabajo escolar han provocado no sólo la vinculación personal de los adolescentes en la obtención de una nota, sino que en muchos casos, afortunadamente, ha permitido un espacio de relación personal donde romper con las superficiales impresiones que la vigilancia expectante ha marcado en las relaciones inter-adolescentes, y que se manifiestan en situaciones de rechazo categórico. En este sentido, la escuela ha contribuido socialmente a la integración y la cohesión social de los grupos juveniles que coexisten en nuestro país.

La consecuencia lógica de este tipo de apertura relacional es la amplitud interaccional, y la vinculación no sólo escolar, sino también extramuros. Esta vinculación, se ve apoyada por las cada vez más “nuevas” tecnologías de la información y de la comunicación (TIC’s), lo que es prueba fehaciente de otro de los cultos mayormente extendidos en la cultura adolescente mexicana: el culto por las tecnologías de la comunicación, donde lo que más importa es la capacidad de memoria, el ancho de banda, y la resolución visual.

Existe un gusto generalizado por las tecnologías emergentes, así como por su empleo para relacionarse con los otros, por mantener contacto y estar al tanto de los sucesos importantes del mundo y de la comunidad. Gracias al uso de las tecnologías como mediadores de la comunicación, la conectividad se erige como una condición sociocultural inherente a nuestra sociedad actual. En virtud de ello, el adolescente en situación de globalización cultural es un individuo que establece sus relaciones interpersonales de manera di-vinculada: cara a cara y a través de las redes de comunicación telemática.

Dada la caracterización antes mentada, es claro que el ser adolescente en situación de globalización cultural implica ante todo cambios de orden bio-psico-sociales, que se manifiestan de manera concordante a los dictámenes que la globalización plantea a las prácticas culturales de nuestro contexto ciber-emergente nacional.

Bajo esta lógica de estudio es posible proceder al análisis de las prácticas ciberculturales que actualmente están efectuando los adolescentes mexicanos del Colegio de Bachilleres, estudiantes del quinto semestre del nivel medio superior, plantel No. 9 “Aragón”.

Para finalizar este apartado, presento a grandes rasgos las características más notables del sujeto de estudio que me ocupa:

FÍSICAS	<ul style="list-style-type: none"> ~Máximo desarrollo en peso, y altura ~Aparición de los caracteres sexuales secundarios ~Adquisición de la apariencia física adulta ~Maduración de los sistemas reproductores ~Máximo desarrollo del cerebro
COGNITIVAS	<ul style="list-style-type: none"> ~Desarrollo de las estructuras de pensamiento lógico ~Aparición de la conciencia social
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> ~Es sumamente individualista y paradójicamente busca la compañía / integración binaria o grupal, sea de tipo amistosa o amorosa ~ Manifestaciones culturales del yo ausente o solitario ~Busca la practicidad en todo momento ~Se muestra ansioso por demostrar su autenticidad sin ser

	<p>extravagante</p> <p>~Su cuerpo es su gran tótem, le rinde culto constante a través de diversos medios y/o fuentes de elogio</p> <p>~Se procura bienes materiales novedosos/ de moda</p> <p>~ Demuestra cierto fastidio por las normas institucionales</p>
HABILIDADES	<p>~Es un ser sumamente creativo, ya que la situación de ser adolescente le exige la defensa de su unicidad/autenticidad (necesidad de auto-afirmación)</p> <p>~Está sumamente relacionado con las tecnologías de la información y la comunicación (TICs)</p> <p>~Es capaz de manipular las reglas y las relaciones con los otros para beneficiarse a sí mismo</p>
AFECTIVAS	<p>~La inestabilidad emocional puede presentarse con frecuencia, ya que experimenta tres duelos básicos durante este periodo vital, a saber: duelo por la pérdida del cuerpo infantil, duelo por la pérdida de la identidad infantil, y finalmente, duelo por la pérdida de los padres de la infancia⁵⁴.</p> <p>~Busca contacto continuo entre iguales, de ahí la importancia del grupo de pares durante este periodo.</p> <p>~Demuestra afecto y tendencias de construcción de relaciones amorosas con otros adolescentes, sean estos de tipo heterosexual u homosexual.</p>
EDUCATIVAS	<p>~Presenta la necesidad de poner a prueba los valores dados por la familia nuclear para poder consolidar sus propios pensamientos, conducta, actitudes, estilo de vivir, sentir y relacionarse con los otros.</p> <p>~Prefiere los aprendizajes informales debido a su practicidad y a la inmediatez de su aplicación.</p>
SOCIALES	<p>~Se encuentra en un estado generalizado de vulnerabilidad social</p> <p>~Se halla en la búsqueda de su propia identidad</p>

⁵⁴Cfr. AGUIRRE Batzán, Op. Cit., Cap. 2 “Psicología de la adolescencia”, pp. 6-39.

SOCIALES	<ul style="list-style-type: none"> ~La integración de un grupo básico de amistad le resulta indispensable ~Comprende que la amistad y la solidaridad son los valores universales a respetar y mantener dentro del grupo de pares ~Se relaciona interpersonalmente con gran frecuencia mediante las tecnologías telemáticas de la comunicación. ~Muestra tendencias de homogeneidad cultural, aun cuando busca constantemente el reconocimiento de su individualidad. ~Es alta su necesidad de autoafirmación ~Presenta cierta inercia social, es decir, actúa en muchas circunstancias de modo mecánico (actuar por actuar)
----------	---

2.2. Comunicación y relaciones interpersonales del adolescente: interacción divinculada

Las transformaciones epistémicas que se derivan de la normalización cultural, como consecuencia de la integración de los procesos globalizantes al interior de las naciones alrededor del mundo, propician cambios no solamente en las concepciones teóricas de la realidad, sino sobre todo en las manifestaciones procedimentales de ésta.

A saber: la concepción del adolescente que se tenía en la década de los 90 es ya prácticamente inoperante, pues ahora se tratan construcciones teóricas que intentan explicar la complejidad de su haber en el mundo. Actualmente el manejo teórico de la realidad procura comprender e interpretar la complejidad de ésta. Teorizar sobre la adolescencia del siglo XXI, hoy día, implica hablar no sólo de la evolución fisiológica, psíquica o social de dichos sujetos, debido a que el entramado cultural que les cobija es en extremo fluctuante, por lo que la comprensión de la adolescencia no ha de ser tomada más como una concepción, sino más bien como un fenómeno contextual que acontece.

Comprender a la adolescencia de este modo, necesariamente precisa que se adviertan los procesos de transformación cultural que se efectúan en derredor de la sociedad sujeta del régimen de la globalización. En virtud de ello, es preciso resaltar en este momento la importancia que conlleva la globalización cultural al interior de los núcleos simbólicos de desarrollo relacional entre individuos, por el hecho de que su

influencia recae directamente sobre las prácticas interactivas de los sujetos globalmente culturizados.

Las prácticas que integran la “cultura adolescente” de mi grupo de estudio se hallan ritualizadas bajo la consigna de la integración al “grupo de amistad”, misma que a su vez se halla regida bajo la luz de la normalización certificada por la vigilancia expectante. De suerte que este canon de normalidad juvenil se encuentra delimitado por un todo contextual globalizado, que estructura líneas perfectamente definidas para la cultura adolescente mundial.

En este sentido, es válido sugerir que existen parámetros concretos que perfilan las prácticas relacionales del adolescente, en base a las características propias de la mercantilización de bienes culturales que impone la lógica de la globalidad a la cultura alrededor del mundo. “Giroux sostiene de modo persuasivo que la comercialización de la industria global de la cultura articula una ‘pedagogía cultural’ que invita a los jóvenes a pensar, desear y comportarse de ciertas formas que, principalmente, favorezcan la exposición, el consumo y los anhelos insatisfechos: una hegemonía de la cultura popular global”⁵⁵.

Consecuentemente, el consumo de bienes culturales del adolescente sujeto de la globalización cultural, se manifiesta de cierto modo homogenizada, debido a la marcada desterritorialización que coadyuva al crecimiento y mantención tanto de la economía, como de la cultura inter, y transnacional. Por tanto, la experiencia de la culturización global es un fenómeno que atañe de manera estandarizada a ese sector poblacional, lo cual significa que las vivencias que propicia la globalización entre los adolescentes son, en cierta forma, productos en oferta perfectamente empaquetados, rotulados y engalanados con marcas que definen tendencias, estilos y modos de ser y de actuar en y ante el mundo.

De ello resulta que los ritos de iniciación hacia los grupos de amistad sean similares o análogos alrededor del mundo. Luego, es evidente que la aproximación

⁵⁵Cfr. PAM Nilan, *Culturas Juveniles Globales*, p. 43, texto editado como parte de un proyecto de publicación sobre culturas juveniles en el mundo, editado por Pam Nilan, Carles Feixa y Lynne Chisholm, que surgió de la sesión coordinada por estos autores en el XV Congreso Mundial de Sociología (Brisbane, Australia, 2002) sobre *Hybrid identities and Plural Worlds* (Identidades Híbridas y Mundos Plurales). Para ver el texto consultar:

<http://www.injuve.migualdad.es/injuve/contenidos.downloadatt.action?id=1414729577>

procedimental de los ritos entre la población adolescente de nuestro país sea tan cercana. En la zona metropolitana de la ciudad de México (ZMCM)⁵⁶, dichos rituales adolescentes de iniciación representan un vínculo importante de comunión generacional, e incluso podría sospecharse que éstos fungen como un elemento de cohesión e identidad juvenil propios de su tiempo vital.

En consecuencia, y retomando del apartado anterior los cultos que practican los estudiantes del Col. Bach. No. 9: culto la música, al cuerpo, a la imagen pública y a las nuevas tecnologías, es menester de este estudio poner de manifiesto que cada uno de ellos se ha convertido en eje vertebral de la cultura del adolescente en situación de globalización cultural. Pese a la íntima relación que existe entre éstos, la adoración hacia las nuevas tecnologías es de ellos el más importante, y es precisamente a partir de él como se organiza el cuerpo simbólico-significante de la cultura del adolescente globalizado.

En virtud de esta supremacía, el adolescente ha venido construyendo y reconstruyendo estilos de interacción novedosos e innovadores a los previamente existentes a la gran revolución ciber-tecnológica que se ha generado desde la década de los años 80, de suerte que el empleo de las tecnologías telemáticas de la comunicación, ha permitido el crecimiento del ciberespacio, donde a cada minuto crece la cantidad de mensajes de texto enviados, de imágenes, fotografías, canciones, en fin, de variada información que a éste se incorpora.

El culto a las tecnologías que practica el adolescente del tercer milenio, es necesariamente consecuencia de la imposición de la conectividad como condición sociocultural del desarrollo social, es decir, de la manera en que se concibe la dinámica interactiva entre individuos, ya que mediante el empleo de la internet, la red de mensajería vía celular o de correo electrónico, y/o el chat, es posible estar en contacto -o conectado- siempre en y a disposición de ser contactado por todos los demás.

⁵⁶La zona metropolitana de la ciudad de México está integrada por las 16 delegaciones del Distrito Federal, 40 municipios del Estado de México (entre los cuales destacan Nezahualcóyotl, Ecatepec y Chimalhuacán), y 1 municipio de Hidalgo (Tizayuca). En esta zona se concentra el mayor número de negocios y de actividades comerciales en el Distrito Federal por lo que es de suma importancia para la actividad económica tanto de la Ciudad de México como del país.

Para mayor información consultar:

http://es.wikipedia.org/wiki/Zona_Metropolitana_de_la_Ciudad_de_M%C3%A9xico

De esta manera, se entretajan constantemente vínculos interpersonales que si bien no han desestructurado las formas no electrónicas de comunicación e interacción humanas, si han venido a erigirse como estrategias comunicativas compensatorias y complementarias para la relacionalidad laboral, estudiantil, recreativa, e íntimo afectiva. Por ende, la conectividad promueve cierto tipo de relaciones interactivas, mismas que acorde al contexto cibercultural que emerge en nuestro tiempo, han determinado cambios en la organización social y colectiva.

Tales cambios, se muestran clara y diferencialmente marcados en tres niveles de desarrollo social importantes. El primero de ellos -el más particular- responde al nivel personal, el segundo nivel corresponde a la categoría grupal, y finalmente el tercero de éstos, siendo el más general, refiere al nivel social. Cada uno de ellos se encuentra entrelazado íntimamente a los otros, y cual eslabones, articuladamente se influyen e interpelan. A continuación, plantearé cómo es que afecta la conectividad específicamente a la comunicación mediada por ordenador en cada uno de los tres niveles antes mencionados.

En un nivel personal, la conectividad repercute de manera directa y primordial en las maneras en que el individuo ejerce su capacidad comunicativa, dado que el desarrollo tecnológico que soporta la globalización “no sólo estructura relaciones sociales, es a la vez el espacio en el cual ocurren las relaciones y la herramienta que usan los individuos para entrar en este espacio”⁵⁷ de interacción multidinámico, de incesante crecimiento y acción: el ciberespacio.

Así pues, la comunicación que se suscita como base relacional en el ciberespacio consiente la evolución de las formas clásicas de la socialización, ya que la ruta interactiva del canal de comunicación que por excelencia representa la cibercultura: la red de mensajería, es de tipo bilateral, puesto que el proceso comunicativo puede ser tanto sincrónico como asincrónico; es decir, que éste último puede efectuarse tanto en tiempo real, como atemporalmente, pudiendo ser las conversaciones en línea: superficiales e impersonales, o profundas y cargadas de emotividad ciber-icónica.

⁵⁷JONES, Steven G. (Editor), Cibersociedad 2.0. Una nueva vista a la comunidad mediada por ordenador, Ed. UOC, Col. Nuevas tecnologías y Sociedad, Traductor Richard Faura, Barcelona, 2003, p.32.

De esta manera, el trato interpersonal puede llevarse a cabo instantáneamente y/o prolongarse a través del tiempo. La asincronicidad existente en algunos dispositivos de telecomunicación, ha estimulado la elongación de las relaciones sociales, llevándolas a un plano virtual, donde el contacto “humano” ya no precisa presencialidad corporal, sino sólo pervivencia en la red. Esto mismo, se refleja en las inquietudes del adolescente globalizado, quien a través del sistema de mensajería virtual ha restablecido contacto con compañeros o amigos de la primera infancia, a los cuales ya no frecuenta o ve en persona, y de quienes sin embargo, se mantiene al tanto (especialmente de su desarrollo físico y social).

De donde se sigue que, la vigilancia expectante que coadyuva la elongación de las relaciones interpersonales se ve acompañada necesariamente del fenómeno de la desinhibición, y de la expresión desmesurada que desencadena el sentimiento de seguridad, y relativo anonimato existente en las relaciones comunicativas mediadas por ordenador. Tal como lo expresa Lévy en su estudio sobre la cibercultura, en este contexto neo-cultural se

“apunta hacia una civilización de telepresencia generalizada. Más allá de una física de la comunicación, la interconexión constituye la humanidad en continuo sin frontera, atraviesa un medio de información oceánico, sumerge los seres y las cosas en el mismo baño de comunicación interactivo. La interconexión teje un universal por contacto”.⁵⁸

Y precisamente por ello, es que las necesidades de conocimiento del hombre se han amplificado selectivamente en el medio cibercultural, porque innegablemente la internet soporta miles de millones de páginas web, en las cuales otros miles de millones de personas han vaciado información versátil, sea ésta de interés general, científico, social, popular o personal, lo que irremediablemente constituye en ella (la red de redes), un océano de información por consultar.

No obstante la gran cantidad de temáticas ofertadas en la red, las tendencias de consulta de la gente se ven determinadas casi de modo exclusivo por sus actividades profesionales, laborales, y por su puesto de interés personal. Esto significa que el empleo de la red es un catalizador de aprendizaje para quienes necesitan obtener información,

⁵⁸LÉVY, Pièrre, Op. Cit., p. 100.

sea para una investigación científica, para su trabajo, las tareas escolares, o para ubicar una dirección desconocida.

Ahora bien, una vez subsanadas estas necesidades de información, la conectividad influye en el sentir personal incitando a los sujetos a estar en una constante expectativa por recibir mensajes, textos, imágenes, fotos o comentarios, ya sea en el correo electrónico o en los perfiles de las redes sociales, pues más allá del uso de la internet para el aprendizaje autogestivo, ésta encuentra su supremacía en el uso del tiempo “libre”, entendido a éste último como comúnmente es llamado: “tiempo muerto”, tiempo en el que no se está trabajando, estudiando, o haciendo algo necesariamente poético⁵⁹.

De ello resulta que la conectividad ha impuesto a la población en general un muy específico modo de pasar el tiempo libre o de “matar el tiempo”, paradójicamente, aprovechándolo para estar pendiente de la vida ciber-social. Por eso, estar conectado significa mantener fresca la relación con los otros todo el tiempo, no importando ya las limitaciones espacio-temporales. Por ende, la conectividad es considerada una condición de socialización y desarrollo colectivo de nuestra realidad inmediata.

Bajo este entendido, el hecho de “conectarse” y estar pendiente de las actividades multimedia que constituyen las prácticas ciberculturales del ciberespacio, es una práctica que se ha inmiscuido sutilmente en la vida cotidiana del ciudadano que habita en las grandes urbes y metrópolis del mundo. Así, la ciudad de México y el área metropolitana no quedan exentas de este tipo de prácticas, y es que la rutina de expectativa que provoca la conectividad, se ha tornado ya en una parte “natural” del *habitus* del sujeto de la globalización cultural, propiciando así un automatismo inercial en el proceder (ciber) urbano.

A ello se debe que las relaciones interpersonales se despersonalicen paulatinamente. Hoy día los sujetos emplean cada vez con mayor frecuencia el ciberespacio para ejecutar prácticas comunicativas eventuales, donde el empleo de aparatos electrónicos como mediadores y canales de la comunicación, empobrece la

⁵⁹La poiesis, desde el punto de vista griego, apunta en todo momento a un resultado y recibe su valor y sentido necesariamente de la concreción de una obra determinada, implica la producción de un producto, y requiere de un conocimiento del tipo *techné*. lo cual podría describirse como el hecho de un hacer fabricando. Cfr. BöM Winfred, Teoría y praxis, CREFAL-OEA, Pátzcuaro, Michoacán, México, 1991, p. 22.

calidad y la capacidad del hombre de interactuar presencialmente con sus semejantes, creando en su pensamiento una dependencia hacia éstos artefactos en la intención de poder vincularse con los otros.

Esta dependencia tecnológica resulta dañina tanto al ser individual como al ser en colectividad, ya que el contrato social de relación interpersonal cara a cara se fractura frente a la búsqueda de amplitud en el desarrollo de las TIC's, en pro de una vinculación multifacética y multidinámica entre individuos. Así, la ansiedad colectiva que se manifiesta en el imperativo de mantenerse en contacto franco con nuestros semejantes las 24 horas del día, se concreta en la creencia individual de contar con un teléfono celular y, por lo menos, con una cuenta de correo electrónico que permita el vínculo a un determinado perfil de cuenta en alguna de las redes sociales existentes, mediante la cual pueda éste: conectarse, mostrarse, ser visto, y estar en y a disposición de ser contactado.

Actualmente, el uso de estas tecnologías telemáticas de la comunicación, ha crecido de una manera tan extensa, que podría sospecharse que su fin se ha perdido, o quizá o se ha popularizado tanto su uso, que su *telos* primario se ha pervertido. El significado de la interacción humana en línea se generaliza en un conocer mórbido de la vida "íntima" de los otros. Por lo que hoy dichas tecnologías se han convertido ya en extensiones corporales de vinculación interpersonal, y tal vez a ello se deba que las comunidades virtuales se hayan vuelto tan efectivas operacionalmente.

Posiblemente, esa sea la causa del acelerado y creciente apego de los usuarios de internet a sus variadas redes sociales, donde la conformación de grupos de amistad resulta sencilla, atractiva y segura, incluso más que en la vida real. Tal es el caso de los adolescentes, quienes demuestran un apego importante a este tipo de sitios web, y ello muy probablemente se deba a que las generaciones juveniles han desarrollado gran familiaridad con toda clase de tecnologías telecomunicativas.

En consecuencia, las nuevas formas de socialidad a las que acceden por medio de éstas, no les resultan ya ajenas, ni mucho menos extrañas, sino todo lo contrario: ellos viven ya la revolución de las "nuevas" formas de vivenciar la cultura. Y es aquí, donde es posible evidenciar las consecuencias de la conectividad en el segundo nivel de análisis planteado: el nivel grupal.

Éstas tienen que ver directamente con la técnica, la tecnología y el dominio de competencias virtuales que permitan a los sujetos interactuar en ámbitos telecomunicativos tales como el ciberespacio, en pro de una efectiva relacionalidad interpersonal. Por lo tanto, en este contexto socio-cultural emergente, el menester innato del ser humano para comunicarse crece, se virtualiza y se enferma debido al estrés que ocasiona la alta exigencia interactiva en centros laborales, profesionales y de reunión ciudadanos: la conectividad se erige entonces como un reclamo social.

Debido a ello, se han transformado nuestros horizontes simbólicos y de significación a un grado cognitivo, lo cual significa que existe ahora una nueva manera de concebir la realidad, el tiempo, el conocimiento y las formas de aprehender el mundo. De este modo, la cibercultura ha propiciado un espacio fértil para la generación de simbología y signos neo-ciber-culturales, de los cuales se sigue la génesis de la realidad virtual, los emoticons, el e-learning, los buscadores, las páginas de traducción, los muds, blogs, salas de chat, entre otras.

Las relaciones interpersonales de la cibercultura se estructuran alrededor de la configuración del software propio a cada medio electrónico de telecomunicación, y es ésta la razón por la que ahora el dominio tecnológico se mide en competencias cibernéticas o competencias virtuales⁶⁰, admitiendo así la generación de nuevos modos de enculturación, aprendizaje y empoderamiento de espacios.

De ello se deriva la transformación de la pirámide axiológica del individuo globalizado, el estilo de vida del hombre ciudadano, las manifestaciones conductuales, las apetencias intelectuales y volitivas, y la concepción del otro. De esta crisis surgen neo-modelos de hombre y mujer ciudadano(a), individuos a quienes importan ya: la eficiencia, la productividad, la obtención de bienes y servicios, la justicia del todo merecer, y el

60De acuerdo con la Secretaría de Educación Pública (SEP) una competencia se define como un conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, aptitudes, habilidades, actitudes y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos. Así, al hablar de una competencia virtual se hace referencia a un conjunto de capacidades, conocimientos, actitudes, habilidades, actitudes y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje informales *on-line* que permiten al sujeto existir e interactuar en el contexto cibernético con sus semejantes.

Vid. Concepto de competencia en:

http://www.dgb.sep.gob.mx/informacion_academica/curso_taller/materiales_instructor/definicion_competencias.pdf

reconocimiento del otro como “semejante”, bajo las condiciones de homogeneidad y normalización cultural que dicta el paradigma de la globalización en nuestro país.

Innegable resulta entonces, que existe un alejamiento psicológico y afectivo entre los individuos sujetos de la globalización cultural, pues la población en general, ha desarrollado actitudes de indiferencia socio-personal muy marcadas. El desinterés por el otro parte de la frialdad, la superficialidad, y del escaso involucramiento personal que promueve la comunicación mediada por ordenador, así como la conectividad misma a nivel grupal, específicamente en las redes sociales.

Aun cuando la conectividad da un giro a la concepción que tienen las personas de estar juntos, éstas no han podido subsanar los huecos que se dejan sentir en los corazones de los sujetos globalmente culturizados, ya que dichas relaciones se ciñen al ancho de banda de la conexión de internet, o las actividades/elementos autorizados dentro de los programas que permite la tele-interacción.

Las nuevas formas de vivenciar la cultura –a través de las TIC´s- sustraen de cierto modo al sujeto de la realidad tangible (la realidad no electrónica), y le sumergen en las mareas de la realidad virtual, situación que presenta tantas desventajas sociales como ventajas interactivas. Principalmente, puedo mencionar el debilitamiento de la tolerancia para con los otros, sobre todo para con las personas mayores o de la tercera edad, a causa -sospecho- de la intolerancia al analfabetismo o bajo nivel adquirido de ciber-competencias.

De igual modo, la tolerancia al tiempo mismo se ve mermada, pues las condiciones de efectividad y velocidad de acceso a la internet, prometidas por las compañías de servicios tele-informáticos, influyen de manera negativa la capacidad de espera del individuo. Lo que en consecuencia, afecta directamente la convivencia grupal cara a cara (presencial) de los sujetos, ya que se tolera poco la lentitud, la duda, la ignorancia, e incluso la marcada diferencia.

Es en este sentido como la conectividad afecta a nivel grupal a los seres humanos: por un lado fortalece los canales de comunicación, que mediados por el ordenador, y soportados electrónicamente por la internet, permiten trascender las barreras del espacio y del tiempo, brindando así elasticidad a los estilos de convivencia, reunión y socialización

entre individuos; mientras que por otro lado, paradójicamente, esta ventaja comunicativa se convierte simultáneamente en uno de los mayores obstáculos para la cohesión social: se postergan cada vez más las relaciones cara a cara.

Por muchas razones es mucho más sencillo expresarse en un ambiente con cierto anonimato y seguridad, donde es fácil desaparecer de una conversación *non grata*, o (a)parecer ausente en la charla misma. Porque la conectividad amplía los tiempos de interacción, es decir, rompe las fronteras tradicionales de espacios interactivos a nivel social, ésta se erige como una condición indispensable para el desarrollo societario.

Entonces, la sociedad se vuelve dependiente de las tecnologías en la medida en que se han inmiscuido íntimamente tanto a nivel personal como a nivel grupal en la dinámica de la vida cotidiana. De ello resulta que las prácticas relacionales del adolescente del tercer milenio sean mucho más complejas que en antaño. Ahora se aprende, se socializa e interactúa en una realidad di-contextual, a saber: en el contexto cultural normalizado por la lógica de la globalización, y en el contexto de la cibercultura.

Es así, que la complejidad de las relaciones entre adolescentes se amplía sobremanera en el contexto ciber-emergente, ya que la conectividad delimita ciertas rutas ritualizadas de acceso a los grupos. El caso específico de los estudiantes del Col. Bach. No. 9, se muestra en la conformación de grupos de amistad en la red social de Hi 5, donde las reuniones en línea no se hacen esperar después del colegio, pues éstas se evidencian como parte indispensable de los modos de relacionalidad cotidianos.

