

**Socialización familiar en el contexto de la cultura mediática, con presencia de niños y niñas
entre los 6 y 11 años de edad de la ciudad de Pereira**

Jhoanna Rivillas Díaz

Universidad de Manizales – CINDE

Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud

Manizales

2019

**Socialización familiar en el contexto de la cultura mediática, con presencia de niños y niñas
entre los 6 y 11 años de edad de la ciudad de Pereira**

Jhoanna Rivillas Díaz

Asesor de tesis:

Dr. JUAN CARLOS AMADOR BAQUIRO

**Trabajo presentado para optar al título de
Doctora en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**

**Universidad de Manizales – CINDE
Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**

Manizales

2019

Agradecimientos

A Dios por darme vida y salud

A mi esposo por su paciencia y amor incondicional

A mis padres por ser mi pilastra

A mi hija por ser fuente de inspiración

A mis amigas Deisy, Diana y Cecilia por su amistad y disposición

A mi maestro Juan Carlos por su apoyo y asesorías

A las familias participantes por permitirme entrar a sus hogares

DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD
**PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO PRODUCIDO EN LAS
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.**

(FICHA DE PROCESAMIENTO DE LAS INVESTIGACIONES)

1. Datos de Identificación de la ficha

Fecha de Elaboración: septiembre de 2019	Responsable de Elaboración	Tipo de documento	
	Nombre: Jhoanna Rivillas Díaz		Tesis de maestría ()
			Tesis de doctorado (X)
			Informe de investigación ()
	Relación con el documento: Autor del documento () Sistematizador () Estudiante de doctorado (X) Estudiante de maestría ()	Artículo ()	
Otro: Cual:			

2. Datos de identificación de la investigación

Grupo (os) Línea (as) de investigación donde fue desarrollada la investigación	Grupo(s)	Líneas(as)	
		Perspectivas Políticas, Éticas y Morales de la Niñez y la Juventud	Socialización Política y Construcción de Subjetividades
Desarrollo Psicosocial			
Construcción de las Paces			
Infancias, Juventudes y Ejercicio de la Ciudadanía			
Políticas Públicas y Programas en Niñez y Juventud			
Educación y Pedagogía:		Educación y Pedagogía	
Imaginarios,	Praxis Cognitivo-Emotiva en Contextos Educativos y Sociales.		

	Saberes e Intersubjetividades	Infancias y Familias en la Cultura	x
		Ambientes Educativos	
		Desarrollo Humano	
		Gestión Educativa	
	Jóvenes, Culturas y Poderes	Jóvenes, Culturas y Poderes	
	Otro grupo Cual:		
Otra línea cual Cual:			
Título	Socialización familiar en el contexto de la cultura mediática, con presencia de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad de la ciudad de Pereira.		
Autor/es/as	Jhoanna Rivillas Díaz		
Tutor-a co-tutora	Juan Carlos Amador Baquiro		
Año de finalización de la investigación	2016		
Año de publicación	2019		
3. Información general de la investigación			
Temas abordados	Usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, cultura mediática, socialización familiar en tiempos contemporáneos.		
Palabras clave	Medios de comunicación interactivos, socialización, familia, cultura mediática.		
Preguntas que guían el proceso de la	Pregunta rectora: ¿Cómo se lleva a cabo la socialización en familias del municipio de Pereira con presencia de niños y niñas entre los 6 y once años de edad, en el contexto		

investigación	<p>de su participación en la cultura mediática?</p> <p>Preguntas orientadoras:</p> <p>¿Cómo se integran los medios de comunicación interactivos a la socialización en las familias?</p> <p>¿Qué usos y apropiaciones hacen las familias de los medios de comunicación interactivos?</p> <p>¿Qué formas de socialización se dan en las familias de Pereira, que usan medios de comunicación interactivos?</p> <p>¿Cuáles son los posibles aspectos emergentes de la socialización en la vida familiar, inmersa en el contexto de la cultura mediática?</p>
Fines de la investigación	<p>Esta investigación contribuye a la reflexión necesaria que debe realizarse entorno a lo que significa pensar en tiempos contemporáneos en la socialización familiar, la cual se crea y mantiene no sólo en espacios físicos inmediatos sino también en el entorno virtual, a partir de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos. Lo anterior requiere, además, mirar el proceso de socialización más allá de estructuras rígidas, jerárquicas y lineales, hacia perspectivas de redes, interconexiones e hibridaciones en el mundo de las relaciones sociales. De esta manera se propuso comprender los procesos de socialización en dos familias de la ciudad de Pereira, con presencia de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad, en el contexto de la cultura mediática.</p>
<p style="text-align: center;">4. Identificación y <u>definición</u> de categorías</p> <p style="text-align: center;">(máximo 500 palabras por cada categoría) Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página</p> <p>Las categorías de esta investigación son las siguientes: socialización familiar, medios de comunicación interactivos, usos y apropiaciones, cultura mediática.</p>	

Socialización familiar:

La socialización supone interacción entre los individuos, participando activamente de la reconstrucción del sistema social donde viven y actúan. Desde esta perspectiva interaccionista, la socialización es un proceso de integración dialógica del individuo con la sociedad (p.22).

Se asume la participación activa de los niños y niñas en la socialización, y no específicamente a las acciones concretas de los adultos sobre aquellos, para una adecuada incorporación a la vida social (p.24).

La socialización en las familias se tejía desde el posicionamiento físico local de las actividades humanas, en el hábitat inmediato con interacciones directas de los niños y niñas con las personas adultas, es decir, en un contexto presencial físico. Y también, a partir de los mensajes que se vehiculizan a través de la radio y la televisión, por ejemplo (p.25).

Hay indicios de que la socialización en las familias trasciende lo situado para entrar en un mundo mediado y culturalmente reconstruido; por ejemplo, las conversaciones no solo se dan cara a cara, sino también con presencia de teléfonos celulares, a través de chats o videoconferencias que no se ven limitadas por millas ni kilómetros; los juegos circulan a través de internet haciendo uso de instrumentos tecnológicos como el computador o consolas de videojuego (p.26).

La socialización es un proceso de interacción entre la sociedad y el individuo, por el que se interiorizan las pautas, costumbres y valores compartidos por la mayoría de los miembros de la comunidad, se integra la persona en el grupo, se aprende a conducirse socialmente, se adapta el hombre a las instituciones, se abre a los demás, convive con ellos y recibe la influencia de la cultura, de modo que se afirma el desarrollo de la personalidad (Fermoso, 1994, p. 172). (p.70).

Quintana (1993) también retoma a Durkheim para apuntar hacia la socialización como “un proceso a través del cual el individuo humano aprende e interioriza unos contenidos socioculturales a la vez que desarrolla y afirma su identidad personal bajo la influencia de unos agentes exteriores y mediante mecanismos procesuales frecuentemente inintencionados” (p. 32) (p.139).

La socialización es un proceso de interacción constante en el que unos y otros aprenden formas de vida, de pensar y estar en el mundo, acorde con el cuadro social de referencia (p.139).

Medios de comunicación interactivos:

Son productos materiales, culturales, sociales y simbólicos, al tratarse de objetos tecnológicos creados para satisfacer necesidades de información y comunicación de los grupos humanos, y que

hoy hacen parte de la cotidianidad de sus vidas (p.10).

Estos medios, marcan una tendencia hacia otras potencialidades en las relaciones y prácticas sociales. Es posible estar en contacto instantáneo con una o diferentes personas a la vez, mantener conversaciones observando gestos y movimientos aun cuando se esté a miles de kilómetros de distancia, e interpelar algunos contenidos que circulan por ejemplo en la televisión digital y en las redes sociales virtuales (p. 15-16).

Hablar de medios implica trascender el carácter instrumental del recurso tecnológico, dado que no se trata solo de un conjunto de aparatos, sino de procesos en el que hay inmersos dinámicas de relación, modos de expresión y comunicación, así como representaciones de la realidad. Los medios se configuran desde la forma y el contenido, son productos sociales con carga material y simbólica a partir de los procesos de recepción y consumo. Comprenden una estructura integrada de elementos que trascienden el aparato, dando paso a los contenidos lingüísticos, la intención semántica comunicativa, contextual y discursiva sociocultural en la configuración y construcción de los medios. (p.16)

Martín Barbero (2003), plantea que los medios constituyen también unos nuevos modos de representación de las identidades, de las expectativas de los miedos, de las esperanzas, de las ilusiones. ... Creo que los medios hoy le están proporcionando algunas formas de identidad, de identificación, de proyección y de sublimación” (p.16).

En la actualidad los medios de comunicación interactivos están presentes en las diferentes formas de representación y conocimiento cultural, conectan el saber, nuevas formas de sentir y de socializar entre los seres humanos, a través de variadas formas de lenguaje (audiovisual, escrito, iconográfico), los cuales permiten que los seres humanos se comuniquen entre sí y doten de sentido sus comportamientos y relaciones consigo mismo y con los demás (p.20).

Estos medios de comunicación interactivos cargados de sonidos, imágenes, animaciones, simulaciones en tiempo real, parecen llamar la atención de los sujetos, al punto de querer hacer uso de ellos gran parte del tiempo, ya sea para trabajar, divertirse, buscar información o interactuar

con otras personas en términos de gustos, intereses, necesidades, lazos filiales, entre otros(p.62).

Hablar de medios de comunicación más interactivos gracias a la red de redes, denominada internet¹, es también referirse a medios telemáticos, que se diferencian de los mass media porque “son multimedia, hiperaccesibles, teleinformáticos e instantáneos (p.62).

Usos y apropiaciones:

El término “uso”, depende de las funciones ideológicas de los medios, es decir, responde a los fines para los cuales fueron creados, va ligado a las funciones y aplicaciones que le fueron asignadas desde la comunicación, como el informar y entretener. No obstante, considerando aportes teóricos de Martín-Barbero (1987), las prácticas de los sujetos con respecto a los medios de comunicación interactivos no solo responden a los fines innatos de estos, sino también a un proceso holístico en el que entran en juego las creencias, ideologías, valores, necesidades, costumbres, experiencias significativas de las personas que interactúan con ellos. Se trata de un proceso de construcción de sentido e interpretación a partir de los espacios y prácticas socioculturales que se suscitan desde la articulación e interacción con los medios de comunicación interactivos en la vida cotidiana, es decir en “lo que se nos da día a día (o nos toca en suerte)” (Certeau & otros, 1999, p. 1). (p.85)

La apropiación trasciende el uso técnico funcional de los medios, “es en las prácticas mismas del uso, apropiación del objeto, donde existe una acción creadora que permite fabricar un producto diferente. [...] Son modos de marcar socialmente los objetos culturales, hacerlos semejantes a lo que es, hacerlos propios, es decir, apropiárselos o reapropiárselos (Castro, 2011, p. 136). (p.85).

La apropiación de los medios “se interioriza a través de la socialización, se basa en las experiencias propias de la realidad de los sujetos” (Echevarría, 2008, p. 176), convertidas en discursos y prácticas generadas a partir y a través de los usos de los medios de comunicación interactivos, siendo los sujetos quienes mediante actividades concretas, usan y transforman los artefactos, los resignifican y los incluyen a la cotidianidad a la par de otras prácticas existentes que contribuyen a la construcción de su mundo inmediato, acorde a sus necesidades más específicas,

¹Cuando se habla de Internet, se hace relación desde Saguier (2001), a un hecho científico-tecnológico, pero también de un hecho cultural. Internet es un hecho cultural, tanto porque es comunicación y también introduce nuevos comportamientos sociales que hacen referencia a una cultura y a una representación.

por lo que la apropiación entonces no sigue una lógica única (p.86).

Dar cuenta de los usos y apropiaciones de dichos medios, es referirme entonces, a las representaciones y reelaboraciones que hacen los sujetos de los medios de comunicación interactivos en las prácticas e interacciones de la vida cotidiana familiar, por los sentidos que otorgan los integrantes de las familias a la hora de vincularse e interactuar en presencia de los medios de comunicación interactivos, por lo que sucede en y con esos medios donde la gente se expresa, actúa e interactúa (p.86).

Cultura mediática:

Es pensar en una sociedad donde las prácticas sociales cotidianas, rutinas, formas de expresión e interacción, comienzan a manifestarse y a entrelazarse a partir de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos (12).

Se ha denominado cultura mediática, al proceso de transformación cultural en el que las formas de entender y vivir la realidad, las formas culturales expresivas habituales de enunciación y participación, comienzan a estar mediadas por los medios de comunicación interactivos (p.18).

La cultura mediática responde a una sociedad cada vez más intervenida por pantallas, conexiones, e intercambio de mensajes con nuevas especificidades simbólicas, donde las interacciones entre los individuos comienzan a ser mediadas no sólo por instituciones sociales como la familia, los jardines infantiles, la escuela, los vecinos sino también por los medios de comunicación interactivos, de los cuales las personas hacen usos y apropiaciones en las interrelaciones con sus semejantes, provocando esto fenómenos sociales y culturales novedosos, como la forma de relacionarse con el tiempo y el espacio, de reconocerse y producir lazos sociales (p.19).

Es de resaltar que “la cultura mediática, aunque está promovida por una misma oferta en amplios grupos sociales que rebasan incluso las fronteras nacionales, no tiene características homogéneas en las poblaciones. Los usos de la información son diversos, las competencias para la interacción con los medios tienen génesis distintas y formas de evolución que dependen de múltiples factores”. (Chan, 2000, p. 2) Estas características heterogéneas, pueden ser por las brechas generacionales, resistencia a la cultura, falta de acceso a los medios de comunicación interactivos, entre otros (p.64).

La cultura mediática trae consigo transformaciones no sólo materiales sino también simbólicas en los modos de producción de la cultura a partir de un nuevo entorno tecnológico, informacional y comunicacional (p.67).

La cultura mediática, en cuanto transformadora de prácticas, saberes y representaciones sociales, opera también desde dentro de la cotidianidad, más allá de las situaciones específicas de “recepción”, “audienciación” o del carácter de “público”, “consumidores” o “usuarios” de los sujetos, extendiéndose a todas las formas de la vida social (Huerdo, 2001, p. 92). (p.68).

5. Actores

(Población, muestra, unidad de análisis, unidad de trabajo, comunidad objetivo) (caracterizar cada una de ellas)

Participaron dos familias de la ciudad de Pereira, con presencia de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad, que asisten a la escuela y además usan medios de comunicación interactivos. El rango de edad corresponde a los años en que generalmente los niños y niñas de Colombia cursan la educación básica primaria, y desde esta peculiaridad se trabajó con el supuesto de que hay un mayor acercamiento a los medios de comunicación interactivos, a través del uso de las tabletas y computadores que reciben las escuelas como extensión del proyecto antes mencionado; además de la conexión a internet en los hogares y el uso de telefonía móvil con plan de datos en la mayoría de la población.

La primera familia está conformada por madre y padre que conviven en unión libre, hija y abuela materna. En el momento de la investigación, la madre tiene 33 años, cuenta con una carrera técnica en contabilidad, y es secretaria de una empresa familiar dedicada a la instalación de vidrios y materiales en aluminio. El padre tiene 39 años de edad, es bachiller académico y administra el negocio familiar; la hija tiene 11 años, es estudiante de quinto grado, y la abuela con edad de 65 años, estudió la básica primaria y es ama de casa. La madre trabaja alrededor de 7 horas, el padre 12 horas aproximadamente y la abuela pasaba la mayor parte del tiempo en casa. Cabe resaltar que durante el recorrido investigativo con esta familia, la abuela se enferma, es hospitalizada y fallece.

La segunda familia está integrada por la madre de 40 años, quien es magíster en comunicación educativa, coordinadora de convivencia en una institución educativa pública, donde labora por un tiempo aproximado de siete horas diarias, tiene un hijo de 9 años que cursa quinto grado de educación básica primaria, y otro de 11 meses de edad, que permanece en casa al cuidado de una niñera por el tiempo que la madre está en el trabajo. El padre de 42 años, es licenciado en educación física, no convive con ellos, y por su situación laboral emigró a los Estados Unidos

para trabajar en una empresa de pintura, mantiene la relación de esposo y padre a través de los medios de comunicación interactivos. Madre e hijos conviven en una casa arrendada de dos pisos ubicada en un conjunto cerrado de la zona urbana de Pereira, que pertenece al estrato socioeconómico 5.

6. Identificación y definición de supuestos epistemológicos que respaldan la investigación
(máximo 500 palabras)

Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página

Las actuales transformaciones en las formas de conocer y en las prácticas comunicativas se han visto intensificadas a partir del desarrollo y convergencia de las tecnologías digitales” (Valdivia, 2015, p.232). (p.11).

Los medios de comunicación interactivos “pueden variar, por ejemplo, las maneras de pensar, actuar, sentir, comunicarse, verse, representarse, definirse, narrarse; donde los individuos, como un todo, se han transformado para adaptarse a los cambios que las nuevas épocas traen consigo, hablando en términos de interacción y cómo estas afectan su cotidianidad” (Guzmán et al., 2015, p. 15).(p.20).

Adultos y niños en menor o mayor grado han aprendido a usar los medios de comunicación interactivos, no siendo entonces unos ni otros “Nativos Digitales”; se trata de personas que independientemente de la edad cronológica, realizan sus vidas, rutinas, interacciones y aprendizajes en medio de un entorno comunicativo, social y cultural en el que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, están presentes (p.13)

En otras partes he llamado a este cambio la presencia de un “paisaje cultural distinto”, en donde los medios están definiendo y redefiniendo las nuevas escenas culturales a partir de las cuales se construye una nueva cultura que cada día nos reconoce y nos identifica” (Bisbal, 1999, p. 61). (p.18)

Lo que estamos viviendo no es, como creen los más pesimistas de los profetas-fin-de-milenio, su disolución, sino la reconfiguración de las mediaciones en que se constituyen sus nuevos modos de interpelación de los sujetos y representación de los vínculos que cohesionan la sociedad” (Martín-Barbero, 2003, p. 14). (p.18).

Internet y las TIC facilitan el vivir transnacional. Es verdad que no todos los migrantes mantienen

prácticas transnacionales, pero para aquellos que utilizan estas herramientas y/o estrategias resulta importante describir y analizar sus significados. Estas estrategias de supervivencia de la vida familiar, ubican a la familia no desde un lugar geográfico común, sino en un espacio (físico o virtual) en donde convergen los sentimientos de identidad familiar” (Rodríguez, 2011, p. 55). (p.27)

Es todo el proceso de socialización el que está transformándose de raíz al cambiar el lugar desde donde se mudan los estilos de vida. "Hoy esa función mediadora la realizan los medios de comunicación de masas". Ni la familia, ni la escuela —viejos reductos de la ideología— son ya el espacio clave de la socialización, "los mentores de la nueva conducta son los films, la televisión, la publicidad", que empiezan transformando los modos de vestir y terminan provocando "una metamorfosis de los aspectos morales más hondos". Lo cual implica que la verdadera crítica social ha cambiado también de "lugar": ya no es la crítica política, sino la crítica cultural. (Martín-Barbero, 2003, p. 44). (p.61).

Hablar de prácticas sociales emergentes dentro de una cultura mediática, permite plantear, que posiblemente las relaciones cara a cara ya no son predominantes y deben compartir su espacio con un contexto virtual (p.81).

7. Identificación y definición del enfoque teórico (máximo 500 palabras)

Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página, señalar principales autores consultados

Siguiendo a Castells (2003) y a Buckingham (2000), se trata de entender cómo a finales del siglo XX se produjo una transformación social, política, económica y cultural basada en la revolución tecnológica de las TIC digitales. Progresivamente estas tecnologías, a diferencia de otras, se fueron incorporando en la cotidianidad de las personas, inclusive en las interacciones que se dan en las familias (p.12).

Los medios de comunicación interactivos construyen nuevos repertorios simbólicos o formas discursivas en las interacciones sociales, que se denotan por ejemplo en la hipertextualidad que origina nuevas estructuras en los mensajes así como otras rutas de exploración diferentes al formato lineal; el material multimedial que integra texto, sonido, imagen y movimiento; y las pequeñas caritas por ejemplo, llamadas emoticones, como recursos semióticos que configuran mensajes instalados desde la instantaneidad y ubicuidad en el mundo virtual, que parecen generar

cambios en las formas de conocer, percibir, sentir; pero “el medio no se limita a vehicular o traducir las representaciones existentes, ni puede tampoco sustituirlas, sino que ha entrado a constituir una escena fundamental de la vida pública” (Martín-Barbero, 2003, p. 14) (p.17)

Desde Aguiar y Farray (2003), las nuevas tecnologías, (redes, internet, realidad virtual, videoconferencia, TV satélite, hipertexto, multimedia, etc..) han transformado nuestra sociedad como en otros momentos lo hicieron cualquiera de las industrias clásicas. La capacidad de las redes telemáticas para cambiar la organización social, las relaciones humanas y la generación de grupos sociales y para provocar la ruptura de la dependencia de las dimensiones espacio – temporales, ha logrado movilizar a todas las sociedades, culturas y grupos a la vez, la llamada sociedad de la información ha generado una nueva forma social que afecta a todas y a cada una de las estructuras básicas de la sociedad. (p. 33) (p.19)

En rigor, desde Quintana (1993), cada uno de los componentes del grupo doméstico son a la vez socializadores y socializandos, pues cada uno de ellos ejerce y recibe una acción socializadora en relación con los demás (p. 33), concibiendo al individuo dentro de un proceso continuo de socialización, en una relación bidireccional con la sociedad, en la cual esta ejerce influencia sobre el individuo, quien igualmente da respuestas y reacciona ante la misma (p.139).

Desde Winocur, “la intensa experiencia de socialización digital no sustituye al mundo “palpable” sino que cabalga sobre el mismo. No dejan de estar conectados a la red, aunque hayan interrumpido la conexión física, y no dejan de estar conectados con el mundo real, aunque estén físicamente conectados a la red” (p. 23) (p.150).