2.3. Caracterización de la cibercomunidad de Hi-5: normas, ritos, comunidad y tendencias adolescentes

Dadas las exigencias propias de la conectividad inmersas en la vida académica del nivel medio superior del sistema educativo nacional, en el Colegio de Bachilleres se conjugan tanto las necesidades de conectividad relacionadas directamente con las actividades curriculares: entrega de tareas, revisión de páginas, blogs o participación en foros de debate on-line, así como los menesteres comunicativos e interactivos de interés personal de los estudiantes, ya que el trabajo en equipo es una estrategia didáctica recurrente en dicho colegio, y particularmente lo es para el plantel No. 9 “Aragón”.

En virtud de ello, el estudiante de bachilleres se vale de los medios tecnológicos de telecomunicación, principalmente del uso de la computadora y de la internet para la realización de este tipo de tareas por equipo, puesto que la distancia entre residencias y el desfase de horarios en actividades (curriculares o extracurriculares), dificulta en muchos casos y en muchos sentidos la reunión presencial entre los integrantes del grupo de trabajo escolar.

Razón a favor de la cual, los adolescentes acuden de manera generalizada y casi sistemática al medio cibercultural, donde encuentran formas tremendamente fáciles y accesibles de resolver problemas de comunicación inter-personal, de resolución de tareas y acceso a la información, y sobre todo de la logística y organización de tiempos y trabajo para cada uno de los integrantes del equipo.

Es de suma importancia resaltar en este momento que aunadas a las prácticas ciberculturales de investigación y simple comunicación organizacional que efectúan los estudiantes de este colegio de bachilleres, se encuentran necesariamente inmiscuidas e íntimamente entrelazadas las prácticas ciberculturales de índole personal y subjetiva, pues sería imposible extirparlas de la dinámica relacional humana, incluso cuando éstas sean consumadas en un lugar desterritorializado como lo es el ciberespacio.

Así pues, algunos de los espacios primordiales de búsqueda de información que emplean los bachilleres del plantel No. 9 son: el buscador de Google⁶¹, el buscador de Yahoo⁶², y las páginas “Wikipedia”⁶³ y “el rincón del vago”⁶⁴. Mientras que para subsanar sus apetencias de interacción comunicativa interpersonal, se valen del correo electrónico, el sistema de mensajería instantáneo (messenger) y de la página de Hi 5⁶⁵.



⁶¹Referencia de acceso al sitio: <http://www.google.com.mx/>

⁶²Para acceder al buscador ingresar a: <http://mx.yahoo.com/?p=us>

⁶³Su dirección electrónica es: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

⁶⁴El sitio web del rincón del vago es: <http://www.elrincondelvago.com/>

⁶⁵Hi 5 es una red social que encuentra como lugar de manifestación cibernético un sitio web. Ésta fue lanzada y fundada por Ramun Yalamanchis en el año de 2003 en la red de redes para que el mundo se sirviera de ella.

Cfr. http://es.wikipedia.org/wiki/Hi_5

La página de acceso a Hi 5 es: http://www.Hi_5.com/friend/displayHomePage.do?logout=true

Ésta última es por definición oficial un sitio *web* que soporta una plataforma de naturaleza interactiva en la cual sus integrantes son capaces de comunicarse, expresar sus opiniones, hacer nuevas amistades y/o aumentar la importancia de un artista, una persona, o una pieza de contenido, como por ejemplo una campaña de Marketing Social⁶⁶, a través de una cuenta personalizada que se vincula al correo electrónico del usuario-dueño de la misma y por medio de la cual es posible enlazarse o “conectarse” tanto a la web, como dirigirse hacia otras cuentas.

El sitio Hi 5 es famoso por su interactividad, pues hace de una simple cuenta de usuario una especie de tarjeta de presentación en línea, donde el usuario puede configurar su yo virtual, debido a que la página misma permite al usuario exponer en la red su información personal como: fecha de nacimiento, estado civil, estado actual (ocupación), religión, intereses, para que de esta manera toda la red de amigos, o posibles amigos, pueda informarse de ese yo virtual del usuario. A esta tarjeta de presentación virtual se le conoce como “perfil”.

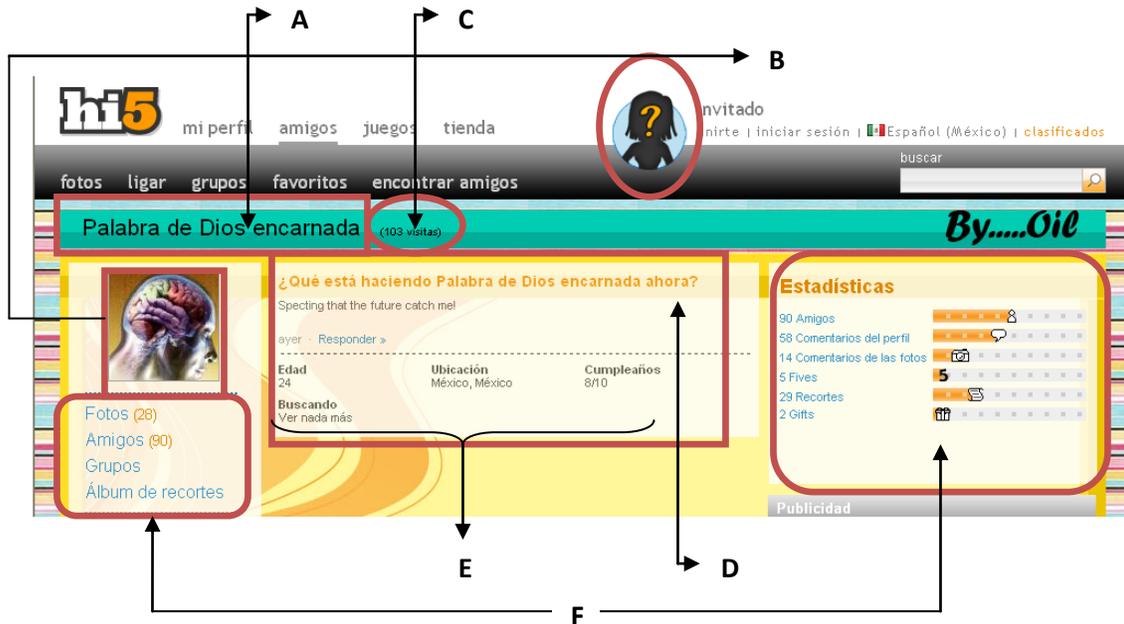
A continuación describiré brevemente cada uno de los elementos generales que integran el entorno virtual de la página de Hi 5:

1. **Barra de identificación personal.**- En ella se pueden visualizar los datos principales del usuario / dueño de la cuenta, tales como: A) el nombre del dueño de la cuenta o perfil de Hi 5, o el *Nick-name*⁶⁷ o sobrenombre por medio del cual desee éste(a) ser identificado por los demás; B) la imagen que corresponde directamente al nombre que el dueño del perfil ha elegido para sí mismo (ésta puede ser una foto de la persona que apertura la cuenta, o si así lo prefiere puede colocar alguna otra imagen que le identifique, o comporte algún significado para con su persona; o en su defecto abstenerse de agregar una imagen. En esta última situación se mantiene la imagen de sujeto desconocido, tal como aparece circulado en la parte superior de la figura). C) El número de visitas que ha tenido el perfil, es decir, el número de veces que dicha cuenta ha sido vista por otros usuarios de Hi 5. D) El estado del usuario traducido en frases que responden a la pregunta: “¿Qué está haciendo *Nick-name*?”. E) Los datos generales del dueño del perfil: edad, ubicación, cumpleaños, “buscando...” (podría traducirse como el objetivo del

⁶⁶Vid. <http://myspace.wihe.net/tag/myspace/page/2/>

⁶⁷El *Nick-name* o nombre corto se utiliza para darse a conocer dentro de la red social, es el nombre que se auto-otorga el dueño de la cuenta / perfil.

usuario en Hi 5. Para este campo existe un contador de tiempo, el cual indica el periodo durante el cual fue escrito dicho texto). F) La estadística de todos los elementos que integran el perfil: número de fotos, de amigos, de comentarios, etc.



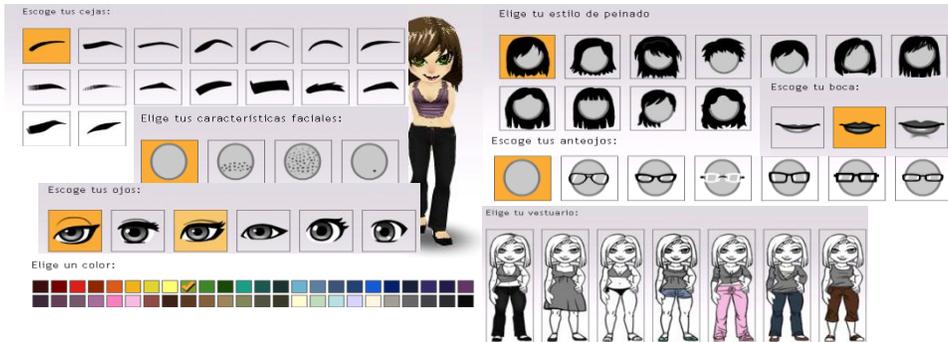
2. Estrella de Hi 5.- La estrella Hi 5 o “Avatar” corresponde a la representación gráfica del “yo virtual” del dueño del perfil, lo cual significa que por medio de éste, el dueño puede mostrar una imagen digital de sus características personales reales (tal cual es) o ficticias (como quisiera verse o ser). Así mismo, Hi 5 permite al usuario elegir un estado de ánimo para la estrella Hi 5, y de esta forma dar a conocer cómo se siente o se encuentra. El look y el estado de ánimo pueden ser cambiados constantemente, según se manifieste el temperamento del dueño de cuenta.

Para el “yo virtual” es permisible elegir, por principio: el cuerpo (delimitado por la división sexual de hombre y mujer), el color de piel del avatar, la forma de los ojos, las cejas, la boca, algunos accesorios y la vestimenta de éste. Sin embargo, las características para personalizar al avatar se hallan perfectamente delimitadas y estandarizadas en Hi 5 para cada uno de los sexos, lo cual homogeniza de cierto modo la estructura corpórea del “yo virtual” del dueño del perfil, dejando al usuario seleccionar únicamente la vestimenta deseada; de lo cual resulta que todas las mujeres son delgadas, de cabello lacio, y tienen

el mismo tipo de cuerpo, y que los hombres sean más bien musculosos, sin poner atención a la estatura para ninguno de los sexos.



Ante esto, es posible considerar que el avatar represente para el usuario una imagen modelo de cómo debe ser un hombre y una mujer: una base corpórea homogeneizada con “particularidades” universales: lentes, pecas, lunares; todos y cada uno de ellos estéticamente predeterminados y listos para ser adoptados por el usuario de la cuenta como un rasgo propio de su “yo virtual”.



3. **Información.-** Ésta es una de las secciones más importantes de Hi 5 debido a que ella funge propiamente como una tarjeta de identificación virtual, rápida y concreta. A través de ella el dueño de la cuenta puede exponer su información personal de modo selectivo, ya que existen formularios predeterminados que al ser llenados brindan opciones de seguridad y restricción para ser visualizados por otros usuarios. Los datos que pueden ser incluidos en esta sección son: edad, sexo, fecha de cumpleaños (requerida en la página de Hi 5 como la fecha de nacimiento: día, mes, año), religión, idiomas, origen étnico, estado civil, y “buscando” (campo que con anterioridad se ha citado en la barra de identificación personal).

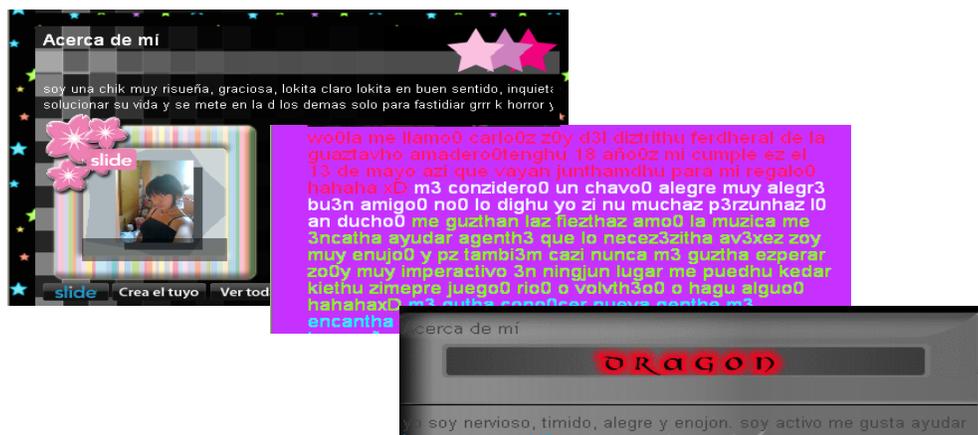
http://tkmkaris.hi5.com - Envíalo a tus amigos

Sexo / Edad	Cumpleaños
Femenino / 18	30/09
Ubicación	
México	

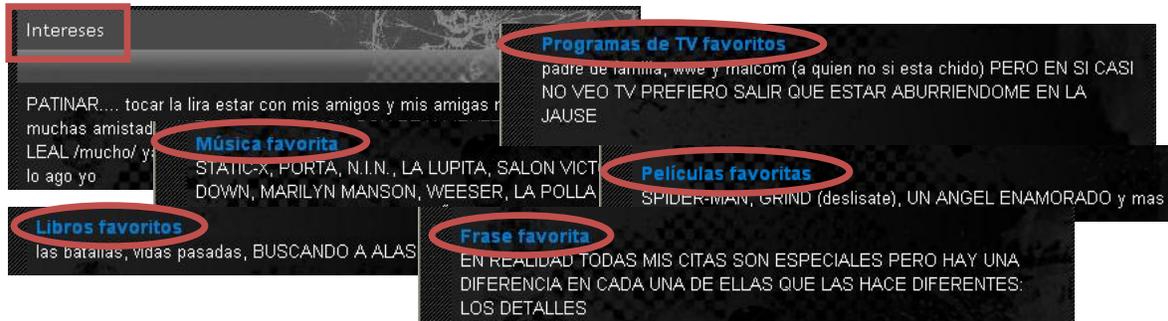
- Todos pueden ver esto
- Mis amigos pueden ver esto
- ¿Ocultar edad?
- Todos pueden ver esto

Complementando esta sección que evidencia la identidad personal del dueño de perfil se encuentran dos subsecciones más:

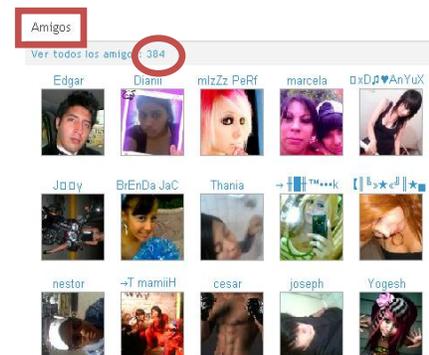
a. **Acerca de mí.-** Es un espacio “abierto” en el cual cada usuario puede escribir lo que desee se sepa de sí mismo, por lo que la información vertida en este espacio es tan variada en presentación, contenido y extensión como usuarios existentes en sitio Hi 5.



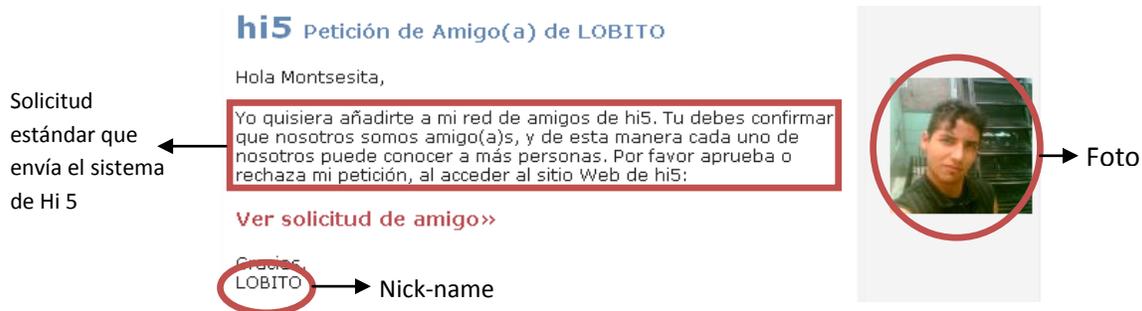
b. Intereses.- Comprende espacios para enlistar sucinta o detalladamente los intereses y gustos del dueño del perfil, tales como: intereses (generales), y preferencias de música, películas, programas de T.V., libros y citas favoritas.



4. Amigos.- Es una sección del sitio Hi 5 en la cual es posible visualizar (aleatoriamente) los registros de los usuarios con los que tienes contacto en el sistema. Los “amigos” en Hi 5 son aquellos usuarios a quienes el dueño de la cuenta ha permitido acceder en su perfil y a quienes ha admitido como dignos de visualizar su información personal. El número de amigos que un usuario puede tener es ilimitado. Así mismo, es el dueño de la cuenta / perfil Hi 5 quien elige sus amistades en este medio interactivo, pues el sistema de Hi 5 se asegura de preguntar al dueño de la cuenta si admite como “amigo” a “x” o “y” usuario de cuenta, por medio de solicitudes de amistad enviadas a través del sistema de mensajería del correo electrónico. Por lo que en este momento se devela la importancia de las evidencias de identidad vertidas en este sitio web, a saber: el *Nick-name* y la imagen o foto de identificación, ya que de éstas depende la aceptación o el rechazo de cierto usuario como “amigo”.



Las solicitudes de amistad son enviadas de dos maneras: 1) voluntariamente, y 2) de manera automática. La primera de ellas es una forma de contactar conocidos mediante el sitio web de Hi 5 al remitir consciente y por voluntad propia la solicitud de amistad a un integrante de la lista de contactos del correo electrónico de uso personal, tal como ocurre en la siguiente imagen.



Sin embargo, ésta no es la única manera de enviar solicitudes de amistad voluntariamente, ya que en Hi 5 existe una opción que permite al usuario buscar más contactos de correo electrónico en la red, esto, a través del empleo del “importador de contactos de correo electrónico”, el cual una vez que ha ubicado cierto número de contactos, los muestra en forma de listado conocido como: “sugerencias de amigos”. En éste último se muestran consecutivamente todos y cada uno de los contactos disponibles para ser contactados, presentando simultáneamente la posibilidad de aceptar o rechazar dicho(s) contacto(s) como “amigo”.

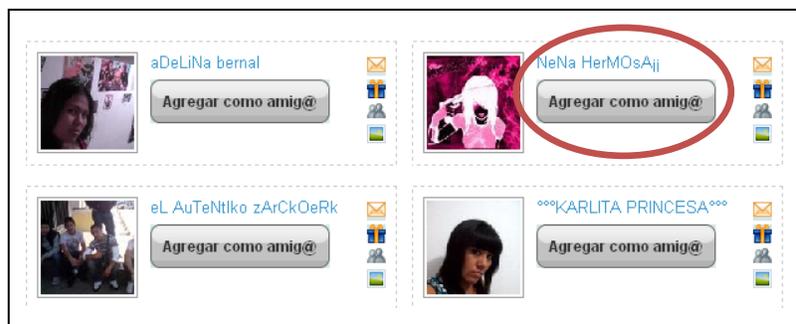
Por otro lado, periódicamente el sistema de Hi 5 manda solicitudes de amistad a los usuarios de cuenta haciendo algunas sugerencias de amistad; dichas solicitudes pueden ser visualizadas únicamente en la página del perfil.



Los contactos sugeridos por el sistema son todos usuarios del mismo, mas la mayoría de éstos son “amigos” de “amigos”, es decir, contactos de los propios contactos del dueño de la cuenta / perfil al que se le realizan la sugerencia de amistades. De igual manera que en el envío voluntario de solicitudes de amistad, para agregar un “amigo” por sugerencia, el dueño del perfil debe decidir si acepta o rechaza el contacto.



Una manera más de agregar un “amigo” a los contactos del perfil es visitar los perfiles de los contactos de “amigo”, seleccionar en la sección de “amigos” de su página, dar *click* sobre la imagen/foto del contacto con el cual se desea hacer “amistad”, y finalmente enviarle una solicitud de amistad mediante el sistema de Hi 5. Cabe resaltar, que dicha solicitud aparecerá en el correo electrónico del contacto invitado, así como en su perfil de Hi 5.



Categorizar a tus “amigos” también es una opción que brinda Hi 5, ya que puedes destacar la importancia que un contacto tenga por sobre los demás. En este sentido, se organiza a los “amigos”, por la cercanía sentimental que se llegase a formar entre usuarios de cuenta, por ejemplo entre familiares que son “amigos” en Hi 5, parejas, o mejores amigos de la vida interactiva presencial, o por hacer alguna distinción pública *on-line* debido al afecto que se tiene hacia ese “amigo”.

5. Grupos.- Mediante esta opción el dueño de cuenta puede integrarse a alguna de las diversas categorías de grupos que se han creado en el sistema de Hi 5, y donde es

posible conocer gente nueva y conversar sobre temas de interés común, ampliando así las comunidades de amistad. Las categorías de grupos existentes son: “Ex alumno, escuelas y educación”; “Autos”; “Negocios”; “Ciudades y barrios”; “Compañías y compañeros de trabajo”; “Computadoras e internet”; “Países y regiones”; “Culturas y comunidad”; “Artes y entretenimiento”; “Familia y hogar”; “Moda y belleza”; “Juegos”; “Gobierno y política”; “Salud y bienestar”; “Manualidades y pasatiempos”; “Música”; “Grupos oficiales de Hi 5”; “Mascotas y animales”; “Religión y creencias”; “Romance y relaciones”; “Historia y ciencias”; “Deporte y recreación”, y “Otros”.



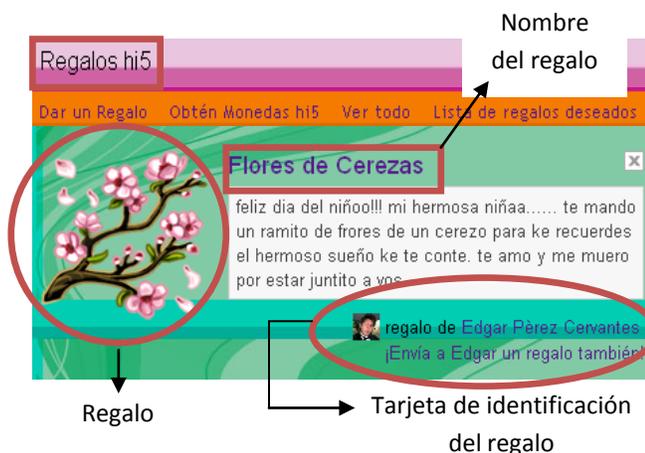
Además, por medio de esta sección es posible crear un grupo, lo cual implica la formación de una agrupación que no se halle contemplada en las categorías existentes y predeterminadas por Hi 5. Por consiguiente, las posibilidades de interacción con diversas personas se multiplican y magnifican alrededor de un supuesto determinado específicamente por el creador del grupo.

6. Juegos.- Hi 5 cuenta con una gran variedad de juegos, mismos que pueden ser jugados de manera individual o grupal, esto es: jugar en línea con algún “amigo”. Al abrir la sección de juegos, el sistema oferta al usuario –en primera instancia- un concentrado de los juegos más jugados, a saber: “Juegos populares”. Así mismo, sugiere un concentrado de juegos que recomienda al dueño de cuenta en base a las preferencias/gustos que ha presentado y expuesto en su perfil. Finalmente, muestra un listado completo de los juegos con que se cuenta en la página; éstos se ordenan alfabéticamente para ser visualizados rápidamente.



7. Regalos Hi 5.- Esa sección permite al dueño de cuenta enviar a sus “amigos” “regalos”, que al ser recibidos por el destinatario aparecerán permanentemente en su propia sección de regalos. De este modo, un regalo recibido puede ser visualizado tanto por el dueño del perfil (destinatario), como por la comunidad entera de “amigos” de éste. Así mismo, todo regalo enviado puede ser identificado, ya que junto al obsequio es posible añadir una pequeña nota, donde, emulando una tarjeta, es posible redactar una cariñosa misiva; además, bajo ésta última aparecerá en pantalla el nombre del contacto que ha enviado el regalo, seguido de una invitación que el sistema de Hi 5 realiza al destinatario, para regresar la atención recibida, es decir, para enviar un regalo al contacto que ha enviado el obsequio, promoviendo así la reciprocidad.

El número de regalos que se pueden enviar o recibir es ilimitado. Sin embargo, el envío depende del poder adquisitivo que se tenga en línea. Esto significa que al igual que en la vida no cibernética, para realizar un regalo es necesario contar con bienes económicos que puedan ser cambiados por un bien material. . En el entorno de Hi 5 ambos elementos son virtuales, a saber: monedas virtuales, o bien “monedas Hi 5”, y regalos virtuales, es decir, representaciones gráficas del objeto que se adquiere / regala.



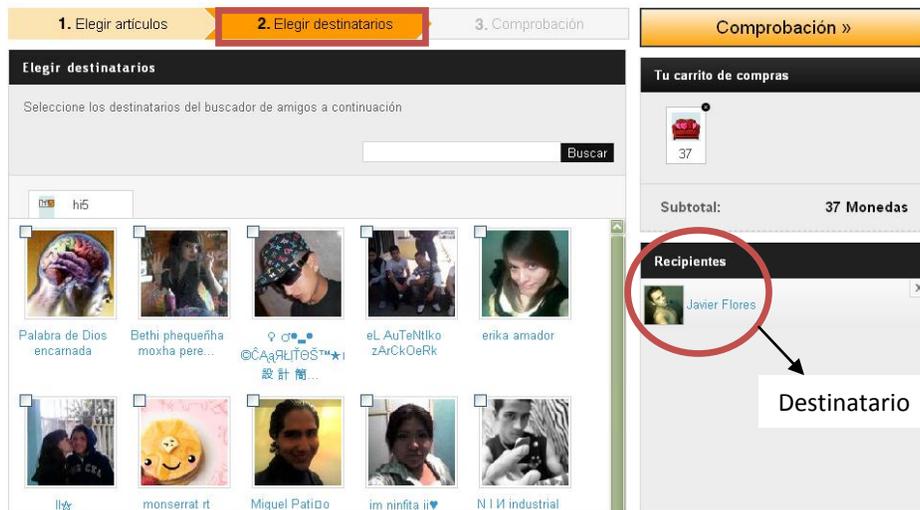
Para poder comprar un regalo en Hi 5 es indispensable adquirir en primer término monedas virtuales Hi 5, ya que con ellas se realizará la compra del regalo en la “tienda de regalos”. La compra de las monedas se efectúa en la tienda de regalos, donde tras acceder a la pestaña llamada “compra de monedas Hi 5” es posible visualizar las ofertas de paquetes, formas de pago y costo de dichas numerarias.



Una vez que se ha realizado la selección de un paquete de monedas y la forma de pago se procede bajo las condiciones establecidas por el sistema Hi 5 para la entrega de las monedas virtuales. Posteriormente las monedas Hi 5 se activan en el perfil, y es en este momento cuando el dueño de cuenta puede comprar artículos en la tienda de regalos. En

este lugar los artículos poseen una etiqueta de precio y pueden ser colocados de manera virtual en el “carrito de compras”, lo cual significa que dicho objeto ha sido seleccionado para ser comprado. En este lugar, como en cualquier tienda, existen ofertas y es posible adquirir un producto a un precio especial, dependiendo de la temporada del año en que se pretenda adquirir.

La tienda también cuenta con una opción que calcula el total de monedas que se gastan de acuerdo a la cantidad de artículos que se coloquen en el “carrito de compras”, para tener un control de gastos exacto. Una vez comprado el obsequio, se procede al envío, para lo cual se debe elegir al “recipiente”, o mejor dicho al destinatario del mismo. Esto permite al sistema de Hi 5 enviar de modo electrónico el regalo virtual.





hi5 Ligues



usuario puede mandar y simultáneamente recibir solicitudes de ligue para conocer personas del sexo opuesto, o del mismo sexo, dependiendo de sus preferencias sexuales, ya que el propósito del ligue es establecer un contacto en línea del cual se desprenda un romance o *affaire*: una aventura amorosa o sexual.

8. Aplicaciones.- Una aplicación o programa es una lista de instrucciones escritas en lenguaje de programación que ejecuta la computadora para que la máquina actúe de una determinada forma⁶⁸. Las aplicaciones pueden tener dos tipos de interfaz o diseño de interacción máquina-usuario, a saber: de texto, o gráficas. Cada una de ellas comporta un fin específico y por tanto una función particular, razón por la cual cada una de ellas puede

⁶⁸Vid. Glosario Aplicación práctica de la computadora, Centro de Computación Profesional de México CCPM, Ed. Mc Graw Hill, 5ª ed., México, 2005, pp. 342-345.

ser seleccionada y elegida a placer por el usuario de la misma. Así mismo, pueden tener distintas licencias de distribución, a saber algunas de ellas son: *freeware* (uso gratuito), *shareware* (uso compartido), *trialware* (uso de prueba o demo), entre otras⁶⁹.

Las aplicaciones para Hi 5 son variadas y están en constante actualización, por lo que sería imposible nombrarlas aquí. No obstante, según el estudio que realicé, las aplicaciones más comúnmente empleadas se relacionan con la potenciación de funciones de personalización de la página/ perfil: realización de videos con fotografías propias, mostrar videos de artistas favoritos, incluir algún fondo musical al perfil, decorar o “tapizar” con diseños propios el perfil.

9. Álbum de fotos.- Esta sección de la página permite al dueño del perfil crear múltiples álbumes de fotografías, mismos que puede nombrar a placer, siendo ésta una manera muy recurrente en línea para darse a conocer, pues como comúnmente se dice “una imagen vale más que mil palabras”. Por ello, la sección se encuentra por lo general formada por imágenes y fotografías del dueño del perfil, de sus gustos, amistades, experiencias significativas, amores, y de todas aquellas imágenes que representen simbólicamente el horizonte significativo del individuo que sube fotos a la *web*

Carga de Webcam

Subir fotos

Subir a: [Crea un álbum nuevo >](#)

Foto 1	<input type="text"/>	<input type="button" value="Examinar..."/>
Foto 2	<input type="text"/>	<input type="button" value="Examinar..."/>
Foto 3	<input type="text"/>	<input type="button" value="Examinar..."/>
Foto 4	<input type="text"/>	<input type="button" value="Examinar..."/>
Foto 5	<input type="text"/>	<input type="button" value="Examinar..."/>

[Agregar más >](#)

[Prueba nuestra nueva y llamativa herramienta para subir archivos...](#)

por medio de esta página: Hi 5.

Cada álbum puede contener un número infinito de fotos o imágenes. Éstas pueden ser administradas, colocadas y editadas continuamente, ya que el sistema permite ordenar las fotos, seleccionar una como portada del álbum, e incluso “etiquetar” una foto, es decir, ponerle una frase en la parte inferior de la imagen para nombrarla o describir la escena que representa.

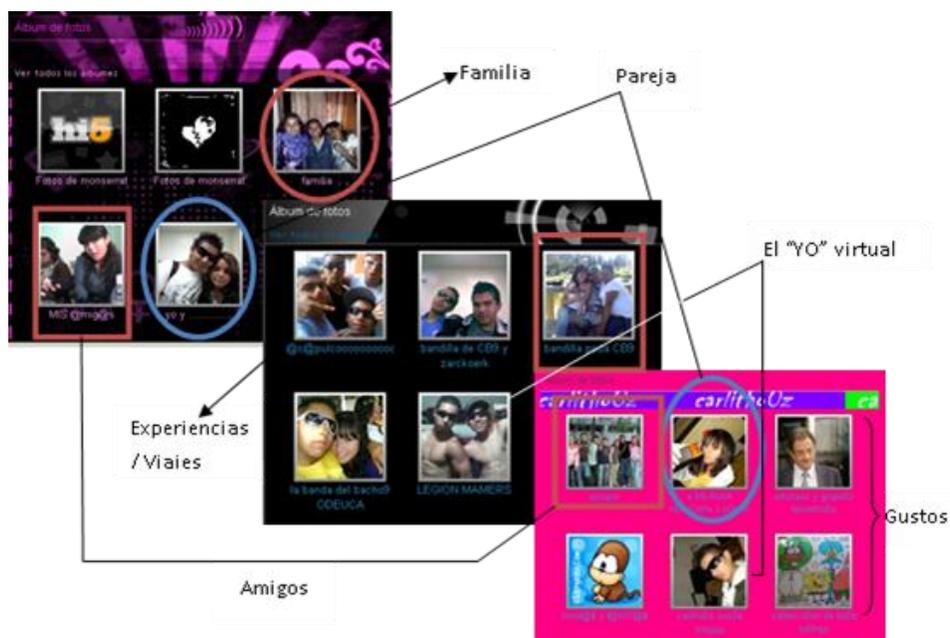


Este es un ejemplo de aplicación que el dueño de la cuenta ha incluido en la sección de “Mi música favorita” para que los visitantes puedan escucharla y sepan de qué tipo de *música* se trata.

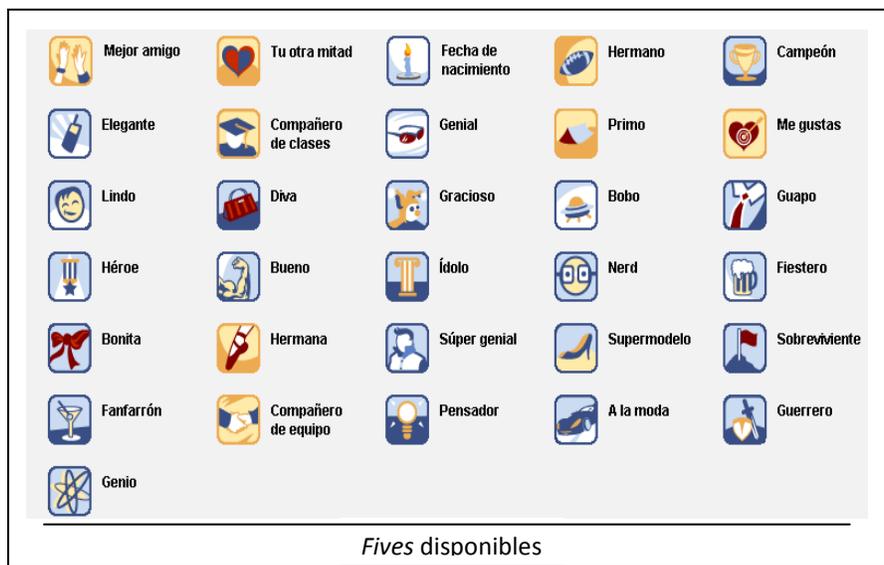
⁶⁹ Vid. Diccionario de informática: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/aplicacion.php>

Por otra parte, cada una de las fotos que son expuestas en el perfil son susceptibles de ser comentadas, esto es: cuando un amigo visita tu perfil y ve tus fotos, puede dejar una nota o “comentario” donde exprese lo que piensa de esa foto/imagen. De este talante, los álbumes de fotos son un elemento más de vinculación, ya que se presentan como dinámicos e interactivos, a diferencia de los álbumes tradicionales.

A continuación presento una imagen en la cual he resaltado algunos de los elementos más destacados, o comunes, que encontré en los perfiles del grupo de estudio que aquí me ocupa:



10. Fives.- Son *emoticons* permanentemente visibles en la cuenta o perfil de Hi 5. Ellos son una especie de distinción o “medalla” virtual, la cual refleja las cualidades del dueño(a) del perfil. Dichas distinciones son otorgadas por los “amigos” y tienen un costo monetario real, ya que éstas al igual que los “regalos Hi 5” se compran con monedas virtuales: “monedas Hi 5”. Enviar/recibir un *five* implica la manifestación ostensible de un cierto reconocimiento social al interior de la cibercomunidad; equivaldrían en la vida real a obtener un diploma o un listón de reconocimiento en una competencia. Los *fives* existentes se muestran en la imagen.



11. Comentarios.- Son todos aquellos textos que se elaboran, se exponen⁷⁰ y son enviados por la red instantánea de mensajería de *internet* en los perfiles de los amigos de Hi 5. Éstos pueden estar conformados únicamente por letras o texto inscrito en el sistema manualmente, o bien, dichos textos pueden estar acompañados de imágenes, *emoticons*, o videos que amplían la significación del mensaje contenido en el comentario.

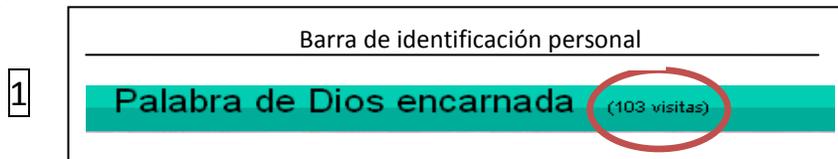
Así mismo, representan el medio indispensable para la vinculación entre “amigos” el interior de la red. Los comentarios en Hi 5 pueden ser realizados en el perfil o en las fotos que el usuario comparta en su perfil. El contenido de ellos es inmensamente variable y depende directamente del emisor y la circunstancia específica de emisión del mismo.



⁷⁰Al hacer referencia a la exposición de los comentarios, se está hablando de hacer público dicho mensaje; es decir, dejarlo en el perfil de Hi 5 de algún amigo, sin especificar ningún tipo de restricción hacia éste, permitiendo que todos aquellos que visiten el perfil comentado sean capaces de leer dicho mensaje.

12. Visitas.- Esta sección es una especie de contador estadístico de entradas o “visitas” de “amigos”, gracias al cual el dueño de la cuenta puede saber quién ha visitado recientemente su página.

Cuatro son las formas en las que se puede visualizar el número de visitas acumuladas en el perfil. Dos de ellas dan cuenta fría de los números: 1) la barra de identificación personal, 2) el recuadro de avisos o estado del perfil que aparece en pantalla cada vez que se inicia sesión en Hi 5 llamado “Visitas de mi perfil”; 3) Por otra parte, la manera más sencilla y obvia de estar en conocimiento de quien ha visitado el perfil, es revisar el área de comentarios y observar quien(es) de los amigos han dejado algún mensaje, y por ende deducir que el perfil ha sido visitado; 4) Finalmente, otra forma de conocer quien ha visitado el perfil se deriva directamente del recuadro de “Visitas a mi perfil”, donde al acceder al *link* de “Ver visitantes recientes” es posible además de conocer el número exacto de visitantes, descubrir a identidad de los mimos, hayan éstos o no dejado un comentario.



Además, cabe destacar que el *link* “Quien visitó mi perfil ” propina al dueño de cuenta un récord de los visitantes observados desde tres semanas anteriores, hasta la actual.



13. Estadísticas.- Muestran de manera gráfica los números de los elementos del perfil de Hi 5. A saber, cuantifican: número de amigos, comentarios (tanto en perfil como en fotos), *fives* recibidos, notas realizadas en el



álbum de recortes⁷¹ o en la barra que indica el estado del usuario.

Cada uno de los elementos que forman parte de la página Hi 5 potencia a nivel cibernético la interactividad del adolescente bajo los estándares de uso preestablecidos para dicho sitio *web*. No obstante, algunos de ellos son más importantes y populares que otros, a saber: la red social que se promueve sobre esta plataforma está fundamentalmente basada en el sistema de mensajería instantánea *on-line*, gracias al cual se posibilita al usuario la comunicación tras-temporal por medio de los llamados “Comentarios”.

Ellos son el elemento interactivo más importante de la página, porque precisamente con, y por ellos, la red social se nutre, se mantiene viva y en expansión, pues éstos son los pilares de la conectividad que coadyuva a este sistema interactivo de tele-comunicación. Por consiguiente, en sus dominios desterritorializados se oferta la posibilidad de pertenecer a una red social aún mayor, una red social global destinada a jóvenes, en la cual todos los usuarios que accedan a una determinada cuenta, sean capaces de ver toda la información que se haya registrado en ella, a menos que el dueño de la cuenta restrinja de algún modo los permisos de acceso de otros usuarios a su cuenta e información personal.

Entonces, bajo esta lógica de acceso y participación en la red social, “estamos cerca de la idea de producto ‘semiterminado’, que necesita una terminación personal y así facilita la apropiación”⁷² de espacios de Hi 5 por parte de los jóvenes usuarios de cuenta. A esto se debe que ellos viertan y expongan en sus cuentas toda clase de evidencias personales que les identifiquen ante los demás, y que además, dichas evidencias revelen y resalten sus particularidades propias como: únicas y especiales.

Este sentido de apropiación de espacios resulta vital para el desarrollo de la personalidad y de la identidad del adolescente, sea en un espacio no electrónico, o sea en uno virtual (electrónico), por lo que en la red social de Hi 5 el “yo virtual” de la cuenta se convierte en una parte fundamental del desarrollo social que durante la adolescencia debe efectuarse en relación a la pertenencia a grupos de amistad hetero y homo sexuales.

⁷¹En el álbum de recortes se van almacenando las memorias de lo que el usuario escribe y ha modificado en la barra de identificación personal como “Estado” del dueño del perfil.

⁷²PAÍN, Abraham, Op. Cit., p. 88.

Así mismo, dadas las exigencias sociales de la conectividad para con el estudiante del colegio de bachilleres No. 9, el pertenecer a la red social de Hi 5, impone a éste último maneras de relacionarse con sus compañeros de clase y plantel, de una forma muy particular, ya que su estilo de interacción en línea es necesariamente *suigéneris*, es decir, único, puesto que cada núcleo interactivo en Hi 5 refleja una relación humana en situación.

Se concluye de este argumento que ninguna relación interactiva será igual a otra, no importando la similitud que se presente entre ellas, porque precisamente la subjetividad de cada humano es el rasgo distintivo de unicidad en la persona. Sin embargo, esta infinita diversidad encuentra un acotamiento bajo la lógica de la normalización cultural, y por esto, los modos de interactividad en Hi 5 se ven constreñidos a finitas prácticas ciberculturales, determinadas –sobre todo- por la estructura del *software* de la plataforma.

De ello resulta que las prácticas ciberculturales mayormente efectuadas de manera cotidiana por los adolescentes de mi estudio, es decir: de forma “normalizada culturalmente” bajo la lógica de la vigilancia expectante sean:

Revisar las novedades “actualizaciones” de su propio perfil

- Checar el número de visitas al perfil
- Revisar si hay comentarios nuevos en perfil o en fotos

Visitar perfiles de amigos

- Contestar los comentarios
- Ver las actualizaciones de amigos

Subir fotos, videos y música

Comentar

- En los perfiles de los amigos
- Sobre las fotos de los amigos

Personalizar el perfil

- Tapizar el perfil
- Actualizar el estado
- Agregar aplicaciones al perfil

Hacer “amigos”

- Mantener comunicación con amistades que se han hecho a lo largo de la vida personal y escolarizada
- Demostrar afecto a los amigos por medio de comentarios, envío de regalos, fives, videos o postales.

Así mismo, las prácticas más populares se encuentran articuladas a motivaciones personales de orden afectivo: de remembranza y nostalgia por el pasado, de afinidad y autoafirmación, de reconocimiento, autoconocimiento y autodeterminación de la personalidad. Aunado a ello, se encuentra todo lo que respecta a la propia personalización de espacios: la motivación de habitar el ciberespacio y enriquecer la red social con su creatividad y subjetividad, la poíesis en la página, relacionada al reconocimiento de las habilidades particulares del “yo virtual”, y por supuesto, el anhelo de trascendencia tras temporal del valor supremo de la adolescencia: la amistad.

Por fines ilustrativos, presento a continuación el concentrado de prácticas y elementos favorito de los participantes de mi estudio, extraído del trabajo de campo que realicé, incluyendo las razones más destacadas que justifican sus tendencias de predilección en Hi 5.

Dejar y recibir comentarios	<ul style="list-style-type: none"> • “Me gusta que se acuerden de mí” • “Para que vea la gente como soy”
Subir fotos y videos	<ul style="list-style-type: none"> • “Para que vean mi estado de ánimo”
Mis fotos	<ul style="list-style-type: none"> • “Me gusta que vean que soy muy alegre” • “Me sirven para que mis amigos que no veo se acuerden de mí”
Fotos de mis amigos	<ul style="list-style-type: none"> • “Me recuerdan todo lo que pasamos” • “Me sirven para recordar que mis amigos siempre están conmigo en las buenas y en las malas” • “Puedo ver cómo están” • “Me gusta recordar lo bien que me llevaba con mis amigos” • “Para que esté a mi estilo y vean lo que me gusta”
Personalizar la página	<ul style="list-style-type: none"> • “Sabes cómo son y cómo han cambiado, te dan la oportunidad de hablar más con ellos”
Ver los perfiles de los demás	<ul style="list-style-type: none"> • “Para que vean mis fotos y me comenten”
Conocer gente nueva	<ul style="list-style-type: none"> • “Puedo crear mis videos y que los vean mis amigos”
Agregar aplicaciones	<ul style="list-style-type: none"> • “Es una manera de expresar lo que siento”
Etiquetar fotos	<ul style="list-style-type: none"> • “Es un modo de expresión hacia ti”
Los <i>fives</i>	<ul style="list-style-type: none"> • “Queremos que nos conozcan”
El avatar	<ul style="list-style-type: none"> • “La música crea reacciones en las emociones”
Subir música	<ul style="list-style-type: none"> • “Me sirve para no aburrirme y verlos”
Videos	

Como se puede observar, instrumentalmente es difícil rebasar los límites que se han establecido para emplear la página de Hi 5. Sin embargo, dentro de cada uno de los elementos del sitio destacan prácticas muy particulares de comunicación, ya que al parecer existe una norma implícita de adulación y alabanza, donde el circuito comunicativo pareciera exigir exclusivamente comentarios de exaltación positiva hacia las características / cualidades del dueño de cuenta o perfil hacia quien se dirige el comentario.

Este síntoma comunicativo da cuenta de una vinculación superflua, en lo que estrictamente refiere a la forma y aparente significado del mensaje, mas simultáneamente, esta superficialidad relacional refleja de modo crudo la destacada necesidad del ser culturalmente globalizado de sentirse aceptado en los círculos sociales que constituyen y adyacen su vida cotidiana. El hecho de recibir comentarios agradables, de aceptación, reafirma en ellos su propia identidad, su personalidad, y al mismo tiempo les permite concretar el desarrollo de su “yo social”.

Para el adolescente, formar parte de las redes sociales comporta un profundo significado afectivo, ya que según sus propias palabras, Hi 5 es una red social por medio de la cual “puedes socializar, dar a conocer tu forma de ser, conocer personas, estar al tanto de los nuevo”, así como “estar en contacto con amigos o familiares, conocerlos un poco más y saber qué les gusta y qué no”, y consecuentemente “dar a demostrar a los amigos cuanto se les quiere”. Así, formar parte de la comunidad de Hi 5 significa para sus usuarios básicamente: “un estilo para hacer amigos” que se enlaza directamente a las estrategias tradicionales de interacción juvenil cara a cara.

Por esta razón, me atrevo a afirmar que la representación virtual del adolescente se convierte en una extensión cibernética de su desarrollo social, apoyándose del contexto cibercultural emergente, donde las transiciones que han de efectuarse durante el periodo de la adolescencia se elongan hacia el territorio cibercultural: 1) el máximo desarrollo de facultades cognitivas, se complementa con la adquisición de ciber-habilidades de aprendizaje; 2) el máximo desarrollo corporal, con el modelamiento del “yo virtual” bajo expectativas y estándares estéticos globalmente definidos; y finalmente 3) el re-posicionamiento social bajo un(os) rol(es) diferente(s) a los de su infancia, se direcciona hacia la consecución de un estatus ciber-social destacado.

De suerte que el desarrollo del adolescente globalmente culturizado se halla bilateralizado, es decir, se concreta en la dialéctica de espacios culturales complementarios: la cultura y la cibercultura, en virtud de lo cual las manifestaciones de relacionalidad humana se encuentran ya di-vinculadas. Esto significa que todo aquel que se ha incorporado a una red social pertenece ya tanto a su comunidad local (una comunidad física que no necesariamente ha sido elegida voluntariamente), como a una cibercomunidad (una comunidad virtual que ha sido elegida a voluntad).

Por lo tanto, las relaciones sociales de los adolescentes del colegio de bachilleres No. 9 “Aragón” se construyen sobre los pilares de las culturas que les acogen. Por un lado se encuentra el grupo de pares matriculado en dicho recinto educativo, y por el otro el conjunto de “amigos” de la cibercomunidad. No obstante, el grupo humano que integra esencialmente la comunidad con la que cotidianamente interactúa, tanto presencial como virtualmente, es prácticamente el mismo.

Los amigos que el adolescente hace en la escuela, así como los modos de interactuar para con cada uno de ellos son trasladados al ámbito virtual, ya que estar dentro de la cibercomunidad, inherentemente, significa estar “dentro”, ser parte del grupo, demostrar “normalidad cultural”, y por consiguiente, ser capaz de participar de los actos rituales de interacción propios de la cibercultura adolescente.

Derivado de este hecho, resulta evidente que las necesidades, aspiraciones, sueños, problemas, preocupaciones y alegrías del joven sujeto de la globalización cultural han de ser resueltas o solventadas conjugando armónicamente la vinculación con sus semejantes en los territorios culturales que cobijan su entorno de desarrollo personal. Por eso al hacer “amigos” en la red, siempre resulta que esos amigos ya son conocidos.

En las cibercomunidades los adolescentes buscan la afinidad de gustos, tendencias, comportamientos, expectativas comunes y formas de vivir el mundo. Precisamente de ello resulta que la apropiación de espacios sea tan significativa, porque aunado al yo real que hay que arreglar frente al espejo durante horas y horas, ahora hay que sumar el tiempo en la *web*, el tiempo que se invierte en el arreglo del “yo virtual”, de esa imagen electrónica de la personalidad, para que los otros vean “cómo soy”.

De igual manera que en las relaciones presenciales, la imagen, en este caso virtual, es de suma importancia para el desarrollo de relaciones interpersonales en la red. “Una imagen dice más que mil palabras”, y ya que en línea la imagen es el primer contacto impactante que se puede tener de los otros, las fotos de identificación personal son vitales en extremo, ya que de ellas depende la correcta proyección de los rasgos personales que uno desea mostrar a los demás. Así, expresa una de las participantes del estudio realizado:

“Mi avatar es lo que más me gusta de mi Hi 5. Me gusta modificarlo. Me sirve para demostrar un poco de mi persona.”

Es fácil deducir de este argumento que latente en los espacios virtuales se encuentra la necesidad de autoafirmación personal, propia de esta etapa de desarrollo humano. Se anhela el ser reconocido y que los otros me identifiquen como soy; pero a diferencia de la interactividad presencial, en la interacción virtual se puede maquillar la personalidad a placer y dejar descubrir de ella sólo lo que a mí me gusta o me conviene.

La interactividad de las cibercomunidades se basa en el diseño del entorno interactivo, es decir, en lo que los usuarios hacen del su perfil, del espacio vital de su “yo virtual”. “Si sabemos o no que la otras personas están presentes o al tanto de una conversación, si podemos conectar una identidad *on-line* con la persona del mundo real, si tienes o no una vaga noción o impresión clara y detallada de las personalidades de los que te rodean, esto vendrá siempre determinado por el diseño del entorno”.⁷³

No obstante, voluntaria o involuntariamente el yo virtual del usuario se muestra como el reflejo franco de la personalidad real de éste, a quien “la tecnología de la comunicación *on-line* proporciona la oportunidad de explorar las implicaciones de la interacción cuando los rasgos corpóreos habituales para la codificación y para responder a los demás no están presentes”⁷⁴, propinando al mismo un cierto anonimato, que en muchos casos y situaciones le resulta conveniente para actuar de un modo insospechado, desinhibido, nuevo.

⁷³SMITH, Marc A.; y KOLLOCK Peter, Editores, Comunidades en el ciberespacio, Ed. UOC, Col. Nuevas Tecnologías y Sociedad, Primera edición en lengua castellana, Traductor: José María Ruiz Vaca, Barcelona, 2003, p. 86.

⁷⁴Ibíd. P. 113.

Dicho pseudoanonimato suele “proporcionar a los usuarios una sensación de seguridad. Al verse protegidos por los terminales informáticos (...) los usuarios sienten que la posibilidad de que cualquiera de sus compañeros sea capaz de afectar sus vidas reales es mínima”⁷⁵. Paradójicamente, al interior de la cibercomunidad los usuarios se conducen con un cierto sentido de cautela que se manifiesta en los principios de acción constelares a la regla de oro del Hi 5: “Haz a los otros lo que quieres para ti”.

Las necesidades de afecto que urgen durante la adolescencia a los sujetos, sugieren ser la base de la ética *on-line*, el código de conducta o los principios de acción interactiva en Hi 5, puesto que dichos sujetos afirman que las relaciones de amistad que se generan en la red social son cordiales “de carácter amistoso”, y a través de ellas se pretende un contacto afectivo y/o emocional, o como ellos lo expresan: “dejar mi huellita en el perfil de mis amigos”.