Las formas de socialización que en ocasiones son diversas y distadas, porque cada una de las familias tiene un marco de referencia con universos simbólicos propios para la actuación, y una biografía que determinan la manera en que se relacionan e interactúan. Y es que “es la sociedad quien recepciona las TIC provocando la aceptación o no de sus distintos tipos y la penetración de ellas en la estructura social, modificando un sinfín de características y procesos sociales” (Becerril, 2007, p. 9) (p.140).

En realidad la tendencia actual es que las interacciones virtuales y las que se entablan en contextos físicos tiendan a hibridarse y mezclarse formando, más bien, redes personales de interacción físico-virtual (Yus, 2010, p. 39) (p.105).

8. Identificación y definición del diseño metodológico (máximo 500 palabras)

Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página

Realicé el acercamiento al interés investigativo desde el enfoque cualitativo², al intentar entender e interpretar percepciones, acciones, símbolos, comprender significados como productos sociales resultantes de la interacción humana que acontecen y se sitúan dentro de un contexto particular (p.31).

En cuanto al énfasis en la vida cotidiana, Vasilachis (2006), considera que la fuerza de la investigación cualitativa está en la habilidad de centrarse en la práctica real in situ, observando y analizando cómo las interacciones son realizadas rutinariamente (p.32).

Lo anterior requirió de un principio fundamental que guía la investigación cualitativa: la observación de los fenómenos sociales, que implica involucrarse en el espacio físico natural donde se lleva a cabo la vida familiar y por ende con los participantes, reduciendo así la distancia entre las comprensiones teóricas que realicé y los contextos de origen (p.32).

Esta investigación, al tratarse de un estudio directo de personas y grupos que se relacionan tanto en el espacio físico como en el virtual, hice uso del método etnográfico aplicado en el contexto offline y online, siendo entonces la etnografía convencional para los espacios físicos, y la virtual en el medio on-line, considerando este último como un “contexto importante para la producción de relaciones sociales significativas e interacciones complejas e inéditas que han mostrado la necesidad de conocerlo mejor, por lo cual, varias disciplinas experimentaron otras metodologías y repensaron los métodos tradicionales de investigación con el fin de delimitar esas nuevas estructuras sociales emergentes de los entornos virtuales” (Álvarez, 2009, p. 11) (p.35).

Por medio de la etnografía virtual visité sitios en la red con el propósito de vivir experiencias de los usuarios desde la conformación y reconfiguración del espacio, siendo el internet “un espacio de interacción que, de alguna manera, sí es accesible a la investigación etnográfica aunque no esté basado en la comunicación cara a cara, puesto que asumimos que lo que ocurre allí son interacciones sociales” (Hine, 2004, p. 65) (p.37).

La construcción de datos se basó entonces en la experiencia durante la observación participante y no participante en contextos cotidianos físicos, y observación no participante en entornos virtuales donde se desenvuelven las familias, experiencia plasmada y sistematizada en forma descriptiva en diarios de campo, siendo estos “uno de los instrumentos que día a día nos permite

²“Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas” (Rodríguez et al., 1996, p.32).

sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas” (Martínez, 2007, p. 77) (p.44)

Cada publicación almacenada en formato visual, textual y auditivo se constituyó en unidad de análisis³ organizada por temática y codificada según las interacciones familiares surgidas en el espacio virtual. Codificación que permitió la emergencia de categorías con relación a la temática.

**9. Identificación y definición de los principales hallazgos (empíricos y teóricos)
(máximo 800 palabras)**

Debe extraer las ideas principales y párrafos señalando el número de página

La publicación de estados en redes sociales virtuales y en el perfil de Whats App⁴ haciendo uso de material textual y audiovisual por ejemplo, dan cuenta de formas de ser y anhelos más hondos (p.93).

Hablar de flexibilidad en las interacciones, así como de la participación activa de todos los integrantes de esta familia, sin distinción alguna, en los procesos comunicativos, da paso a la retroalimentación de carácter horizontal, pues aquí, no solo los adultos son los que aportan información, también los niños y niñas pueden hacerlo desde sus posibilidades de expresión e intercambios dialógicos, por lo cual no puede hablarse de receptores pasivos, unos y otros se influyen mutuamente (p.96).

Los medios han sido apropiados para la expresión de emociones, sentimientos, pensamientos, reacciones, actuaciones sobre sí mismo y sobre los demás integrantes de la familia, o en respuesta a situaciones y experiencias de la cotidianidad que suelen generar expresiones emocionales como: enfado, alegría, impaciencia, sorpresa, y todas las matices que pueden surgir en el terreno de lo social (p.97).

Las acciones, expresiones y desenvolvimientos cotidianos de los integrantes de algunas familias, dentro y fuera de casa, en el espacio situado o virtual, son contados, orientados, negociados, supervisados, limitados, reforzados, exaltados o no, y motivados a partir del uso y apropiación de

³“Es el elemento (persona, institución u objeto) del que se obtiene la información fundamental para realizar la investigación” (Rojas, 2002, p.180)

⁴ “Aplicación de mensajería que permite enviar y recibir mensajes mediante internet (de modo instantáneo)” (Celaya et al., 2015, p.5)

los medios de comunicación interactivos (p.103)

La apropiación de los medios de comunicación interactivos, puede permitir que la vida familiar, su organización y direccionamiento, sobrepase los límites del espacio doméstico, y se lleve a cualquier lugar donde se encuentren sus integrantes sin importar la ubicación física, dando origen a nuevos lugares de encuentro para dirigir sus vidas (p.106).

Parece surgir una redefinición de los límites entre lo público y lo privado, dado que datos sensibles de los integrantes de la familia como estados de ánimo, opiniones, fotografías de su vida íntima, lugares que visitan, situaciones familiares alegres o difíciles, que hacen parte de la privacidad de sus vidas, conjugan en la pública a través de las redes sociales virtuales como Facebook (p.107).

Los medios de comunicación interactivos han sido apropiados por esta familia, como espacios de experiencias compartidas que posibilitan las relaciones familiares a partir del contar, mostrar y compartir las historias del día a día, además de aquellos lugares importantes, lo cual genera conexiones emocionales al hacer partícipes a los otros de aquellos momentos considerados significativos, y a su vez, parecen reflejar el deseo de cercanía con los otros cuando están físicamente separados (p.111).

El uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos, en este contexto familiar, genera espacios para reforzar las relaciones sociales, desde el compartir, divertirse, disfrutar y aprender a través de los mundos que plantean los videojuegos, “aspectos que nos hacen pensar que los videojuegos son algo más que un simple material de entretenimiento” (Marín, 2006, p. 73), y, en contraposición con la bibliografía que describe y representa los videojuegos desde un enfoque individualista que contribuye a la dispersión familiar, en palabras de Sánchez y Aranda (2010), “son todavía muchos los que ven al juego digital como un extraño, como una amenaza que fomenta la violencia o el aislamiento social” (p. 133) (p.115).

Enterarse, hacer acompañamiento y seguimiento al proceso académico y de convivencia de los niños, niñas y jóvenes al interior de las escuelas, teniendo en cuenta sus diarios de vida (registro realizado por el docente, a partir de las observaciones hechas al trabajo académico, y comportamientos de los estudiantes), las valoraciones obtenidas en las diferentes áreas y asignaturas; así como acompañar la realización de tareas y evaluaciones, es factible para los adultos de esta familia, sin salir de casa, o desde cualquier lugar donde se encuentren, pues el uso y apropiación de estos, no solo posibilita los procesos de enseñanza y aprendizaje en cualquier

momento y lugar sin la presencia física de un docente, a través de material lúdico e interactivo, sino que a su vez genera espacios simbólicos de interacción entre familias y escuela mediante chats, redes sociales en línea, mensajes sincrónicos y asincrónicos a través de la mensajería instantánea, correo electrónico y plataformas educativas virtuales (p.119).

Cuando los integrantes de la familia están frente a frente, compartiendo experiencias vividas, información, saberes encontrados en momentos donde no estaban juntos, no basta con lo que se dice, hay evidencias que permiten mostrar, recordar y reafirmar lo expresado. Evidencias no tanto con el ánimo de demostrar que lo que se dice es cierto, sino de acercar más aquellos momentos importantes de la vida sin presencia física de los miembros de la familia (p.151).

La comunicación oral y el cuerpo físico no son las únicas maneras del ser humano comunicar que se encuentra bien, el estar visible en el Facebook, conectado en el WhatsApp, parece reflejar y evidenciar la existencia del otro (p.155).

10. Observaciones hechas por los autores de la ficha

(Esta casilla es fundamental para la configuración de las conclusiones del proceso de sistematización)

Considero que la ficha recoge todos los elementos constitutivos de la tesis, sin embargo, no debería incluirse toda la bibliografía consultada, sino la más relevante, pues queda demasiado extensa la presentación del formato.

11. bibliografía citada en la investigación

Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información.

Publicado en EDUTEC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 7, ISSN: 1135-9250.

Retomado de: http://nti.uji.es/docs/nti/Jordi_Adell_EDUTEC.html.

Agudelo Bedoya, M. E. (2005). Descripción de la dinámica interna de las familias

Monoparentales, simultáneas, extendidas y compuestas del municipio de Medellín, vinculadas al proyecto de prevención temprana de la agresión. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 3(1).

Aguiar, M. y Farray, J. (2003). *Sociedad de la Información y Cultura Mediática*. España:

Combyte. Netbiblo, S,L.

Ahumada, R. (2012). El nuevo escenario mediático y la reformulación de los estudios de recepción. *Quórum Académico*, 9(1), 11 – 29. ISSN 1690-7582.

- Almeida, R. (2013). Buscando la mexicanidad en una posmodernidad digital. La mexicanidad en la presentación de mexicano –americanos en Facebook. *Revista de ciencias sociales, segunda época*, 23.
- Alonzo, R. (2013). *El prosumidor de internet. XXIX Congreso ALAS. Crisis y emergencias sociales en América Latina*. Santiago de Chile 2013. 29 de septiembre al 4 de octubre. Proceso de producción que da título a la ponencia. Avance de investigación en curso. GT 03: Producción, consumos culturales y medios de Comunicación.
- Álvarez, C. (2009). Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista educación, comunicación, tecnología*, (3), 2-31. Disponible en: <http://revistaq.upb.edu.co>.
- Amador, J.C. (2010). Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva. Consideraciones en torno al acontecimiento en los nativos digitales. *Revista Signo y Pensamiento*, (57), 142-161. Disponible en: www.redalyc.org/service/redalyc/downloadPdf/860/86020052011/1
- Arcila, C. y otros. (2011). Reflexiones sobre comunicación, tecnología y sociedad. Digitalización y Ecología de Medios. Universidad de los Andes. Venezuela. Grupo Táchira.
- Báez, J. y Pérez, T. (2009). *Investigación Cualitativa*. Madrid: Editorial ESIC.
- Berger, P. y Luckmann, T. (2001). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu Editores.
- Bermejo, B. y Cabero, J. (2003). *Familia y medios de comunicación. Medios de comunicación y familia. Monografías virtuales Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales*. Línea temática: Medios de comunicación y valores democráticos. <http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia01/reflexion01.htm>
- Bernete, F. (2009). Teoría y Sociología de la Comunicación (UCM) Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. Entrevista para CIESPAL/ CHASQUI. *Revista Latinoamericana de Comunicación*. Recuperada de: <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-08.pdf>.
- Bisbal, M. (1999). *Pensar la cultura de los medios. Claves sobre realidades massmediática*. Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- Blummer, H. (1982). *Interaccionismo Simbólico*. Hora SA Editora.
- Brea, J. (2005). Estudios Visuales. *La Epistemología de la Visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.

- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la cultura de la era digital*. Argentina: Ediciones Manantil SRL.
- Buckingham, D. (2000). *Creecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.
- Burbules, N. y Callister, T. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. Editorial Granica.
- Bustos, A. (2005). *Estrategias didácticas para el uso de las TIC`s en la docencia universitaria*. Barcelona: Editorial EuláliaRius.
- Cabero, J. (1994). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Comunicar*, 3, 14-25.
- Cabrera, L. y otros. (2006). *El cambio social en España. Visiones y retos de futuro*. Bailén, Sevilla: Centro de Estudios Andaluces.
- Cantamutto, L. (2013). La recursividad de las interacciones contemporáneas. Límites teórico – metodológicos de los estudios de los SMS como conversación. *Revista de ciencias sociales*, segunda época, 23.
- Cardoso, G. (2010). *Los medios de comunicación en la sociedad red*. Barcelona: UOC.
- Castells, M. (2003). *La era de la Información. El poder de la identidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Castells, M. *La era de la información*. Tomo I, Economía, Sociedad y Cultura. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/7108031/Castells-Manuel-La-Era-de-La-Infomaciontomo-I#download>.
- Castranova, E. (2013). *Juegos e Internet: un terreno fértil para el cambio cultural*, en C@mbio: 19 ensayos clave sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas. BBVA, Madrid.
- Conway, P. (2000). *La preservación en el mundo digital*. Santiago de Chile: DIVAM.
- Corrales, M. (2002). Reseña de "Los niños como audiencias. Investigación sobre recepción de medios" de Maritza López de la Roche, Jesús Martín Barbero, Amanda Rueda y Stella Valencia Convergencia. *Revista de Ciencias Sociales*, 9(27). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10502710>.
- Chan M., E. (2000). Entre la tecnofobia y la tecnofilia. El desafío de una educación comunicativa. *Revista de Educación y Cultura*, 12. Guadalajara, México.
- Crystal, D. (2013) *Internet y los cambios en el lenguaje. En 19 ensayos fundamentales sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas*. (pp. 331-358) España: BBVA.
- De Certeau, M. y otros. (1999). *La invención de lo cotidiano 2 Habitar, Cocinar*. La Edición, México.

- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I Artes de hacer*. Cultura Libre, México.
- Del Rio, P. y otros. (2004). *Pigmalión. Informe sobre el impacto de la televisión en la infancia*. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.
- De Vikki, K. (2011). *Migración y familia. El papel de los hijos y las hijas en la adaptación de las familias inmigrantes*. España: Editorial UOC.
- De Viveiros, J. (s.f). *Internet en la Educación Primaria*. Alicante: Editorial Club Universitario.
- Doherty, W. y Carlson, B. (2004). *Cómo enriquecer la vida familiar en un mundo agitado*. Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Durkheim, E. (1976). *Educación como socialización*. Salamanca, España: Ediciones sígueme.
- Echeverría, J. (2001). Virtualidad y grados de realidad. *Daimon Revista internacional de Filosofía*, (24), 23-30. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/daimon/article/view/14441>
- Entrena, D. y otros. (2006). *El cambio social en España. Visiones y retos de futuro*. Bailén-Sevilla: Editorial Centro de Estudios Andaluces.
- Feixa, C. (2000). Generación @ la juventud en la era digital. *Revista Nómadas*, 13. Bogotá Colombia.
- Fermoso, P. (1994). *Pedagogía Social*. Barcelona: Herder.
- Fichter, J. (1995). *Sociología*. Barcelona: editorial Herder.
- Flórez, Vásquez, E. (2013). *Re-significando la realidad en el aula escolar. Las TIC como una experiencia significativa para el sujeto educable*. (Tesis inédita de maestría). Manizales: Universidad Católica de Manizales.
- Gallo, J. P. (2016). *Plan de Desarrollo Municipal de Pereira 2016 – 2019 “Pereira, capital del eje”*. Alcaldía de Pereira.
- Garay, L. (2013) Estudiantes, usos de tecnologías digitales en ámbitos de vida cotidiana y escolar. Retos de formación para los docentes. *Revista de Ciencias Sociales, segunda época*, 23.
- García, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Editorial Grijalbo.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Gendler, M. (2017). Sociedades de control: lecturas, diálogos y algunas actualizaciones. *Hipertextos*, 5(8), Buenos Aires, Julio/Diciembre de 2017 <57 <http://revistahipertextos.org>
- Giraldo, M. (2012). *De la cultura de masas a la cultura mediática. Un análisis de los media*

desde la comunicación.

- Giraldo, M. (2012). *Enfoque pragmático de la comunicación como opción para pensar los ambientes virtuales de aprendizaje*, 263-282. Veinte visiones de la Educación a Distancia. <http://eav.upb.edu.co/banco/sites/def...>
- Goffman, E. (1971). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Gómez, H. (2011). Fans, jóvenes y audiencias en tiempos de la cultura de la convergencia de medios. A dos décadas de Textual Poachers, de Henry Jenkins. *Primera revista electrónica en América Latina especializada en comunicación*. www.razonypalabra.org.mx.
- Gómez, V. (2009). Los Estudios Culturales y los Estudios de la Comunicación. *Revista Razón y Palabra*, (67), 1-21. Recuperado a partir de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520725005.pdf>
- Gorato, F. (2013). La interacción social en la comunicación contemporánea. *Revista de ciencias sociales, segunda época*, 23.
- Gordillo, I., Parra, G. y Antelo, I. (2015). La expresión de las emociones en la Comunicación Virtual: El Ciberhabla. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 13(1), 180-207. Recuperado de: <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i1.716>
- Graham, G. (S.F). *Internet una indagación filosófica*. Frónesis. Cátedra Universitaria de Valencia.
- Guber, R. (2011). *La etnografía: Método, campo y reflexividad*. Argentina: Siglo veintiuno Editores S.A.
- Hine, C. (2004) *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Huergo, J. (2001). *Desbordes y conflictos entre la cultura escolar y la cultura mediática*. Argentina: Programa de Investigación en Comunicación y Cultura de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata.
- Itoiz, M. y Portilla, I. (2010). Adolescentes y familia. Aportaciones a la publicidad de telefonía móvil. *Questiones publicitarias*, I, 156- 171. [Fecha de consulta: 23 de abril de 2015] Disponible en: http://www.maecei.es/pdf/n17/articulos/A10_Adolescentes_y_familia.Aportaciones_a_la_publicidad_de_telefonia_movil.pdf.
- Katz, J. y Rice, R. (2005). *Consecuencias sociales del uso de internet*. Barcelona: Editorial UOC.

- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Larrañaga, E. y otros. (2006). *Aspectos psicosociales del proceso de socialización: la familia como escenario de desarrollo*. Departamento de Psicología. Universidad de Castilla – La Mancha. *Boletín Informativo de Trabajo Social - ISSN 1578-9578*. . [Fecha de consulta: 11 de mayo de 2015] Disponible en: <http://www.uclm.es/bits/sumario/51.asp#B2>.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos. Mancha. *Boletín Informativo de Trabajo Social - ISSN 1578-9578*. . [Fecha de consulta: 11 de mayo de 2015] Disponible en: <http://www.uclm.es/bits/sumario/51.asp#B2>.
- Marín, J. (2014). Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis. Primera *Revista electrónica en América Latina especializada en comunicación*, 71. www.razonypalabra.org.mx.
- Marín, J. (2010). La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. *Razón y Palabra*, 71.
- Martín-Barbero, J. (1993). La comunicación en las transformaciones del campo cultural. *Alteridades*, 3(5), 59-68. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa México.
- Martín-Barbero, J. y otros. (1999). *Proyectar la Comunicación*. Colombia: Editores Tercer Mundo.
- Martín-Barbero, J. (2003). *De los medios a las mediaciones*. Colombia. Editorial Gustavo Gili S.A.
- Martínez, E. y Lazo, C. (2011). *Jóvenes Interactivos. Nuevos modos de comunicarse*. España: Netbiblo.
- Martínez, E. (1998). Educación familiar y socialización con los medios de comunicación. *Comunicar* 10, 45-51.
- Mata, M. (1999). De la cultura masiva a la cultura mediática. *Revista Diálogos de la Comunicación*, 56, 81-91.
- Mead, G. (1973). *Espíritu, Persona y Sociedad*. Madrid: Ediciones Paidós.
- Mead, M. (1997). *Cultura y Compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional*. Barcelona, España: Gedisa.
- Morad, M., Bonilla, G. E., Rodríguez, M. (2011). *Familias desde el vivir transnacional: cambios y permanencias en la cotidianidad de las formas familiares en Colombia*. Ponencia presentada

- en el 1er Congreso Internacional sobre Migraciones. Instituto de Migraciones de la Universidad de Granada, España.
- Morley, D. (1996). *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Buenos Aires: Amorrortu, editorea.
- Muñoz, G. (2010). ¿De los “nuevos medios” a las “hipermediaciones”? *Rev.latinoam.cienc.soc.niñezjuv*, 8(1)(separata), 9-16. Recuperado de <http://www.umanizales.edu.co/revistacinde/index.html>
- Núñez, R. (2005). *Aprendamos a leer la TV. Taller de educación para la recepción*. Colección de Tesis Digitales. Universidad de las Américas Puebla.
- Olivero, T (s.f). *La socialización en la familia*. Retomado el 13 de mayo de: <http://www.romsur.com/educa/socializaci%F3n.htm>
- Oquist P. y Oszlak O. (1970). Estructural-Funcionalismo: un análisis crítico de su estructura y su función. *Revista Latinoamericana de Sociología*, VI. Buenos Aires, Argentina.
- Ospina, A, F. (2013). El sacrilegio sagrado: narrativa, muerte y ritual en las tragedias de Armero. *Revista Colombiana de Antropología*, 49 (1), 177-198.
- Parsons, T. (1990). *El sistema social*. Madrid: Alianza editorial.
- Pérez, E. (2002). *Comunicación fuera de los medios. “Bellow the line”*. Madrid: ANORMI, S,L.
- Pérez, J. (2000). *La construcción social de la realidad carcelaria*. Perú: Fondo Editorial.
- Pindado, J. (2003). *El papel de los medios de comunicación en los adolescentes de Málaga*. (Tesis doctoral). Universidad de Málaga.
- Pizarro, M. A. (2014). Estar en todos lados. Usos y apropiaciones de internet a través de la telefonía. *Question*, 1(44), 318-332. Recuperado a partir de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2301>
- Postman, N. (2001). *Divertirse hasta morir. Discurso público en la era del «show business»*. Barcelona: Ediciones de la Tempestad.
- Postman, N. (2012). *La desaparición de la Niñez*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. España.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. España: Ediciones SM.
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales inmigrantes digitales. *On the Horizon*, 9(6).
- Quintana, J. (1993). *Pedagogía familiar*. Madrid: Ediciones Narcea.
- Quiroga, S. (1999). Consumo y cultura mediática. *III Encuentro de docentes e investigadores de la comunicación del Mercosurrio*. – Argentina. Comisión 7: Recepción, Público y Audiencias.