Así, la esencia de la interactividad en Hi 5: los comentarios, adquiere un valor significativo para los miembros de la cibercomunidad en la medida en que éstos se vean teñidos de colores hedonistas y narcisistas. La manifestación pura de la regla de oro en esta red social puede sintetizarse de la siguiente manera: “si recibes un comentario en tu página, lo menos que puedes hacer es corresponder mandando un mensaje tú también: comentando”.

En conclusión, los comentarios de la cibercomunidad que me ocupa se rigen bajo la lógica de la reciprocidad, y para ser bien aceptados han de provocar necesariamente reacciones de felicidad, bienestar, correspondencia, y sobre todo, propiciar deseos en el otro de contestar los comentarios que se han recibido. No obstante, si ocurre lo contrario y se recibe un comentario fuera del patrón de conducta esperado, es decir, descortés u ofensivo, no deja por ello de aplicarse la ley de la reciprocidad: “Si alguien me deja un comentario desagradable lo borro y también al que me lo envió”. Amor se paga con amor y desprecio con desprecio.

A partir de esta regla tácita para la interactividad en Hi 5 he identificado una escala de valores y antivalores que los adolescentes aceptan como correcta, necesaria y benéfica tanto para sí mismos, como para la comunidad en sí. En el siguiente esquema presento la escala axiológica de los sujetos de mi estudio.

⁷⁵ *Ibíd.* P. 157.



En efecto, nadie puede ignorar que todo espacio de interacción humano está regido bajo normas o reglas, y que si alguno de los miembros de la comunidad rechaza o quebranta dichas pautas de conducta ha necesariamente de recibir un castigo. En virtud de

esta lógica social, las cibercomunidades han desarrollado tácticas de control ciber-social para sus miembros. Los parámetros que las motivan se desprenden directamente

de la tradición jurídica que evalúa el crimen y determina el castigo.

Si por un lado el sistema punitivo tradicional de la cultura suspende los derechos esenciales del ser humano, a saber: la libertad con el encarcelamiento o privación de todo derecho vincular con la sociedad, análogamente en la realidad virtual, las cibercomunidades castigan a los infractores, privándoles de su derecho de conectividad, de su libertad de acceso a las redes sociales, es decir: segregándoles, o definitivamente negándoles la existencia dentro de la misma, lo cual implica la muerte simbólica del “yo virtual”.

Contrariamente a lo que se estila en la realidad física, las penas de la cibercultura siempre son de mayor gravedad, ya que el juicio es rápido, implacable y la punición es binaria. Se condena al ostracismo o se dicta la pena capital: la muerte del “yo virtual”. Este sistema de regulación conductual motiva así mismo, la supremacía de la ética de la cordialidad y alabanza en las redes sociales.

Luego, la amistad que se suscita bajo estas redes debe ser cuestionada profundamente, ya que la ciber-relación de amistad en Hi 5 pareciera ser totalmente amable, cariñosa, respetuosa y comprensiva, donde “aceptar tal y como son a los demás” se convierte en uno de los principios de acción vertebrales de la cibercomunidad. Sin embargo, éste es también uno de los más quiméricos de la axiología adolescente.

Más allá de la supuesta perfección ético-axiológica de la cibercomunidad adolescente que he observado para el presente estudio, se halla una intrincada problemática relacional, tramada sobre el pilar de la interactividad comunicativa en Hi 5, a saber: la reciprocidad.

2.4. La problemática de la doble vinculación social o la dialéctica de las culturas conjugadas

En la actualidad “Las comunidades virtuales se consideran un medio excelente (entre otros muchos) de vivir en sociedad, sean sus finalidades lúdicas, económicas o intelectuales, sus centros de interés serios, frívolos o escandalosos”⁷⁶. Existe un nuevo orden de relacionalidad humana, uno donde la virtualidad se ha inmiscuido en el antiguo régimen de la interacción presencial, propiciando por consiguiente una relación dialéctica entre contextos vinculares.

Grosso modo hare mención de las experiencias adolescentes que he destacado como ejemplares en, y por medio de Hi 5, tras el análisis de la información colectada en el trabajo de campo que realice, las cuales abrirán líneas de crítica indispensables para el desarrollo argumentativo de la problemática relacional que atormenta al adolescente hoy día. Debido a ello, será necesario iniciar con una breve descripción de la cosmovisión de los sujetos de estudio que aquí me ocupan, para posteriormente abordar la problemática interactiva que suscitan las redes sociales para con los jóvenes mexicanos.

Para el adolescente de bachillerato, la vida cotidiana se halla revestida de obligaciones que deben ser desempeñadas exitosamente, con el fin último de tomar parte y lugar en la vida social. Y en el trayecto para cumplir con sus responsabilidades buscan las veredas más cortas, menos sinuosas y con mayores recompensas, por lo cual toda oportunidad de descanso o postergación de un deber le resulta atractiva.

De este modo, el no tener obligaciones o responsabilidades en puerta representa para el joven bachiller un tiempo libre que bien puede ser “llenado”, o empleado en diversas actividades, pudiendo ser éstas recreativo-culturales. Mismas que entendidas desde el sentido común, refieren a la integración de los individuos a actividades lúdico-formativas tales como: entrenamientos de algún deporte, prácticas de danza, teatro o

⁷⁶LÉVY, Op. Cit., p. 105.

música. Sin embargo, actualmente la juventud ha consolidado una tendencia ocupacional del tiempo libre no encaminada al ocio o la recreación, sino a la aniquilación del tiempo; lo que comúnmente se entiende por “matar el tiempo” resulta al adolescente un ritual cotidiano.

“Matar el tiempo” para el adolescente se relaciona directamente con la navegación en el ciberespacio, y más específicamente con la revisión de cada uno de los perfiles de cuenta que posee en las diversas redes sociales que existen, así como la constante y multidireccionada comunicación vía *Messenger* (red de mensajería instantánea). Ello deviene del excelente trabajo de publicistas y mercadólogos que bombardean las mentes de los jóvenes con información atractiva sobre los medios telemáticos de comunicación, así como las ampliaciones tecnológicas de los mismos.

Siendo éstos artículos de consumo por impulso, las tecnologías se convierten inexorablemente en objetos de deseo incuestionable para los adolescentes, quienes llenos de impulsividad y necesidades de reconocimiento personal y social, se sirven de ellas para adherirse a las redes sociales, en búsqueda de un lugar propio para la convivencia, donde se propicie la relación de pares y se promueva la cercanía o el acompañamiento vivencial.

Por eso, “Las comunidades virtuales son puntos de paso para conjuntos de creencias y prácticas comunes que unieron a gente que estaba físicamente separada. Así el ciberespacio no tienen un donde (aunque halla sitios y nodos en los que se reúnan los usuarios). Más bien el espacio del ciberespacio se predica en el conocimiento y la información, en las creencias y prácticas comunes de una sociedad abstraída del espacio físico. Parte de este conocimiento e información, sin embargo, reside simplemente en saber cómo navegar por el ciberespacio. Pero el elemento importante en las relaciones sociales ciberespaciales es el hecho de que la información es compartida”⁷⁷.

Debido a ello, la adhesión voluntaria de los individuos a las redes sociales se ha concebido ya como un acontecimiento cotidiano, normal, o común que se suscita a partir de la evolución tecnológica y la revolución cultural. En virtud de ello, en las cibercomunidades “los estilos comunicativos de los participantes están orientados alrededor de prácticas sociales comunes antes incluso de que entren en la comunicación

⁷⁷JONES, Steven G., Op. Cit., p. 36.

mediada por ordenador (CMO), prácticas que la mediación por ordenador muy improbablemente podrá suplantar” jamás⁷⁸.

La metamorfosis que han sufrido las formas de interacción humanas en las últimas décadas nos ha llevado hacia el desarrollo de prácticas rituales que se manifiestan como “nuevas” en el territorio de lo virtual, en el ciberespacio, pero que pese a su aparente novedad, éstas sólo se han modificado en lo que refiere a su presentación, y no así esencialmente en su sentido y significado socio-personal.

Los principios de acción de los adolescentes del Col. Bach. No. 9 son muestra inequívoca de un paradigmático modo de proceder de la juventud mexicana con respecto a su vida, sus relaciones interpersonales, su identidad individual y grupal, así como la manera tan espectacular que han desarrollado de ser y estar en el mundo, vinculándose presencial y virtualmente, erigiéndose así como hijos de la dialéctica de las culturas conjugadas, a saber: hijos de la globalización cultural.

Por medio de la interactividad que se propicia en la red de Hi 5 les es posible ganar un lugar dentro de la vida social propia de su etapa vital: su grupo de pares, así como de su contexto inmediato, y consecuentemente de su prospectiva existencial. De este modo, es evidente que las agrupaciones que experimentan vivencias en la *web* son, en franco sentido, comunidades que trascienden los espacios de relación presenciales.

Ante esto, Steven Jones argumenta que “para muchos observadores y participantes, la palabra comunidad parecía apropiada para los nuevos dominios sociales que emergían mediante esta interacción on-line, ya que captura una sensación de conexión interpersonal así como de organización interna”⁷⁹. Por lo que los órdenes sociales que nos acotan hoy día configuran dimensiones innovadoras hacia los límites y prioridades de antaño. Los problemas y situaciones estresantes para los adolescentes de siglos anteriores al nuestro, no son esencialmente tan diferentes a los que aquejan hoy por hoy a nuestros jóvenes, ya que la angustia ocasionada por el conjunto de cambios físicos, mentales y sociales que les atañen son análogos, lo cual significa que padecen la misma intranquilidad al enfrentar la crisis de transformación de su ser y estar en el mundo.

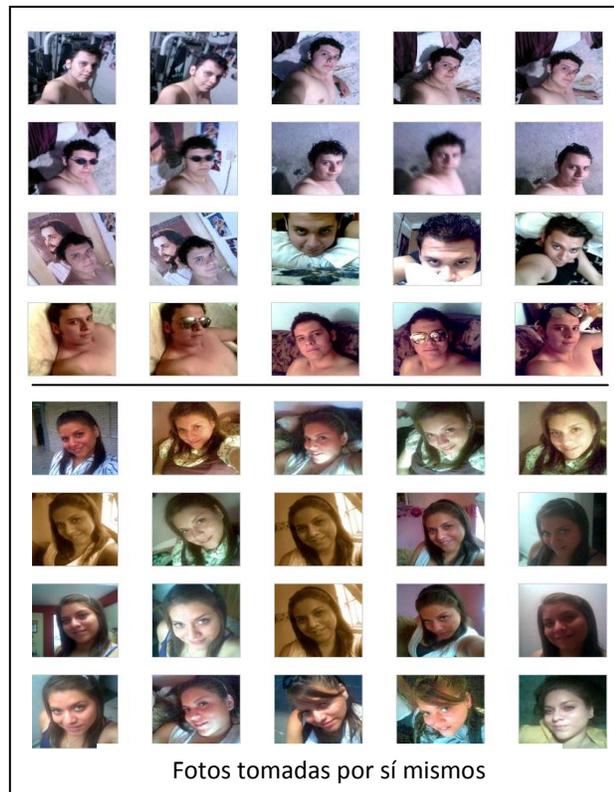
⁷⁸Ibíd., p. 61.

⁷⁹Ibíd., p. 55.

La única diferencia estriba en los espacios en los cuales se manifiestan dichas dificultades. Antes existía solamente un espacio donde afrontar dichos conflictos: el presencial, mientras que ahora se entrelaza a este último territorio un espacio innovador desterritorializado, conformado por comunidades nómadas y *suigéneris*: el ciberespacio.

En virtud de la ejecución de las prácticas ciberculturales que imperan en nuestro contexto cibercultural emergente, la di-vinculación interactiva que el ser humano ha adoptado como un estilo de vida cotidiano y normal trae consigo interrogantes punzantes hacia la concepción clásica de la amistad, el amor, el respeto, la libertad, el autoconocimiento y la imagen del yo. De lo cual deriva directamente la problemática adolescente actual, resaltando los siguientes puntos como los más preocupantes:

- Idolatría y manipulación de la imagen del yo virtual
- La concepción y construcción de la Amistad virtual, así como sus manifestaciones
- Refuerzo de la amistad clásica (presencial) condicionada a muestras de afecto virtual por medio de las redes sociales
- Vigilancia expectante obsesiva
- Competencia por afectos / popularidad en los grupos de amistad



- Relaciones amorosas enfermas (obsesivo-posesivas) a causa de la vigilancia expectante obsesiva
- Evaluación, juicio y aceptación de “amigos” condicionada a concordancia axiológica

Cada uno de los puntos anteriores resume brevemente acontecimientos conflictivos que se suscitan colateralmente durante la estadía de los ciberciudadanos de

las redes sociales, siendo representativos o genéricos para toda cibercomunidad existente y no sólo para la red social de Hi 5.

Innegablemente, los conflictos mencionados y los que emerjan deben ser concebidos y comprendidos categóricamente, ya que se ven y verán directamente relacionados con las prácticas ciberculturales que permitan y/o promuevan los *software* y aplicaciones diseñados para cada página o sitio *web*.

A nivel personal los conflictos propios de las redes sociales pueden manifestarse y afectar de diversos modos a los sujetos, dependiendo del grado de interiorización que tengan los mismos para con la red social, así como para con sus reglas y/o ritos. Adentrarse culturalmente en el mundo de las redes sociales provoca la implicación de los individuos, no sólo en una cibercomunidad, sino que más allá de la implicación cibernética se halla la implicación socio-afectiva y de intimidad. Razón que complejiza las relaciones interpersonales, pues “la implicación lleva a la popularidad y la popularidad lleva a implicarse más”⁸⁰.

No obstante, dichas categorías problemáticas deben ser cuestionadas sobre todo a un nivel macro, colectivo, es decir, a nivel social, porque más allá de las afecciones particulares relacionadas a los caracteres propios de los seres humanos, éstas se manifiestan socialmente en enfermedades relacionales de la humanidad.

La sobreexposición a las condiciones interactivas de la cibercultura perjudica las capacidades naturales del hombre para interactuar con sus semejantes, en la medida en que se pierde de vista la utilidad práctica, benéfica y sana de las tecnologías de la telecomunicación. Los problemas interpersonales, así como las enfermedades relacionales de la sociedad inician con la transposición de contextos, con el desequilibrio de empleo de uno por sobre del otro, es decir, cuando un individuo pasa más tiempo charlando en línea con otro sujeto, o visitando perfiles de usuarios, que reuniéndose presencialmente con sus semejantes.

La vigilancia expectante desmedida genera una tremenda ansiedad injustificable al ser humano, creando un contexto despersonalizante, debido a que el amo de las

⁸⁰SMITH, Marc A., Op. Cit., p. 180.

tecnologías se convierte en presa de su propia creación, no tomando rienda firme del rumbo que tomará su trayecto en las mareas insondables del ciberespacio.

Justo en el momento en que los seres humanos crean una dependencia hacia estos medios tecnológicos, se ven ellos mismos tiranizados por sus creaciones, lo cual irrevocablemente afecta la condición de libertad que debe gozar el ser humano por antonomasia, y es en base a esta merma que considero al hombre como un ser viviente, un individuo que carece de la calidad de llamarse “persona”.

Por otra parte, el hecho de conceder una importancia preponderante al “yo virtual” dentro del horizonte existencial del individuo, pone en duda todo tipo de clasicismos conceptuales y expresivo-manifestantes del valor de la amistad, ya que tradicionalmente la amistad se ligaba casi exclusivamente a la reunión presencial de las partes amistosas, aun cuando este tipo de encuentros se efectuase ocasionalmente. En contraposición a la amistad virtual, donde la presencialidad no es requisito indispensable para la concreción de la relación amistosa.

En la práctica de la amistad virtual, los adolescentes han generado estrategias importantes de comunicación e interacción grupal e intragrupal, donde se vinculan de manera sencilla y cotidiana con su grupo de pares, es decir con otros adolescentes a quienes pueden o no conocer personalmente. Esto se debe en gran parte a la naturaleza de la comunicación que se efectúa en el ciberespacio, pudiendo ser ésta: comunicación directa (ciclo de comunicación cerrada entre 2 sujetos que han intercambiado comentarios *on-line*) y/o comunicación cruzada (este tipo de comunicación se propicia cuando un sujeto fuera del ciclo de comunicación cerrada ve un comentario y “postea”, contesta o comenta emitiendo su opinión sobre los comentarios de los participantes del ciclo cerrado de comunicación).

La amistad virtual está fundamentada en la interactividad *on-line*, donde las relaciones interpersonales encuentran su basamento en la comunicación a distancia, evidenciando así la importancia del lenguaje, una de las más valiosas creaciones culturales del ser humano, debido a su gran riqueza, su infinita flexibilidad, y principalmente a su capacidad de transformación, así como de adaptación al medio. Es así, que en todo tipo de medios telecomunicativos los *emoticons* se han vuelto parte indispensable de la comunicación humana.

Por ello, la comunicación de las cibercomunidades comporta una semiosis innovadora con respecto al lenguaje mismo, ya que flexibiliza y amplía simultáneamente las posibilidades expresivas de los comunicantes en la red. Así mismo, permite la cohesión grupal y la formación de identidades colectivas y grupales, cual ocurre en las cibercomunidades forjadas en la concordancia de intereses en común, de algún ideal o propósito determinado, sea éste de afición deportiva, lucha social o seguimiento y adoración artística.

Lo que se comenta en las cibercomunidades consolida la identidad de grupo, y se inmiscuye sigilosamente en los modos de comprensión vital, es decir, en la manera en que se entiende, comprende y enfrenta la vida. Esto significa que en las cibercomunidades se juegan comentarios que inciden directamente en la experiencia vivencial del ser humano. La influencia que presentan éstos en la vida de los individuos, en sus aprendizajes, su valoración ética y axiológica, y la manera de emplear y servirse del medio cibercultural depende proporcional y directamente de los propios actores de la cibercomunidad.

2.5. Implicaciones del sentido de pertenencia imbricado en las cibercomunidades: construcción y significado.

De la indigencia natural del ser humano se genera el menester de asociarse y comunicarse eficazmente para la superación de obstáculos y peligros; del inherente apetito cognitivo de la mente humana se desarrollan las habilidades perceptivas e intelectivas. De la necesidad de comunicarse con el otro, el ciberciudadano visita los perfiles de sus amigos y realiza comentarios, observa los pormenores de la página y analiza los cambios: “actualizaciones” realizadas. De la curiosidad surge el deseo de estar al tanto, pendiente de cualquier cambio en el perfil propio y en el de los “amigos”.

Así, el adolescente se une a las redes sociales para subsanar de algún modo la indigencia de la que actualmente padece la humanidad. Y en virtud de la educación cultural que desorganizadamente se aprende en la *internet*, las prácticas de relacionalidad social se inscriben en la trasposición de letras e imágenes con un alto sentido y significación afectiva, mismas que en el contexto digital remiten nuevamente a una de las necesidades primarias del ser humano y del ser social: “el no estar solo”.

Dicha necesidad, al igual que el contexto global actual, se ve modificada por los avances tecnológicos del siglo naciente, y su influencia se concreta en las presentes manifestaciones socio-culturales. La soledad, desde siempre, se combate por antonomasia con la compañía. Mas ahora, ante la di-vinculación humana, la soledad misma se encuentra de igual modo bilateralizada, a saber: existen ya la soledad del yo corporal, y la soledad del “yo virtual”.

Pareciendo tan diferentes la una de la otra, resulta increíble pensar que conservan un origen común. Estar solo físicamente no resulta tan diferente a estar solo virtualmente, ya que la esencia misma de la soledad se encuentra verdaderamente basada en la afectividad, en el sentimiento de una pertenencia grupal, racial, generacional, sexual, y/o genérica negada.

Estar solo en el contexto cibercultural emergente implica la negación del acompañamiento, un acompañamiento que si bien no en todos los casos puede ser físico debido al enloquecido y acelerado ritmo de vida que llevamos hoy por hoy, tampoco puede ser virtual. En nuestros tiempos la soledad se resiente tanto real como virtualmente, siendo la primera de ellas mejor aceptada y comprendida que la segunda de éstas, lo cual significa que el acompañamiento físico pasa a ser un tipo de compañía secundaria, a la cual se impone la compañía virtual, esa compañía que se efectúa de manera no presencial, distante, basada en la vigilancia expectante y la comunicación asincrónica, tal como ocurre en las redes sociales.

Por ello, los adolescentes han encontrado y desarrollado en el medio virtual un tipo de compañía ritual que, según las propias palabras de los participantes de la investigación que efectué, les permite relacionarse directamente con su grupo de pares, y “dar a demostrar a los ‘amigos’ cuanto se les aprecia”. Dentro de este ritual interactivo en las redes sociales existe un precio a pagar por el acompañamiento virtual: el de la información y la correspondencia, pues para ser acompañado debes acompañar, es decir, para que los “amigos” estén al pendiente de tu “yo virtual”, tú debes estar al pendiente de ellos: visitar su perfil, comentar sus fotos, dar obsequios, enviar notas, imágenes, fotos, etc.

Sin embargo, este tipo de compañía no es realmente un acompañamiento real, debido a que carece de un fin o un propósito benéfico al desarrollo del ser humano,

puesto que está cimentado en un estilo de existencia virtual que encuentra su sentido en la constante emisión de mensajes, los cuales tienen por cometido: dar cuenta de la existencia del individuo dentro del contexto cibercultural.

Consecuentemente, la vida del yo virtual está encadenada a la actualización constante de los espacios comunicantes de la página o cuenta. Esto revela un paradigma comunicativo mórbido que incita constantemente a la alimentación de la misma con información “basura” que comunicar, carente en muchos casos de una razón de ser. Por tanto, para existir en la red social se debe acceder constantemente al sitio web que se posee, empoderarse de este espacio, y hacerlo una extensión de la propia personalidad, es decir, de la propia manera de manifestarse en el mundo.

Por otra parte, es preciso remarcar la importancia que comporta el hecho de estar “acompañado” durante la etapa de la adolescencia, pues dos motivos fundamentales exigen a este sujeto la condición de abrigo emocional. El primero de ellos es la necesidad de auto-afirmación del yo, debido a la cual el adolescente busca a través de las relaciones de amistad virtual afrontar los duelos de la pérdida del cuerpo infantil, y del *status* social pueril, para generar respeto, aceptación y reconocimiento de su neo-ego, de su nuevo yo, un yo adolescente, un yo en crecimiento y transformación. Esto lo consigue agrupándose en sitios interactivos que le brinden posibilidades de conocerse a sí mismos, en la medida en que se relacionan con otros jóvenes que adolecen de las mismas condiciones sociales, psico-corpóreas y afectivas.

El segundo de esos motivos se engarza y depende directamente del primero, ya que se trata de la necesidad de reafirmación que urge al individuo adolescente. Ésta refiere al menester humano de saber quién se es; mismo que únicamente puede ser solventado gracias a las relaciones comunicantes que se establecen entre seres humanos. Esto es: el saber quién soy a través de los comentarios de los otros, es decir llegar al autoconocimiento mediante la interpretación de las evaluaciones de los otros sobre mi propio yo.

En consecuencia, el adolescente, usuario de Hi 5, combate su indigencia y su desamparo social asociándose y comunicándose por medio de una red social, razón que sustenta el por qué este grupo humano concibe a Hi 5 como:

- “Medio para comunicarte vía internet donde puedes socializar, dar a conocer tu forma de ser, conocer personas y estar al tanto de los más nuevo”
- “Una página que te ayuda a conocer gente o a no perder contacto con quienes ya conoces y poder ver cómo se encuentran”
- “Es un sitio donde puedes hacer amigos, saber de ellos y nunca perder el contacto con ellos”
- “Es un estilo para hacer amigos”
- “Es una página distractiva”

Se deduce entonces que actualmente los adolescentes mexicanos recurren, de manera genérica, a las redes sociales en primera instancia a causa de las tendencias culturales imperantes, mismas que dictan este estilo de interacción y convivencia como un menester para la cultura juvenil del siglo XXI. Así mismo, se presume que dichas redes amplían las posibilidades de este sujeto para afrontar los duelos propios de su etapa vital y por ende generar oportunidades de adquisición de todos aquellos conocimientos que le permitan desarrollarse en el medio social.

No obstante, dichas proposiciones deben ser sometidas a una interrogante capital: ¿cuáles son los riesgos que se corren al tomar parte de la vida de una red social?. La respuesta a dicho cuestionamiento no nos parecerá clara sino hasta que logremos un leve distanciamiento del contexto problemático de la interactividad cibernética. Sin embargo, ya es posible vislumbrar que en nuestros tiempos las redes sociales se presentan atractivas, diversas y excitantes a los usuarios adolescentes debido a que su haber se fundamenta en la necesidad de afirmación que urge a dichos individuos.

En virtud de ello, grupalmente hablando, el adolescente ha creado filialidad hacia las redes sociales y las cibercomunidades porque:

- En la adolescencia se magnifican las emociones, las vivencias
- Propician puntos de escape para la tensión y ansiedad sexual a través de los comentarios y las imágenes empleadas en los perfiles de cuenta

- Brinda espacios interactivos para los jóvenes, permitiendo el empoderamiento de espacios propios para compartir
- Permite el empoderamiento de espacios encaminado a la autoafirmación
- El perfil de cuenta puede coadyuvar a la auto-delimitación de la imagen personal, lo cual incide en la conformación del auto-concepto
- Las redes sociales permiten la consolidación de la autoimagen del yo virtual por medio de la manipulación de información e imágenes propias.

Dar respuesta a la categorización de riesgos o consecuencias que devendrán de nuestras actuales prácticas ciberculturales no es cosa sencilla si se persigue una réplica absoluta. No es posible manipular al ciberespacio y conducirlo hacia un objetivo universal o una dirección determinada, su naturaleza se lo impide. Lo que sí podemos hacer es incidir en éste de manera inteligente y benéfica. Por ello, desde el campo disciplinar de la pedagogía, presento una alternativa de usar este medio con fines educativos, encaminados hacia la formación de la persona, buscando así liberar al sujeto de su condición de “individuo”, brindándole espacios que le permitan oportunidades de nacimiento como persona. Para ello, presentaré en el siguiente capítulo el respaldo teórico de lo que se convertirá (en el capítulo final) en la concreción práctica de la propuesta ante citada.

CAPÍTULO III: “LA PEDAGOGÍA NECESARIA: FORMACIÓN DE LA PERSONA EN SITUACIÓN DE GLOBALIZACIÓN CULTURAL”

3.1. Genealogía del concepto de persona: rescate teórico del porvenir deseado

En nuestros días, la norma lingüística ha hecho del término “persona” una palabra tan común dentro del lenguaje coloquial mexicano, que parece difícil cuestionar que alguien desconozca su significado. Al escuchar “persona”, de inmediato viene a nuestra mente la idea de ser humano, pues según el común entendimiento, personas son todos aquellos seres vivos que perteneciendo al reino animal poseen la capacidad de raciocinio, rasgo distintivo por antonomasia que les eleva muy por encima del resto de los integrantes del reino *animae*, determinándoles consecuentemente como humanos.