- Ramírez, J. P. (2014). Uso de tecnologías de la información y la comunicación en familias caleñas con migrantes en España. *Revista de Estudios Sociales* (48),110-123. Recuperado de: <http://journals.openedition.org/revestudsoc/8271>.
- Rodríguez, A. (2007). Principales modelos de socialización familiar. *Foro de Educación* (9), 91-97. Recuperado de: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-PrincipalesModelosDeSocializacionFamiliar-2485686%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-PrincipalesModelosDeSocializacionFamiliar-2485686%20(3).pdf)
- Rodríguez, L.I. (2011). Siempre estamos conectados: así sé que me quiere mucho. Comunicaciones en familias transnacionales a través de Internet. *Revista Latinoamericana de Estudios de Familia* (3), 50-64. Recuperado de: http://vip.ucaldas.edu.co/revlatinofamilia/downloads/Rlef3_4.pdf.l.
- Rodríguez, Z. y Rodríguez, T. (2013). Socialidades y afectos: vida cotidiana, nuevas tecnologías y producciones mediáticas. México: Universidad de Guadalajara.
- Rueda Ortiz, R. (2012), Educación y cibercultura: retos para (re)pensar la escuela hoy. *Revista Educación y Pedagogía*, (24), 157-171. Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/view/14201>
- Sádaba, M. R. (2000). Interactividad y comunidades virtuales en el entorno de la World Wide Web. *Revista comunicación y Sociedad*. 13(1), 139-166.
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Caracas: Panapo. Recuperado de https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/el-proceso-de-investigacion_carlos-sabino.pdf
- Saguier, M. (2001). Relaciones Familiares en la Era de Internet: ¿hacia dónde? *Revista de temas sociales Kairos*. <http://www.revistakairos.org/k10-03.htm>
- Sánchez, J. y Aranda, D. (2010). Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: los videojuegos como espacios para lo social. *Revista Anàlisi*, 40.
- Sánchez, J. A. (2010). Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea. *Revista Argumentos*, 2(62). México.
- Sander, E. (1990): Los medios de comunicación en la vida cotidiana de la familia. Relación generacional y cultura juvenil. *Infancia y Sociedad*, 3, 19-29.
- Santín, G. (2018). *El "Like" ha conquistado internet. Interrogantes al uso y filosofía*. Recuperado de: http://www.academia.edu/35752568/Gustavo_F._Santi_n-Picoita_Ensayo_Like.pdf.

- Sarbin, T. (1986). *Psicología narrativa: la naturaleza histórica de la conducta humana*. PraegerPublishers / Greenwood Publishing Group.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Revista Comunicar*, XVII (34).
- Serrano, J. (2016). Internet y emociones: nuevas tendencias en un campo de investigación emergente. *Revista Comunicar*, XXIV (46).
- Silveira, A. y otros. (2010). *Tic, comunicación y periodismo digital. Tomo I, Normatividad, accesibilidad y escenarios de desarrollo*. Pereira: Ediciones Uninorte.
- Solano, M. y Viñarás, M. (2013). *Las nuevas tecnologías en la familia y en la educación: riesgos y retos de una realidad inevitable*. Madrid: CEU Ediciones.
- Sousa, C. y otros. (2011). Retos de la cultura mediática en la familia y la escuela. Desafíos y perspectivas actuales de la Psicología en el mundo de la adolescencia. *Revista de Psicología*, 2(1).
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Szarazgat, D. (s.f). Tecnocapitalismo comunicacional: promotor de desigualdades. *Revista Iberoamericana de Educación*. ISSN: 1681-5653. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/855Szarazgat.PDF>.
- Urresti, M. Linne, J., Basile, D. (2015). *Conexión total. Los jóvenes y la experiencia social en la era de la comunicación digital*. Buenos Aires: CLACSO.
- Urribarí, R. (2002). *El uso de internet y teoría de la comunicación*. Recuperado de <http://www.gobernabilidad.cl>. Chile.
- Valdivia Barrios, Andrea. Y otros. (2015). Aprendizaje y producción mediática digital en la escuela: Un abordaje etnográfico del aprendizaje como práctica cultural en Artes Visuales. *Revista Scielo*(41), 231-251.. Disponible en: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0718-07052015000300015&lng=es&nrm=iso
- Vasilachis, I. (coord.). (2006). *Estrategias de investigación Cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Verza, F. y Wagner, A. (2010). Uso del Teléfono Móvil, Juventud y Familia: Un Panorama de la Realidad Brasileña *PsychosocialIntervention*, 19, 57-71. [Fecha de consulta: 23 de abril de 2015]. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179815544007>> ISSN 1132-

Yus, F. (2010). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en internet*. Barcelona: Ariel.

Williams, S. y Williams, L. (2005). Space Invaders: The negotiation of teenage boundaries through the mobile phone. *Sociological Review*, 53(2), 314–333.

Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México: Siglo Veintiuno Editores.

Wolf, M. (1994). *Los efectos sociales de los media*. Barcelona: Paidós.

Wolf, M. (1998). *La Investigación de la Comunicación de Masas. Crítica y Perspectivas*. Buenos Aires: Paidós.

Wolton, D. (2005). *Pensar la comunicación*. Buenos Aires: Prometeos libro.

Contenido

Capítulo I. La cotidianidad de las familias entre el mundo físico y virtual.....	34
1.1 Medios de comunicación interactivos.....	38
1.2 Cultura mediática.....	42
1.3 Socialización en las familias	47
Capítulo II. Estrategia Metodológica.....	56
2.1 Enfoque de la investigación.....	56
2.2 Método de acercamiento a las familias participantes: etnografía convencional y etnografía virtual.....	59
2.2.1 Recolección y producción de información.....	37
2.2.2 Organización de información.....	45
2.2.3 Análisis de información.....	48
2.2.4 Participantes de la investigación.....	52
Capítulo III. Estado del Arte	82
3.1 Cultura mediática a través de las prácticas sociales	83
3.2 Socialización familiar en la cultura mediática.....	95
3.3 A modo de cierre	107
Capítulo IV. Usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos	110
4.1 La cotidianidad de la familia Tita, entre lo situado y lo virtual.....	115
4.1.1 Compartir información.....	117
4.1.2 Exteriorizar estados de ánimo.....	123
4.1.3 Hacer seguimiento a las actividades y rutinas de la vida cotidiana.	128
4.1.4 Minimizar inseguridades.....	132
4.1.5 Comunicar vivencias.....	136
4.2 Reinventar maneras de estar juntos	139
4.2.1 Entretener y divertir.	140
4.2.2 Supervisar y reforzar acciones vividas en la escuela.	145
4.2.3 Pautas de aprendizaje.....	150
4.2.4 Compartir tiempos y espacios.....	153
4.3 A modo de cierre	158
Capítulo V. Formas de socialización en las familias investigadas	162
5.1 Las interacciones familiares desde la inmediatez de los medios, en una familia conformada por mamá, papá, hija y abuela materna.....	168
5.1.1 Aprendizaje bidireccional.....	168
5.1.2 La socialización familiar en medio de la presencialidad física y virtual.	173
5.1.3 Las evidencias en el proceso de socialización.....	177
5.1.4 La inmediatez en la socialización familiar.....	178
5.1.5 Los emoticones como formas de expresión en la familia.....	182
5.2 Una familia que desafía los límites del tiempo y el espacio: el estar juntos aunque papá no esté aquí	185
5.2.1 Los videojuegos como medios y espacios para la socialización familiar.....	186

5.2.2	Rutinas familiares que emergen en la virtualidad.....	188
5.2.3	Socialización que trasciende tiempo y espacio.....	191
5.3	Consideraciones.....	193
Capítulo VI. Aspectos teórico-conceptuales emergentes.....		197
6.1	Apuestas teóricas en el proceso de socialización familiar.....	197
6.1.1	Redefinir la socialización en términos de primaria y secundaria, en familias inmersas en la cultura mediática.....	204
6.1.2	La edad cronológica no determina el dominio del saber, direccionamiento y decisión en las familias.....	206
6.1.3	El contexto virtual como escenario posible y facilitador de la socialización en las familias. 209	
6.1.4	El cara a cara en la virtualidad.....	213
6.1.5	La socialización sincrónica y asincrónica en las familias.....	214
6.2	Desafíos como investigadora	216
6.3	Provocaciones como rectora de una Institución Educativa.....	220
Referencias.....		223

Lista de Figuras

Figura 1. Captura de pantalla del muro de Facebook de la abuela, con un mensaje publicado por su nieta en el mes de septiembre de 2016.....	69
Figura 2. Cotidianidad de la familia, Gálvez, E. (2018). Imagen que corresponde a una escena observada en la familia, en la cual el padre hace uso del computador, y madre e hija están en una videollamada con la abuela materna que se encuentra hospitalizada	115
Figura 3. Corresponde a un pantallazo tomado de Whats App, en el que se da una conversación entre la madre y la hija, cuando la primera está en una tienda de arte, en el mes de octubre de 2016.....	118
Figura 4. Pantallazo de la Red Social Facebook. Publicación compartida por la hija en el muro de su madre, que además causa una reacción en ella a través de emoticones, septiembre de 2016.	120
Figura 5. Corresponde a un pantallazo tomado de la Red Social Facebook. Hija comparte un meme en el muro de su madre, en septiembre de 2016, para representar cómo actúa cuando la envían repentinamente a hacer algo fuera de la casa.	121
Figura 6. Pantallazo de una publicación realizada por la madre a su hija, en el muro de la Red social Facebook, el día de su cumpleaños, diciembre de 2016.....	124
Figura 7. Captura de pantalla de un mensaje enviado por la niña a su padre a través de Whats App, en septiembre de 2016.....	125
Figura 8. Pantallazo de una publicación realizada por la hija a su madre fallecida, en el perfil de la Red Social Facebook, en noviembre de 2016.	126
Figura 9. Pantallazo del WhatsApp que recoge una conversación entre padre e hija, en la cual en tiempo real, el padre controla la salida de su hija y a su vez hace seguimiento a una rutina, en septiembre de 2016.	130
Figura 10. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de su hija en la Red Social Facebook, relacionada con no usar el teléfono celular en la hora de la cena, lo cual genera un comentario de su parte, en octubre de 2016.....	131
Figura 11. Captura de pantalla de un mensaje enviado por la madre a su hija a través de Whats App, en octubre de 2016.	134

Figura 12. Captura de pantalla de un Whats App que envía la niña a su padre, el cual contiene un video y descripción de una presentación cultural realizada en la escuela.	137
Figura 13. Entre la presencialidad y la virtualidad. Gálvez, E. (2018). Imagen que corresponde a una escena observada en la familia Mor, donde la madre y sus dos hijos, se comunican a través de videollamada, con el padre que vive en Estados Unidos.	139
Figura 14. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de su hijo en la Red social Facebook, en la cual pide estuches de lápices para su juego, en octubre de 2016.	142
Figura 15. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el muro de su hijo, de la Red Social Fcebook, en noviembre de 2016.	144
Figura 16. Captura de pantalla de una conversación por Whats App entre el padre y la madre, ella envía foto de las observaciones escolares realizadas a su hijo, en septiembre de 2016. ...	148
Figura 17. Captura de pantalla de plataforma educativa, en septiembre de 2016.	150
Figura 18. Pantallazo de mensaje escrito por el padre a su hijo, en el muro de la Red Social Facebook, en diciembre de 2016.	151
Figura 19. Pantallazo de la Red Social Facebook, que corresponde a una conversación entre madre e hijo, a partir de un contenido publicado por ella, en octubre de 2016.	152
Figura 20. Captura de pantalla de Whats App, que muestra cómo la madre narra al padre, el partido de fútbol que en el momento está jugando su hijo, y envía a su vez un video, en noviembre de 2016.....	156
Figura 21. Corresponde a una captura de pantalla de Whats App, que muestra a la madre compartiendo con su esposo a través de la fotografía, una salida con sus hijos, en diciembre de 2016.....	156
Figura 22. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de Facebook de su hija, en noviembre de 2016.....	169
Figura 23. Captura de pantalla de un enlace compartido por la madre en su propio perfil de Facebook, en octubre de 2016.	171
Figura 24. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de Facebook de su hija, en octubre de 2016.....	173
Figura 25. Captura de pantalla de una publicación realizada por la hija en el muro de Facebook de su madre, en noviembre de 2016.....	174

Figura 26- Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de Facebook de su hija, en septiembre de 2016.	178
Figura 27. Captura de pantalla de una conversación sostenida entre padre e hija, a través de Whats App, en octubre de 2016.....	180
Figura 28. Pantallazo de una expresión de sentimientos entre madre e hija, a través de Facebook, en noviembre de 2016.....	184
Figura 29. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de Facebook de su hija, en diciembre de 2016.....	185
Figura 30. Captura de pantalla de una comunicación por Whats App entre madre y padre que reside en Estados Unidos, en diciembre de 2016.....	190
Figura 31. Captura de pantalla de una conversación entre madre e hijo a través del Whats App, en octubre de 2016.....	191
Figura 32. Captura de Pantalla de una conversación por Whats app, entre madre y padre que reside en Estados unidos, en octubre de 2016.....	193

Lista de Anexos

Anexo 1. Formato de consentimiento informado	237
Anexo 2. Formato acceso y uso de los medios de comunicación interactivos	239

Capítulo I. La cotidianidad de las familias entre el mundo físico y virtual

La socialización familiar acontece entre entradas y salidas del mundo offline y online.

En las sociedades contemporáneas han surgido ciertas dinámicas familiares⁵, en las cuales los procesos de socialización comienzan a construirse en torno a unos patrones culturales, al parecer generados por usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, entendidos en este trabajo como productos materiales, culturales, sociales y simbólicos, al tratarse de objetos tecnológicos creados para satisfacer necesidades de información y comunicación de los grupos humanos, y que hoy hacen parte de la cotidianidad de sus vidas. Es así, como las expresiones e interacciones en las familias transcurren en medio de íconos, símbolos e imágenes generados en dichos medios, los cuales hacen parte de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, que desde Cabero (1994), “son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas” (p. 198).

La presencia de estos medios, el empleo que le dan los integrantes de la familia, generan cambios en las formas de acceder a la información y en la manera en que se da a conocer la

⁵ “Comprende las diversas situaciones de naturaleza psicológica, biológica y social que están presentes en las relaciones que se dan entre los miembros que conforman la familia y que les posibilita el ejercicio de la cotidianidad en todo lo relacionado con la comunicación, afectividad, autoridad y crianza de los miembros y subsistemas de la familia” (...) (Agudelo, 2005, p. 9.)

realidad sociocultural y política donde se desenvuelven, además de generar nuevas prácticas sociales, por lo cual se plantea que “las actuales transformaciones en las formas de conocer y en las prácticas comunicativas se han visto intensificadas a partir del desarrollo y convergencia de las tecnologías digitales” (Valdivia, 2015, p.232). Por ejemplo, no sólo se accede a los saberes por medio del lenguaje oral cara a cara a través de los libros, sino también a partir de las redes sociales digitales, los foros de debate virtual, chats, entre otras aplicaciones.

El sentido que he concedido en esta investigación a la socialización en las familias en su relación con los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, responde a que estos parecen hacer parte importante de la gran variedad de prácticas sociales, entendidas estas desde Valdivia (2010) “como formas complejas y reconocibles de actividad social y articulación, a través de las cuales las personas mantienen o cambian a sí mismas, a otros y al mundo, y sobre las cuales varían sus condiciones(p.234), y suponen en la actualidad nuevos lenguajes integradores de textos escritos y audiovisuales, que generan una manera distinta de interactuar socialmente y traspasan los límites del tiempo y el espacio a través de la red denominada internet, entendida como “el vehículo, el entramado de redes que transmite la información. A través de ellas, los usuarios acceden a los datos o se comunican entre sí por medio de múltiples aplicaciones” (Sádaba, 2000, p.152). Por esta vía, la socialización no solo se da en las relaciones cara a cara en presencia física, sino además desde lo que se percibe en las pantallas y de otros interlocutores de variadas culturas, posibles de acceder a ellas desde los medios de comunicación interactivos.

En este contexto han surgido una serie de estudios que buscan dar cuenta por ejemplo, del consumo que los niños, niñas y jóvenes hacen de estos medios (Buckingham, 2002); de los patrones conductuales de los adolescentes a partir del uso de los medios de comunicación

interactivos (Sander, 1990); del efecto que producen en la construcción de identidad y subjetividad (Castells, 2003), o bien, beneficios y perjuicios del internet para la sociedad actual (Postman, 2012). Sin embargo, como muestro más adelante, las investigaciones sobre socialización familiar con presencia de medios de comunicación interactivos son escasas.

Pensar en nuevos espacios de interacción y prácticas sociales donde las experiencias de los sujetos capaces de lenguaje y acción, los repertorios simbólicos creados y organizados históricamente por una sociedad, la recepción y producción de sentidos transcurren en presencia de los medios de comunicación interactivos, es pensar en una cultura mediática, es decir, en una sociedad donde las prácticas sociales cotidianas, rutinas, formas de expresión e interacción, comienzan a manifestarse y a entrelazarse a partir de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos.

Dentro de estas prácticas surgen nuevas formas de entender y relacionarse con los demás, de ahí que en esta investigación la socialización familiar adquirió gran importancia, y me interesó ahondar en el proceso de interacción e intercambio de significados que se da en las familias, a partir de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, los cuales “pueden variar, por ejemplo, las maneras de pensar, actuar, sentir, comunicarse, verse, representarse, definirse, narrarse; donde los individuos, como un todo, se han transformado para adaptarse a los cambios que las nuevas épocas traen consigo, hablando en términos de interacción y cómo estas afectan su cotidianidad” (Guzmán et al., 2015, p.15).

Siguiendo a Castells (2003) y a Buckingham (2000), se trata de entender cómo a finales del siglo XX se produjo una transformación social, política, económica y cultural basada en la revolución tecnológica de las TIC digitales. Progresivamente estas tecnologías, a diferencia de otras, se fueron incorporando en la cotidianidad de las personas, inclusive en las interacciones

que se dan en las familias. Inicialmente fue el PC computador personal y progresivamente fueron apareciendo otros dispositivos conectados a internet, pantallizados, portables, miniaturizados, diseñados nanotecnológicamente, con mayor velocidad en sus procesadores y con mayor capacidad de almacenamiento.

Quienes nacieron y crecieron en medio de esta revolución tecnológica, naturalizaron el entorno digital y fueron construyendo sentido, inteligibilidad y sociabilidad a partir de estas condiciones socio-técnico-culturales. Prensky (2001), los considera “Nativos Digitales”, dado que han crecido en medio del lenguaje digital de los ordenadores, los videojuegos e internet. Con relación al término “Nativos Digitales”, se han suscitado una serie de debates, al considerarse que el uso de los medios de comunicación interactivos es cuestión de aptitudes y adaptación a un contexto donde la tecnología es un medio, la cual se aprende usándola y no porque se haya nacido con ella. Desde este punto de vista, el ser humano está predispuesto a aprender y se adapta a las diferentes circunstancias. Adultos y niños en menor o mayor grado han aprendido a usar los medios de comunicación interactivos, no siendo entonces unos ni otros “Nativos Digitales”; se trata de personas que independientemente de la edad cronológica, realizan sus vidas, rutinas, interacciones y aprendizajes en medio de un entorno comunicativo, social y cultural en el que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, están presentes.

Específicamente, esta investigación se ubicó geográficamente en Pereira, ciudad que a través de uno de los diez proyectos estratégicos de la administración municipal con el apoyo del Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, denominado “Pereira Vive Digital”, le apuesta a la cultura digital en la comunidad y a la ampliación de cobertura en conexión a internet, no solo en la familia, sino también en la escuela. Desde esta particularidad, parto del supuesto de que en el municipio algunas familias, instituciones y sectores tienen

servicio de internet, y además se presume su incorporación en la cultura mediática a través del uso y apropiación de diversos medios de comunicación interactivos.

Tuve en cuenta dos familias con presencia de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad, que asisten a la escuela y además cuentan con medios de comunicación interactivos. El rango de edad corresponde a los años en que generalmente los niños y niñas de Colombia cursan la educación básica primaria, y desde esta peculiaridad se trabaja con el supuesto de que hay un mayor acercamiento a los medios de comunicación interactivos, a través del uso de las tabletas y computadores que reciben las escuelas como extensión del proyecto antes mencionado; además de la conexión a internet en los hogares y el uso de telefonía móvil con plan de datos en la mayoría de la población.

Para comprender estas transformaciones en las formas de ser, estar, aprender y convivir en familia desde la interacción en la cotidianidad, en el contexto de la cultura mediática, es necesario realizar algunos acercamientos que permiten aclarar aspectos importantes en el problema de investigación, a saber: Medios de comunicación interactivos, Cultura mediática y Socialización en las familias.