No obstante, tras esta vulgar acepción se halla una intrincada genealogía lingüística que intentaré resumir a continuación, a fin de poner de manifiesto la diferencia que existe entre un ser humano, una persona y un individuo, puesto que la sociedad del siglo XXI urge se resignifique dicho término. . De ser así, ya no ha de ser sub-entendido u obviado, porque de ésta resignificación se desprenderá necesariamente una transformación teórico-procedimental en lo que concierne a la concepción de la sociedad en sí misma (a nivel macro), y en cuanto a sus integrantes (nivel micro).

El origen más remoto identificado hasta el momento por los estudiosos de la lengua, para la palabra persona, proviene del vocablo griego *prósopon* que se traduce al español como ‘aspecto’ o ‘mascara’, mismo que pasó al lenguaje etrusco *phersu*, confiriéndole a éste el significado de ‘ahí’. Y en razón de esa voz, los latinos denominaron personas a las máscaras usadas en el teatro por los actores, y simultáneamente a los propios personajes teatrales representados⁸¹.

El vocablo latino se conservó en varios idiomas, a saber: en portugués como *peessoa*, en el gallego *persoa*, en el italiano *persona*, en el inglés *person* y también, aunque con otro significado, en el francés *personne* (nadie). Con todas estas palabras se

⁸¹Cfr. Sección de Etimologías de la página web de “El Castellano”, sitio especializado de estudios sobre la lengua española: <http://www.elcastellano.org/palabra.php?q=persona>

designa una misma realidad en diferentes lenguas: el ser humano, quien puede considerarse un actor con máscara, ya que la persona actúa y se caracteriza de diversas formas en el escenario social.

Destacando el pensamiento clásico de la cultura griega, Aristóteles afirma que la persona es una substancia particular, es decir, una substancia primera, en virtud de que en ésta no se pueden confundir su esencia con sus accidentes, lo cual distingue a la persona de otras substancias universales, mismas que simplemente son especies o géneros. Por tanto, la persona posee un valor inherente por su esencia o substancia, y no por sus cualidades incidentales: cantidad, relación, lugar, tiempo, situación, posesión, acción, o pasión⁸².

Durante el Medioevo, Santo Tomás afirma desde el ámbito escolástico que existe una substancia primera, suprema y perfectible, una que posee autarquía y suficiencia, y que en virtud de su naturaleza racional, es dueña de sus propios actos: la persona humana. En esta línea lógica, Leopoldo-Eulogio Palacios en su libro *El concepto de persona* reconoce que:

“La doctrina de las persona divinas y de Dios como ser personal sirve de fondo al concepto de persona que durante siglos hasta nuestros días, han forjado los pensadores que viven en el perímetro de la cristiandad: persona es algo extraordinariamente valioso, que no sólo distingue al individuo humano, que se encuentra por eso a la cabeza de la escala animal, sino que incluso puede extenderse nada menos que a Dios mismo”⁸³

Iniciando la etapa renacentista, y llegando el proyecto de modernidad a Europa, la persona es concebida como una entidad preeminentemente racional. Prueba de ello se muestra en el siguiente fragmento del *Ensayo sobre el entendimiento humano* del gran pensador John Locke, donde define a la persona como un “ser pensante inteligente

⁸²Cfr. *El pensamiento filosófico en las democracias esclavistas desarrolladas*, Cap. 3 “La filosofía de la sociedad esclavista”, en *Historia de la Filosofía*, Tomo 1: Historia de la Filosofía Premarxista, Traducido al español por Arnaldo Azzati, Ed. Progreso, Rusia, 1980, pp.83- 94.

⁸³PALACIOS, Leopoldo-Eulogio, Op. Cit., p. 46.

dotado de razón y reflexión, y que puede considerarse a sí mismo como él mismo, como una misma cosa pensante en diferente tiempos y lugares”⁸⁴.

Finalmente, en el recorrido histórico del desarrollo del concepto que aquí me ocupa, deseo abundar en el tratamiento teórico que la corriente contemporánea de pensamiento filosófico denominada “personalismo”⁸⁵ confiere a éste, ya que en ella, a diferencia de los periodos anteriores, se cuestiona la esencia constitutiva del ser humano, evidenciando una realidad insospechada: el hecho de ser humano no implica ser necesariamente una persona.

Evidentemente, este pensamiento da un giro controversial a la genealogía e historiografía del concepto tratado, puesto que bajo este entendido se cuestiona la naturalidad del ser humano analizando sus virtudes y sus vicios, puntualizando que el hecho de ser persona no viene directamente ligado a pertenecer al género humano. De modo que:

“Ser persona para el personalismo en general, no es poseer unas características esenciales propias que permitan actuar al hombre libremente, de un modo personal; significa obrar de tal manera que el individuo, mediante sus actos, devenga en persona, que es así algo que hay que conquistar por sí mismo y, por tanto, una autocreación”⁸⁶.

De modo que el personalismo concibe que la persona “no es un principio constitutivo esencial, raíz de todas las propiedades personales. No es el origen de un proceso, sino el fin de una actividad autocreadora totalmente libre. En definitiva, el hombre por naturaleza no es persona, pero mediante su libertad puede hacerse persona, consiguiendo así una máxima dignidad”⁸⁷. Por lo tanto el convertirse en persona requiere de un esfuerzo y voluntad de transformación particular propios, que ha de exceder la

⁸⁴Cfr. VALLEJO Santín, María Eugenia, Op. Cit., p. 318, citando a John Locke.

⁸⁵Llamamos personalismo a toda doctrina y a toda civilización que afirma el primado de la persona humana sobre las necesidades materiales y sobre los mecanismos colectivos que sustentan su desarrollo. Vid. PALACIOS Leopoldo-Eulogio, Op. Cit., citando a una de las máximas figuras del personalismo: Emanuel Mounier, p.78.

⁸⁶Cfr. FORMENT, Eudaldo, *La persona en el personalismo contemporáneo*, en Cap. 3 “El ser personal, fundamento de la educación”, ensayo incluido en la obra El concepto de persona, Dirigida por Víctor García Hoz, Ed. RIALP, Madrid, España, 1989, p. 78.

⁸⁷Ibídem.

naturalidad del estado genérico que por herencia genómica nos constituye como hombres o mujeres.

En virtud de ello, es posible identificar cuatro características y / o cualidades que siendo adoptadas por un individuo, han de determinarle ya como una persona⁸⁸. Dichas notas características son:

1. Singularidad.- Ésta implica tanto la individualidad corporal y mental, como la unicidad propia de la especie humana, ya que un ser humano es individual y único en la medida en que cada miembro de la especie ha sido concebido bajo circunstancias particulares y específicas de tiempo, lugar, modo y descendencia genética, lo que indudablemente incide en la constitución física, mental y espiritual del ser.

Así, cada persona es única e individual, posee un cuerpo y una mente propios, que le pertenecen a ella, y sólo a ella, condiciones sin las cuales un ser humano no puede ser considerado como persona en toda la extensión de la palabra. De este hecho se deriva que la persona deba desarrollar una conciencia de sí mismo, del cuidado de su organismo y su psique, de suerte que su existencia no carezca de sentido y se convierta en un vivir silvestre como el de los animales.

Por consiguiente, el desarrollo de la conciencia del yo propina al ser humano la categoría de convertirse en persona bajo el entendido del autoconocimiento que se forja a cuesta de trabajo constante de introspección, de auto-reflexión, lo que implica mirarse a sí misma no sólo de manera retrospectiva, sino sobre todo con tendencias prospectivas, ya que de ello depende que la persona se erija como un ser supremo: consciente de sí mismo con capacidad autónoma de creación para su proyecto de vida, es decir, en la constante búsqueda de la propia perfectibilidad.

2. Autonomía.- Derivada de la singularidad y de los aspectos que de ella se desprenden para la conformación de la persona se halla la autonomía, que entendemos como la capacidad que permite al hombre la autodeterminación, misma que únicamente se manifiesta cuando el ser humano se conoce y convierte en poseedor de sí mismo, razón que lleva a definir terminantemente la autonomía como “el poder de auto-gobierno”.

⁸⁸Cfr. MENESES, Pedro Moreno, *Cap.5 La persona. Notas características y dimensiones educativas*, en PALACIOS Leopoldo-Eulogio, Op. Cit., pp. 119- 145.

El poder de gobernarse a sí misma, permite a la persona libertad, lo cual significa que le otorga el poder de elección, o como es más comúnmente conocido: el libre albedrío. Por ende, al mismo tiempo la libertad propicia la autonomía, “debido a que es en la libertad donde la persona es capaz de conocer, elegir y decidir por sí misma. Lo anterior confiere a la persona un carácter protagónico a la persona, a saber: es ella agente y actor de sus propios actos”⁸⁹.

En efecto, la autonomía faculta a la persona para actuar bajo un cierto código de conducta que ella misma se ha dictado como válido y correcto, reconociendo que su libertad, al igual que su existencia, se encuentra limitada por agentes externos a ella, en este caso, se habla de una delimitación cultural, la cual implica el reconocimiento y aceptación de las pautas determinadas por la sociedad para la conveniente convivencia dentro del núcleo societario de unos con los otros. “En este sentido es claro que la persona no es libertad sino que tiene libertad, y es ella precisamente la que le permite auto-realizarse y perfeccionarse en una doble dimensión: la individual y la social”⁹⁰.

3. Apertura.- “La apertura le es necesaria la persona por su inherente incomunicabilidad ontológica (del ser), y es por esta razón que requiere comunicarse, entrar en contacto con los otros, sean éstos cosas u otros seres racionales, como lo es ella. Debido a que la persona adquiere su ser de los otros, requiere forzosamente de esta nota característica”⁹¹, ya que gracias a ella la persona puede aprehender su mundo, conocer, aprender y formarse.

Luego, la apertura ha de ser considerada una capacidad a desarrollar por el ser humano para devenir en persona, dado que a partir de ella el individuo accede al máximo constructo del mundo humano: la cultura, de lo cual se sigue la posibilidad potencial de éste de hacerse persona. Así pues, se establece una relación dialéctica entre condición, causa y resultado. Consecuentemente, podemos hablar de tres niveles de apertura o esferas comunicantes de relacionalidad hombre-realidad, a saber:

- a. Nivel objetivo. Este primer nivel comunica o vincula al ser humano con su realidad inmediata: el mundo en el que habita, por lo que se involucran en este primer nivel la ciencia, la técnica y el arte, pero sobretodo, se destaca la capacidad poética y

⁸⁹ MENESES, Pedro Moreno, Op. Cit., p. 128.

⁹⁰ *Ibíd.*, p. 129.

⁹¹ *Ibíd.*, p.138.

creativa del ser humano, y el menester de dominio de éste por sobre el mundo natural, al tomar de éste elementos primarios y transformarlos para la obtención de bienes y comodidades, tanto individuales, como para la especie. Lo que indudablemente le conduce hacia la construcción de saberes teóricos y prácticos que coadyuvan al perfeccionamiento humano racional.

- b. Nivel social. Corresponde a éste la relación de la persona con el otro, misma que en primer lugar le permite a ésta superar su indigencia natural al crear asociaciones y alianzas que fortalecen su individualidad, dotándole consecuentemente de un contrato social que por antonomasia encuentra su legado por medio del lenguaje. De ahí que la naturaleza comunicante del ser humano resulte indispensable para la adquisición de habilidades, así como para el enriquecimiento de los saberes colectivos de la humanidad a través de las eras.
- c. Nivel trascendental. En éste, la persona es capaz de cuestionar la teleología de la realidad y de las cosas, otorgando a sus respuestas el beneficio de la duda referente a la trascendencia, es decir, preguntándose por la existencia de alguien o algo que desborde o propase los límites naturales establecidos por la realidad y la cultura para la ejecución práctica. En este sentido pueden mencionarse a efecto de ejemplificación: la querella por el saber absoluto y la ambición de la inmortalidad, mismas que se han manifestado de variadas formas en cada siglo.

4. Unidad.- La persona es una unidad animada, en movimiento, dinámica, es la expresión máxima de la unión entre dos sustancias complementarias e interdependientes. De las cuales, la primera se ubica dentro de la física, lo cual significa que posee materialidad, mientras que la segunda pertenece al mundo metafísico, siendo inmaterial, a saber: cuerpo y mente o espíritu.

En concordancia a esta lógica, no puede considerarse persona simplemente a un cuerpo o a una mente, ya que uno le pertenece al otro. Y es por ello que “La condición personal se manifiesta a través de la totalidad. Sin embargo, esa misma condición personal manifiesta una característica más profunda que la totalidad, a saber: la unidad de la persona y de su actuar”⁹².

⁹²Ibíd., p.145.

De todas y cada una de las notas características antes mencionadas se deduce que la persona es una unidad entre cuerpo y mente que por sus atributos racionales y espirituales posee singularidad y autonomía para actuar y comunicarse libremente en y con la realidad que le circunscribe y delimita como ser social, de una manera responsable, comprometiéndose consigo misma y con su especie: el género humano. No obstante, cabe destacar que ser persona “es, desde luego, un privilegio, pero al mismo tiempo es un proyecto que se debe realizar. El modo de ser persona no es una conquista triunfante y continuamente gozosa, sino un proceso de lucha, esfuerzo y riesgo”⁹³ constante que hay que enfrentar en el sinuoso camino de la personalización: de convertirse en persona.

3.2. La personalización educativa: una perspectiva pedagógica de inspiración personalista

De acuerdo a la concepción general del personalismo, “el hombre en cuanto tal es un individuo, una mera parte de la especie humana, que carece de originalidad y autenticidad (...) *hasta que* opta por hacerse persona, según unos con una opción de tipo intelectual y otros de tipo voluntarista”⁹⁴, lo cual, finalmente, le permite dejar de ser vulgar y adquirir la categoría de “persona”. Así, los términos de individuo, humano, y persona se diferencian intrínsecamente, en virtud del desarrollo de las capacidades de: concientización, responsabilización y autonomía de la libertad de acción que definen a ésta última.

Esto significa que ser persona no es un regalo brindado por la genética o la naturaleza social, sino que implica un gran esfuerzo del individuo por desbordarse de sí mismo para transformar su ser, cual oruga en mariposa, en un ser mucho más hermoso, completo y evolucionado. Consecuentemente, es menester del ser humano convertirse en persona por medio de procesos educativos que coadyuven a este fin, mismos que concebiremos de modo genérico como “personalización educativa”.

La personalización educativa ineluctablemente comprende la delimitación de un proyecto de vida, y por consiguiente un proyecto de formación enraizado en una libre y subjetiva lectura e interpretación de la realidad cultural. Por lo tanto, el proceso que aquí se alude, ha de permitir al ser humano la libertad de auto-creación y auto-modelamiento, propios de un ser ambicioso de la perfección, de un ser que voluntariamente entra en la

⁹³ *Ibíd.*, p.119.

⁹⁴ Cfr. FORMENT, Eudaldo, *Op. Cit.*, p. 78. Las palabras en cursivas han sido agregadas por mí, exclusivamente para concretar la articulación de la cita.

ríspida ruta de la perfectibilidad debido a que se conoce a sí mismo como imperfecto y no terminado históricamente; razones suficientes para el crecimiento humano, pero sobre todo, para el nacimiento y desarrollo personal.

De tal suerte, definiremos aquí a la personalización educativa como el proceso de ayuda a la persona humana para la concreción y realización de su propio proyecto de vida, su propio proyecto personal. Luego, la personalización como proceso acusa al hombre como arquitecto de su estructura, determinando para éste la responsabilidad de modelar su persona. De donde se sigue que el proceso de personalización ha de poseer por tanto las siguientes características: ser activo, perfectivo, libre, abierto, humanista, histórico-prospectivo y auténtico.⁹⁵

- Activo: Cuando se habla de que el proceso de personalización es activo se hace referencia al esfuerzo y acción necesarios para que el hombre tome responsabilidad de la autonomía en sus actos formativos, es decir, que éste sea capaz de concientizarse del compromiso de autoconstrucción del yo.
- Perfectivo: El sentido y finalidad de la personalización es la búsqueda de la perfección personal, misma que se halla definida de modo subjetivo y particular, es decir, de manera individual, precisada por cada ser humano, atendiendo a la noción universal a que refiere el término, a saber: sin defectos o errores. Entonces, el proceso de personalización tiende hacia la eliminación de los errores, defectos, vicios y/o carencias del individuo. Se busca la adhesión al deber ser.
- Libre: El proceso de personalización encuentra su sentido más pleno en la libertad, ya que es ésta el motivo de autonomía y elección individual, elementos justamente requeridos para la acción adecuada, veraz y moral, puesto que el hombre se ve constantemente reclamado a efectuar elecciones concretas que se fundamentan en la adhesión a una jerarquía de valores soberanamente elegidos.
- Abierto: Los mecanismos de adaptación y supervivencia con los que cuenta el ser humano para existir en el mundo, están basados en su capacidad de apertura a éste, lo cual supone la capacidad de dar y de recibir, de darse y sobretodo la necesidad de saberse aceptado (saberse “recibido”). Por eso, al interior del marco

⁹⁵Cfr. ROMÁN Pérez, Martiniano, *La realidad personal del yo educable: personiedad, personalidad y personalización*, CAP. 4 del libro de PALACIOS, Leopoldo-Eulogio, Op. Cit., p. 112-114.

de la relacionalidad afectiva, la amistad, el amor, la solidaridad, requieren de la apertura del ser humano, la cual, sin lugar a dudas depende del diálogo, lugar donde se evidencia la capacidad del hombre de salir del sí mismo para encontrarse con el otro.

- Humanista: En este sentido se hace referencia ineludiblemente al desarrollo ético y moral que el ser humano ha construido a lo largo de las eras en el propio desarrollo histórico para su especie, ya que la persona es concebida no sólo como un valor absoluto *per se*, sino que también es un ser que posee, comporta, practica y manifiesta valores. Y es en virtud de esto, ella misma es el centro de su propio proceso de personalización. De esta manera, la persona ostenta en su haber una dignidad incuestionable, misma que le pertenece de modo inherente.
- Histórico-prospectivo: Debido a que el hombre inscribe su existencia temporalmente en el devenir de la eternidad, es posible afirmar que se ubica situacionalmente dentro del universo, es decir, en un tiempo y lugar determinado por un corto periodo vital que delimita sus posibilidades de acción en el mundo natural y en la cultura. Así, el hombre es un ser histórico que para ser y reconocerse como persona debe desarrollar un sentido de conciencia histórica, donde sea capaz de reconocer el camino andado por sus congéneres, y simultáneamente pueda crear un camino hacia el porvenir, proyectando-se hacia el futuro.
- Auténtico: Ser auténtico significa mostrar una coherencia entre lo que la persona es y lo que expresa al exterior, a través de su comportamiento, es decir, una persona que es auténtica es aquella que proyecta a quienes le rodean una armonía entre lo que dice ser la persona, lo que hace y lo que los otros piensan de ella. El camino de la autenticidad debe profundizar el conocimiento de sí mismo, porque únicamente aquel que fortalece en su haber el autoconocimiento puede llegar a ser una persona, un ser capaz de una relativamente estable unidad, equilibrio y armonía consigo mismo y con sus semejantes.

Como consecuencia lógica, las características del proceso de personalización están ligadas directamente a las notas características de la persona, ya que, naturalmente

se dirigen hacia ella; por ende, convergen a él tres fines educativos⁹⁶ cardinales, que coincidentemente, reflejan los principios esenciales de la educabilidad y de la persona, a saber:

- El fin de la educación como perfección
- El fin de la educación como formación de hábitos
- El fin de la educación como felicidad-alegría

De donde se sigue que para comprender los fines educativos que comporta el proceso de personalización, es menester primordial dar un sentido significativo a la noción “educación”, misma que entenderemos como un acontecimiento procesual interminable en la vida del hombre, el cual se constituye en un doble sentido, a saber del siguiente modo:

“la educación es proceso de asimilación de un hombre a un grupo o de una generación joven a las generaciones pasadas, incorporando a sus conocimientos y actividades las adquisiciones de la Humanidad a lo largo del tiempo. Desde otro punto de vista, la educación es un proceso de separación personal en el cual el ser humano va haciéndose cada vez más distinto, separado de los demás, más dueño de sí.”⁹⁷

Lo cual significa que la educación, en primera instancia, ha de propinarle al ser humano las facilidades de acceso al conocimiento histórico-cultural que sus antepasados han creado y consolidado, permitiéndole de esta suerte la gran posibilidad de crecimiento y desarrollo intelectual, así como el compromiso de trascendencia, es decir, el poder de aporte hacia los bienes culturales de su mundo -su realidad inmediata-, enriqueciéndolo y por consiguiente coadyuvando al engrandecimiento y evolución de su especie.

Así, el primer sentido de la educación se concibe universalmente: como especie o género humano, mientras que, por otro lado, el segundo sentido de la educación que debemos tomar en cuenta, refiere estrictamente al nivel particular de ésta, a saber: individualmente. En este último, la educación ha de ser necesariamente un medio de

⁹⁶ Ibídem.

⁹⁷ GARCÍA Hoz, Víctor, Tratado de educación personalizada Vol. 1 Introducción general a una pedagogía de la persona, Ediciones RIALP, Madrid, 1993, p. 26.

personalización, ya que a través de la libre elección de elementos histórico-culturales que circundan el horizonte cultural del ser humano, es este el responsable de la actividad de “autodeterminación”, es decir, es el propio arquitecto de su estructura y fachada.

Luego, la educación encuentra su sentido esencial: transmisión y transformación de bienes culturales a lo largo de las eras a diferentes generaciones, procurando elementos de crecimiento y desarrollo integral al ser humano, donde la libre lectura e interpretación de los textos culturales sea condición necesaria para la autodeterminación personal, en la medida en que el ser humano decida voluntariamente hacerse cargo de su ser. Buscando como fin último, cual lo expresaría Pestalozzi, hacer al hombre “útil prestándole independencia con relación a la sociedad; y, en cuanto al individuo, hacerle feliz dentro de sí mismo”⁹⁸.

Entendiendo de este modo a la educación, se hace evidente la íntima relación que guarda ésta con el proceso de personalización, lo que valida la dependencia que existe entre ambas, debido a que uno de los paradigmas universales de la educación es brindar al ser humano los elementos necesarios para su desarrollo en el mundo de lo humano; y por otra parte el proceso de personalización requiere de la educación misma para lograr su cometido, ambas comparten un fin en común: formar personas.

Por eso, uno de los fines del presente rescate teórico del concepto de persona ha de propinar la oportunidad de hablar de ambos procesos en complementariedad, y no así como sucesos aislados. Por lo que es menester hacer referencia a los términos “personalización educativa” como el proceso de formación de la persona, y “educación personalizada” como la tendencia pedagógica a través de la cual pretendemos que el ser humano llegue a constituirse como persona.

Así, la personalización educativa debe ser entendida como “un modo de vida, constituido por la propia actividad en cuanto que en ella se perfecciona la persona siguiendo la tendencia fundamental del ser humano: la actividad en busca del bien”⁹⁹. Esto significa que la educación personalizada ha de facultar al ser humano para la configuración de un proyecto de vida que consienta la perfectibilidad y la felicidad como condiciones inexorables del vivir cotidiano. Donde la praxis desborde la mecanicidad y la

⁹⁸Vid. PESTALOZZI, Juan Enrique, Cartas sobre la educación de los niños, Ed. Porrúa, Séptima edición, México 2003, p. 242.

⁹⁹Cfr. GARCÍA Hoz, Víctor, Op. Cit., pp.38-39.

rutina irreflexiva para erigirse sobre los pilares del perfeccionamiento intencional (desarrollo del máximo potencial de las tendencias innatas de cada ser humano), la convivencia cordial (armonía y felicidad inter-genérica) y la actividad bien realizada (la búsqueda del bien *per se*).

Esto se basa en el entendimiento de que el ser humano en proceso de personalización educativa ha de ir adquiriendo un corpus intelectual personal propio, lo que en palabras de Pestalozzi se traduciría como el hecho de obtener “aquel caudal de propiedad intelectual que cada uno puede adquirir, aun los individuos sin pretensiones y en las más humildes tareas de la vida. Hablo de aquel hábito de reflexión que preserva del pensamiento inconsciente bajo todas las circunstancias y que es siempre activo para examinar lo que se coloca frente al espíritu”¹⁰⁰.

Cabe destacar, en concordancia a esta lógica, que la educación personalizada “es perfeccionamiento intencional de la persona humana mediante la propia actividad consciente y libre”¹⁰¹, ya que implica la voluntad de perfeccionamiento individual de cada persona mediante la adquisición de conocimientos, el desarrollo de aptitudes y la adopción de valores que conducen las tendencias naturales del hombre hacia el bien. Bajo este entendido, es preciso hablar de ella como tendencia pedagógica, misma que puede ser entendida como¹⁰²:

- ✓ Perfeccionamiento intencional de la persona humana en su singularidad, dignidad y trascendencia.
- ✓ Capacitación para formular el propio proyecto de vida y llevarle a cabo con seguridad, dignidad, consciencia y libertad.
- ✓ Preparación para la vida interior y para la vida de actividad y relación en los ámbitos de la familia, del trabajo y de la vida social reglada, de la amistad y el tiempo libre, y de la trascendencia.
- ✓ Capacitación para descubrir y participar en la alegría de vivir surgida de la obra bien hecha y de la solidaridad bien vivida.

¹⁰⁰Cfr. PESTALOZZI, Juan Enrique, Op. Cit., pp. 232-233.

¹⁰¹Ibíd., p. 35.

¹⁰²Ibíd., p. 44.

- ✓ Preparación para la participación solidaria y eficaz en la mejora de la comunidad humana, mediante el trabajo y la participación social en sus diferentes manifestaciones.
- ✓ Una forma de vida que prepara para vivir mejor.

Consecuentemente, “a través de la personalización educativa el hombre se hace capaz de cumplir la encomienda que cada ser humano adquiere al recibir su existencia: construir su propia vida”¹⁰³; cometido que se alcanza al estar fortalecido con las particularidades personales de singularidad, apertura y autonomía cuando se hacen efectivas en cada acto, relación o situación de libre elección en la vida de cada uno.

Por lo que concuerdo totalmente con Eudaldo Forment al afirmar que “el hacerse persona requiere de un gran esfuerzo, raya en la heroicidad y exige una vigilancia continua, porque no solamente se conquista arduamente el ser personal, del ser mero individuo, sino que hay que mantenerlo”¹⁰⁴, cosa riesgosa en el ámbito educativo, más no imposible si se atiende continuamente a los postulados pedagógicos de la educación personalizada.

3.3. Personalización educativa del adolescente: La tarea pedagógica del siglo XXI

Hoy día vivimos en un mundo que se encuentra en constante cambio, uno que ha impulsado un ciclo de evolución socio-cultural asimétricamente paradójico donde la universalización del conocimiento y la cultura a través del ciberespacio, idealmente debería propinar igualdad, equidad y oportunidades ecuanímes para cada individuo, no importando su edad, raza, sexo, color o nacionalidad, pero que realmente, miramos aún ese ideal a lo lejos, como un oasis.

Sin embargo, “los desórdenes de la economía así como el ritmo precipitado de las evoluciones científicas y técnicas, determinan una aceleración general de la temporalidad social. De hecho, los individuos y los grupos ya no están confrontados a saberes estables, a clasificaciones de conocimientos legadas y confrontadas por la tradición, sino a un saber-flujo caótico, cuyo curso es difícilmente previsible y en el cual (...) La relación intensa con el aprendizaje, con la transmisión y con la producción de conocimientos ya no

¹⁰³ Ibíd., pp. 40-41.

¹⁰⁴ FORMENT, Eudaldo, Op. Cit., p. 79.

está reservada a una élite, sino que concierne (...) a la masa de gente en su vida cotidiana y en su trabajo”¹⁰⁵.

Esto evidencia claramente que la globalización cultural es un hecho que innegablemente se vive a diario, y devela que las transformaciones más radicales que ha propiciado se han generado al interior de las prácticas interactivo-relacionales de los seres humanos, sobre todo en los ámbitos: educativo, comunicativo, afectivo, formativo y epistemológico. Por lo que la intimidad del sujeto se ve afectada por la lógica de la globalización cultural, ya que el hombre globalizado debe “poseer” para poder “ser”. Por ello, el ser material es prioridad en estos tiempos posmodernos de globalidad, donde la modernización y el afán del hombre por el dominio cibernético se superponen a cualquier necesidad intelectual o afectiva.

Es un hecho que los hijos de la globalización cultural del Siglo XXI han transformado su manera de concebir el mundo, la realidad, el tiempo y la comunicación, dando un giro sensacional a la cosmovisión humana de la relacionalidad y la interactividad, donde la despersonalización se vuelve el pan nuestro de cada día, un cotidiano malestar que pasa inadvertido ante la conciencia social, ya que la virtualidad implícita en la conectividad convierte todo tipo de vínculo en un quehacer de incesante observación de los otros en la red.

De esta manera, la despersonalización es un estado de inconsciencia de actividad inercial y carente de sentido formativo u orientación vivencial, bajo el cual el sujeto de la globalización cultural encuentra atractivos los planteamientos de libertad ilimitada del ancho de banda del ciberespacio, para desafiar la convencionalidad del contrato social de vinculación presencial.

Por ello, ser humano que crece bajo el influjo de la globalización cultural padece de cierta inconsciencia, ya que se muestra despreocupado, y con una actitud de autocomplacencia al proporcionarse bienes y servicios en demasía, que en muchas ocasiones exceden las necesidades primarias de cualquier ser humano. En este sentido, me permito hacer mención del ser material del hombre globalizado.

¹⁰⁵LÉVY, Pièrre, Op. Cit., p. 146.

No obstante las posesiones materiales que adquiere y acumula este personaje, es por medio de las tecnologías emergentes que el hombre y la mujer se asen y concretan en su haber la posesión de un corpus cultural globalizado, uno que oferta todo tipo de bienes culturales, y que además, permite a éste un aprendizaje y desarrollo de habilidades específicas para el manejo del medio tecnológico y la supervivencia de su yo social a través de las redes sociales.

En vista de ello, la conectividad propicia que los individuos desarrollen habilidades y competencias virtuales que permiten a los sujetos interactuar en el ciberespacio de modo no presencial, hecho que soporta la tremenda aceptación y popularidad del ciberespacio, abriendo paso en la última década a este medio en el campo educativo, provocando:

“El surgimiento de las formas informales de educación extraescolar, significa que ciertos sectores sociales, frente a los diversos problemas que les plantea el crecimiento económico, la dinámica del cambio social y la evolución política, no pueden satisfacer con las prestaciones de las instituciones existentes. Están entonces obligados a buscar ellos mismos formas alternativas *ad hoc*, provisionarias o salvajes, para resolver sus problemas cotidianos”¹⁰⁶.

Así, no resulta extraño comprender porque los jóvenes se valen del internet para la investigación de temas escolares. Ahora las bibliotecas resultan prácticamente obsoletas como medio de consulta para el estudiante de bachillerato debido a que éste prefiere consultar la internet para la resolución de tareas, que acudir ante la estantería de alguna de ellas. Esto se debe en gran parte a que el medio tecnológico brinda rapidez y practicidad al realizar búsquedas múltiples y ofertar simultáneamente un sinfín de sitios de consulta, evitando además la antigua carga del peso de los ejemplares bibliográficos impresos.

Con semejantes facilidades, ya es fácil portar el contenido electrónico de al menos tres libros completos de teoría en tan sólo 25 gramos que pesa una memoria USB¹⁰⁷.

¹⁰⁶PAÍN, Abraham, Op. Cit., citando a Furter, p. 106.

¹⁰⁷Una memoria USB también es un dispositivo de almacenamiento de datos masivos que utiliza una memoria flash para guardar información. Estas memorias son resistentes a los rasguños externos, al polvo, y algunos hasta al agua, factores que afectaban a las formas previas de almacenamiento portátil, como los disquetes, discos compactos y los DVD. Las memorias USB son comunes entre personas que transportan

Incluso no es necesario cargar con ese peso para realizar la consulta de uno o varios libros, ya que también es posible descargar y almacenar libros en la red en algún correo electrónico o sitio de almacenamiento gratuito¹⁰⁸.

En vista de este modo de autogestión de bienes culturales, se hace pertinente cuestionar el papel que están jugando tanto el educador como el educando. En este contexto el educador tradicional (el maestro) es remplazado por una novedosa educadora (la internet), misma que cuenta con mayor credibilidad que el docente tradicional, a quien basta con entregar tareas bastas en referencias de consulta para, en ocasiones, acreditar materias que los estudiantes consideran poco útiles para su vida cotidiana; mientras que la neo-educadora no exige nada al estudiante a cambio de dar respuestas sencillas para todo tipo de cuestión, sean éstas de tipo académico o alguna otra índole, valiéndose de artificios llenos de movimiento y color.

De este modo, la esfera educativa informal se impone ante la tradicional metodología didáctica del mundo educativo formal, por ende, el menester inmediato de las disciplinas que encuentran su razón de ser en el ámbito educativo han de realizar una introspección teórica y reconocer la urgencia de cuestionar sus paradigmas, de innovarlos, y así mismo, de dotar a la práctica educativa de un verdadero sentido pedagógico, a saber: uno de acompañamiento intencionalmente formativo, no sólo en los aspectos fríos de adquisición de conocimientos, sino de auto-desarrollo y formación conscientemente dirigida.

En virtud de ello, la pedagogía mexicana debe interesarse por el cuestionamiento de las prácticas ciberculturales que provoca la globalización, discutiendo su “naturalidad” y sentido, preguntando en primera instancia por los individuos sujetos a su régimen formativo, luego por la formación que oferta el contexto cibercultural emergente ante los sujetos del siglo XXI, pues debe reconocer que los modos de integración y asociación social están cambiando de manera vertiginosa, y finalmente, por la nueva dinámica social a partir de la cual se relaciona hoy día el mayor porcentaje de la población nacional: los adolescentes.

datos de su casa al lugar de trabajo, o viceversa. Teóricamente pueden retener los datos durante unos 20 años y escribirse hasta un millón de veces.

Para mayor información ver el sitio: http://es.wikipedia.org/wiki/Memoria_USB

¹⁰⁸ Algunos de los sitios de almacenamiento gratuito son: webfilehosting.com, oxyshare.com, gigasize.com, megaupload.com, badongo.com, entre otras.

Por lo cual, urge realizar cuestionamientos de tipo pedagógico, que permitan la comprensión del fenómeno formativo humano en situación de globalización cultural. Donde la pregunta por la persona emerja de la necesidad histórico-narrativa de los sujetos de la globalización cultural, y la descripción de la interactividad humana satisfaga la interrogante por el ser que se forma en espacios virtuales que se vinculan dialécticamente a espacios de formación presencial (formación di-vinculada).

Consecuentemente, la tarea pedagógica debe encaminar sus preocupaciones y reflexiones hacia los ángulos oscuros, ángulos relegados de la globalización cultural, sus cambios, y sobretodo, enfocar su mirada en el lado humano de ésta, ya que la pedagogía trabaja con personas, por ellas y para ellas. Por ende, debe buscar siempre intervenir en materia de reflexión de los ideales formativos y los modelos educativos, para así, tratar de calcular riesgos y dirigir / perfeccionar dichos modelos en pro de la humanidad, del bien común y de la persona.

Así mismo, se hace indispensable ir delimitando una re-conceptualización de las categorías de: pertenencia social y de persona al interior del *corpus* teórico de la pedagogía en México, ya que constantemente se están generando significados colectivos que vinculan grupos, e incluso poblaciones enteras a partir de la di-vinculación que la conectividad propicia. Para solventar este menester, se requiere de conocimiento sobre la cibercultura adolescente que se desarrolla hoy día, debido a que su haber se manifiesta como paradigmático.

Por otra parte, es importante discutir el reconocimiento del ciberespacio como un campo formativo, ya que en él se están generando prácticas educativas informales determinantes para el desarrollo de la humanidad. A su vez, esto presenta a la cibercultura como un campo virgen ante la intervención pedagógica, uno en el cual se puede intervenir a manos llenas, a causa de que el momento histórico que nos acoge se presenta oportuno para emprender la búsqueda de la formación de la persona, para instrumentar una pedagogía de inspiración personalista contextuada a nuestra realidad nacional.

Debido a ello, la intervención que propongo busca una revolución teórico-conceptual de los planteamientos pedagógicos de educación informal en relación a las “nuevas tecnologías”, para así afianzar la consolidación de la pedagogía personalista que

exige nuestro contexto cibercultural emergente. El fin último de la propuesta de intervención pedagógica que aquí me ocupa es el desencadenamiento del proceso de personalización educativa, mismo que ha de concebirse bajo la lógica de acción de la educación personalizada.

En este sentido, para que se concrete una intervención pedagógica personalista contextualizada hay que re-identificar a los sujetos pedagógicos, y por consiguiente a la cultura que le delimita y determina como ser socio-personal. Para ello, será necesario rescatarles y propinarles elementos para convertirse en personas: fortalecer las relaciones interpersonales, procurando el desarrollo de las capacidades y valores fundamentales de la persona, según la perspectiva de la corriente de pensamiento personalista, de entre los cuales la libertad y la autodeterminación, principalmente, contribuirán al desarrollo personal de los sujetos de mi estudio: los adolescentes.

Por ende, “de situar a la persona en el mundo de la educación se siguen tres consecuencias: concebir la plenitud personal como fin de la educación; tomar las disposiciones personales como fundamento real; y utilizar la actividad personal consciente y libre como medio educativo universal”¹⁰⁹. Bajo esta luz racional la praxis pedagógica de nuestra era ha de ser orientada por los preceptos de la personalización educativa, y respaldada con el empuje educativo del aprendizaje cultural e informal enraizado en el ciberespacio.

Consecuentemente, el proceso de acompañamiento pedagógico-educativo que requieren los adolescentes del siglo XXI ha de ser efectuado de manera di-vinculada, cual se realizan los contactos interactivos en las redes sociales *on line*, ya que intentar ignorar o desaprovechar los avances tecnológicos vigentes, sería tan malo como satanizarlos o desear destruirlos. Verdaderamente considero que no son los medios telemáticos los culpables de la despersonalización que padecemos actualmente, sino que el olvido de los valores tradicionales de significación y valoración de la persona humana es el verdadero responsable.

No obstante, la despersonalización existente, con cuerdo con Lévy quien expresa la complejidad del desarrollo humano que se halla limítrofe en el punto de apertura humano al grado tal de desabordarse de sí al máximo para conocer al mundo y a los otros

¹⁰⁹Cfr. GARCÍA Hoz, Víctor, Op. Cit., p. 34.

y estar a punto de olvidarse de sí mismo y su naturaleza. En palabras de Lévy “nuestra especie aumenta al mismo tiempo su extrañeza ante sí misma y su poder. Al complicar e intensificar sus relaciones, al encontrar nuevas formas de lenguaje y de comunicación, al multiplicar tanto sus medios técnicos, se convierte aún más en humana”¹¹⁰.

En virtud de esta visión, sostengo que la tarea pedagógica del siglo XXI es la personalización educativa. Así, propongo diseñar una página web de encuentro e interacción adolescente que la promueva a través de actividades a realizar en línea que procuren el fortalecimiento de las dimensiones: comunicativa, afectiva y ético-axiológica de la persona, mediante la discusión de una de las temáticas trascendentales de la realidad inmediata del adolescente: el problema de elección vocacional.

Para ello, el menester inicial responde a la determinación de niveles y categorías temáticas de reflexión universales de la existencia adolescente y humana, en relación a la toma de decisiones vocacionales que impactan a la definición del proyecto de vida del adolescente; mismas que deben soportar ciertas rutas didácticas en base a actividades que promuevan y coadyuven a la acción introspectiva, lo cual indudablemente, ha de desencadenar procesos de concientización en dichos sujetos, donde cada uno se descubra como persona, es decir como un ser capaz de la autodeterminación, gestor consciente de su propia formatividad y formación.

¹¹⁰Vid. Lévy, Pierre, Op. Cit., p. 207.

CAPÍTULO IV: “PERSONALIZACIÓN EDUCATIVA DEL ADOLESCENTE EN EL CIBERESPACIO”

4.1. Ciberespacio: medio educativo de personalización adolescente

La intervención pedagógica que sugiero para combatir la problemática de la despersonalización en la que actualmente estamos inmersos responde teóricamente a los planteamientos de la personalización educativa, misma que desde una orientación pedagógico-educativa, encontrará su espacio de concreción en el propio espacio de emergencia de la cibercultura: el ciberespacio.

Es preciso que los profesionales de la educación empecemos a construir un sentido pedagógico en la concepción teleológica de dicho espacio, ya que el ciberespacio se presenta como un campo de oportunidad altamente rico para la intervención pedagógico-educativa, especialmente atendiendo las necesidades del sujeto pedagógico de nuestro tiempo, del sujeto de educación del Siglo XXI, mediante una metodología flexible, comunicante y no así cerrada y totalmente estructurada.

En virtud de lo cual los planteamientos didácticos de la educación informal resultan de suma importancia para el diseño de materiales didácticos que puedan ser empleados de manera auto-dirigida por los usuarios de la *Internet*. Lo más importante de emplear los medios telemáticos de comunicación con fines educativos semi-estructurados ha de ser sin lugar a dudas suscitar en los usuarios un desarrollo personal integral, donde se procure a la persona, es decir, donde se desencadenen procesos de personalización constantes y continuados.

Recordemos que “la educación personalizada tiene un tarea primordial: ayudar a preparar al educando para que éste logre una armonía entre las exigencias y posibilidades de la vida interior con las posibilidades y exigencias del mundo externo”¹¹¹, lo que coincide completamente con el pensamiento sobre la teleología educativa que ya en su tiempo decretaba Juan Enrique Pestalozzi, al afirmar que la educación ha de “calificar al ser humano para el uso pleno y libre de todas las facultades implantadas por el Creador, y a dirigir todas estas facultades hacia la perfección del ser entero del hombre

¹¹¹Cfr. MENESES, Pedro Moreno, *Cap.5 La persona. Notas características y dimensiones educativas*, en PALACIOS Leopoldo-Eulogio, Op. Cit., p.126.

para que pueda ser capaz de actuar en su peculiar situación como instrumento del Poder infinitamente sabio y poderoso que le ha llamado a la vida¹¹².

Por lo que en virtud de la gran aceptación con la que cuenta la internet por parte de los usuarios jóvenes de nuestro país, quienes son la mayoría de la población nacional, quienes por si fuera poco se encuentran en edad escolar, uno de los propósitos rectores de la presente propuesta es la de brindar asistencia pedagógica de tipo personalista al adolescente en la delimitación de un proyecto de vida, a través del auxilio en la elección vocacional y profesional.

En congruencia a este objetivo, indico al ciberespacio como un excelente escenario educativo, ya que desde la esfera informal, éste permite al usuario libertad de acción y de toma de decisiones con respecto al acceso auto-controlado en tiempos y contenidos de las diversas áreas de conocimiento que específicamente le interesan o inquietan.

Así, “junto a las instituciones tradicionales: familia, escuela, iglesia, se da una especial importancia a las asociaciones juveniles, como ambiente válido para el desarrollo de la persona”¹¹³, cual es el caso de las redes sociales. Donde el libre acceso y reunión de seres humanos que se han identificado entre sí como iguales, con gustos y tendencias similares, en un espacio que les contextualiza bajo condiciones ecuanímes, permite al ciberespacio la cualidad de erigirse como un espacio propicio para el diseño de herramientas educativas personalizadas que ofrezcan ayuda encaminada hacia la formación de la persona.

De este talante, los fines educativos que persigue la propuesta que aquí me ocupa han de procurar al adolescente que se encuentra en último año del nivel medio superior un espacio de seguridad¹¹⁴ relacional que le ponga en contacto directo con un área

¹¹² Vid. Pestalozzi, Op. Cit., p. 240.

¹¹³ GALINO Carrillo, ángeles, et. al., citando a Peretti en Personalización educativa: génesis y estado actual, Ed. Rialp, S.A., Madrid, 1991, p. 231.

¹¹⁴ Un espacio de seguridad es ante todo, un espacio en el que queda en suspenso la presión de la evaluación, en el que se desactiva al juego de las expectativas recíprocas y se posibilitan asunciones de roles y riesgos inéditos. Un espacio en el que queda en suspenso la presión de la evaluación, en el que se desactiva al juego de las expectativas recíprocas y se posibilitan asunciones de roles y riesgos inéditos. Vid. MEIRIEU, Philippe, Frankenstein educador, Ed. Laertes, Col. Psicopedagogía, Traducción de Emili Olcina, Primera reimpression, Barcelona, 2001, p. 81.

específica de conocimiento para el desarrollo de la vida humana, a saber: el área de la vocación profesional, no sólo de una manera teórica donde se presente exclusivamente la fría información de los perfiles profesionales, el mapa curricular, el campo de acción del profesionalista o el perfil del egresado para cada una de las licenciaturas existentes en nuestro país, sino que se enriquezca mediante el contacto interactivo que oferta el ciberespacio a través de las redes sociales.

Consecuentemente, la propuesta encuentra su concreción en el ciberespacio, valiéndose de las tendencias ciberculturales de comunicación, interacción y relacionalidad humana de mayor afluencia actualmente, ya que apoyándose de éstas, naturalmente, resultarán atractivas para los usuarios a quienes se dirige el espacio relacional que propongo construir. Cabe destacar que éste debe adquirir un *telos* pedagógico- educativo, y a la vez una sentido práxico donde exista un acompañamiento verdaderamente humano que propine al adolescente una asistencia dinámica en uno de los procesos más importantes y determinantes de la vida humana: la elección de un camino profesional y por ende el diseño o visualización de un proyecto de vida.

Así, el diseño de una plataforma de interacción juvenil donde se promuevan los procesos de personalización educativa ha de propiciar en los usuarios mecanismos de autoconocimiento, de acompañamiento y soporte vivencial para la construcción de un proyecto de vida. Por ello, “la empresa pedagógica (...) debe esforzarse por autonomizar al sujeto. No ha de suponerlo ya autónomo: debe organizar un sistema de ayudas que le permitan acceder a los objetivos que se fija, antes de llevarle a prescindir progresivamente de esas ayudas y movilizar lo que ha adquirido”¹¹⁵.

Y de este modo, reitero al ciberespacio como el lugar idóneo para realizar diseños pedagógicos que sugieran una relación educativa basada en el contacto interpersonal dividual-vivencial, que permita al sujeto pedagógico aprendizajes útiles, verdaderos y certeros, en relación a la elección de carrera, siguiendo la perspectiva racional del pedagogo francés Philippe Meirieu, quien determina teóricamente el proceso de aprendizaje del siguiente modo: “aprender es siempre tomar información del entorno en

Vid. MEIRIEU, Philippe, Frankenstein educador, Ed. Laertes, Col. Psicopedagogía, Traducción de Emili Olcina, Primera reimpresión, Barcelona, 2001, p. 81.

¹¹⁵Ibid., pp. 88-89.

función de un proyecto personal”, o como lo expresaría ya en su época Juan Enrique Pestalozzi “hacerse obra de sí mismo”.

Lógicamente, bajo esta perspectiva, la ayuda pedagógica que debe brindar este espacio para con el adolescente ha de permitir espacios de aprendizaje personales y personalizantes, que den lugar al descubrimiento del propio ser y la delimitación del propio proceder, pensar y actuar de los usuarios de dicho sitio. Éste ha de propinar en todo momento condiciones de aprendizaje, ya que aprender es “atreverse a subvertir nuestro ‘verdadero modo de ser’; es un acto de rebeldía contra todos los fatalismos y todos los aprisionamientos, es la afirmación de una libertad que permite a un ser desbordarse a sí mismo”¹¹⁶ para con los otros y hallarse a sí mismo.

Por lo tanto, realizar un planteamiento de ayuda a la formación de la persona y no sólo a la educación de la misma, pone de manifiesto la trascendental relevancia que comporta el hecho de reconocer a la pedagogía como una disciplina humanista que tiene como uno de sus principales preceptos el velar por la integridad educativa y formativa del ser humano, procurándole elementos de desarrollo individual y colectivo, que le permitan en todo momento manifestarse en el mundo de una manera libre, responsable y sana.

Así, pensar en la pedagogía personalista como una opción educativa direccionada hacia el adolescente, desde la esfera de la educación informal, debe llevarnos a pensar en una pedagogía que reconoce las particularidades de cada ser humano, una pedagogía respetuosa de las diferenciadas, que plantea estrategias de soporte o ayuda al ser humano que desea alcanzar el estatus de persona.

4.2. Perspectiva pedagógico-educativa de la plataforma web

En esta sección presento de manera sintética y general un bosquejo de como ha de estructurarse la plataforma web que dará rostro a la propuesta pedagógica que aquí presento.

¹¹⁶Cfr. MEIRIEU, Philippe, Op. Cit., p. 80.

FUNDAMENTO PEDAGÓGICO

La perspectiva pedagógica que sustenta la concreción de la plataforma web que propongo como estrategia de combate a la despersonalización que adolecemos actualmente es, como bien ya se ha mencionado, la personalización educativa, misma que encuentra como directriz esencial la comprensión de la disciplina pedagógica como una ayuda participante de la persona humana, la cual busca y procura en todo momento la formación integral de ésta última, atendiendo irrevocablemente a preceptos ancestrales del campo educativo como son: el respeto por la autonomía, la libertad, la voluntad y las capacidades del ser humano.

Se entiende así mismo que la educación “se centra en la relación del sujeto con el mundo. Su tarea es movilizar todo lo necesario para que el sujeto entre en el mundo y se sostenga en él”¹¹⁷, reconociendo que el fin último de la empresa educativa es “que aquél que llega al mundo y entre en conocimiento del mundo, sea introducido en ese conocimiento por quienes le han precedido (...) que sea introducido y no moldeado, ayudado y no fabricado”¹¹⁸. Razón por la cual la plataforma que he diseñado se nutre fundamentalmente de la interacción interpersonal on-line. Donde los jóvenes con mayor experiencia induzcan a los menos experimentados durante un particular trayecto de aprendizaje personal.

En virtud de ello, es pertinente en este momento destacar la noción pedagógico-educativa que acoge y da sentido a la plataforma propuesta, a saber: sobre la concepción del acto educativo y de la tarea pedagógica.

“El educar no es producir, desde el exterior, comportamientos físicos y psíquicos; el educar es una actividad promocional, que se corresponde con la actividad exigencial de quien es sujeto de la educación. Con esto, el personalismo trata de salvar a la educación de ser confundida con sus formas espurias e inauténticas, que son el adiestramiento y el amaestramiento. El personalismo

¹¹⁷Vid. MEIRIEU, Philippe, Op. Cit., p. 70.

¹¹⁸Ibídem.

pedagógico afirma, además, la irrepitibilidad y la originalidad del acto educativo, y entiende, fundamentalmente la educación como problematización: educar es problema que se plantea continuamente y continuamente se resuelve, de tal modo que ninguna concepción metodológica o didáctica se puede considerar exhaustiva o definitiva”¹¹⁹.

Por ende, la tarea pedagógica del siglo XXI ha de responder a la satisfacción de los constantemente cambiantes menesteres educativos que presenta el sujeto globalmente culturizado. Ante esto, disciplinadamente, la pedagogía tiene un reto importante, puesto que solventar de manera oportuna y contextual dichas necesidades no es una labor simple. Así, considero que los profesionales de la educación debemos particularizar los métodos pedagógicos, más que estandarizarlos, ya que:

“La pedagogía diferenciada levanta acta del hecho de que los saberes son contruidos por personas vivas en un momento determinado de su historia; personas que no se reducen a un segmento lógico-racional idéntico en todas, personas con las que no basta la clonación para educarlas”¹²⁰.

OBJETIVOS EXPLÍCITOS DE LA PLATAFORMA

Que el adolescente:

- ✓ Tenga acceso a la oferta educativa institucionalizada de las 3 universidades públicas más importantes de Zona Metropolitana de la Ciudad de México (ZMCM), a saber: Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Instituto Politécnico Nacional (IPN), y Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), a través de la consulta de kardex (secciones informativas) correspondientes a cada una de las carreras ofertadas para estudios superiores.

¹¹⁹ GALINO Carrillo, Ángeles, citando a Catalfamo (1958) en Op. Cit., p. 212.

¹²⁰ Cfr. MEIRIEU, Philippe, Op. Cit., p. 110.

- ✓ Acceda a la información no formalizada y no institucionalizada de la oferta educativa de las 3 universidades públicas más importantes de la ZMCM, a saber: UNAM, IPN, UAM, por medio de la interacción *on-line*, donde la transmisión de información experiencial y vivencial sea el nutrimento principal de la comunicación.
- ✓ Enfrente el reto de la elección de carrera acompañado por las voces de jóvenes experimentados en cada una de las áreas de conocimiento que integran la oferta educativa universitaria.
- ✓ Experimente un proceso de personalización educativa que coadyuve benéficamente su desarrollo humano y profesional.