1.1 Medios de comunicación interactivos

A lo largo del siglo XX surgieron los medios de comunicación masivos, los cuales fueron creados con lenguajes analógicos para transmitir información. Con esta forma de emisión de mensajes, los destinatarios reciben con ciertos grados de implicación en la reacción y lectura crítica de los contenidos, más no interactúan directamente interpeándolos y modificándolos en línea, ejemplo de estos medios, son la televisión analógica, la prensa y la radio. Este tipo de

receptor ha sido señalado como pasivo y responde a un modelo en el que Kaplún, citado por Spinelli (1996), considera que “la comunicación es entendida sólo como transmisión de información de un emisor (E) que envía su mensaje (M) a un receptor (R). Aquí el emisor es el único protagonista activo del proceso frente a un receptor pasivo” (p.1). Hablar de un receptor pasivo, corresponde a una visión conductista en la concepción de los medios de comunicación, que considera a los individuos en masas fácilmente influenciables por los contenidos y estímulos de dichos medios; y desde la teoría funcionalista de la comunicación, que si bien plantea que el receptor actúa sobre la información de la que dispone, y es quien la usa, la intención de los medios es persuadir para el mantenimiento de la estabilidad social, así, “desde este punto de vista, el destinatario a pesar de seguir careciendo de un papel autónomo y simétrico al del destinador en el proceso de transmisión de los mensajes, se convierte sin embargo, en un sujeto comunicativo de pleno derecho” (Wolf, 1994, p.74).

Con la llegada del internet, aparecen los medios virtuales, electrónicos y en línea, conocidos como digitales, o bien, medios de comunicación interactivos, los cuales marcan una tendencia hacia otras potencialidades en las relaciones y prácticas sociales. Es posible estar en contacto instantáneo con una o diferentes personas a la vez, mantener conversaciones observando gestos y movimientos aun cuando se esté a miles de kilómetros de distancia, e interpelar algunos contenidos que circulan por ejemplo en la televisión digital y en las redes sociales virtuales, es decir, propician la interactividad, característica propia de los medios de comunicación interactivos, que permite a los usuarios controlar los tiempos en que accede a los mensajes, decidir la dinámica de la comunicación con otros, ya sea de forma oral, escrita, icónica, el momento de la apertura, continuidad y cierre; posibilidades que transforman sustancialmente no solo los ambientes tecnológicos, sino también las interacciones entre los

seres humanos desde disímiles espacialidades y temporalidades, por lo cual la interactividad, se “entiende como la potencialidad de un sistema tecnológico de favorecer procesos comunicativos eficientes” (Sádaba, 2000, p.148).

Con los medios de comunicación interactivos, el receptor comienza a jugar a su vez el papel de emisor, dado que en línea reacciona ante los contenidos o sucesos haciendo sus propios comentarios. Lo anterior responde a un modelo de comunicación en el que se reconocen “los procesos culturales, como aquellos espacios dentro de los cuales se produce una lucha por el sentido, donde los sujetos (individuales o colectivos) interpelan y se ven interpelados en una puja constante por la significación” (Spinelli, 1996, p.4).

Hablar de medios implica trascender el carácter instrumental del recurso tecnológico, dado que no se trata solo de un conjunto de aparatos, sino de procesos en el que hay inmersos dinámicas de relación, modos de expresión y comunicación, así como representaciones de la realidad. Los medios se configuran desde la forma y el contenido, son productos sociales con carga material y simbólica a partir de los procesos de recepción y consumo. Es decir, comprenden una estructura integrada de elementos que trascienden el aparato, dando paso a los contenidos lingüísticos, la intención semántica comunicativa, contextual y discursiva sociocultural en la configuración y construcción de los medios. Siendo importante resaltar que la intención del mensaje puede diferir del efecto que se produce.

Martín-Barbero, citado por Bisbal (1999), menciona: “los medios constituyen también unos nuevos modos de representación de las identidades, de las expectativas de los miedos, de las esperanzas, de las ilusiones. ... Creo que los medios hoy le están proporcionando algunas formas de identidad, de identificación, de proyección y de sublimación” (p.48). Puede hablarse entonces de medios como productos sociales y culturales, a partir de procesos de recepción,

consumo y producción, que responden a una materialización física de la necesidad que tienen todos los seres humanos de relacionarse entre sí, atendiendo a unos objetivos, beneficios y usos diferentes, como transmitir mensajes, buscar información, divertirse, manifestar puntos de vista, realizar publicidad, ventas, establecer contacto visual y sonoro con personas que no están en el mismo espacio en un determinado momento, entre otros. Surge además la siguiente pregunta en cuanto a la posibilidad de interacción que ofrecen los medios: ¿la interactividad modifica las formas en que se establecen las relaciones sociales en la vida cotidiana?

Los medios de comunicación interactivos propician a partir de sus usos otro tipo de socialización a la que se originó con la oralidad y la escritura, construyendo nuevos repertorios simbólicos o formas discursivas en las interacciones sociales, que se denotan por ejemplo en la hipertextualidad que origina nuevas estructuras en los mensajes así como otras rutas de exploración diferentes al formato lineal; el material multimedial que integra texto, sonido, imagen y movimiento; y las pequeñas caritas por ejemplo, llamadas emoticones, como recursos semióticos que configuran mensajes instalados desde la instantaneidad y ubicuidad en el mundo virtual, que parecen generar cambios en las formas de conocer, percibir, sentir; pero “el medio no se limita a vehicular o traducir las representaciones existentes, ni puede tampoco sustituirlas, sino que ha entrado a constituir una escena fundamental de la vida pública” (Martín-Barbero, 2003, p. 14) que conlleva a pensar en una nueva manera de acceder a los productos culturales, como los libros, la música, las obras de arte, que ahora circulan a través del internet.

Los medios de comunicación interactivos parecen posibilitar un actor enfrentado, tanto al consumo como a la producción, trastornan profundamente lo que era la relación puntual de la gente con las diversas modalidades de la cultura. “En otras partes he llamado a este cambio la presencia de un “paisaje cultural distinto”, en donde los medios están definiendo y redefiniendo

las nuevas escenas culturales a partir de las cuales se construye una nueva cultura que cada día nos reconoce y nos identifica” (Bisbal, 1999, p. 61). Teniendo en cuenta la emergencia de nuevas escenas culturales, es posible preguntarse ¿cómo se transforman las coordenadas clásicas del espacio y el tiempo a través de los usos y apropiaciones de los medios comunicación interactivos?

1.2 Cultura mediática

Las pautas culturales relacionadas con las costumbres, valores, normas e interacciones entre los seres humanos y el entorno social y natural, comienzan también a incorporarse a través de los medios de comunicación interactivos. Por ejemplo, en algunas familias, los videojuegos entran a hacer parte del entretenimiento, se disfruta del cine y de la música a través del internet, se establece comunicación desde los chats y redes sociales virtuales.

Todos esos cambios son vistos por algunas personas, como referentes principales de decadencia social, dado que parecen minimizar las relaciones sociales cara a cara; sin embargo, otros opinan que “lo que estamos viviendo no es, como creen los más pesimistas de los profetas-fin-de-milenio, su disolución, sino la reconfiguración de las mediaciones en que se constituyen sus nuevos modos de interpelación de los sujetos y representación de los vínculos que cohesionan la sociedad” (Martín-Barbero, 2003, p. 14).

Este proceso de transformación cultural en el que las formas de entender y vivir la realidad, las formas culturales expresivas habituales de enunciación y participación, comienzan a estar mediadas por los medios de comunicación interactivos, se ha denominado cultura mediática. Los marcos de pensamiento, sentimiento y acción trascienden la variedad representacional de lenguajes que históricamente han surgido, dado que en la actualidad en el

mundo de la tecnología digital, se perfila por ejemplo, un idioma común en el que predominan los íconos, símbolos y sonidos. Las imágenes ahora potenciadas y mediadas electrónicamente, parecen constituirse en la forma de contar las cosas, de expresar mensajes, de conocer el entorno.

Al respecto, Aguiar y Farray (2003) afirman:

las nuevas tecnologías, (redes, internet, realidad virtual, videoconferencia, TV satélite, hipertexto, multimedia, etc.,) han transformado nuestra sociedad como en otros momentos lo hicieron cualquiera de las industrias clásicas. La capacidad de las redes telemáticas para cambiar la organización social, las relaciones humanas y la generación de grupos sociales y para provocar la ruptura de la dependencia de las dimensiones espacio – temporales, ha logrado movilizar a todas las sociedades, culturas y grupos a la vez, la llamada sociedad de la información ha generado una nueva forma social que afecta a todas y a cada una de las estructuras básicas de la sociedad. (p. 33)

La cultura mediática responde a una sociedad cada vez más intervenida por pantallas, conexiones, e intercambio de mensajes con nuevas especificidades simbólicas, donde las interacciones entre los individuos comienzan a ser mediadas no sólo por instituciones sociales como la familia, los jardines infantiles, la escuela, los vecinos sino también por los medios de comunicación interactivos, de los cuales las personas hacen usos y apropiaciones en las interrelaciones con sus semejantes, provocando esto fenómenos sociales y culturales novedosos, como la forma de relacionarse con el tiempo y el espacio, de reconocerse y producir lazos sociales. Tal como lo asegura Martín-Barbero (1993), “las experiencias culturales han dejado de

corresponder lineal y excluyentemente a los ámbitos y repertorios de las etnias o las clases sociales” (p. 62).

Entonces, la presencia de los medios de comunicación interactivos en la vida cotidiana⁶ de las personas, configura lo que hoy se considera cultura⁷ mediática:

un contexto donde proliferan las nuevas especies mediáticas (cada semana aparece un new media que amenaza con producir la extinción del resto de sus colegas), nacen interfaces que extienden cada vez más nuestro sistema cognitivo y el ecosistema comunicación vive en un estado permanente de tensión, la Media Ecology en general y las teorías de Marshall McLuhan en particular tienen mucho para decir” (Arcila & otros, 2011, p. 10).

En la actualidad los medios de comunicación interactivos están presentes en las diferentes formas de representación y conocimiento cultural, conectan el saber, nuevas formas de sentir y de socializar entre los seres humanos, a través de variadas formas de lenguaje (audiovisual, escrito, iconográfico), los cuales permiten que los seres humanos se comuniquen entre sí y doten de sentido sus comportamientos y relaciones consigo mismo y con los demás. “Este aspecto determina un mapa cultural bien distinto al de antaño, pero también implica una teoría social que

⁶ “Nos referimos a la vida cotidiana, el mundo de la vida para los fenomenólogos, terreno en el que florecen las relaciones de amistad, las amorosas, y se despliega la sexualidad, entre muchas otras” (Rodríguez & Rodríguez, 2013, p.9)

⁷ Cultura, desde la acepción de Bisbal (1999), como “el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad, o a un grupo social. Engloba no sólo las artes y las letras, sino también los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias” (p.45).

dé cuenta de cómo los medios están siendo tan constitutivos y constituyentes de lo que hoy somos” (Bisbal, 1999, p. 15).

A través de los medios de comunicación interactivos, se representa e interpreta la realidad, por ejemplo, los modos de expresión ante el mundo, hoy se dan a través de fotos, música y videos, evidentes con el uso de las redes sociales virtuales. Los sujetos se valen de atributos como “la versatilidad de sus interfaces, nuevos mecanismos que permiten el procesamiento de datos, nuevas operaciones con las que codifican y decodifican los datos, las facilidades en el uso de programas y en la implementación de lenguajes de programación, entre otras especificidades” (Amador, 2010, p. 148).

En cuanto a la mediación con la cultura desde los medios de comunicación interactivos, Martin-Barbero (2003), considera la mediación como un proceso integral que involucra no solo medios y aparatos electrónicos, sino esencialmente todo un conjunto de procesos socioculturales, en los que se incluyen además de los dispositivos de producción y aparatajes tecnológicos, los procesos de percepción, reconocimiento y consumo.

Hablar de mediación implica transcender el concepto mecánico y funcional de la comunicación y sus medios, en el cual el valor principal se encuentra en el propósito de quién crea el medio, para dar apertura a los procesos de consumo dentro de un contexto particular, rescatando de esta forma el papel de la audiencia a partir de sus bienes culturales y cognitivos. Desde la sociología de la mediación, Silverstone, citado por Cardos (2006), menciona: “requiere que pensemos lo social como un mediador y no solo la tecnología en este papel, pues pese a que las instituciones y tecnologías desencadenan la mediación a través de las representaciones que producen, también son mediadas a través de los procesos sociales de recepción y consumo” (s.p).

Los medios de comunicación interactivos y las mediaciones que se establecen en las culturas y sociedades, han generado nuevas dinámicas en el proceso de socialización familiar, en la cual cada uno de sus miembros juega un papel activo, dado que son ellos quienes generan sus usos y apropiaciones. Los medios “se han configurado en una muy especial “dimensión constitutiva de lo social” por encima de aquellas otras dimensiones antes citadas que antaño jugaron un papel clave y fundamental como “agentes socializadores” pero que hoy sus mediaciones se “evaporan” ante el flujo y “uso” de los medios de comunicación modernos” (Bisbal, 1999, p.76). Esto genera una inquietud en cuanto a ¿qué hábitos comunicacionales se transforman de una generación a otra?

El objeto teórico asociado a la cultura mediática, lo construyo desde la interactividad, dado que precisamente es esta característica de los medios, la que abre el camino y la posibilidad de la comunicación en doble vía, cambia la forma de relacionarse los seres humanos, y facilita la publicación, edición e intercambio de información; esta participación activa de los usuarios en la red, nació con la web⁸ 2.0, que permite no solo recibir y consumir información sino también compartir y crear contenidos, además de mantener relaciones sociales virtuales a través de la creación de redes sociales online como Facebook, Hi5, Twitter, etcétera, que hacen uso de elementos multimediales como video y audio, hasta en tiempo real; posibilidad que no existía en los inicios de la web, cuando las páginas y programas en internet eran estáticos, y las formas de comunicación más rudimentarias, como el correo electrónico, y es que:

⁸ “Se refiere a todos aquellos elementos, programas o aplicaciones que utilizan a internet para los procesos de comunicación” (Becerril, 2012, p.23)

Actualmente se considera que la web ha pasado por tres grandes etapas; la característica más importante de la web 1.0 es el uso de páginas web estáticas que no permiten, en su generalidad, la participación de los usuarios en su elaboración, debido a esto son en su mayoría elaboradas por especialistas y sólo lo que estas personas consideran importante o digno de ser colocado. La web 2.0 se caracteriza por la colaboración, los usuarios son capaces de publicar, opinar y realizar un gran número de actividades y se considera que el mundo se encuentra en esta etapa y se espera que evolucione a la web 3.0 conocida como la web semántica, la cual tendrá la posibilidad de realizar análisis basado en el significado de las palabras, lo que mejorará la búsqueda en la misma web para beneficio de los usuarios (Becerril, 2012, p.24).

1.3 Socialización en las familias

Para hablar de socialización, se aborda a Quintana (1996), quien considera que en un principio el término socialización enfatizaba en “hacerse social”. Con el paso del tiempo, sociólogos y psicólogos han concertado que para el aprendizaje social primero el ser humano ha de “hacerse persona”. Y para “Ser persona y ser social”, es necesario asimilar un lenguaje y unos modos concretos de pensar, de sentir y de actuar, unidos a la aceptación de unos valores.

La socialización supone interacción entre los individuos, participar activamente de la reconstrucción del sistema social donde viven y actúan. Desde esta perspectiva interaccionista, la socialización es un proceso de integración dialógica del individuo con la sociedad; Quintana (1993), plantea: “se ha de contar con la tendencia progresiva del niño y defender su identidad en

la dialéctica de la interacción, una tendencia que hay que favorecer para conducirlo hacia la autonomía personal” (p. 33).

En los primeros años de vida, este proceso se lleva a cabo en la familia, vista como aquel grupo de personas con las cuales los niños y niñas establecen sus primeras interrelaciones. Es llamada socialización primaria o también socialización parental. Esta puede darse de manera informal cuando los adultos y los niños logran que los unos y los otros interioricen ciertas enseñanzas sin haberlo planeado, y bien, de manera formal y sistemática cuando se buscan propósitos específicos en los sujetos. “En rigor, cada uno de los componentes del grupo doméstico son a la vez socializadores y socializandos, pues cada uno de ellos ejerce y recibe una acción socializadora en relación con los demás” (Quintana, 1993, p. 33).

Diferentes culturas han concebido la socialización de los hijos como responsabilidad principal de los padres, teniendo efectos en la personalidad de los niños, niñas y adolescentes. Las formas de socialización en la vida cotidiana han variado en cada sociedad así, como en cada familia. Rodríguez (2007), menciona: “toda familia socializa al niño de acuerdo a su particular modo de vida, el cual está influenciado por la realidad social, económica e histórica de la sociedad a la que pertenece” (p.93).

La socialización desde Durkheim, citado por Quintana (1993), es “un proceso a través del cual el individuo humano aprende e interioriza unos contenidos socioculturales a la vez que desarrolla y afirma su identidad personal bajo la influencia de unos agentes exteriores y mediante mecanismos procesuales frecuentemente inintencionados” (p. 32). Desde este punto de vista, la socialización es la adaptación a un sistema social por medio de pautas de comportamiento comunes, en la cual no solo intervienen la escuela y la familia, sino también otros agentes

significativos, como los grupos de iguales, los grupos de referencia y los medios de comunicación interactivos.

Las actuales generaciones parecen desenvolverse en medio de una cultura mediática, dado que “el advenimiento de las TIC ha repercutido fundamentalmente en la forma de comunicación de las sociedades, penetrándose en todos los espacios: hogares, corporaciones, instituciones gubernamentales y educativas, etcétera, reacomodando así todos los escenarios mediáticos y originando nuevos códigos de interacción social y nuevas maneras de concebir la participación democrática” (Arcila y otros, 2011, p. 28).

Centré esta propuesta investigativa en la socialización en familias, pues me interesan las prácticas sociales y culturales que suceden, tanto espontáneamente como cargadas de intenciones, intereses, creencias y prejuicios, en las interacciones que se dan en las familias con presencia de medios de comunicación interactivos.

Asumo la participación activa de los niños y niñas en la socialización, y no específicamente a las acciones concretas de los adultos sobre aquellos, para una adecuada incorporación a la vida social. Es decir, tanto adultos como niños y niñas son considerados agentes socializadores. En este sentido surgen las siguientes preguntas: ¿Cómo se da el proceso actor y reactor de los niños y niñas en la socialización en las familias? ¿Cómo se integran los medios de comunicación interactivos a la socialización en las familias?

Hablar de socialización en las familias en el contexto de la cultura mediática, es considerar la posibilidad que la vida cotidiana transcurra en medio de multiplicidad de opciones en las formas de comunicación, entretenimiento e información; es tener en cuenta que las personas adquieren habilidades y destrezas para navegar y descubrir la interconexión entre las diferentes realidades mediáticas, de ahí que puedan estar chateando y al mismo tiempo usando

videojuegos. Este contexto mediático ha hecho que “surjan nuevos campos de negociación o tensión familiar con relación a la autonomía de los adolescentes, la autoridad paterna, las normas parentales y el control doméstico sobre los medios” (Cardosa, 2013, s.p). Sin embargo, lo anterior, es punto de debate, dado que en algunas familias los medios de comunicación interactivos tienen connotaciones diferentes en cuanto a las posibilidades y dificultades que acarrearán.

Antes de la llegada y arraigo de los medios de comunicación interactivos, la socialización en las familias se tejía desde el posicionamiento físico local de las actividades humanas, en el hábitat inmediato con interacciones directas de los niños y niñas con las personas adultas, es decir, en un contexto presencial físico. Y también, a partir de los mensajes que se vehiculizan a través de la radio y la televisión, por ejemplo; de ahí que Morley (1996), plantee que “aprendemos de la televisión, la televisión nos suministra temas de conversación con los familiares y de charla con los vecinos” (p.292).

En la actualidad comienzan a darse unas prácticas que están mediadas por medios de comunicación interactivos, por lo cual lo deslocalizado y virtual parecen tener un gran impacto en la cultura situada; estos “han devenido una dimensión estructurante de la actividad humana, en estrecha relación con otras transformaciones de orden social, cultural, político y estético, que si bien no se produce de igual manera en todas las regiones, se está convirtiendo en nuestra atmósfera cultural dominante” (Rueda, 2012, p.159). No obstante, algunas familias, dada su historia, cultura y cosmogonía, por ejemplo, en el mundo rural, indígena u originario, no usan ni apropian dichos medios.

Entonces, hay indicios de que la socialización en las familias trasciende lo situado para entrar en un mundo mediado y culturalmente reconstruido; por ejemplo, las conversaciones no solo se dan cara a cara, sino también con presencia de teléfonos celulares, a través de chats o videoconferencias que no se ven limitadas por millas ni kilómetros; los juegos circulan a través de internet haciendo uso de instrumentos tecnológicos como el computador o consolas de videojuego. Ante esta situación, se expresa:

ya no tenemos ante nosotros escenarios espaciales cotidianos en los que se insertan “puertas hacia las estrellas” (por emplear la brillante metáfora del monolito de Clarke en 2001, *Una odisea en el espacio*), como son el libro o el cine. Estamos ahora en un equilibrio mayor entre lo situado y lo virtual, con un peso tan fuerte en la vida de todos los niños (y no sólo de unos pocos, como fue durante mucho tiempo el caso de la lectura), que este nuevo medio de medios, este “medio mediático” no ha sido comprendido ecológicamente en su significado real, el antropoide social y situado se enfrenta ahora a un entorno que sigue siendo situado, pero en el que las leyes de lo situado ya no son predominantes y deben compartir su poder y valores con otras (Del Río, 2004, p. 10) .

En el contexto del municipio de Pereira, según el Plan de Desarrollo 2016-2019, el acceso a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación debe garantizarse desde la cobertura de internet en los hogares, lo cual busca masificar el uso de las TIC en la ciudad. De igual formase considera, que la migración no se detiene a pesar de la crisis económica y financiera, y se dan nuevos destinos migratorios temporales (p.157). Se plantea entonces que un

alto porcentaje de los integrantes de las familias se encuentra en el exterior, y el acceso a los medios de comunicación interactivos se ha constituido en una herramienta de comunicación fluida y de menores costos, lo que ha llevado a las personas de edades mayores a su alfabetización digital, como forma de acceder a los mecanismos de comunicación especialmente, y es que, según Rodríguez (2011)

Internet y las TIC facilitan el vivir transnacional. Es verdad que no todos los migrantes mantienen prácticas transnacionales, pero para aquellos que utilizan estas herramientas y/o estrategias resulta importante describir y analizar sus significados. Estas estrategias de supervivencia de la vida familiar, ubican a la familia no desde un lugar geográfico común, sino en un espacio (físico o virtual) en donde convergen los sentimientos de identidad familiar” (p.55).