OBJETIVOS IMPLÍCITOS DE LA PLATAFORMA

- ✓ Fortalecer de las dimensiones: comunicativa, afectiva y ético-axiológica del adolescente, mediante la interacción *on-line* entre estudiantes de diferentes niveles educativos.
- ✓ Brindar ayuda pedagógico-educativa al adolescente mediante la apertura de un espacio de seguridad que propicie procesos de personalización educativa a los usuarios de la plataforma.
- ✓ Coadyuvar a la toma de decisiones vocacionales y a la construcción de un proyecto de vida en base a un perfil de crecimiento profesional.

PERFIL DEL USUARIO

El usuario de la plataforma ha de ser un estudiante de nivel medio superior, quien se enfrente a la nada fácil elección vocacional que presenta la decisión de continuar estudiando en el nivel de educación superior.

ORGANIZACIÓN DE LA PLATAFORMA

La plataforma que aquí me ocupa recibe el nombre de VOCANEXIONES “Vocaciones en conexión”, cuya finalidad última es brindar apoyo pedagógico-educativo al adolescente mediante la apertura de un espacio de seguridad que propicie procesos de personalización educativa a los usuarios de la misma. Ello, mediante la división operativa de la plataforma en dos grandes secciones, siendo la primera de ellas una sección donde se propicie el autoconocimiento del usuario, en lo referente a características, habilidades, aptitudes y actitudes, a nivel individual, que sin duda resultan útiles para delimitar un perfil profesional; y la segunda, concebida como la parte expositiva de la oferta educativa universitaria de la zona conurbada al interior de la esfera escolarizada de carácter público.

En virtud de esta organización operacional, la sección que tiene por objetivo propiciar el autoconocimiento del usuario, recibe el nombre de PERFIL PERSO-PROFESIONAL, la cual estará integrada por diversas actividades que han de permitir al adolescente identificar sus principales capacidades, aptitudes y actitudes; mismas que tras ser evidenciadas podrán ser expuestas en una pizarra virtual, donde de un modo muy accesible el usuario será capaz de reunir a manera de piezas ornamentales cada una de las características que le identifican individualmente. De este modo, es posible que el sujeto del diagnóstico visualice y organice rápidamente sus particularidades en función del autoanálisis y la consecuente delimitación del propio perfil profesional.

Por otra parte, la sección concebida como expositiva, donde se da a conocer toda la información pertinente a la oferta educativa de las tres universidades más importantes de la ZMCM, comporta una división interna muy importante, dando origen a dos subsecciones a partir de las cuales se ataca la

necesidad de acceso a la información que urge a los jóvenes que deben elegir carrera. Debido a ello, aparecen VOCAGNOSTIS¹²¹ “Escuchando el llamado”, y VOCATI-ON-LINE¹²² “Vocaciones en línea” como las secciones más extensas de la plataforma, siendo la primera de ellas la parte expositiva formalizada y la segunda la no formalizada.

Bajo esta lógica, VOCAGNOSTIS presenta al usuario un espacio donde podrá consultar toda la información institucionalizada referente a la oferta educativa de la UNAM, del IPN y la UAM:

1. Descripción general de la carrera
2. Perfil del aspirante (Destacando habilidades, aptitudes y actitudes)
3. Perfil del egresado
4. Mapa curricular
5. Campo de acción del profesional (Campo laboral)

Dicha información estará disponible en la plataforma atendiendo a la siguiente secuencia organizativa, a saber, se presentará del siguiente modo:

1. Por Institución (UNAM, IPN, UAM)
2. Por Área de Conocimiento (Físico-Matemáticas, Médico-Biológicas, Económico-Administrativas, Ciencias Sociales, Artes y Humanidades)
3. Por nombre de carrera

Por su parte VOCATI-ON-LINE se erige como un espacio interactivo virtual basado en la lógica operativa de las consagradas páginas de redes sociales como lo son *Hi 5*, *Facebook* o *Twitter*, donde los usuarios podrán entablar conversaciones con estudiantes de las diferentes licenciaturas ofertadas por las universidades en cuestión. En virtud de lo cual me atrevo a definir que esta sección proporciona información no formalizada o “extra-institucional”, debido a

¹²¹VOCAGNOSTIS es el resultado de la unión entre los vocablos clásicos *vocatio*, el cual deviene del término latino *vocare* que significa llamar, y el término griego designado para el conocimiento *gnostis* (γνωσις), lo que nos lleva al entendimiento de este neologismo como el conocimiento del llamado, haciendo referencia al llamado de las tendencias naturales del ser humano dirigidas hacia la acción. En este particular caso se encamina el sentido de la grafía hacia el ramo profesiográfico.

¹²²VOCATI-ON-LINE comporta el sentido y la significación que su *slogan* expresa “vocación-en-línea”, o lo que es lo mismo: vocaciones en contacto virtual.

que proviene de viva voz de las personas que han vivenciado las letras vertidas en el corpus informativo del currículum institucional.

¿CÓMO SE PONE EN MARCHA LA PROPUESTA?

En función de la correcta operatividad de la plataforma web “VOCANEXIONES”, se hace preciso proponer una alianza con las Secretarías Académicas de cada una de las universidades ante citadas, para que a través de los respectivos programas de Servicio Social con que se cuenta al interior de cada uno de los *campus*, se integre la participación *on-line* propuesta en la sección VOCATI-ON-LINE como una opción más para la realización y validación del trámite escolar de “Servicio Social”, a manera de apoyo académico.

Específicamente, deberá darse seguimiento a las actividades conversacionales durante los periodos destinados institucionalmente para la elección de área curricular, es decir, para el momento en que se han de elegir las materias “propedéuticas” para futuras licenciaturas. Esto significa que se dará apoyo directo a estudiantes de quinto semestre del nivel educativo medio superior, y posteriormente a todos aquellos estudiantes del sexto y último semestre de bachillerato que deban seleccionar un *campus* universitario específico.

La importancia de que los estudiantes-prestadores de servicio social realicen dicha labor, a manera de apoyo académico, radica en que son ellos precisamente ellos los sujetos idóneamente experimentados y sapientes de la realidad educativa de los *campus* universitarios, y por ende se erigen como la mejor opción de asesoría para los usuarios de la página. De este modo, la resolución de dudas, así como el acompañamiento durante el acceso al conocimiento del currículum vivido por los prestadores de servicio social, es el *telos* de VOCANEXIONES.

PERFIL DE LOS ACTORES QUE INTERVIENEN EN LA PLATAFORMA

USUARIO:

- Estudiante de nivel medio superior que curse los dos últimos semestres de bachillerato.
- Adolescentes interesados en conocer sobre la oferta educativa de la UNAM, del IPN y de la UAM.

COLABORADOR:

- Estudiantes de nivel superior que hayan acreditado mínimo el 70% de créditos de su plan de estudios.
- Estudiantes universitarios interesados en realizar su servicio social brindando asesoría educativa a jóvenes aspirantes al ingreso a su *campus* y licenciatura.
- Estudiantes que hayan elegido participar en **VOCANEXIONES** como prestadores de Servicio Social.

ESPECTATIVAS PARA LA PÁGINA

- Brindar apoyo y acompañamiento al estudiante de nivel medio superior durante el proceso de elección vocacional a través del uso de la red de redes.
- Propiciar el reconocimiento del ciberespacio como un vehículo educativo importante para el sujeto globalmente culturizado.
- Que la propuesta educativa de VOCANEXIONES resulte beneficiosa bilateralmente, siendo en un amplio espectro motivante a la introspección individual para con cada una de las partes involucradas en la plataforma, esto es, tanto para el usuario hacia quien se dirige la ayuda pedagógico-vocacional, como para los prestadores de servicio social, quienes colaboran con sus comentarios y experiencia vivencial.
- Se busca que se exploten los recursos inherentes a la cibercultura adolescente o juvenil de nuestra realidad inmediata con fines educativos y no sólo así

lúdicos.

- Que los adolescentes amplíen su concepción teleológica de los medios interactivos virtuales, para que puedan encontrar en éstos algo más que solamente un espacio lúdico, y dejen de “matar el tiempo en ellos”.

ESTRATEGIAS COADYUVANTES A LA PERSONALIZACIÓN EDUCATIVA

- ✓ Interacción sincrónica, en tiempo real, que propine a los usuarios información relevante para sus necesidades de conocimiento particulares y específicas, referentes a la oferta educativa universitaria pública.
- ✓ Comunicación significativa de experiencias y vivencias reales de los estudiantes universitarios para con los aspirantes de ingreso a nivel de estudios superiores.
- ✓ Asistencia y acompañamiento de pares (joven-joven) en la resolución de dudas e introspección inexorable durante el proceso de elección vocacional.
- ✓ Apertura y libertad inherentes del medio mismo (red social) para acceder a diversas fuentes informativas y de acompañamiento (asesores).

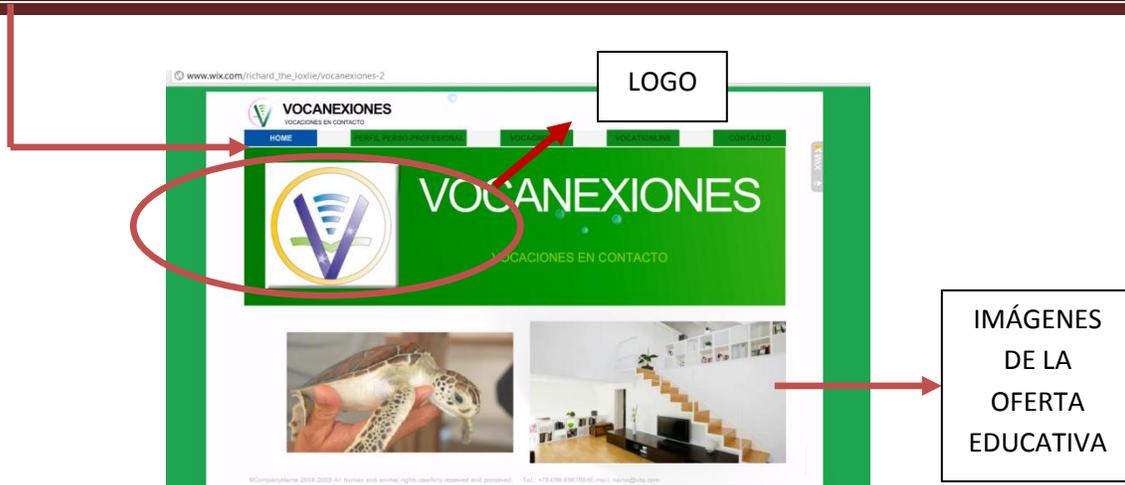
4.3. Plataforma VOCANEXIONES “Vocaciones en contacto”: diseño pedagógico de un sitio ciber-personalizador

El objetivo de este apartado es presentar un esbozo del diseño que ha de dar concreción a la propuesta que aquí me ocupa.

La página principal o **HOME** contendrá imágenes alusivas a los campos de acción de las licenciaturas que integran la oferta educativa de: UNAM, IPN, y UAM.

Las imágenes cambiarán periódicamente, dando oportunidad al usuario de visualizar de manera gráfica el contenido de la página.

Al colocar el cursor sobre una de las imágenes, ésta se detendrá y se podrá acceder directamente a la sección correspondiente a la licenciatura que le atañe.



A continuación, cada una de las secciones que integran la página:

SECCION: PERFIL PROFESIOGRAFICO

En esta sección se mostrarán ciertos test, a manera de auto-diagnos



que permitan al adolescente identificar sus tendencias volitivas, cognitivas y afectivas, es decir, destacar mediante la resolución de dichos test las principales capacidades, actitudes y actitudes de los usuarios.



El diagnóstico debe ser realizado de manera individual, propiciando la introspección y el

autoconocimiento, sin embargo, la página contará con un apoyo psicológico profesional que permita emitir un resultado fidedigno de las pruebas o test realizados por el usuario.

En virtud de la operatividad de esta sección de la página es necesario trabajar sobre los siguientes ejes de autoconocimiento:

- Aptitudes y actitudes
- Habilidades
- Factores de la personalidad

Para ejemplificar someramente el tipo de test que se incluirán en la página, muestro a continuación un fragmento de un auto test diagnóstico de la autodisciplina y el nivel de actividad:

AUTOEFICACIA

Factores a evaluar/ Escala	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni a favor ni en contra	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1. Retraso la toma de decisiones					
2. Empiezo a trabajar inmediatamente					
3. Comienzo las tareas de inmediato					
4. Me cuesta ponerme a trabajar en serio					
5. Malgasto mi tiempo					
6. Siempre estoy preparado					
7. Necesito un empujón para empezar algo					
8. Tengo mucho tiempo muerto					
9. Tengo problemas a la hora de comenzar las tareas					
10. Llevo adelante mis planes					

NIVEL DE ACTIVIDAD

Factores a evaluar/ Escala	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni a favor ni en contra	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1. Hago muchas cosas durante mi tiempo libre					
2. Puedo llevar muchas cosas al mismo tiempo					
3. Nunca paro					
4. Reacciono rápidamente					
5. Me gusta tomarme mi tiempo					
6. Dejo que las cosas se desarrollen a su ritmo					
7. Me gusta relajarme					
8. Reacciono lentamente					
9. Siempre estoy ocupado					
10. Me gusta un estilo de vida relajado					

SECCION: VOCAGNOSTIS

Esta sección debe mostrar la información más relevante y atractiva de la oferta educativa universitaria, por lo que la información que se concentrará en cada una de las pestañas de la Oferta Educativa es:

- Descripción general de la carrera
- Objetivo de la carera
- Perfil del aspirante (resaltando aptitudes, habilidades y actitudes requeridas)
- Perfil del egresado
- Campo laboral real

The screenshot shows the 'VOCANEXIONES' website interface. The main navigation bar includes 'VOCAGNOSTIS', 'VOCACIONES', and 'INFORMACION'. The 'CARRERAS' section is active, displaying a list of careers on the left sidebar. The 'pedagogía' tab is highlighted with a blue circle. The main content area shows the 'OBJETIVO' of the pedagogy career, followed by a video player titled '¿Cuál es la pedagogía?'. Annotations include a box on the left labeled 'PESTAÑAS DE OFERTA EDUCATIVA' with an arrow pointing to the sidebar, and a box on the right labeled 'INFORMACION RELEVANTE DE LA CARRERA CONSULTADA' with a bracket pointing to the main content area.

Además de la información escrita en esta sección, se podrán encontrar videos y links específicos que permitan al usuario vincularse con la página institucional de cada una de las Universidades, y de esta manera visualizar de primera mano la información institucional correspondiente a cada una de las casas de estudios. Esto con la finalidad de que el usuario pueda consultar y cotejar la información que se muestra en línea con respecto a la oferta educativa.

SECCION: VOCATIO-ON-LINE

Finalmente, esta sección está destinada a la interacción en línea de las partes usuaria de la página: los usuarios (estudiantes del nivel medio superior) y los colaboradores en línea (prestadores de servicio social de las universidades públicas).

En esta se podrá acceder al contacto virtual por medio del Facebook, de Twitter , y de un chat que estará en disposición de ser empleado durante el tiempo de acceso a la página Vocanexiones.



Así mismo, es posible que los usuarios se pongan en contacto con el administrador de la página Vocanexiones, lo cual permitirá actualidad y funcionalidad a la misma, ya que los usuarios podrán por este medio realizar sugerencias, solicitar apoyo en específico, y simultáneamente evaluar su operatividad.

The screenshot shows the Vocanexiones website with a red circle around the contact information: 'VOCANEXIONES', 'VOCACIONES EN CONTACTO', 'TEL: 1234-567-890', and 'vocanexiones@hotmail.com'. A red arrow points from this information to a box labeled 'CORREO ELECTRONICO DE CONTACTO'. Another red arrow points from the 'Contact Form' to a box labeled 'En este recuadro los usuarios pueden escribir comentarios o dudas dirigidas al administrador del sitio web'.

A MANERA DE CONCLUSION

Al término de este trabajo llegué a la conclusión de que el ritmo de vida ciudadano es sumamente acelerado y complejo para cada individuo porque para cada cual existen diversas exigencias socio-culturales perfectamente definidas y específicas para distintos estilos de vida muy particulares.

Aprendí que pese a la particularidad existente, sí puede hablarse de una generalidad cultural ya que existen tendencias globalizantes al interior de las naciones que revelan el intento de unificar y homogenizar la conducta y la sensibilidad del ser humano.

A lo largo de mi investigación pude percatarme de que tal como la teoría lo indica, al interior de las culturas mundiales y sus subculturas, culturas minoritarias o culturas segmentadas se han filtrado tanto la lógica como las exigencias propias de La Globalización, por ello, alrededor del mundo es posible visualizar e identificar manifestaciones culturales de reacción, sentido y significación similares, análogas u homólogas. Tal como ocurre con la cultura juvenil, para la cual la música, el consumo, la moda, el culto por la imagen y las tecnologías emergentes se han distinguido como expresiones culturales que emblemáticamente se erigen como símbolos de juventud mundial.

Cabe destacar que atribuyo la génesis de este fenómeno a la apertura mundial de los mercados que integran el globo terráqueo. De donde se sigue que gracias a éste, es sencillo acceder a bienes y servicios similares, cuando no idénticos en diversas latitudes y localidades del planeta. Razón por la cual las formas humanas de relacionarse con bienes y servicios se han transformado sustancialmente.

Es importante apreciar que actualmente el hecho de “tener” significa un cierto modo de ser“, debido a que las prácticas consumistas cotidianas crean relaciones entre el ser y el tener con base a lo que se posea. Por lo cual la imagen y concepción del individuo, tanto a nivel particular como a nivel grupal será directamente proporcional a las respectivas posesiones materiales.

Así, en la constante búsqueda del poseer para poder ser en sociedad, actualmente vivimos en una colectividad individualizada, donde el acelerado ritmo de vida que llevamos dificulta en muchos sentidos la autenticidad reflexiva del ser humano, atándole al vertiginoso devenir rutinario de la cotidianidad, mismo que en muchas ocasiones entorpece el desarrollo de las habilidades intelectivas y de trascendencia de lo humano.

A causa de las nuevas formas de vida simbiótica entre el ser humano y la tecnología digital me atrevo a postular que actualmente, existen muchos más individuos que personas. Este hecho se hace evidente muy claramente dentro y fuera del entorno cibercultural, ya que al estar dentro de la red resulta importantísimo dar muestras de vida en las redes sociales, para ser y existir, conservando una convivencia normalizada de las exigencias culturales emergentes.

Mientras que, por otro lado, fuera del ciberespacio la despersonalización se palpa en los espacios educativos y de vinculación personal tradicionales por antonomasia. Ejemplo de ello en nuestro país es la búsqueda estricta del mexicano por acceder a las garantías individuales del ciudadano constitucional: vivienda, sustento, trabajo y educación, sin importar primordialmente el cómo del acceso a las mismas.

Las necesidades básicas, socialmente hablando, se han robustecido y elevado sus costos en demasía, mientras que los índices de desempleo, pobreza, deserción escolar y analfabetismo gráfico y virtual se muestran a cada momento más como las secuelas y cicatrices que han dejado los síntomas de La Globalización cultural en nuestro México.

En base a mis observaciones cotidianas del fenómeno social de la libre integración a las redes sociales, aprendí que existen diversas formas de inclusión y exclusión social, a saber: la presencial y la virtual; comprendí también que la mejor manera de ser parte de un grupo es vivir dentro de sus normas, aceptar sus ritos, sus pautas de integración y cohesión social, y que es a través de la reproducción de rituales que se construye el sentido de pertenencia a una colectividad humana.

Fue grato realizar el estudio y observación de los vínculos amorosos y de amistad de los estudiantes del Colegio de Bachilleres No. 9 Plantel "Aragón", porque encontré que contexto presencial y cibernético se hallan di-vinculados y son complementarios uno al otro, en vista de que el vínculo presencial se prestaba para continuar con la relación

virtual en la red social, mientras que, simultáneamente, el vínculo virtual contribuía a compenetrar y consolidar cada vez más las relaciones presenciales.

El trabajo de investigación que ahora presento significó para mí un proceso de aprendizaje absoluto, pues durante el tiempo invertido a este trabajo pude reflexionar sobre nuestras prácticas cotidianas de interacción inter-individuales, así como madurar ideas de abordaje, tanto teóricas como prácticas, para la construcción de mi objeto de estudio, y más aún, para lograr la construcción de un plan de trabajo acorde a la metodología que me planteé.

La observación y la recopilación de datos no me resultaron sencillas puesto que las manifestaciones del objeto de estudio no fueron unívocas, unidireccionales o monocontextuales, sino todo lo contrario; por una parte era necesario contemplar el contexto de interacción presencial del grupo de estudio para identificar en primera instancia patrones de conducta y normas establecidas para ellos mismos; mientras que simultáneamente debía seguir en los perfiles de Hi5 las actualizaciones realizadas por los usuarios (participantes de la muestra del estudio) y por sus amigos.

El hecho de complementar la observación y recopilación de datos a través del ciberespacio favoreció al enriquecimiento de los testimonios orales de los participantes, ya que estuvo presente en todo momento el elemento factual, donde los hechos se mostraban claramente perpetuados por medio de textos e imágenes en las páginas de la red social.

Ello resultó en cierto modo sencillo debido a lo accesible que resulta el acceso e integración a una red social. Lo que no fue tan fácil fue el hecho de ser aceptada como amiga virtual en los perfiles de todos los participantes de la investigación. Sin embargo, gracias a su apoyo me fui involucrando poco a poco cada vez más en sus modos de interactuar a través del ciberespacio.

Pese a todas las dificultades metodológicas y procedimentales, los participantes se mostraron siempre en la mejor disposición de aportar sus puntos de vista, conocimientos y experiencias en relación a la red social de Hi5, y las implicaciones de pertenecer a ella en su vida cotidiana no virtual.

Gracias a la realización de este trabajo pude poner de manifiesto que existe actualmente un alto grado de despersonalización, ya que hoy día las expectativas que nos

impone la Globalización cultural, como miembros de la sociedad, han crecido y se han elevado en demasía entorpeciendo las habilidades y capacidad del ser humano de reflexionar y delimitarse autogestivamente como un ser social que es digno la perfección, y capaz de autodelimitarse, construyéndose a sí mismo un proyecto de vida.

Por ello, desde la mirada de la personalización educativa decidí darme a la tarea de definir un plan de acción para contrarrestar, al menos de manera parcial, semejante descontrol social, por que hace falta generar condiciones que dentro de la dinámica de vida actual propicien el nacimiento de más personas, propiciando actividades prácticas que desencadenen procesos de personalización educativa, pues hay que reconocer que el hecho nacer como persona es un acto que no dependen de la edad cronológica del sujeto, sino de la voluntad consciente del mismo.

Coadyuvar al nacimiento de personas se presenta en la realidad social mexicana como un menester inexorable para las generaciones actuales, y sobre todo para las generaciones venideras. Alcanzar tal anhelo requiere comenzar a trabajar hoy mismo sobre la personalización desde el enfoque pedagógico-educativo, esperando vislumbrar los primeros resultados a nivel sociedad en la siguiente generación, o quizá en las próximas dos.

Para ello, será preciso implementar la personalización educativa, no sólo en la propuesta que aquí me ocupa, sino tomar a ésta como un pretexto de inicio práctico para efectuar una revolución educativa y formativa del ser humano que vive bajo el yugo de la globalización cultural y sus futuras neo-manifestaciones.

El objetivo que persigue la propuesta que presento la he enfocado a adolescentes justamente porque dichos sujetos se encuentran en un punto crucial de su vida: el momento de elección profesional, buscando apoyar al sujeto en la praxis para lograr el alcance de la correcta elección de carrera, lo que sin duda alguna permitirá a la sociedad un desarrollo cualitativo.

Con la instrumentación de la página que he diseñado VOCANEXIONES, pretendo generar procesos de personalización educativa que permitan al joven tener profesionistas comprometidos con la sociedad a la que han de servir de manera eficaz, efectiva, responsable y ética. Con esto se pretende que doctores, ingenieros, profesores, arquitectos, economistas, empiecen a transformar las prácticas profesionales, y toquen

las vidas de los individuos a quienes enfrenten, con quienes desarrollen contacto, estimulándoles a personalizarse.

En este sentido, considero importante mencionar que la Internet es un excelente recurso didáctico para la promoción de la personalización educativa porque:

- Es un medio tecnológico de acceso popular y relativamente de fácil acceso.
- Es sumamente visual y promueve la interactividad en tiempo real
- No necesariamente debe ser estructurado o programado de manera estricta
- Presenta ventajas ante la exigencias particulares de ocupaciones cotidianas
- Promueve aprendizajes de tipo informal y no por ello deja de promover aprendizajes útiles al ser humano
- Es posible autorregular el ritmo de aprendizaje
- Se promueven aprendizajes vivenciales, significativos, útiles

Finalmente, quiero destacar que la propuesta de personalización que presento puede complementarse con un trabajo paralelo entre profesionistas laboralmente activos en su campo específico, y estudiantes prestadores de Servicio Social (colaboradores de VOCANEXIONES) en un programa altamente rico en valores y concientización de la importancia del Servicio Profesional para con La Nación, los seres humanos, y por su puesto con las personas.

FUENTES DE CONSULTA

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

- AGUIRRE Batzán, Ángel (Ed.), Psicología de la adolescencia, Ed. Alfaomega Macrombo, Colombia, 1994.
- BERTELY Busquets, María, Conociendo nuestras escuelas. Un acercamiento etnográfico a la cultura escolar, Ed. Paidós, Colección Maestros y Enseñanza, México, Reimpresión 2007.
- BÖM Winfred, Teoría y praxis, CREFAL-OEA, Pátzcuaro, Michoacán, México, 1991.
- DÁVILA León, Oscar, *Adolescencia y juventud: de las nociones a los abordajes*, en revista Última década, No. 21, Cidpa Valparaíso, Diciembre, 2004, pp. 83-104.
- GALINO Carrillo, ángeles, et.al., Personalización educativa: génesis y estado actual, Ed. Rialp, S.A., Madrid, 1991.
- GANDARILLA Salgado, José Guadalupe, Globalización, totalidad e historia. Ensayos de interpretación crítica, Ed. Herramienta – CEIICH-UNAM, Argentina, 2003.
- GARCÍA Canclini, Néstor, La globalización imaginada, Ed. Paidós, Colección Estado Sociedad, México, 2001.
- GARCÍA Hoz, Víctor, Tratado de educación personalizada Vol. 1 Introducción general a una pedagogía de la persona, Ediciones RIALP, Madrid, 1993.
- GIMÉNEZ, Gilberto, Estudios sobre la cultura y las identidades sociales, Ed. CONACULTA, Zacatecas, México, 2006.
- GUTIÉRREZ López María Asunción, Internet y libertad. Ampliación tecnológica de la esencia humana, Colección Contextos, Ediciones Comunicación Social, Sevilla, España, 2005.
- HERNÁNDEZ Sampieri, Roberto, et. al., Metodología de la investigación, 4ª edición, México, 2007.

- HONORE, Bernard, Para una teoría de la formación, Ed. Narcea, Madrid, 1980.
- HOUSSAYE, Jean, Cuestiones pedagógicas. Enciclopedia histórica, Colección: Educación, Ed. Siglo XXI, México, 2003.
- JONES, Steven G. (Editor), Cibersociedad 2.0. Una nueva vista a la comunidad mediada por ordenador, ED. UOC, Col. Nuevas tecnologías y Sociedad, Traductor Richard Faura, Barcelona, 2003.
- LÉVY, Pièrre, Cibercultura. La cultura de la sociedad digital, Ed. Anthropos, Dirigido por Manuel Medina, en coedición con la División de Ciencias Sociales y humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana- Iztapalapa, México, 1ª ed., España, 2007.
- MATEOS Muñoz, Agustín, Compendio de etimologías grecolatinas del español, Ed. Esfinge, Cuadragésima edición, Naucalpán, Edo. De México, 2000.
- MEIRIEU, Philippe, Frankenstein educador, Ed. Laertes, Col. Psicopedagogía, Traducción de Emili Olcina, Primera reimpresión, Barcelona, 2001.
- PAÍN, Abraham, Educación informal. El potencial educativo de las situaciones cotidianas, Ed. Nueva Visión, Col. Psicología Contemporánea, Buenos Aires, Argentina, 1992.
- PALACIOS, Leopoldo-Eulogio, et.at., El concepto de persona, Dirigido por Victor García Hoz, Ed. RIALP, Madrid, España, 1989
- PARCERISA, Artur, Didáctica en al educación social. Enseñar y aprender fuera de la escuela, Ed. Graó, 4ª. Edición, Barcelona, España, 2004
- ROJAS Soriano, Raúl, Guía para realizar investigaciones sociales, Textos Universitarios, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Ed. UNAM, 4ª edición, México, 1979.
- S/A Historia de la Filosofía, Tomo 1: Historia de la Filosofía Premarxista, Traducido al español por Arnaldo Azzati, Ed. Progreso, Rusia, 1980, pp.83- 94.
- S/A, Aplicación práctica de la computadora, Centro de Computación Profesional de México CCPM, Ed. Mc Graw Hill, 5ª ed., México, 2005.

- SMITH, Marc A.; y KOLLOCK Peter, Editores, Comunidades en el ciberespacio, Ed. UOC, Col. Nuevas Tecnologías y Sociedad, Primera edición en lengua castellana, Traductor: José María Ruiz Vaca, Barcelona, 2003.
- TOMLINSON, Jhon, Globalización y Cultura, Traducción de Fernando Martínez Valdés, Ed. Oxford University Press, México, 2001.
- TRILLA Bernet, Jaume, La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social, Ed. Ariel, 1ª Edición en Ariel Educación, España, 2003.
- VALLEJO Santín, María Eugenia, Tesis de maestría: Ser persona. El estatuto de la identidad personal en la obra de Derek Parfit y de Paul Ricoeur, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto De Investigaciones Filosóficas-UNAM, México, 2008.

FUENTES ELECTRÓNICAS:

- http://es.wikipedia.org/wiki/Margaret_Mead
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Samoa#Geograf.C3.ADa>
- <http://www.alegsa.com.ar/Dic/aplicacion.php>
- http://www.dgb.sep.gob.mx/informacion_academica/curso_taller/materiales_instructor/definicion_competencias.pdf
- <http://www.injuve.migualdad.es/injuve/contenidos.item.action?id=1189360427&menuld=1963852640>
- http://www.wto.org/english/news_e/sppl_e/sppl16_e.htm
- www.bancomundial.org

ANEXOS

1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Para los fines de mi estudio, el diseño de investigación etnográfica empleado fue de tipo descriptiva, y contempló 4 grandes fases para su desarrollo:

6. Exploración

7. Sistematización de resultados

8. Análisis y complementación de los datos.- De la información recibida, se seleccionaron algunas entrevistas clave para la construcción del objeto de estudio, pues en ellas se conjuntaban la mayoría de los patrones emergentes que dieron paso al proceso de categorización del mismo. Esta selección se realizó en el procedimiento de revisión, integración e interpretación de la información recolectada.

A continuación se explicitaré los elementos constitutivos de la investigación:

*Tema de la guía de entrevistas: Uso cotidiano de la página de Hi5 (tendencias de uso, frecuencia de acceso y principios de acción al interior de la cibercomunidad)

*Delimitación del referente empírico

- Contexto: URBANO
- Actores: Estudiantes del Colegio de Bachilleres No.9 "Aragón", integrantes de la cibercomunidad de Hi5.
- Escenarios: Espacios de libre reunión estudiantil dentro del Colegio; perfiles de Hi5

*Unidades de observación:

- Prácticas relacionales presenciales
- Prácticas relacionales virtuales
- Lenguaje
- Manifestaciones afectivas en el medio cibernético

*Categorización:

1.- PATRONES EMERGENTES:

- Necesidades propias de la persona durante la etapa de la adolescencia:
 - ~ Necesidad de Auto-aceptación
 - ~ Necesidad de Auto-afirmación
 - ~ Necesidad de ser aceptado por los otros
 - ~ Consolidación del autoestima
 - ~ Necesidad de apropiación de espacios
 - ~ Nostalgia por el pasado
- Búsqueda constante de la normalidad
- Problemática relacional adolescente
 - ~ Relaciones de amistad
 - ~ Supervivencia escolar/ académica
 - ~ Relacionalidad con el grupo de pares
 - ~ Relacionalidad con las instituciones sociales y las generaciones adultas
 - ~ Relaciones familiares
- Consolidación de la identidad personal
- Culto al cuerpo
- Culto a la música
- Alta tolerancia al estrés
- Bases de interacción social en Hi5
- Formas de pasar el tiempo libre “matar el tiempo”
- Vigilancia *on-line* “Vigilancia expectante”

*Triangulación teórica:

CATEGORÍAS DEL INVESTIGADOR	CATEGORÍAS TEÓRICAS	CATEGORÍAS SOCIALES
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cultos adolescentes: al cuerpo, la imagen pública, la música, a las nuevas tecnologías. ✓ Búsqueda constante de la “normalidad” ✓ Traspolación del “yo real” al “yo virtual” 	<ul style="list-style-type: none"> • Ritos adolescentes de iniciación • Cultura • Globalización cultural • Cibercultura • Ciberespacio • Conectividad • Comunicación mediada 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Justicia ○ Contrato social de orden y obediencia a las normas establecidas para espacios de convivencia

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Di-vinculación interpersonal (afectividad y axiología) ✓ Apropiación de espacios y personas en contextos virtuales ✓ Despersonalización ✓ Vigilancia expectante ✓ Sentido de pertenencia a redes sociales 	<p>por ordenador</p> <ul style="list-style-type: none"> •Persona •Personalización educativa 	<p>social</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comunicación telemática ○ Practicidad
---	---	--

2. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS

a. Cronograma de actividades “Grupos de Enfoque”

MES		FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
No	Descripción de la actividad	INMERSIÓN INICIAL AL CAMPO				
1	Aplicación de cuestionarios					
2	Determinación de la muestra					
INMERSIÓN PROFUNDA AL CAMPO		INMERSIÓN PROFUNDA AL CAMPO				
3	Convocatoria de los participantes					
4	Observación participante					
5	Instrumentación de la técnica: “Grupos de Enfoque”					
6	Sistematización, Análisis y complementación de datos					

CUESTIONARIOS

C.1 CONOCIMIENTO DEL MEDIO TECNOLÓGICO

Nombre: _____ Edad: _____ Grupo: _____

INSTRUCCIONES: Marca con una **X** la respuesta de tu elección. Recuerda: no puedes marcar dos opciones.

1. ¿Cuentas con servicio de internet en casa?
() Sí () No

2. ¿Haces uso del correo electrónico?
() Sí () No

3. ¿Conoces la red social de Hi 5?
() Sí () No

4. ¿Por qué medio te enteraste de su existencia?
() Amigos () Internet () Otra fuente: _____
Especificar

5. ¿Tienes un perfil en Hi 5?
() Sí () No

6. ¿Con qué frecuencia revisas tu perfil?
() 0-1 vez a la semana
() 1-3 veces a la semana
() 3-5 veces a la semana
() Diario

7. ¿Desde hace cuánto tiempo eres miembro de la red?
() 0-6 meses () 6-12 meses () 1 -3 años () Más de 3 años

GRACIAS

C.2 USOS DEL MEDIO

Nombre: _____ Edad: _____ Grupo: _____

INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente y contesta lo que se te pide. En las preguntas de opciones coloca una X en la opción de tu preferencia. En algunas preguntas puedes tachar más de una opción.

1. Por lo general ¿qué actividades realizas en tu perfil?

2. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en/para tu perfil?

3. ¿Por qué abriste una cuenta en Hi-5?

- () Me enviaron una solicitud de amigo
- () Curiosidad
- () Para conocer gente
- () Estar en contacto con mis amigos
- () Para pasar el tiempo
- () Por moda
- () Otro

(especificar): _____

4. ¿Qué te motiva a revisar tu cuenta?

- () Actualizar mi perfil: subir fotos, editar el avatar, cambiar mi estado, etc.
- () Ver que hay de nuevo
- () Ver fotos
- () Revisar los comentarios
- () Para pasar el tiempo
- () Otros

5. ¿Visitas con regularidad los perfiles de tus amigos? () Sí () No

6. ¿Con qué frecuencia?

- () Cada vez que reviso mi perfil
- () Cuando no tengo más que ver en mi perfil
- () Cuando me han dejado algún comentario
- () Cuando veo los comentarios o las conversaciones de los demás

GRACIAS

C.3 PREFERENCIAS DE ACTIVIDADES A REALIZAR

Nombre: _____ Edad: _____ Grupo: _____

INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente y contesta lo que se te pide. En las preguntas de opciones marca con una X la opción que mejor se ajuste a tus preferencias. En algunas preguntas puedes tachar más de una opción.

1. Cuando abres tu perfil, ¿qué es lo primero que revisas? ¿Por qué?

2. Enumera del 1 al 13 las siguientes actividades de acuerdo a tu preferencia por ellas. El número 1 será tu actividad favorita y el 13 la que menos te atrae.

- () Editar mi estado / Escribir frases en mi perfil
- () Personalizar mi perfil: cambiar tapizado, intereses, información acerca de mí
- () Subir fotos / videos
- () Jugar juegos Hi 5
- () Ligar
- () Encontrar amigos
- () Revisar los comentarios de mi perfil
- () Visitar los perfiles de mis amigos y ver sus novedades “actualizaciones recientes”
- () Ver fotos
- () Editar mi avatar “estrella Hi 5”
- () Leer mis mensajes
- () Dejar comentarios a mis amigos en sus perfiles
- () Enviar solicitudes de amigo / Revisar solicitudes y sugerencias de amigos

3. ¿Qué buscas en Hi 5?

- () Ver nada más () Conocer mujeres/ hombres () Hacer amigos

4. ¿A quiénes permites acceder a tu Hi 5?

- () A cualquiera que me mande una solicitud () Sólo a mis amigos

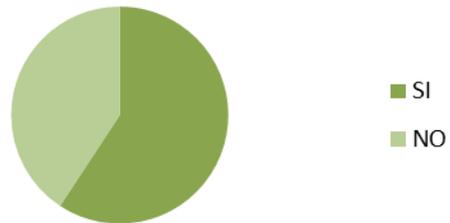
5. La mayoría de mis amigos de Hi 5:

- () Los conocí en la escuela
- () Los conozco desde la infancia / son mis vecinos
- () Son amigos de mis amigos
- () Los conocí en internet: Hi 5

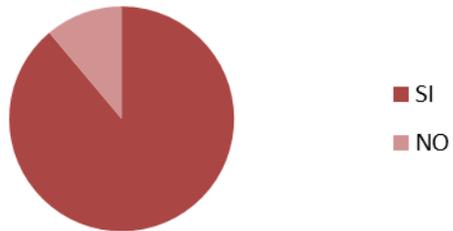
GRACIAS

3. Análisis cuantitativo de los datos

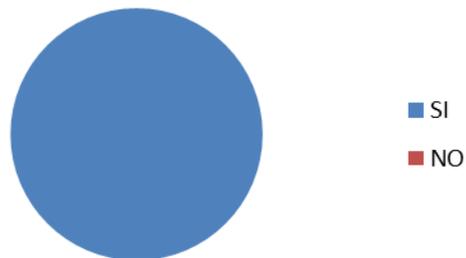
1. ¿Cuentas con servicio de internet en casa?



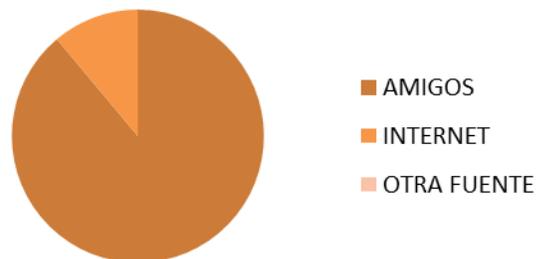
2. ¿Haces uso del correo electrónico?



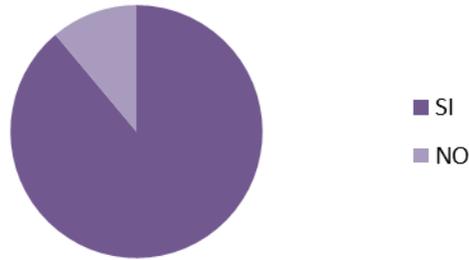
3. ¿Conoces la red social de Hi 5?



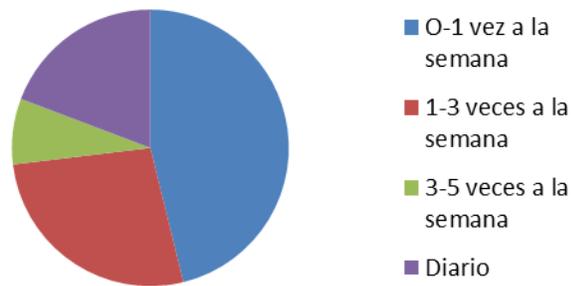
4. ¿Por qué medio te enteraste de su existencia?



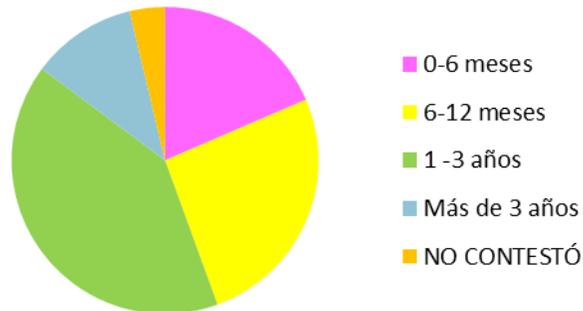
5. ¿Tienes un perfil en Hi 5?



6. ¿Con qué frecuencia revisas tu perfil?



7. ¿Desde hace cuánto tiempo eres miembro de la red?



C.2 USOS DEL MEDIO

1. Por lo general ¿qué actividades realizas en tu perfil?

2.

Hacer amigos	Subir fotos	Jugar	Comentar	Ver lo que suben mis amigos
Decorarlo	Editar perfil	Ver comentarios	Subir imágenes	Actualizar perfil
Subir música	Subir videos	Editar mi estado	Chatear	Enviar postales

3. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en/para tu perfil?

- a. Subir imágenes
- b. Escuchar música
- c. Comentar
- d. Tapizar
- e. Ver comentarios
- f. Actualizar el perfil

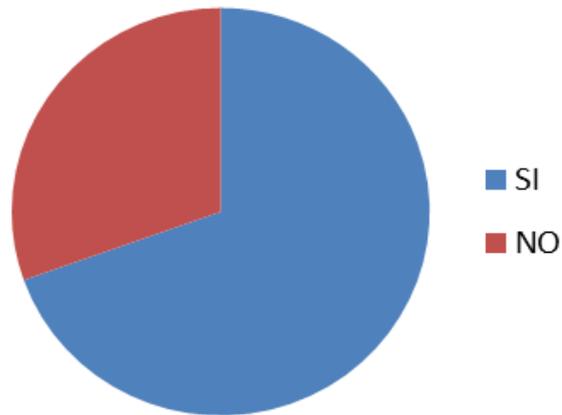
4. ¿Por qué abriste una cuenta en Hi-5?



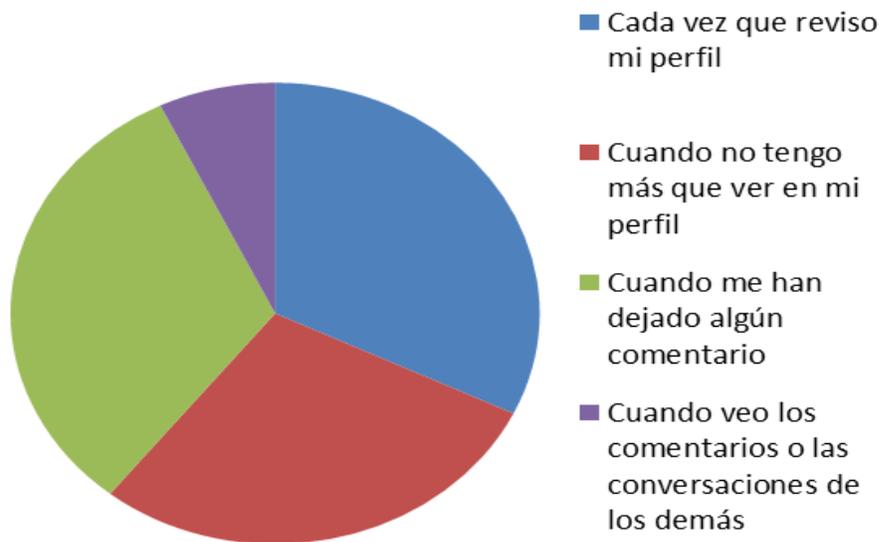
5. ¿Qué te motiva a revisar tu cuenta?



6. ¿Visitas con regularidad los perfiles de tus amigos?

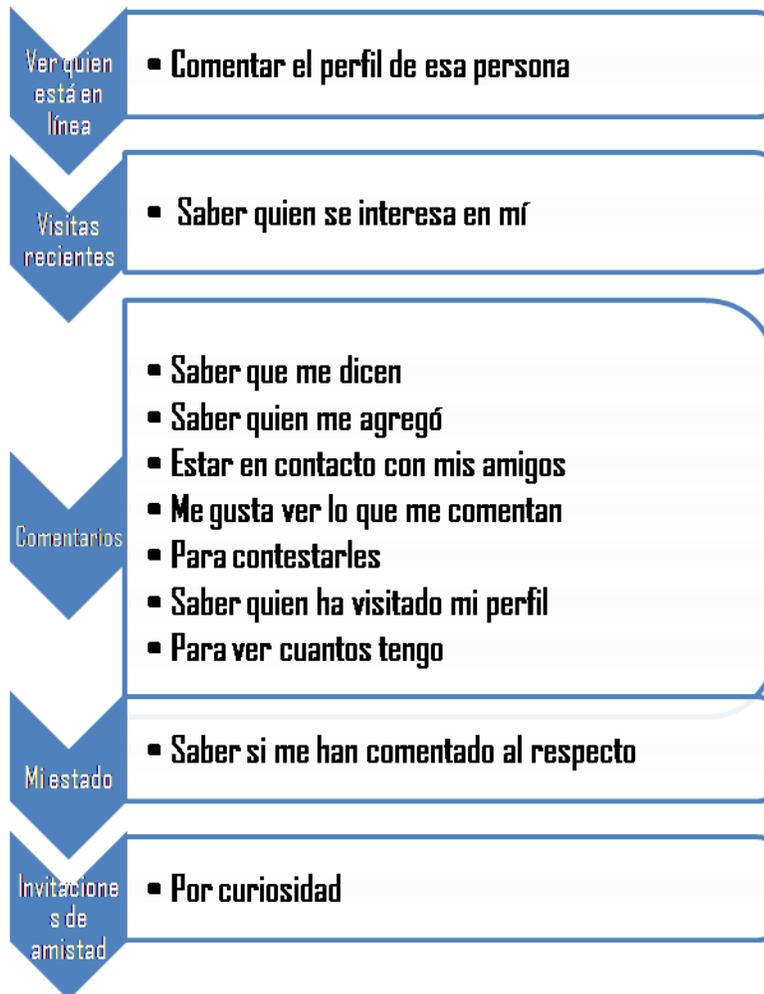


¿Con qué frecuencia?



C.3 PREFERENCIAS DE ACTIVIDADES A REALIZAR

1. Cuando abres tu perfil, ¿qué es lo primero que revisas? ¿Por qué?



2. Enumera del 1 al 13 las siguientes actividades de acuerdo a tu preferencia por ellas. El número 1 será tu actividad favorita y el 13 la que menos te atrae.

Presento a continuación las trece opciones a enumerar. No obstante, no las enumero pues cada uno de los cuestionarios presentó ordenes propios, de entre los cuales las opciones número 3,8,5 y 4 destacan como las cabeceras de la enumeración solicitada.

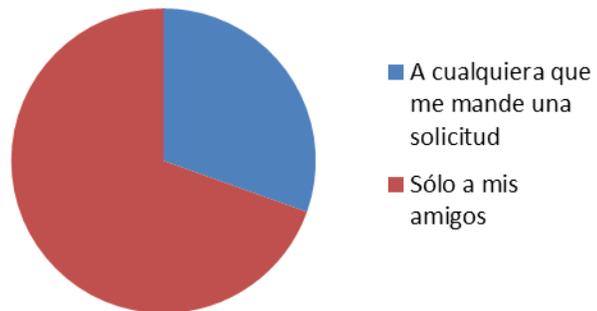
- 1) Editar mi estado / Escribir frases en mi perfil
- 2) Personalizar mi perfil: cambiar tapizado, intereses, información acerca de mí
- 3) Subir fotos / videos
- 4) Jugar juegos Hi 5

- 5) Ligar
- 6) Encontrar amigos
- 7) Revisar los comentarios de mi perfil
- 8) Visitar los perfiles de mis amigos y ver sus novedades “actualizaciones recientes”
- 9) Ver fotos
- 10) Editar mi avatar “estrella Hi 5”
- 11) Leer mis mensajes
- 12) Dejar comentarios a mis amigos en sus perfiles
- 13) Enviar solicitudes de amigo / Revisar solicitudes y sugerencias de amigos

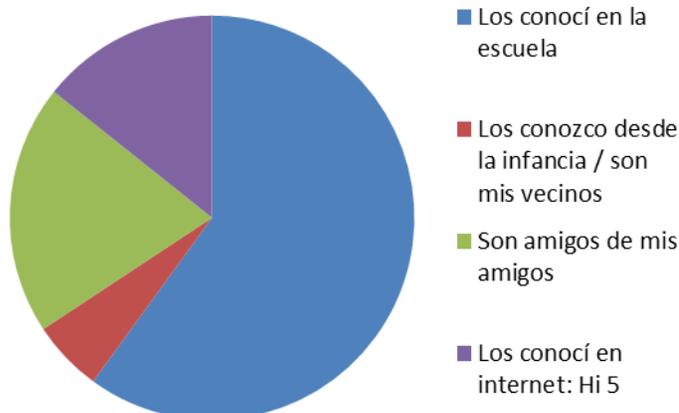
3. ¿Qué buscas en Hi 5?



4. ¿A quiénes permites acceder a tu Hi 5?



5. La mayoría de mis amigos de Hi 5:



4. Entrevistas

GUÍA DE ENTREVISTA (Semiestructurada)

LUGAR ENTREVISTA:_____ FECHA:_____ HORA:_____

DATOS DEL ENTREVISTADO:

NOMBRE:_____ EDAD:_____ ESTADO CIVIL:_____

VIVES CON:_____

DIRECCIÓN:_____ TELÉFONO:_____

e-mail (cuenta hi 5):_____

¿CUENTAS CON INTERNET EN CASA? SI () NO ()

¿TIENES CUENTA EN HI 5? SI () NO ()

¿HACE CUANTO TIEMPO ERES MIEMBRO DE HI 5?

¿CON QUE FRECUENCIA REVISAS TU HI (VECES A LA SEMANA)? _____

PREGUNTAS:

1. ¿Estás satisfecho (a) con el servicio que te brinda hi 5? ¿Por qué?
2. Durante el día realizas varias actividades, ¿en qué momento (s) revisas tu hi 5?
3. ¿Te sientes comprometido(a) a revisar tu hi 5? ¿Por qué?
4. ¿Qué te motivó a abrir una cuenta de hi 5?
5. ¿Qué te motiva a revisar tu cuenta?
6. ¿Con qué finalidad revisas tu hi 5?
7. ¿Consideras que tener una cuenta de hi 5 activa ha modificado tus relaciones de amistad? ¿De qué manera?
8. ¿Crees que hi 5 ha mejorado de algún modo tu vida social? ¿Por qué? ¿De qué manera?

9. ¿Visitas con regularidad los perfiles de tus amigos? ¿Podrías hablarme un poco de las razones por las cuales lo haces?
10. ¿Cómo es la relación que tienes con tus amigos? ¿Podrías describirla?
11. Podrías decirme ¿qué clase de experiencias has tenido en hi 5?
12. ¿Qué opinas de la comunicación que se promueve en hi 5?
13. ¿Cuándo te dejan algún comentario, ¿cómo te sientes? ¿Por qué?
14. ¿Es importante para ti tener muchos amigos?
15. ¿Qué tan importantes resultan para ti los comentarios que te dejan en tu perfil?
16. Al revisar tus comentarios, ¿sientes la necesidad de responderlos? ¿Por qué?
17. ¿Consideras que la popularidad es un factor importante en la red social de hi 5?
18. ¿Es importante para ti saber quién ha visitado tu perfil recientemente? ¿Por qué?
19. Imagina que por un largo tiempo nadie ha visitado tu perfil, ni te han dejado comentarios a ti, pero sí a tus amigos cercanos, ¿cómo te sentirías al ver tu hi 5?
20. ¿Tu hi 5 es importante para ti? ¿Por qué?
21. Personalmente / sentimentalmente, ¿qué importancia tiene para ti tu hi 5?