A partir del informe de coyuntura económica social de la ciudad de Pereira, del primer semestre del año 2014, con base en las investigaciones periódicas que realiza el DANE en sus encuestas de hogares, es posible plantear: “la penetración de internet se ha convertido en uno de los indicadores claves de conectividad, elemento recientemente asociado a temas de desarrollo económico. Este indicador muestra una tendencia continua y creciente” (s.p).

La realidad virtual parece haberse convertido en un “fenómeno globalizante que conduce a la configuración de nuevas escalas de valores en la sociedad, donde las relaciones naturales se transforman en relaciones puras en las cuales existe la conciencia de su carácter transitorio, frágil y temporal” (Flórez, 2012, p.13). Se trata de nuevas formas de ser, actuar y sentir, configuración de diversos espacios de socialización diferentes a los que se originaron con la oralidad y la

escritura, ahora mediados por los medios de comunicaciones interactivos que responden a un sujeto que no está dado definitivamente sino en un proceso constante de transformación.

También supone el surgimiento de prácticas sociales y mensajes a través de la cooperación interactiva, en la que cada uno de los miembros de la familia tiene una participación activa.

Es así como se hace imprescindible comprender los roles y perspectivas de los niños, niñas, jóvenes y adultos, inmersos en la cultura mediática. Comprender las transformaciones en los discursos y prácticas presentes en los encuentros generacionales en el proceso de socialización en las familias. Proceso en el cual surgen tensiones, emergencias y a su vez nuevos retos, dados los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, por parte de unos y otros. Considerando la socialización desde la doble vía “socializadores y socializados”.

De esta manera nació la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo se lleva a cabo la socialización en familias del municipio de Pereira, con presencia de niños y niñas entre 6 y 11 años de edad, en el contexto de la cultura mediática?

Entonces, teniendo en cuenta que el uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos transforma las formas de interacción y de socialización en las familias, y crean según Valiente, retomado por Guzmán (2004), “un nuevo lugar donde los sujetos se encuentran, dejando de ser un espacio pasajero de reunión, para convertirse en un lugar donde habitar” (p.15), que se hace necesario investigar las relaciones y prácticas sociales que allí se forjan.

En esta investigación me planteé como objetivo general, comprender los procesos de socialización en dos familias de la ciudad de Pereira, con presencia de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad, en el contexto de la cultura mediática. Y con el fin de alcanzar esta pretensión, me propuse dar cuenta de aspectos más precisos como la caracterización de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, así como el reconocimiento de las

formas de socialización producidas en dos familias de Pereira que los usan y apropian. De esta manera, busco analizar también, los aspectos teórico- conceptuales emergentes, de la socialización familiar, con relación a los resultados de la investigación.

Después de presentar en este capítulo el problema de investigación, así como los objetivos propuestos, a continuación, hago referencia en términos generales a los próximos cinco capítulos.

En el capítulo número dos, busco dar cuenta de la estrategia metodológica utilizada para llevar a cabo la investigación, por lo cual planteo dos apartados, uno alusivo al enfoque cualitativo y otro al método de acercamiento con las familias participantes: la etnografía convencional y la etnografía virtual, dada la presencia del contexto físico y virtual en la investigación, entendiendo el contexto desde Valdivia (2010), “como un mundo social constituido en la relación de los sujetos en acción. Contexto no como el espacio estructural en que ocurre la actividad, sino como las relaciones inmediatas e históricas que están presentes y permiten el curso de ésta” (p.235).

En el capítulo número tres, presento el estado del arte con relación a la cultura mediática, en el que muestro el paso de los medios de comunicación masivos hacia los interactivos, y cómo se ha dado la socialización a partir de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos. Este capítulo cierra con una serie de conclusiones que enfatizan en cómo dichos medios desde la carga material y simbólica permean los contextos familiares.

Ya en el cuarto capítulo, comienzo a develar los resultados, dando respuesta al primer objetivo específico relacionado con los usos y apropiaciones que hacen las familias de los medios de comunicación interactivos. Para ello, presento un apartado por cada familia, en el cual

se enuncian y argumentan a través de categorías, dichos usos y apropiaciones. Y cierro con un planteamiento que intenta recoger en términos generales lo encontrado en ambas familias.

En un quinto capítulo, presento un apartado por familia, en cada uno de los cuales se intenta dar cuenta de sus formas de socialización, de acuerdo con los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, que responde al segundo objetivo específico de la investigación. Incluyo además el cierre que contempla aspectos comunes en las familias.

Y en el capítulo seis, abordo el tercer objetivo propuesto, al dar cuenta de aquellas apuestas teórico-conceptuales que emergen alrededor de la socialización a partir de la investigación realizada. Planteo, igualmente, tres apartados, uno referido a los desafíos epistemológicos y metodológicos producto de la experiencia de investigación, otro donde expongo los desafíos suscitados como investigadora y, por último, las provocaciones como rectora de una institución educativa de Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media.

Capítulo II. Estrategia Metodológica

*Lo que dicen y hacen las familias en el espacio físico y virtual,
elementos claves de la investigación.*

2.1 Enfoque de la investigación

Dado que el interés investigativo, buscaba acercarse y dar cuenta de prácticas cotidianas, interacciones, relaciones sociales, así como encontrar sentidos y significados particulares dentro de un grupo social, específicamente en la socialización en familias del municipio de Pereira con presencia de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad, en el contexto de su participación en la cultura mediática, realicé el acercamiento al interés investigativo desde el enfoque cualitativo⁹, al intentar entender e interpretar percepciones, acciones, símbolos, comprender significados como productos sociales resultantes de la interacción humana que acontecen y se sitúan dentro de un contexto particular.

Es importante resaltar que la interacción humana, las ideas, pensamientos, sentimientos y acciones de las personas, son las fuentes principales de los datos en esta trayectoria investigativa, al considerar que “los acercamientos de tipo cualitativo reivindican el abordaje del estudio de la vida cotidiana como el escenario básico de construcción, constitución y desarrollo de los distintos planos que configuran e integran las dimensiones específicas del mundo humano y, por último, ponen de relieve el carácter único, multifacético y dinámico de las realidades humanas” (Sandoval, 2002, p.15).

⁹“Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas” (Rodríguez et al., 1996, p.32).

En cuanto al énfasis en la vida cotidiana, Vasilachis (2006), considera que la fuerza de la investigación cualitativa está en la habilidad de centrarse en la práctica real in situ, observando y analizando cómo las interacciones son realizadas rutinariamente.

Teniendo en cuenta además, que los datos contrastables entre lo que dicen y hacen los sujetos, el hecho social objetivo que no escapa al significado personal subjetivo de la mirada de quien conoce, dentro de un enfoque cualitativo han sido pieza clave en esta investigación en contexto, en tanto que los comportamientos y expresiones de los miembros de la familia dentro del espacio donde se desarrolla la vida familiar, se han constituido en punto de partida para brindarme una comprensión como investigadora de la socialización de las familias en la cultura mediática.

Lo anterior requirió de un principio fundamental que guía la investigación cualitativa: la observación de los fenómenos sociales, que implica involucrarse en el espacio físico natural donde se lleva a cabo la vida familiar y por ende con los participantes, reduciendo así la distancia entre las comprensiones teóricas que realicé y los contextos de origen. Desde Vasilachis (2006), involucrarse en el entorno permite que los investigadores indaguen en situaciones naturales, intentando interpretar las situaciones acorde con el significado que las personas les otorgan. De este modo, la investigación es un proceso interactivo entre el investigador y los participantes que privilegia las palabras de las personas y su comportamiento observable.

Inmersos en el contexto natural o bien acontecimientos reales, “los investigadores observan, analizan esas situaciones, esos procesos, esos sucesos y/o sus consecuencias, y tratan de captarlos...” (Vasilachis, 2006, p.29), desde las perspectivas y relatos de los participantes, llegando a cumplir durante el proceso de la investigación con algunas de las finalidades de la investigación cualitativa planteadas por Maxwell (1996), como son: comprender los significados

que los participantes otorgan a los diversos sucesos; comprender la influencia de los contextos en las acciones de las personas; generar teorías fundamentadas empíricamente; comprender los procesos que llevan a determinadas acciones y procesos; y realizar explicaciones causales¹⁰.

Siguiendo la lógica anterior, “quien investiga construye una imagen compleja y holística, analiza palabras, presenta detalladas perspectivas de los informantes y conduce el estudio en una situación natural” (Vasilachis, 2006, p. 24). Investigación posible dada las características de ésta: busca las diversas formas en que el mundo social es interpretado, comprendido, experimentado y producido; los datos son flexibles y sensibles al contexto en el que se producen; el análisis surge de aplicar una metodología que abarca el proceso, detalle y contexto de los significados que surgen de la interacción entre los individuos.

Entonces, desde la investigación cualitativa ha sido posible proporcionar conocimiento acerca de la dinámica de los procesos sociales, siendo factible encontrar apuestas referidas a la pregunta ¿cómo se lleva a cabo la socialización en familias del municipio de Pereira con presencia de niños y niñas entre los 6 y once años de edad, en el contexto de su participación en la cultura mediática?, con perspectivas permeadas por un contexto histórico, social y cultural que determina las formas de ver el mundo.

Por su parte, Flick (1998) plantea la relevancia de la investigación cualitativa dada la diversificación y pluralidad de mundos de la vida, en la que constantemente se dan cambios sociales y surgen nuevas perspectivas, por lo que no es posible hacer generalizaciones. Así, cada familia participante en esta investigación, aunque hace parte de una misma sociedad, posee

¹⁰ “De acuerdo con perspectivas como el naturalismo y algunas variantes del interpretativismo, los fenómenos socioculturales no pueden estudiarse de manera externa, pues cada acto, cada gesto, cobra sentido, más allá de su experiencia física, en los significados que le atribuyen los actores” (Guber, 2001, p.55).

diversas características sociales y culturales, disímiles situaciones que permean su vida cotidiana.

De ahí que se exprese:

la producción de investigaciones que, por una parte, tiendan más a profundizar en el examen de las diferencias entre contextos, situaciones y procesos que a buscar homogeneidades que permitan generalizar los resultados y que, por otra parte, conduzcan a la creación de conceptos y de nuevas teorías a partir de los datos se constituye, pues, en un paso necesario para que otras formas de conocer y, por ende, de ser de nuestras sociedades sea posible (Vasichlakis, 2006, p. 33).

Punto congruente con esta investigación, que, si bien reconoce modos de producción de la cultura a partir de un nuevo entorno tecnológico, informacional y comunicacional, con incidencia en el proceso de socialización familiar, considera la posibilidad de encontrar características heterogéneas en cada familia.

2.2 Método de acercamiento a las familias participantes: etnografía convencional y etnografía virtual

En esta investigación, al tratarse de un estudio directo de personas y grupos que se relacionan tanto en el espacio físico como en el virtual, y dada la necesidad de comprender en contexto ¿cómo se lleva a cabo la socialización en familias del municipio de Pereira con presencia de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad, en el contexto de su incorporación en la cultura mediática?, hice uso del método etnográfico aplicado en el contexto offline y online, siendo entonces la etnografía convencional para los espacios físicos, y la virtual en el medio on-

line, considerando este último como un “contexto importante para la producción de relaciones sociales significativas e interacciones complejas e inéditas que han mostrado la necesidad de conocerlo mejor, por lo cual, varias disciplinas experimentaron otras metodologías y repensaron los métodos tradicionales de investigación con el fin de delimitar esas nuevas estructuras sociales emergentes de los entornos virtuales” (Álvarez, 2009, p.11).

En cuanto a la etnografía convencional se refiere, es importante resaltar que en esta, “los agentes son informantes privilegiados pues sólo ellos pueden dar cuenta de lo que piensan, sienten, dicen y hacen con respecto a los eventos que los involucran”(Guber, 2001, p. 11).De esta manera, como investigadora realicé una descripción de la información que arrojan los participantes en la cotidianidad de las familias, sin sustituir sus perspectivas y argumentos por los propios, intentando así no mirar la realidad bajo esquemas teóricos rígidos. En cuanto a las certezas del investigador y a lo que dicen y piensan los actores sociales, Jacobson, citado por Guber (2001), expresa:

adoptar un enfoque etnográfico consiste en elaborar una representación coherente de lo que piensan y dicen los nativos, de modo que esa “descripción” no es ni el mundo de los nativos, ni el modo en que ellos lo ven, sino una conclusión interpretativa que elabora el investigador (p.18).

Describir la realidad sin quedarse solo en la perspectiva del investigador, implicó considerar el contexto en el cual se producen las palabras, acciones y comportamientos de los actores, buscando las estructuras de significación presentes en el ambiente cultural estudiado. Encontrar dichos significados ha sido buscar lo que significa para los actores dentro de su propio

contexto social, por ejemplo, Ryle citado por Geertz (2003), plantea que una guiñada¹¹ tiene significado según lo establecido socialmente por un grupo de personas.

Tener en cuenta este conjunto de significaciones dentro de la investigación etnográfica¹², ha permitido llegar a la interpretación o “descripción densa”, en la cual las estructuras conceptuales con que la gente actúa son primordiales para otorgarle sentido a las acciones; punto muy importante al momento de caracterizar los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos en las familias de la ciudad de Pereira, en el contexto de la cultura mediática, dado que la interpretación de las acciones y comportamientos de un grupo familiar a otro, depende del sentido que le atribuyen los participantes. En este sentido, Guber (2001), considera que un investigador social difícilmente podrá comprender una acción si no entiende los términos en que la caracterizan sus protagonistas.

2.2.1 Recolección y producción de información

El campo de investigación, fue el entorno físico y social en el que se desenvuelve cada familia, como la casa donde residen, dado que desde allí fue posible develar cómo se lleva a cabo la socialización a partir de encuentros e interacciones entre los miembros. Surgieron situaciones y acontecimientos que demandaron la atención como investigadora. Este apartado permite considerar lo expresado por Geertz (2003), en cuanto a que la descripción etnográfica es microscópica, es decir, trabaja sobre hechos cotidianos y en contextos acotados.

¹¹ “Contraer el ojo con una finalidad cuando existe un código público según el cual hacer esto equivale a una señal de conspiración es hacer una guiñada. Consiste, ni más ni menos, en esto: una pizca de conducta, una pizca de cultura, y_ voilà_ un gesto” (Geertz, 1973, p.21).

¹² “Hacer etnografía es como tratar de leer (en el sentido de "interpretar un texto") un manuscrito extranjero, borroso, plagado de elipsis, de incoherencias, de sospechosas enmiendas y de comentarios tendenciosos y además escrito, no en las grafías convencionales de representación sonora, sino en ejemplos volátiles de conducta modelada” (Geertz, 2003, p.2)

Como se ha mencionado, dada la presencia del contexto físico y virtual en esta investigación, se hizo necesario apropiarse también la etnografía virtual para comprender los aspectos emergentes de la socialización en la vida familiar a través de encuentros on-line, los cuales se dan en plataformas de red social como Facebook y aplicaciones virtuales como WhatsApp, que ofrecen la posibilidad a los usuarios de estar conectados y en contacto unos con otros a través de mensajes, emoticones, publicación de fotografías, imágenes, etc.; considerando de esta manera “el ciberespacio como un lugar en el que se actúa” (Hine, 2004, p.194).

Por medio de la etnografía virtual visité sitios en la red con el propósito de vivir experiencias de los usuarios desde la conformación y reconfiguración del espacio, siendo el internet “un espacio de interacción que, de alguna manera, sí es accesible a la investigación etnográfica aunque no esté basado en la comunicación cara a cara, puesto que asumimos que lo que ocurre allí son interacciones sociales” (Hine, 2004, p.65).

La red es vista como lugar de establecimiento de comunidades, sitio de interacción posible de acceder gracias a los entornos físicos y a las tecnologías, las cuales facilitan que las relaciones puedan sostenerse a través de diferentes divisiones espaciales y temporales.

La etnografía virtual permitió explorar desde las diferentes expresiones y actividades que circulan en la red, las representaciones y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales en línea. Percibir y hacer parte de las interacciones mediadas, ver qué hacen los miembros de las familias con los medios y a través de estos, interpretar lo que las personas expresan en los encuentros online, tal y como planteé previamente, en aplicaciones como WhatsApp, el cual es un tipo de programa informático que permite a los usuarios realizar tareas de la cotidianidad como intercambiar en tiempo real diferentes tipos de mensajes, y la plataforma social Facebook que posibilita el contacto entre las personas, publicar estados de

ánimo, subir fotos, videos, hacer comentarios, entre otros usos, fue posible gracias a la vinculación como investigadora en grupos virtuales formados desde esta aplicación y plataforma, acceso que solicité a los integrantes de las familias, después de tener conocimiento de cuáles eran usados y apropiados, además de previo consentimiento por parte de los informantes, dado que “el trabajo del etnógrafo en ambientes virtuales implica un compromiso y una familiaridad con la interacción mediada, pues es con ella con la cual mantendrá el contacto con sus fuentes y de donde provendrá la mayoría de sus observaciones y análisis” (Álvarez, 2009, p.5).

Realicé seguimiento a la frecuencia de uso de algunos de los medios de comunicación interactivos, para qué los usan, captando algunas manifestaciones cotidianas, relaciones, actividades y significaciones. Los acontecimientos y conversaciones online, se registraron con base en las experiencias vividas en la virtualidad del WhatsApp y del Facebook, consignando las observaciones en diarios de campo y almacenando imágenes en repositorios, para posteriormente analizar la información.

Es de resaltar que la condición pública y privada de las familias en los espacios virtuales fueron elementos claves de la investigación, en estos espacios como Facebook y WhatsApp, realicé las observaciones y registros, ya sea en tiempo real o después de haber sucedido. Utilicé, además, el repositorio de información digital a través de pantallazos organizados en carpetas.

En síntesis, realicé los siguientes procesos en el marco de la etnografía virtual:

- Detecté las plataformas y aplicaciones comunes usadas para interactuar por los integrantes de las familias, a través de un cuestionario.
- Elegí las plataformas y aplicaciones de uso común por parte de las familias, como objetos de análisis.

- Solicité el consentimiento y aprobación por parte de los sujetos investigados para hacer parte de las redes sociales virtuales y grupos de WhatsApp familiar, a los cuales pertenecen.
- Comencé el proceso de interacción a través de los medios de comunicación interactivos, intentando comprender el mundo simbólico y lenguaje particular de los investigados.
- Durante el proceso etnográfico virtual, leí, copié, guardé, descargué, y tomé imágenes de pantalla de los mensajes, fotos, links, videos y demás publicaciones realizadas por los integrantes de las familias en la plataforma virtual Facebook y en la aplicación de WhatsApp, almacenándolas en carpetas digitales; de esta forma creé un repositorio de información digital que permitió archivar y preservar el material propio de la investigación.

Cada publicación almacenada en formato visual, textual y auditivo se constituyó en unidad de análisis¹³ organizada por temática y codificada según las interacciones familiares surgidas en el espacio virtual. Codificación que permitió la emergencia de categorías con relación a la socialización en familias del municipio de Pereira con presencia de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad, en el contexto de su participación en la cultura mediática, dado que:

El acto físico de codificar, asignar códigos, va unido el acto conceptual de categorizar, que consiste en asociar cada una unidad de análisis a una categoría representada por un código. La categorización y codificación son los aspectos conceptual y físico de una misma actividad. La categorización hace posible clasificar conceptualmente las unidades de análisis referidas a un mismo tema o tópico. La categoría soporta el

¹³“Es el elemento (persona, institución u objeto) del que se obtiene la información fundamental para realizar la investigación” (Rojas, 2002, p.180)

significado o significados de las unidades de análisis. La categorización es una tarea simultánea a la codificación cuando se realiza atendiendo a criterios temáticos.

(Latorre, 2007, p.86)

Como planteé anteriormente, la etnografía implicó como investigadora, interactuar en los espacios donde conviven y se relacionan los sujetos investigados, momentos posibles gracias al consentimiento y autorización brindada por cada uno de los integrantes de las familias, previo conocimiento de los objetivos de la investigación, interés y convencimiento de participar activamente de ella. Así, los participantes tenían claro los objetivos y planes de la investigación, y poco a poco en cada encuentro fui estableciendo lazos de simpatía y confianza, permitiendo esto captar y registrar sistemáticamente los comportamientos de los actores en el mismo momento y lugar en el que sucedían, logrando reconocer las formas de socialización producidas en las familias de Pereira que usan medios de comunicación interactivos. Es de anotar, que esto responde a la técnica de investigación cualitativa denominada observación participante, la cual “consiste principalmente en dos actividades: observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en torno del investigador, y participar en una o varias de las actividades de la población” (Guber, 2001, p.52).

De esta manera, accedí a los datos primarios directamente en el entorno familiar con una interacción social de campo, haciendo uso de la observación participante en distintos momentos, tratando de captar espacios en los cuales había ausencia de algunos miembros de la familia y otros en los que se encontraban todos.

La observación de cada entorno familiar a partir de la investigación cualitativa, permitió además darme cuenta de la particularidad de las situaciones. Permitted buscar información sobre

experiencias, opiniones, valores propios de un grupo social en su vida cotidiana, teniendo en cuenta las perspectivas y actuaciones de cada sujeto individual, así como la constitución de la acción social, dado que cada miembro de la familia presenta comportamientos y discernimientos particulares que configuran determinadas acciones dentro del escenario familiar y dan sentido al mundo social que les rodea.

Obtener información de cada entorno familiar, requirió una observación rigurosa y detallada, ser una observadora siempre atenta a los distintos momentos y eventos de la vida social en familia, siendo las herramientas de la observación participante “la experiencia directa, los órganos sensoriales y la afectividad que lejos de empañar, acercan al objeto de estudio” (Guber, 2001, p.55).


Así, en cada familia realicé cinco observaciones participantes con una duración aproximada de 6 horas cada una, dentro del espacio físico de la casa donde conviven, y una observación fuera de ella, en otro contexto de socialización, espacio que en la primera familia corresponde a una funeraria, dado que tras la muerte de la abuela materna, el hecho de haber estado en contacto permanente con ellos durante algunos meses, suscitó el acompañamiento en las exequias. En la segunda familia, el otro contexto de socialización, fue el parque del conjunto cerrado donde residen, espacio que surgió inesperadamente, pues en una de las visitas, la madre quiso llevar a sus hijos a jugar en las áreas comunes.

Tanto en la primera familia como en la segunda, las observaciones las realicé entre semana; con el primer grupo familiar también interactué un día sábado, y es de resaltar que hubo ocasiones en las que no se contó con la presencia del padre ni la madre, quienes se encontraban trabajando, sin embargo, en medio de la observación, los padres iban llegando gradualmente. Cuando estaban presentes madre, padre e hija, se dedicaban a las labores del hogar como hacer

oficio, preparar alimentos, conversar sobre temáticas familiares, o bien ver televisión, escuchar música, ver de manera individual o colectiva la tableta, computador o celular, así como direccionar ciertos trabajos del negocio familiar. En la segunda familia, los encuentros solo fueron entre semana, con la presencia de la madre y sus dos hijos, quienes compartían juegos, hablaban sobre las vivencias del día, o bien la madre preparaba alimentos mientras el hijo menor veía televisión y el hijo mayor jugaba, estudiaba o cuidaba de su hermano menor; siempre en algún momento de la observación, hubo comunicación vía internet con el padre que se encontraba en el exterior.

Durante la etnografía convencional utilicé también en muchos lapsos, la observación no participante, “al no existir una relación con los sujetos del escenario; tan sólo se es espectador de lo que ocurre, y el investigador se limita a tomar nota de lo que sucede para conseguir sus fines” (Campos & Lule, 2012, p.53). Sin embargo, no puede hablarse de una observación netamente no participante, dado que en ocasiones los sujetos investigados me suscitaban conversaciones efímeras, caso puntual en la primera familia, preguntarme si en mi familia había antecedentes de cáncer, y en la segunda familia, qué plataforma académica existía en el colegio donde era rectora.

Dentro de la etnografía virtual, realicé la mayor parte del tiempo observación no participante entre semana y los fines de semana, limitándome como investigadora a observar silenciosamente sin interacción alguna; no obstante, en ciertas ocasiones interactué en la red social virtual Facebook a través de comentarios y click en “me gusta” de ciertas publicaciones de algunos integrantes de las familias, como en el caso de la primera familia, que la madre coloca en la biografía de su hija, un mensaje de cumpleaños, por lo cual extendiendo mis felicitaciones y mejores deseos.

Cabe anotar entonces, que dentro de la etnografía virtual, realicé observación participante y no participante aproximadamente por dos meses, haciendo seguimiento a las publicaciones en la red social Facebook y a los chats de WhatsApp con los cuales estaban en contacto. La forma de participación como investigadora fue a través de comentarios a algunas difusiones de los integrantes de la familia, o simplemente dándoles “me gusta” ¹⁴ con el siguiente ícono .

Esta acción de observar los contenidos que publicaban los usuarios, así como lo que otros compartían en sus muros virtuales, que incluía fotografías, videos, imágenes, mensajes que daban cuenta de mucho de lo que transcurría en sus vidas y de las personas que estaban cerca, y de aquello que les pasaba en la cotidianidad y en diferentes espacios de interacción como la familia, el trabajo, la escuela, entre otros, fue conocida y consentida por los sujetos participantes en la investigación, a través de formato impreso (ver anexo 1).

Es así, como en esta investigación puedo plantear que, la observación silenciosa y no participante dentro de la etnografía virtual, fue clave, frecuenté las biografías virtuales de cada uno de los integrantes de las familias, con el fin de obtener información de aquello que acontecía en sus vidas, específicamente en lo que tiene que ver con la socialización familiar, cómo se valoraban el uno al otro, qué lugar ocupaban en sus vidas, qué elementos eran los más destacables de sus dinámicas de relación, etc. Proceso que realicé gran parte del tiempo, sin intervenir ni comentar las publicaciones, y que traté de no dejar pasar el mínimo detalle. Es importante aclarar, que, si bien, los integrantes de las familias, sabían del proceso como investigadora en las redes sociales y grupos de WhatsApp, desconocían los momentos específicos de conexión y observación.

¹⁴ “Un Me gusta en Facebook es un clic al ícono que asemeja la mano en puño, con el pulgar hacia arriba. Esta acción permite valorar el contenido o interés según sus creadores” (Santín, 2018, p.5).

Con esta acción, buscaba obtener información valiosa sobre la socialización de las familias en la cultura mediática, haciendo uso significativo de la información que arrojaba el uso de íconos como el me gusta de Facebook, los emoticones, publicación de estados, memes, imágenes, enlaces compartidos, comentarios realizados, entre otros. Por ejemplo, el explorar e interactuar con el perfil de uno de los integrantes de las familias, en un momento determinado, aun cuando esto no estaba en la sesión de noticias recientes en el período de tiempo que se accedió a la cuenta, permitió encontrarme con publicaciones como la que a continuación presento (figura 1), y en la cual se devela el agradecimiento y reconocimiento por parte de la nieta hacia los aprendizajes brindados por su abuela:



Figura 1. Captura de pantalla del muro de Facebook de la abuela, con un mensaje publicado por su nieta en el mes de septiembre de 2016

2.2.2 Organización de la información

La construcción de datos se basó entonces en la experiencia durante la observación participante y no participante en contextos cotidianos físicos, y observación no participante en entornos virtuales donde se desenvuelven las familias, experiencia plasmada y sistematizada en

forma descriptiva en diarios de campo, siendo estos “uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas”(Martínez, 2007, p.77).

Cada diario de campo lo organicé con un encabezado en el cual relaté el contexto de la observación, y dos columnas: en la primera describí todo lo que decían y hacían los sujetos participantes de la investigación, de manera que nada fuera olvidado; y en la segunda escribí cada pista, conjetura y pensamiento que me suscitaba como investigadora, descripción realizada tal como se muestra en el siguiente ejemplo de diario de campo. De igual forma procedí con los pantallazos del muro¹⁵ de la red social virtual Facebook y las conversaciones de WhatsApp.

Registro etnográfico No 1

Fecha: septiembre 3 de 2016

Familia: 1

Ubicación: Pereira Risaralda

Situación observada y contexto: Interacción al interior de una vivienda familiar

Tiempo de observación: 5 horas 20 minutos

Observadora: Jhoanna Rivillas Díaz

Casa de dos plantas, en el primer piso se encuentra la sala, cocina, un baño y patio. En una pared de la sala, se encuentra ubicado un televisor con conexión a internet, sobre una mesa está una tableta.

¹⁵ “Los muros son concebidos como formas de interaccionar de muchos a muchos que se llevan a cabo través de contenidos visuales u orales. El muro es la parte más visible e importante de Facebook, es el elemento central sobre el cual los usuarios se relacionan y tanto los propietarios de las cuentas como otras personas pueden dejar mensajes ahí, esos mensajes incluyen comentarios, videos, fotografías y notas, entre otros” (Pérez & Ibarra, 2013, p.7).

Segundo piso hay un cuarto con dos mesas, en una está ubicado un computador de escritorio con cámara e impresora, y en la otra hay un Xbox 360 con controles. En un segundo cuarto que pertenece a la niña, se encuentra un portátil sobre una mesa; tercer cuarto perteneciente a la abuela.


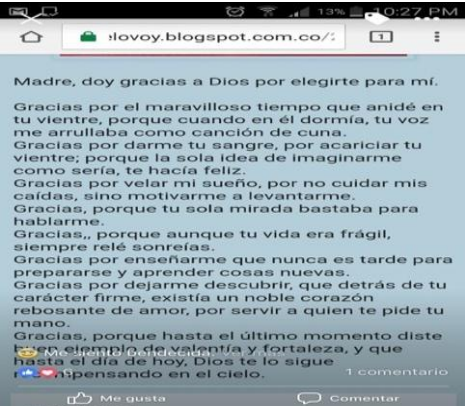
Tercer piso está la habitación de los padres, se encuentra un televisor con conexión a internet y una terraza.

Hora	Descripción	Pistas (lo que pienso, siento, conjeturo, me pregunto) palabras claves
3:00 pm	<p>Niña sola en la casa</p> <p>Investigador: Hola ¿qué estás haciendo? debe hacer una tarea para el colegio.</p> <p>Se sienta en el computador.</p> <p>Niña: Debo preguntarle a mi mamá cómo debo recargar la tinta porque está vacía.</p> <p>Coge el celular para escribirle a la mamá.</p> <p>Madre envía un audio “con las tintas que hay ahí en el otro escritorio viejo, ahí están las tintas cada una de color, tiene que mirar muy bien dónde las echa”</p> <p>Niña se dirige a un cuarto para sacar tinta e inicia recarga de impresora. Posteriormente</p>	<p>Presencia de los padres en el hogar e indicaciones para la ejecución de tareas, aun estando distantes en el espacio.</p> <p>Realización de actividades simultáneas offline y online.</p> <p>“son generalmente “multitarea”, lo cual significa que ellos, por ejemplo, pueden estar realizando de manera simultánea varias tareas, como escuchar música y escribir un texto</p>

	<p>imprime algunas hojas.</p> <p>Pone música en el computador y canta “ella era lo que siempre había estado esperando”</p>	<p>mientras mantienen una o más conversaciones en el Messenger (Prensky)</p>
--	--	--

2.2.3 Análisis de la información

Para el análisis de la información creé una rejilla con tres columnas, a saber: datos textuales teniendo en cuenta lo consignado en los diarios de campo y los pantallazos; temáticas, originadas a partir de la descripción de lo que decían y hacían los sujetos investigados; y códigos considerando las pistas anotadas en el diario de campo con relación al problema de investigación y los objetivos propuestos, ejemplo de rejilla que se presenta a continuación:

Datos textuales	Temáticas	Códigos
	<p>Niña solicita permiso para salir</p>	<p>Hacer solicitudes Comunicación de actividades realizadas Establecimiento de restricciones</p>
	<p>Hija publica mensaje de agradecimiento para su madre que falleció.</p>	<p>Expresión de sentimientos y emociones.</p>

 <p>Te amo mi hijita hermosa</p>	<p>Hija coloca mensaje a su madre en el que manifiesta que es su orgullo y amor más grande. Madre responde mensaje de la hija, diciéndole que la ama.</p>	<p>Expresión de afectos.</p>
	<p>Madre da orientaciones a la hija sobre hábitos en la casa.</p>	<p>Regulación de comportamientos Concretar y reforzar normas</p>

Generé los códigos en concordancia con lo que ocurría en la socialización de las familias en el contexto de la cultura mediática, y fueron consignados con colores diferentes, asignando un mismo color a aquellos que se relacionaban por su contenido. A partir de estos códigos surgieron las categorizaciones que permitieron caracterizar los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos en cada familia investigada, producto del trabajo artesanal y reflexivo con la información recolectada en los contextos de socialización, las cuales me permitieron construir una red de relaciones e interpretaciones, encontrar sentidos y significados derivados de la experiencia del trabajo de campo y el sustento teórico que guió la investigación.

Categorías emergentes	Aspectos teóricos	Interpretación
<p>Exteriorizar estados de ánimo</p>	<p>Se aborda la relación con internet y el móvil como un recurso para sostener, acercar y reinventar la presencia de los nuestros y de los otros (Winocur, 2009, p.15)</p> <p>La experiencia con la computadora, Internet y el móvil, no sólo se explica como un impacto directo de las múltiples posibilidades que brindan sus programas y aplicaciones, sino también, como consecuencia de una impronta cultural y social que encontró en dichas tecnologías un soporte simbólico ideal para expresarse (Winocur, 2009, p.14)</p> <p>“El internet es un instrumento de la vida y la actividad cotidiana que en muchos casos refuerza las relaciones sociales y que ayuda en casos de soledad y moral baja” (Castells).</p>	<p>Apropiación de los medios para lidiar con la ausencia de la muerte de la abuela.</p> <p>Expresión de emociones, sentimientos y más hondos anhelos.</p> <p>Comunicación de mensajes de aliento en momentos difíciles, a través de imágenes y videos que traspasan los límites del tiempo y el espacio.</p> <p>Apoyo en momentos difíciles aún en la ausencia.</p>

<p>Compartir tiempos y espacios</p>	<p>La intensa experiencia de socialización digital no sustituye al mundo “palpable” sino que cabalga sobre el mismo. No dejan de estar conectados a la red, aunque hayan interrumpido la conexión física, y no dejan de estar conectados con el mundo real, aunque estén físicamente conectados a la red (Winocur, 2009, p. 23)</p> <p>... Se puede afirmar que cada generación pertenece en cierto modo a una cultura diferente, en la medida en que el proceso de socialización se articula en códigos, destrezas y lenguajes que cambian con el paso del tiempo y producen realidades nuevas que descolocan a las generaciones previas y las alejan del control y, en extremo, de la comprensión misma del presente, lo que concluye con un desplazamiento hacia una forma de extrañeza equiparable a un exilio temporal (conexión total: los jóvenes y la experiencia social en la era de la comunicación digital. (Urresti,</p>	<p>La socialización digital emerge a partir de situaciones vivenciadas en la cotidianidad y viceversa.</p> <p>Sin estar en la mutua presencia, los niños y niñas resuelven dudas cotidianas comunicándose con sus padres haciendo uso del internet; en muchas ocasiones estas dudas son orientadas a resolverlas buscando igualmente información en la web.</p> <p>Padres e hijos comparten espacios simultáneos en mutua presencia y frente a la pantalla. Comparten simultáneamente espacios offline y online, así no sean usuarios del mismo sitio en la red de internet (reinención de las formas en que se socializa).</p> <p>Intercambio de mensajes dentro del espacio físico del hogar, no sólo desde la comunicación oral y relación cara a cara.</p> <p>Las experiencias propias del mundo virtual se convierten en temas de conversación en la mutua presencia y viceversa.</p>
--	--	---

	<p>2015, p.12). .</p> <p>De esta manera, hoy trabajo, estudio, juego y vida social tienen lugar frente a la pantalla (conexión total: los jóvenes y la experiencia social en la era de la comunicación digital. (Urresti, 2015, p.61).</p> <p>“No precisan reunirse en un mismo local para desarrollar conjuntamente sus actividades: pueden estar interconectados a distancia” (Echeverría).</p>	
--	---	--

2.2.4 Participantes de la investigación

Los sujetos participantes de esta investigación, pertenecen a familias que conviven en el municipio de Pereira, ciudad que viene acentuando un programa de gobierno (2016-2019) que busca aumentar la cobertura de acceso a internet tanto en el área urbana como rural, de manera que cada vez más pereiranos puedan acceder a este servicio. Lo anterior, se evidencia en la instalación de diferentes zonas wifi en varios sitios de la ciudad, implementado a su vez, talleres educativos para las familias, niños, niñas y jóvenes, denominados “usando las TIC con responsabilidad y seguridad”. Esto se enmarca dentro del proyecto Pereira digital que además busca aumentar las posibilidades de acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones, suponiendo entonces la búsqueda de la creación de una cultura digital en la población pereirana.

Igualmente, Pereira, según el estudio del DANE, titulado “Indicadores básicos de tecnologías de información y comunicación –TIC para Colombia. Año 2011. Tendencia y uso de TIC en hogares y personas de 5 y más años de edad”, es una de las ciudades que más usa computador con un 56,8%, y de las que registró mayor uso de internet en el hogar con 61,2%. Desde estas particularidades, se partió del supuesto de que en el municipio de Pereira, algunas familias, instituciones y sectores tienen servicio de internet, presumiendo así su incorporación en la cultura mediática a través del uso y apropiación de diversos medios de comunicación interactivos.

En esta Investigación de carácter cualitativo basado en un enfoque etnográfico interpretativo, seleccioné dos familias dada la proximidad y conveniente accesibilidad a ellas, a partir de la observación exploratoria de la presencia de criterios cualitativos tales como características generales de una población inmersa en la cultura mediática, cultura en la cual desde lo teórico, según Quiroga (1999), las formas de entender y vivir la realidad, del ser humano vincularse con el entorno y con los demás, se hace en y con presencia de los medios de comunicación interactivos.

Igualmente, consideré, los estudios del DANE, los cuales miden la tenencia y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los hogares, con base en la adquisición de bienes y servicios como el computador, televisor, teléfono celular y conexión a internet, bienes que tuve en cuenta al momento de elegir a las familias. Adicionalmente, el uso de controladores de videojuegos, los cuales pueden usar como plataforma la computadora, o bien, una videoconsola, representando y simulando juegos desde la virtualidad.

El conocimiento sobre el acceso y uso de estos medios (según los estudios del DANE), fue posible en un primer momento a través de la aplicación de un cuestionario virtual a cada

uno de los miembros de las familias, el cual permitió plantear algunas características descriptivas de éstas, con relación a la inmersión dentro del contexto de la cultura mediática (ver anexo 2).

Para la selección de las familias participantes en la investigación, también consideré que una de ellas contara con algún integrante viviendo en el exterior, pues según diagnóstico de la población migrante en el municipio de Pereira 2012, de la Secretaría de Desarrollo Social y Político, con base en el Censo general de población realizado entre el 22 de mayo del 2005 y el 22 de mayo del 2006, el eje cafetero cuenta con el más alto porcentaje de personas residentes en el exterior, Pereira con un más del 30 por ciento.

Fenómeno migratorio, que, según informe de la Secretaría de Planeación de Pereira (2010), ha hecho que estos medios se constituyan en herramientas de comunicación fluida y de menores costos, y que personas de edades mayores se interesen por su alfabetización digital como forma de acceder a los mecanismos de comunicación especialmente. Familia a la que pude acceder por identificación y referencia de uno de los sujetos participantes en la investigación.

Otro punto que consideré para la escogencia de las familias, fue la presencia de por lo menos un niño o niña entre los seis y once años de edad, que asista a la escuela. El rango de edad corresponde a los años en que generalmente los niños y niñas de Colombia cursan la educación básica primaria, y desde esta peculiaridad se trabajó con el supuesto de que hay un mayor acercamiento a los medios de comunicación interactivos, a través del uso de las tabletas y computadores que reciben las escuelas como extensión del proyecto Vive Digital.

De esta manera, el campo social específico de investigación lo conformaron las siguientes dos familias de la ciudad de Pereira, con presencia de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad, de las cuales logré capturar algunos entornos, acciones, intenciones, motivaciones, que me permitieron comprender cómo se lleva a cabo la socialización en su contexto de participación en

la cultura mediática. Resalto consecución de datos primarios, pues como investigadora, “se obtuvieron directamente de la realidad, recolectándolos con los propios instrumentos” (Sabino, 1992, p. 109).

Características	Familia 1	Familia 2
No de adultos	1	3
No de niños y niñas entre los 6 y 11 años	1 y un niño de 11 meses	1 niña
No de ordenadores y conexión a internet	2 ordenadores conectados	3 ordenadores conectados
Ubicación de los ordenadores	Cuarto de televisión y cuarto del niño mayor	Cuarto de estudio, sala y cuarto de la niña
Miembros que tienen teléfonos celulares	2: madre e hijo.	4: madre, padre, hija, abuela materna.
Teléfonos celulares con datos móviles	2: teléfono móvil de la madre y el hijo.	4: teléfono móvil de la madre, padre, hija y abuela
Aplicaciones informáticas que usan	WhatsApp, Facebook Instagram, Collage.	WhatsApp, Facebook, Instagram, juegos en línea, My talking Angela.
Otros dispositivos tecnológicos que usan	Tableta, televisión digital, PSP, Cámara Web.	Tableta, Consola de videojuego, televisión digital, IWatch.

La primera familia está conformada por madre y padre que conviven en unión libre, hija y abuela materna. En el momento de la investigación, la madre tiene 33 años, cuenta con una carrera técnica en contabilidad, y es secretaria de una empresa familiar dedicada a la instalación de vidrios y materiales en aluminio. El padre tiene 39 años de edad, es bachiller académico y

administra el negocio familiar; la hija tiene 11 años, es estudiante de quinto grado, y la abuela con edad de 65 años, estudió la básica primaria y es ama de casa. La madre trabaja alrededor de 7 horas, el padre 12 horas aproximadamente y la abuela pasaba la mayor parte del tiempo en casa. Cabe resaltar que durante el recorrido investigativo con esta familia, la abuela se enferma, es hospitalizada y fallece.

Conviven en una casa propia de tres niveles, ubicada en la zona urbana, en un barrio de la ciudad de Pereira de estrato socioeconómico 3. En el primer nivel se encuentra la sala, cocina, un baño y patio. En una pared de la sala se encuentra ubicado un televisor con conexión a internet, sobre una mesa está una tableta.

En el segundo nivel hay un cuarto con dos mesas, en una está ubicado un computador de escritorio con cámara e impresora, y en la otra hay un Xbox 360 con controles. En un segundo cuarto que pertenece a la niña, se encuentra un portátil sobre una mesa; tercer cuarto perteneciente a la abuela cuenta con un televisor. En el tercer nivel está la habitación de los padres, la cual tiene un televisor con conexión a internet, un portátil y una terraza. Cada integrante de la familia tiene teléfono celular con conexión a internet.

La segunda familia está integrada por la madre de 40 años, quien es magíster en comunicación educativa, coordinadora de convivencia en una institución educativa pública, donde labora por un tiempo aproximado de siete horas diarias, tiene un hijo de 9 años que cursa quinto grado de educación básica primaria, y otro de 11 meses de edad, que permanece en casa al cuidado de una niñera por el tiempo que la madre está en el trabajo. El padre de 42 años, es licenciado en educación física, no convive con ellos, y por su situación laboral emigró a los Estados Unidos para trabajar en una empresa de pintura, mantiene la relación de esposo y padre a través de los medios de comunicación interactivos.

Madre e hijos conviven en una casa arrendada de dos pisos ubicada en un conjunto cerrado de la zona urbana de Pereira, que pertenece al estrato socioeconómico 5. En el primer piso de la casa se encuentra la sala, cocina, cuarto de televisión con conexión a internet, un baño y patio. En una repisa de madera en la cocina hay una tableta conectada a la energía. En el cuarto de televisión hay un computador de mesa, con cámara web, un PSP y una tableta.

En el segundo piso se encuentra el cuarto del niño pequeño en el cual hay una cámara; el cuarto del niño mayor tiene televisor con conexión a internet y en el borde de la cama hay un portátil. Un tercer cuarto es el de la madre, el cual cuenta con baño, cámara y televisor con conexión a internet. Al fondo hay una pequeña habitación con tapetes infantiles y juguetes. Todos los miembros de la familia, exceptuando el niño menor, tienen teléfono celular con conexión a internet.

Ahondar en la cotidianidad de estas familias a través de la etnografía convencional y virtual, me permitió dar cuenta de los objetivos trazados en esta investigación y planteados en el primer capítulo, los cuales abordaré y profundizaré más adelante, no sin antes, brindar un panorama general de la literatura que ha circulado alrededor del campo de investigación, y que será presentado en el siguiente capítulo.

Capítulo III. Estado del Arte

Los espacios de socialización tradicional, han ido redefiniéndose bajo el vínculo, organización, funcionamiento, desarrollo, usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos.

La socialización familiar gira en torno entre otros, a patrones culturales generados por los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos. Estos son parte del entorno social y material con el que se confrontan los sujetos de manera activa, propiciando transformaciones en las experiencias del tiempo, el espacio, de las interacciones sociales que convergen en el mundo on y offline.

Para comprender qué se ha investigado con relación a los usos y apropiaciones que hacen los niños, niñas, padres, madres y/o acudientes de los medios de comunicación interactivos en el proceso de socialización familiar, es imprescindible realizar un estado del arte que visualice en un primer momento, el paso del uso de los medios masivos de comunicación hacia los interactivos.

Más adelante, será necesario comprender cómo la inmersión de dichos medios en las sociedades, han consolidado lo que se denomina cultura mediática, refiriéndose a una cultura en la cual formas de representación dominantes en la esfera pública están presentes en los contenidos y mensajes de los medios de comunicación interactivos, a su vez recontextualizados por las audiencias, quienes realizan diferentes procesos de consumo acorde con las experiencias propias del contexto donde se desenvuelven, y de recepción, usos y apropiaciones, dependiendo de los recursos para acceder a los distintos medios. Hablar de socialización familiar en el

contexto de la cultura mediática, es referirse también a tensiones y emergencias intergeneracionales, las cuales serán puestos en escena en el presente capítulo a partir de las voces de ciertos autores.

3.1 Cultura mediática a través de las prácticas sociales

Dada la presencia de los medios de comunicación interactivos en la vida cotidiana de las personas, ha surgido un grupo de trabajos que buscan dar cuenta de cómo estos medios influyen, condicionan o determinan cambios socioculturales en diferentes ámbitos de la vida humana como en la política, la educación, el trabajo y la familia. Específicamente se trata de apuestas hacia lo que es la cultura mediática, algunas de las cuales serán abordadas a continuación.

Apuestas nacidas de investigaciones comunicacionales desde una mirada de las ciencias sociales que han hecho visibles las transformaciones culturales en el contexto latinoamericano, con autores contemporáneos como Néstor García Canclini y Jesús Martín Barbero, que a partir de los estudios culturales¹⁶ han logrado analizar los escenarios sociales a partir de prácticas de recepción y consumo de los medios, y de la relación de estos con sus públicos ; y en el contexto europeo con autores como Manuel Castells que ha investigado las transformaciones sociales y

¹⁶“Son la pauta de transición de una bisagra del tiempo al explorar el espacio social a través de una forma de observar el cambio y las transformaciones por vía de las formas culturales en el tiempo y la manera como estructuran la experiencia individual y colectiva a través de la acción de los medios de comunicación” (Gómez, 2009 p.12).

culturales en el marco de la sociedad de la información, y Pierre Lévy en Francia, que aborda las implicaciones culturales de las nuevas tecnologías.

Es importante resaltar, que en un principio los vínculos humanos y la imagen del mundo, fueron proyectados por la experiencia en el tiempo y espacio inmediato. El nacimiento del libro a través de la escritura amplió las posibilidades de conocer más allá del entorno limítrofe, y los medios masivos de comunicación¹⁷ permitieron al hombre traspasar sus espacios remotos para familiarizarse con otras personas y culturas.

Los medios de comunicación llamados masivos (mass media) mantenían un emisor que dirigía mensajes, producía contenidos y los transmitía; los destinatarios eran considerados consumidores pasivos al no poder aportar o transformar inmediatamente el contenido de dichos mensajes. Ejemplo de estos medios son la televisión análoga, la prensa, la radio.

Más adelante los desarrollos tecnológicos y con ellos los medios de comunicación interactivos, han permitido una vida remota intemporal, dado que es posible estar en contacto con otras culturas, aunque se esté a kilómetros de distancia en zonas horarias diferentes. “Las técnicas implantadas por esta nueva etapa digital constituyen un conjunto de tecnologías cuyas aplicaciones abren un amplio abanico de posibilidades a la comunicación humana” (Jódar, 2014, p. 2).

Con la llegada del internet, los mensajes se envían y llegan al receptor de manera instantánea, es posible tener un constante intercambio de contenidos mediáticos; los usuarios no solo reciben información, sino que también tienen la oportunidad de participar en la emisión de los contenidos e interpelación de estos (receptor activo), es decir, hay un proceso de interacción

¹⁷Considerados...” medios de comunicación masivos por antonomasia: televisión; prensa, radio” (Pérez, 2002, p.19).

en la cual los sujetos tienen una particular forma de acción social en los mensajes y relaciones con otros sujetos.

Los medios de comunicación interactivos al hacer parte de las interacciones cotidianas entre los seres humanos, se han convertido en bienes simbólicos, culturales construidos socialmente para la adaptación y transformación del medio, lo cual traspasa la concepción instrumentalista de estos, que los percibe como bienes materiales y desde sus usos prácticos, hacia una perspectiva que los ubica dentro de una práctica sociocultural cargada de sentidos, trascendiendo lo ideológico y comercial¹⁸.

De esta manera, las interacciones sociales diarias con presencia de dichos medios de comunicación interactivos, han creado nuevos repertorios simbólicos, formas discursivas, transformaciones en las formas de ser y estar con los otros, y se ha configurado un nuevo espacio cultural denominado por algunos autores como se mencionó anteriormente, cultura mediática.

Desde la cultura mediática como fenómeno en el que ocurren una serie de transformaciones en los procesos sociales y culturales, en esta investigación se aborda al autor Martín-Barbero (2003), quien en sus ideas traspasa los límites de la influencia de los medios de comunicación en la degradación cultural, para dar paso al poder de la audiencia sobre la configuración de su propio mundo. Este interés del autor en dejar de ver las audiencias como clases dominadas, se refleja cuando plantea:

algunos comenzamos a sospechar de aquella imagen del proceso en la que no sabían más figuras que las estratagemas del dominador, en la que todo transcurría entre unos

¹⁸ Los medios se constituyen como “marca, modelo, matriz, racionalidad productora y organizadora de sentido” (Mata, 1999,p. 85).

emisores-dominantes y unos receptores-dominados sin el menor indicio de seducción ni resistencia, y en la que por la estructura del mensaje no atravesaban los conflictos ni las contradicciones y mucho menos las luchas. (p. 9)

En este sentido, las audiencias tienen un papel activo, interpretan y significan los mensajes que circulan en los medios, quizás no de la misma manera a como se codificaron; redefinen el rumbo de estos desde sus contextos y perspectivas influenciadas por factores sociológicos y psicológicos. Hablar del papel activo de los usuarios, teniendo en cuenta sus resistencias y las diferentes formas en que perciben los contenidos de los medios, es ver a los sujetos como actores que se apropian y transforman las prácticas de interacción social dependiendo de las redes de significación que construyen.

Desde este punto de vista, se cuestiona el carácter dominador que algunos autores le han dado a los contenidos que circulan por los medios de comunicación interactivos, y se realiza la resignificación que los receptores hacen de estos, teniendo en cuenta que “cuando se reconoce que al consumir también se piensa, se elige y reelabora el sentido social hay que analizar cómo interviene esta área de apropiación de bienes y signos en formas más activas de participación que las que habitualmente se ubican bajo el rótulo de consumo.” (García, 1995, p. 27).

De esta manera, el consumo de dichos medios no es visto como recepción pasiva, sino desde el componente personal y colectivo donde se ponen en juego los significados que median las relaciones del sujeto con el exterior y consigo mismo. La preocupación no se centra en la dominación de los medios, sino en la cultura desde los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, que a su vez transforman las formas en las que se da el contacto con los otros, de ahí que se exprese:

es todo el proceso de socialización el que está transformándose de raíz al cambiar el lugar desde donde se mudan los estilos de vida. "Hoy esa función mediadora la realizan los medios de comunicación de masas". Ni la familia, ni la escuela —viejos reductos de la ideología— son ya el espacio clave de la socialización, "los mentores de la nueva conducta son los films, la televisión, la publicidad", que empiezan transformando los modos de vestir y terminan provocando "una metamorfosis de los aspectos morales más hondos". Lo cual implica que la verdadera crítica social ha cambiado también de "lugar": ya no es la crítica política, sino la crítica cultural. (Martín-Barbero, 2003, p.44).

En cuanto a la cultura mediática como fenómeno sociocultural, en el cual están envueltos los usos y apropiaciones que los seres humanos hacen de los medios de comunicación interactivos, es importante mencionar a García (1995), quien plantea que "nada de esto existe, o se transforma, sino porque los hombres nos relacionamos y construimos significados en sociedad" (p.18).

Desde la perspectiva anterior, se cuestiona el poder de la configuración de lo social a partir de los actores comunicacionales, dado que los medios logran ciertos pensamientos y acciones en las personas, siempre insertados en tramas de interacción social como en el barrio, la escuela. Puede decirse entonces que el poder de los medios varía en función de las condiciones históricas enmarcadas dentro de unas diferencias culturales, como los supuestos ideológicos y los valores sociales que propician la producción de sentidos a través de diversos recursos simbólicos.

Esta cultura inmersa en instrumentos tecnológicos como los Smart TV, las consolas de videojuegos, los Smartphone, computadores, y gracias a la red denominada internet que permite la circulación de ciertos mensajes y contenidos, sin importar la distancia y el tiempo entre las personas, traspasa el aquí y el ahora. “El internet y la telefonía móvil, como nuevos medios de comunicación que son y las características que aportan, posibilitan una nueva dimensión en la interacción imprescindible para la realización de intercambios” (Pérez, 2002, p.35). Estos medios de comunicación interactivos cargados de sonidos, imágenes, animaciones, simulaciones en tiempo real, parecen llamar la atención de los sujetos, al punto de querer hacer uso de ellos gran parte del tiempo, ya sea para trabajar, divertirse, buscar información o interactuar con otras personas en términos de gustos, intereses, necesidades, lazos filiales, entre otros.

Hablar de medios de comunicación más interactivos gracias a la red de redes, denominada internet¹⁹, es también referirse a medios telemáticos, que se diferencian de los mass media porque “son multimedia, hiperaccesibles, teleinformáticos e instantáneos. Pero quizás la característica más relevante de todas es que la tecnología telemática abre la posibilidad de la interactividad, que ha sido definida como la capacidad que tienen los usuarios de ser productores/consumidores de información y contenido” (Urribarrí, 2002, p.3).

De ahí, que los medios de comunicación interactivos, cuenten con las siguientes características: digitales, es decir, tienen circuitos lógicos que ejecutan un conjunto de reglas, respondiendo a unos datos de entrada y de salida, permitiendo esto tomar millones de decisiones simultáneamente, desde la producción del mensaje hasta su recepción. Son interactivos, lo que

¹⁹Cuando se habla de Internet, se hace relación desde Saguier (2001), a un hecho científico-tecnológico, pero también de un hecho cultural. Internet es un hecho cultural, tanto porque es comunicación y también introduce nuevos comportamientos sociales que hacen referencia a una cultura y a una representación.

implica una capacidad de comunicación bidireccional muy desarrollada, el emisor y el receptor son usuarios activos. Es posible la interconexión entre usuarios y/o usuarias, entre pares que se encuentran sin requisitos previos en un espacio virtual para intercambiar todo tipo de información. Permiten la interacción uno a uno a través del correo electrónico, uno a muchos desde la televisión, y muchos a muchos a partir de las redes sociales. Y una tercera característica, son en línea, al ofrecer contenidos y servicios que están disponibles desde cualquier lugar de la esfera en todo momento.

No obstante, los trabajos sobre cultura mediática son escasos, hecho comprensible por la temprana aparición de la noción (a mediados de los ochenta) en diversas formas: cultura digital, cultura audiovisual. En la literatura cuando se habla de cultura digital, los autores la relacionan con la incorporación de instrumentos y herramientas digitales o electrónicas a la vida cotidiana de las personas, específicamente basada en el poder de la información y el conocimiento gracias al intercambio cultural. Levy (2007) se refiere a la transformación y conformación de nuevos modos generales de la cultura a partir del papel de actuales técnicas de la información y la comunicación. La cultura audiovisual está formada por imágenes cargadas de significado y de una intención desde las perspectivas ofrecidas por las nuevas tecnologías. Brea (2005), plantea que desde la cultura visual, se construye el sujeto con relación a la apropiación de la imagen que circula por los nuevos medios, dado que aquella puede llegar a producir y distribuir imaginarios de identificación social, es decir, producen simbolicidad cultural.

Sin embargo, en los últimos años ha empezado a tomar forma con mayor fuerza, la noción de cultura mediática, para designar generalmente, las nuevas formas de entender y vivir la realidad, del ser humano vincularse con el entorno y con los demás, en una realidad con presencia de los medios de comunicación interactivos. Estos medios, no solo representan

productos destinados a grandes masas de la población, sino que además configuran nuevos lenguajes, interacciones y consumos entre los seres humanos.

Es de resaltar que “la cultura mediática, aunque está promovida por una misma oferta en amplios grupos sociales que rebasan incluso las fronteras nacionales, no tiene características homogéneas en las poblaciones. Los usos de la información son diversos, las competencias para la interacción con los medios tienen génesis distintas y formas de evolución que dependen de múltiples factores”. (Chan, 2000, p.2) Estas características heterogéneas, pueden ser por las brechas generacionales, resistencia a la cultura, falta de acceso a los medios de comunicación interactivos, entre otros.

Algunos autores hacen referencia a la cultura mediática como fenómeno que moldea sociedades tecnocapitalistas. Desde Szarazgat (2009), se reconoce como sociedad tecnocapitalista a la tercera fase del capitalismo donde entra en juego la revolución tecnológica. Se considera que los medios de comunicación manipulan la realidad y están al servicio de los intereses de unos pocos; la competencia entre las sociedades ya no es solo de tipo ideológico, sino más bien está relacionada con las innovaciones en los microprocesadores electrónicos. Este tipo de sociedades busca una alta concentración del capital financiero.

Por la misma línea, varios autores, entre ellos Quiroga (1999), se han referido al cambio cultural de los últimos tiempos, en los que la inmersión de los medios de comunicación digital se acrecienta en las labores cotidianas de las personas. Denominan "cultura mediática" a la capacidad que tienen en la actualidad los medios y las nuevas tecnologías de modelar el conjunto de las prácticas sociales, y origina en primera instancia, el ocio, el consumo y la angustia social.

Esta cultura indica el proceso de transformación en la producción de significados por la existencia de las tecnologías y los medios. “La cultura popular mediática que se está

conformando a través de una arquitectura virtual e interactiva que se desarrolla a través de la cultura de la participación y la colaboración, las cogniciones distribuidas” (Gómez, 2011, p.31), resaltando en este punto el paso de un receptor pasivo a uno activo. En esta misma línea, Kellner, citado por Nuñez (2005), argumenta cómo la cultura mediática es la cultura de la imagen con frecuentes despliegues de sonido, en la cual la gente tiene altos niveles de participación creando sus sociedades e identidades. El campo de la comunicación se ve influenciado por teorías informacionales que producen cambios entre un emisor soberano y un receptor pasivo, dando auge a la cooperación interactiva desde los que se construyen los discursos sociales y los mensajes.

Entonces, hablar de cultura mediática desde la mirada anterior, supone destacar la capacidad de los medios de comunicación interactivos de construir sociedades, así como la facultad de las sociedades de incidir en dichos medios. Se pone en consideración, además, la facultad de la cultura mediática de dominar la vida diaria a través de ambientes seductores que captan la atención y actividad de los seres humano. Siguiendo a Kellner, Ahumada (2012) plantea:

el término cultura mediática también tiene la ventaja de significar que nuestra cultura es una cultura de los medios, que los medios han colonizado la cultura, que ellos son el principal vehículo, para la distribución y diseminación de la cultura, que los mass media han suplantado modo de cultura previos como el libro o la conversación, que vivimos en un mundo en el que los medios dominan el ocio y la cultura. La cultura mediática es, así, la forma dominante y el lugar de la cultura en las sociedades contemporáneas. (p.17)

Castells (2003), expresa que, a través de la red, individuos y grupos sociales se alinean unos con otros, viendo a los demás como extraños y quizás como amenaza. Instaurándose en mayor proporción la plena individualización de la conducta y una impotente reacción de la sociedad sobre su destino, considerando que las identidades se vuelven más específicas y aumenta la dificultad de compartirlas. Tal como lo afirma Chan (2000), “las tecnologías de la información y la comunicación son un producto humano, sin embargo, es común que se le considere deshumanizantes” (Chan, 2000, p.1). No obstante, se consideran las posibilidades de la acción social significativa y políticas transformadoras, haciendo frente a las utopías absolutas. Se cree que desde la observación, análisis y teorización es viable ayudar a un mundo diferente y mejor; cambios sólo posibles desde especificidades de cada contexto social.

En la línea de Chan (2000), la cultura mediática es vista como parte de una cultura que esquematiza y resquebraja las interacciones cara a cara:

los medios interactivos y temáticos, evidentemente favorables al movimiento actual de individualización ¿no se volvieron al fin de cuentas factores de rígidos, no acentúan las soledades que debían, al contrario, reducir? ¿Qué hay más triste que un cibercafé donde nadie habla, donde cada uno está “conectado” en una comunicación a distancia con un ser sin carne ni presencia, seguramente menos restrictivo que ese otro ser físico presente al lado suyo, con quien, fuera de los sujetos del ciberespacio, es verdaderamente difícil tener un intercambio? (Wolton, 2005, p. 138).

Cuando se debate sobre las desventajas de los medios de comunicación interactivos, no solo se hace a partir de la provocación de los contenidos, de la restricción en las relaciones cara a

cara, sino también desde las posibilidades y despliegues del ser y su corporeidad. Por ejemplo, autores como Aguiar y Farray (2003), retoman a médicos y psicólogos para referirse a la mutilación sensorial por falta de la interacción física a través de la virtualidad.

Pero estos conflictos que generan la presencia de los medios de comunicación interactivos en la vida cotidiana de las personas, se hacen presentes no solo a nivel individual, sino también y con gran fuerza, a nivel colectivo: “hoy estamos en una fase de reevaluación del poder de influencia de los media, y además, el estudio de los efectos ha desplazado su atención hasta las influencias a largo plazo, sobre todo aquellas que se ejercen ya no sólo sobre cada individuo sino sobre el sistema social entero o sobre parte de él” (Wolf, 1994, p. 48). La relación comunicativa en la mutua presencia ha dado un creciente giro, el espacio y el tiempo se han visto transformados en el campo de la comunicación, afectando identidades, territorios, sensibilidades, creencias y comportamientos.

Desde otra perspectiva, la cultura mediática trae consigo transformaciones no sólo materiales sino también simbólicas en los modos de producción de la cultura a partir de un nuevo entorno tecnológico, informacional y comunicacional. Me refiero, en este punto, a la configuración de nuevas prácticas sociales, nuevas formas de ser, actuar y sentir, configuración de nuevas identidades, las cuales:

desde una perspectiva sociológica, todas las identidades son construidas. Lo esencial es cómo, desde qué, por quién y para qué. La construcción de identidades utiliza materiales de la historia, la geografía, la biología, las instituciones productivas y reproductivas, la memoria colectiva y las fantasías personales, los aparatos de poder y las revelaciones religiosas. Pero los individuos, los grupos sociales y las sociedades

procesan todos esos materiales y los reordenan en su sentido, según las determinaciones sociales y los proyectos culturales implantados en su estructura social y en su marco espacial/temporal (Castells, 2003, p. 35).

Con relación a la configuración de nuevas prácticas sociales, se considera que los discursos producidos en entornos virtuales reflejan cambios en los modos de relacionarnos, organizarnos y comunicarnos a partir de la convivencia constante con computadoras, internet y celulares. “La cultura mediática, en cuanto transformadora de prácticas, saberes y representaciones sociales, opera también desde dentro de la cotidianidad, más allá de las situaciones específicas de “recepción”, “audienciación” o del carácter de “público”, “consumidores” o “usuarios” de los sujetos, extendiéndose a todas las formas de la vida social (Huergo, 2001, p.92).

Dichos medios han permitido que el proceso de socialización entre los seres humanos traspase los límites del tiempo y espacio, crean relaciones y otro tipo de sociabilidad diferente a la generada con la oralidad y la escritura, dado que, éstas ya no surgen ni se mantienen de manera directa en el terreno de lo tangible, en los contextos físicos específicos, o a través del papel, en el caso de la escritura, sino que se producen, vehiculizan y difunden a través de los medios; por ejemplo, las personas escriben cuando envían mensajes de texto y de WhatsApp, y, hacen uso del lenguaje oral, al momento de emitir audios o mensajes de voz. Los medios, construyen también, nuevas formas discursivas con emergentes reglas de vinculación entre las personas, como los filtros de seguridad y privacidad en las redes sociales, mensajes de texto con determinado número de palabras, etc.; en este sentido, Thompson, citado por Gorato (2013), plantea:

con el desarrollo de los medios de comunicación, la interacción social se ha separado del espacio físico, lo que supone que los individuos pueden relacionarse unos con otros incluso sin compartir una ubicación espacio-temporal común. La utilización de los medios de comunicación, entonces, da lugar a nuevas formas de interacción que se extienden en el espacio (y quizá también en el tiempo), y que muestran un amplio conjunto de características que los diferencian de la interacción cara a cara (1998, p. 116).

La aparición de un lenguaje digital universal, está integrando a un sistema comunicacional acomodado a los gustos de las identidades y temperamentos de los individuos. Las redes informáticas interactivas crecen de modo exponencial, creando nuevas formas y canales de comunicación, y dando forma a la vida a la vez que ésta les da forma a ellas. Se habla de un mundo mediatizado en gran medida por las redes globales de intercambio; sociedades estructuradas a partir de la revolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS), “estamos hablando de una transformación radical, tanto en términos de la forma de la comunicación como en términos de la forma de relacionarnos (Almeida, 2013, p.105).

3.2 Socialización familiar en la cultura mediática

En la actualidad comienza a reconocerse el potencial socializador de los medios de comunicación interactivos, así como las transformaciones en la socialización dada la presencia,

usos y apropiaciones de dichos medios en la vida cotidiana. Hablar de socialización es referirse a:

un proceso de interacción entre la sociedad y el individuo, por el que se interiorizan las pautas, costumbres y valores compartidos por la mayoría de los miembros de la comunidad, se integra la persona en el grupo, se aprende a conducirse socialmente, se adapta el hombre a las instituciones, se abre a los demás, convive con ellos y recibe la influencia de la cultura, de modo que se afirma el desarrollo de la personalidad (Fermoso, 1994, p. 172).

En un comienzo este proceso se da en el contexto familiar, siendo el primer grupo con el cual los niños y niñas interactúan. Se considera de vital importancia el papel socializador de la familia, transmitiendo valores y actitudes, en vinculación con el conjunto de la sociedad. Larrañaga (2006), plantea que no siempre hay una intencionalidad explícita en la socialización, sin embargo, el contexto y repertorio cultural generan y anticipan ciertos pensamientos, acciones y comportamientos sobre los agentes sociales. Es importante resaltar que las conductas, normas, creencias, que poco a poco van adquiriendo los niños y niñas, son diversas y diferentes acorde a la influencia cultural del entorno en el que se desenvuelven.

No obstante, como he mencionado a lo largo del texto, no únicamente se da la primera socialización con la familia, viéndose cuestionada ésta, como eje del proceso de formación. Lo anterior, dado que en algunos espacios familiares parecen converger las relaciones cara a cara, con los medios de comunicación interactivos que generan nuevas formas de vivir y comprender la realidad, del ser humano vincularse con el entorno y con los demás. Yus (2010) comenta, “en realidad la tendencia actual es que las interacciones virtuales y las que se entablan en contextos

físicos tiendan a hibridarse y mezclarse formando, más bien, redes personales de interacción físico-virtual” (p.39).

Algunos autores como Prensky, citado por Garay (2013), plantean que los niños, niñas y jóvenes, poseen grandes habilidades para desenvolverse simultáneamente dentro de contextos situados y virtuales, considerándolos “nativos digitales”, quienes generalmente son “multitarea” al realizar al mismo tiempo varias actividades, como conversar en el chat y escuchar música. “Estos individuos se caracterizan por ser más gráficos que textuales, entender más rápidamente imágenes que texto, preferir la lectura de documentos hipertextuales; ellos aparentemente funcionan mejor al trabajar conectados en la red y, al parecer, también buscan gratificaciones casi instantáneas” (p.72).

Ser nativo digital corresponde desde Prensky (2001), a aquellos que simultáneamente usan el lenguaje convencional así como el lenguaje digital de los ordenadores, los videojuegos e internet; ubicándose en este grupo los nacidos aproximadamente a partir de los años (80). Siendo importante aclarar que el término “nativos digitales” no generaliza a todos los niños, niñas y jóvenes nacidos en este lapso de tiempo, dado que responde a los contextos socioculturales y a las dinámicas y prácticas que en cada uno de ellos se vive. Ahora bien, quienes por la edad no han crecido en presencia de los medios de comunicación interactivos, pero por intereses propios o necesidad los han adquirido, usado y apropiado, se les considera “Inmigrantes Digitales”.

La interactividad que ofrecen los medios de comunicación interactivos, parece haber permeado todos los ámbitos de la vida cotidiana, Sousa, citado por Riou (2011), expresa que actualmente la actividad de los media es de tal orden que su penetración en las diferentes dimensiones sociales, permite hablar de una “sociedad mediática” como contexto de inscripción

de las nuevas generaciones. Nuestra sociedad se organiza, funciona y emerge en acción constante con los medios de comunicación interactivos.

Las pantallas se han naturalizado en los lugares de trabajo, los espacios académicos y al interior de las familias, no sólo por necesidad sino también porque hace parte de los intereses de adquisición de cada miembro; viéndose trastocado muchas de las relaciones y costumbres generadas a lo largo del tiempo en las interrelaciones familiares, ejemplo de esto es el proceso de socialización cara a cara entre padres e hijos.

El uso frecuente y desmedido de redes sociales, teléfonos celulares, videojuegos, en momentos parece generar tensiones y conflictos, no solo en el contexto familiar donde todos los integrantes asimilan y usan las nuevas tecnologías, sino también en aquellas donde los niños y niñas están inmersos en la sociedad de la información y sus progenitores no. Al respecto, Martínez (1998) habla de la desestabilización de la cultura tradicional familiar, a raíz de la celeridad e inmersión de los medios de comunicación interactivos; llevando lo antepuesto, a una crisis generacional en la que no sólo entran en juego actitudes y comportamientos propios de la edad de los niños, niñas, jóvenes y los mismos adultos, sino también comportamientos culturales adoptados desde afuera.

Algunos adultos plantean preocupación y confusión por no poder atender las demandas de los niños, niñas y jóvenes, acorde con sus intereses, necesidades y posibilidades tecnológicas. Considerando en algunas ocasiones, que se encuentran atrasados o desvinculados de las actividades que realizan sus hijos e hijas. Buckingham (2002), plantea:

para quienes tratamos con niños en nuestra vida diaria, sea como padres o como familiares, como profesores o profesionales de otro tipo, resulta difícil ignorar la

creciente importancia de los medios electrónicos. En todas las sociedades industrializadas, y también en muchos países en vías de desarrollo, los niños pasan hoy más tiempo en compañía de estos medios que en la de sus padres, profesores o amigos. Cada vez parece más que los niños vivan una “infancia mediática”: sus experiencias cotidianas están repletas de historias, imágenes y artículos producidos por unas empresas mediáticas, gigantes y globales. Incluso se podría decir que el propio significado de infancia en las sociedades actuales se crea y se define a través de las interacciones de los niños con los medios electrónicos (p.9).

Medios de comunicación interactivos inmersos en las familias, los cuales a través de sus usos y apropiaciones han originado transformaciones en el proceso de socialización familiar, vehiculizando nuevas formas de expresión, de discursos y de interrelaciones. Se presenta un creciente consumo de bienes y servicios, ya sea para la diversión como los videojuegos; la información como la televisión y el computador con conexión a internet, o bien, de comunicación como las tabletas, el celular, el computador, entre otros.

Al retomar el pensamiento que considera el uso de los medios de comunicación interactivos, como causantes de la desestabilización familiar, es importante resaltar que estos tienen estructuras específicas de organización, valiéndose de variadas formas culturales como las tecnologías para comunicarse con las audiencias. Algunas investigaciones realizadas en España, afirman que “los niños y adolescentes estaban adoptando criterios normativos en sus pautas de conducta suministrados por los contenidos audiovisuales en lugar de por sus familias (Solano, et al., 2013, p.19).

Con relación a lo anterior, aclaro, que no se trata de una generalización, pues las personas generan usos y apropiaciones diversas de estas nuevas formas de lenguaje, en medio de las interrelaciones que como actores sociales se suscitan, las asumen según apreciaciones propias, experiencias en el mundo de la vida y contactos posibles con los medios de comunicación interactivos. Es posible que consuman grandes cantidades de información y a la vez la produzcan. De esta forma es imprescindible preguntarnos cómo se relacionan los sujetos con los medios. En este sentido, Morley (1996), destaca el potencial de las audiencias para responder activamente a los mensajes mediáticos; plantea: “los mensajes que recibimos de los medios no nos encuentran aislados, porque todos llevamos con nosotros, en el momento de recibirlos, otros discursos y otro conjunto de representaciones con los que estamos en contacto en otras esferas de la vida” (p. 2).

Cada sujeto acorde con su experiencia tecnológica, el conocimiento sobre el uso de ésta, sus posibilidades y tensiones, permite de una u otra forma el moldeamiento de su identidad, dado que la identidad individual depende del sujeto y del medio que le rodea. Y es el mismo ser humano quien permite la incorporación de ciertos hábitos y pensamientos en su vida. Aun reconociendo la responsabilidad de cada individuo en el uso y apropiación no sólo de los medios tecnológicos sino de los contenidos que estos producen, es innegable que, si bien todo medio se va naturalizando en la proporción en que se produce el contacto con éste, también necesita de la incursión y guía de aquellos que conocen los aciertos y desaciertos de dichos medios.

En este sentido, al tener en cuenta el papel activo del sujeto en los usos y apropiaciones de los contenidos y los mismos medios de comunicación interactivos, es importante mencionar el término prosumismo, quien desde Toffer, citado por Alonzo (2013),

se refiere a un individuo que no sólo es receptor y consumidor sino que también se involucra con las actividades del emisor,... por sus características, permite seguir el proceso de este fenómeno y hacerlo más evidente, y a su vez brinda la oportunidad de observar cómo es que el usuario se convierte en un productor en internet- emisor cultura con la capacidad de masificar sus mensajes, sin dejar de ser un consumidor (p. 1).

Se asume a la familia, como agencia mediadora, de hecho, Corrales (2002), la considera clave en los consumos de medios de los niños, niñas y jóvenes. Los adultos del grupo familiar son responsables sobre las maneras como intervienen o ejercen formas de mediación sobre las relaciones de los niños con la televisión, por citar un ejemplo. Morley (1996), habla en este sentido de las relaciones de poder que se viven al interior de las relaciones sociales de la familia, con respecto al control del aparato de televisión, las cuales varían según sexo y edad. Con relación al papel de la familia en el uso y apropiaciones que hacen los niños, niñas y jóvenes, de los medios de comunicación interactivos, también se encuentra que esta:

como agente de socialización primaria, tiene un papel clave en la introducción de los más jóvenes en la tecnología y en la regulación meditada de sus usos. Sin embargo, de todos los papeles que cabe atribuirle parece que el adoptado con mayor naturalidad, es el de ente regulador, puesto que, en mayoría de ocasiones, los términos de las discusiones familiares se reducen a la cantidad de horas y la frecuencia con la que los adolescentes pasan en contacto con los medios de comunicación y la tecnología (Martínez et al., 2011, p.122).

Muchos de los contenidos y mensajes disponibles en los medios de comunicación interactivos, son posibles gracias al internet; “de las nuevas tecnologías, el computador conectado a internet es la que constituye un mayor obstáculo para la vida en familia. Como todos sabemos, esta tecnología le abre el mundo a un niño” (Doherty et al., 2004, p.112). Entre los obstáculos cabe mencionar, que algunos niños, niñas y jóvenes, parece que prefieren estar conectados a las redes sociales, en el chat, visitando páginas web de su interés, entre otros, en vez de conversar y ejercer prácticas sociales cara a cara con los miembros de la familia. Sin embargo, ciertas familias también ven el acceso a internet como una gran ayuda para el entretenimiento y colaboración en la búsqueda de las tareas escolares.

Por otro lado, se considera que el avance en el uso de los medios de comunicación interactivos por parte de los jóvenes, crea un canal de comunicación con los adultos, quienes necesitan de ellos para aprender a realizar múltiples tareas que en la actualidad requieren el uso del internet, tal como lo asegura, De Vikki (2011):

los jóvenes suelen tener mayor facilidad para utilizar nuevos aparatos, pero no tienen suficientes conocimientos sobre el mundo real como para realizar tareas de decodificación y evaluación de contenidos de los medios. Los padres aportan su comprensión adulta sobre el funcionamiento del mundo y su capacidad para enseñar a los hijos para decodificar el mensaje de los medios. De esta manera ambas partes ponen en común sus recursos para elaborar una comprensión que les permita encontrar la mejor manera de lograr un objetivo (p. 24).

También, algunas actividades como los videojuegos, son realizadas en familia, y “el hecho de que esta actividad lúdica sea compartida por padres e hijos, como cualquier instrumento más recreativo, hace que el videojuego se convierta en un instrumento mediador y facilitador de relaciones entre padres e hijos, favoreciendo la comunicación entre ellos” (Bermejo et al., 2003, s.p). No obstante, también puede darse que los niños, niñas y jóvenes, utilicen los videojuegos sólo de manera individual, surgiendo posiblemente relaciones de extrema dependencia de los usuarios frente al medio.

A partir de una investigación realizada en Brasil por Verza (2010), se plantea el auge en el uso de los teléfonos celulares y su influencia en las relaciones familiares. Que permite ver, cómo la telefonía móvil a través de una serie de aplicaciones, posibilita a los jóvenes recrear su propio mundo e identidades, sobrepasando los límites de la formación que se brinda en las familias, generando quizás desapegos entre sus miembros:

los cambios introducidos por el teléfono móvil en las relaciones familiares fueron diversos. El teléfono móvil conquistó un espacio considerable en las familias con hijos adolescentes y acabó teniendo una participación activa en el proceso de independencia y construcción de la identidad de los jóvenes. La inserción de la tecnología en el día a día de las familias, instauró nuevos patrones de comunicación entre padres e hijos, volviendo más desafiadora la tarea de relacionarse en tiempos de las NTICS (p. 62).

Por otro lado, dicho medio permite que los niños, niñas y jóvenes estén en comunicación permanente con sus padres y otros adultos de sus familias, aun cuando estén lejos de casa, convirtiéndose en una forma de control y regulación. Lo anterior se afirma cuando se plantea: “y

en el mundo familiar cuántos padres justifican la compra del teléfono celular a sus hijos porque ven en él un dispositivo de control que les permite saber dónde están, o un medio para comunicarse con ellos si les pasa algo” (Silveira, 2010, p. 279).

Es de resaltar el papel de la telefonía móvil como instrumento socializador, ya sea con amigos o miembros de la familia. En una investigación con jóvenes de España se encontró por ejemplo, que “la ausencia de hermanos se relaciona con un mayor uso del móvil para hablar con los padres o con familiares distintos de los hermanos. Sin embargo, con quien más hablan todos los adolescentes son con sus amigos, independientemente de los hermanos con los que convivan” (Itoiz et al., 2012, p.171).

Por otra parte, Mead (1997) plantea que tres tipos de cultura conviven en la sociedad actual, y modifican las formas tradicionales de socialización, a saber: posfigurativa, cofigurativa y prefigurativa.

En la posfigurativa, las costumbres, ideologías y formas de vivir de los ancianos determinan el acontecer de las colectividades, ejemplo de ésta son las sociedades primitivas que extraen la autoridad del pasado. Los cambios son tan lentos e imperceptibles que no se puede imaginar un futuro distinto al de las vidas pasadas, por tal motivo, la vida de los adultos proporciona la pauta básica del aprendizaje. Los niños y niñas aprenden primordialmente de sus mayores.

En la cofigurativa, los pensamientos y accionar de los ancianos no son la base de las colectividades; tanto los niños, niñas y jóvenes se relacionan con sus contemporáneos y aprenden mutuamente, lo cual modifica las lógicas de transmisión de formas de vivir y saber centradas en los más mayores.

Y la prefigurativa marcada por la ruptura generacional, en la cual los niños, niñas y jóvenes tienen un papel más activo en la cultura, marcan la pauta con el manejo de las nuevas tecnologías y, por ende, se modifica el proceso de socialización tradicional en el cual ejercen dominio y control los adultos. En este último tipo de cultura, los adultos aprenden de los jóvenes, es el reflejo del período en que vivimos. Se habla además de una comunidad mundial, donde las personas no sólo comparten con los de su entorno más cercano, sino también con grupos humanos de otros territorios a través de las computadoras.

Hablar del dominio de los jóvenes de las tecnologías de la información y la comunicación, conlleva a referirse a los supuestos nativos digitales planteados por Prensky (2011), mencionado con anterioridad en este capítulo, es decir, a aquellos que desde la perspectiva del autor, se criaron con la tecnología y con la red, han crecido y viven la cotidianidad rodeados y usando computadores, teléfonos celulares y cualquier herramienta digital, adquiriendo habilidades innatas en este lenguaje y entorno, de ahí que mencione, “con la llegada de herramientas digitales, ampliamente digitales y fáciles de usar, los chicos ya logran a diario cosas que a muchos de los adultos nos parecen ciencia ficción remota” (p.25). Y aquellos que no nacieron con la presencia de estos medios, pero los han adoptado en las interacciones de su vida cotidiana ya sea por gusto o necesidad, han migrado hacia los entornos digitales, son llamados por el mismo autor, inmigrantes digitales. Sin embargo, hay debates en cuanto a lo que es ser nativo e inmigrante digital, dado que no se trata de capacidades innatas por nacer o no en una época con presencia de medios digitales, sino a un proceso de adaptación a través de la interacción y uso de dichos medios, a prácticas de producción, recepción y consumo.

Desde la reproducción de los sistemas y la resistencia de unos y otros a las transformaciones actuales, se manifiesta: “.... la característica más humana del hombre no

consiste en su capacidad para aprender, que comparte con muchas otras especies, sino en su capacidad para enseñar y almacenar lo que otros han perfeccionado y le han enseñado” (Mead, 1997, p. 120). En este punto, destaco que, quizás las brechas generacionales, el predominio de algunas ideologías y formas de vida, inciden directa o indirectamente en el proceso de socialización familiar, reconfigurando acciones de ésta como agente socializador de la cultura.

En cuanto a que los niños, niñas y jóvenes juegan un papel activo en la cultura, caracterizado actualmente por los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, Postman (2001), considera que la televisión capta los intereses de grandes audiencias e influye en muchas ocasiones de manera negativa en el desarrollo de los infantes, sin desconocer también los posibles efectos positivos, al respecto plantea: “ la televisión ha alcanzado el status de «metamedio», es decir el de instrumento que dirige no sólo nuestros conocimientos del mundo, sino también nuestra percepción de las maneras de conocer” (Postman, 2001 p.83). Además, habla de la muerte de la infancia tras los contenidos de la cultura propia de los adultos, que circulan sin control por los diferentes medios, lo cual los aleja de las experiencias propias de la etapa que viven.

Buckingham (2008) no se refiere a la pérdida de la infancia tras la llegada de los nuevos medios; por el contrario, habla de un nuevo momento en la historia en el cual hay una transformación en las experiencias culturales de los niños y niñas; la crianza se da en un contexto diferente o bien complementario al de los padres, por la presencia de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones ampliando las opciones disponibles para la interacción.

De lo anterior se desprende: “los nuevos medios suelen retomar las formas de cultura infantil y juvenil ya existentes, en lugar de eclipsadas o desplazarlas, y construyen a partir de allí;

por ese motivo, no tendría sentido analizar los "nuevos" medios aislándolos de los "antiguos" (Buckingham, 2008, p.109).

3.3. A modo de cierre

Lejos de los usos y apropiaciones que las familias investigadas en la ciudad de Pereira, hacen de los medios de comunicación interactivos, es importante tener en cuenta que estos han tenido una creciente penetración en los contextos familiares, y forman parte de la cotidianidad de cada uno de sus miembros, provocando una remodelación en las prácticas y discursos sociales. Tomando relevancia el carácter transdisciplinar y utilización transversal del internet.

Hablar de prácticas sociales emergentes dentro de una cultura mediática, permite plantear, que posiblemente las relaciones cara a cara ya no son predominantes y deben compartir su espacio con un contexto virtual; punto en el que se encuentra un vacío teórico en cuanto a las configuraciones que se dan en el proceso de socialización en las familias, en una cultura mediática donde converge lo situado y lo virtual.

El recorrido efectuado nos permite señalar también desde lo teórico, que existe un crecimiento cuantitativo y cualitativo en cuanto a la presencia de los medios de comunicación interactivos en la vida de las personas. Cuantitativo en términos de adquisición de equipamiento tecnológico y el uso de éste; y cualitativo por el giro que toman las prácticas sociales a través de los usos y apropiaciones de dichos medios. También deja entrever que hablar de cultura mediática no se trata sólo de instrumentos o aparatos tecnológicos sino de todo un conjunto de prácticas sociales en el que la producción de significados, comportamientos y relaciones transcurren en presencia de medios de comunicación interactivos. Estos medios no producen efectos por sí solos, desde el rastreo por el estado del arte se recalca la interacción de un conjunto

de variables que determinan su influencia, como las características actitudinales del sujeto y el entorno en el que se desenvuelve.

Teniendo en cuenta las diferentes investigaciones abordadas, es posible plantear, que algunas consideran a la cultura mediática como participante en el proceso de moldear individuos, acorde con las necesidades e intereses del mundo tecnocapitalista. Otras sugieren el tema desde las nuevas posibilidades de comunicación que ofrecen los medios de comunicación interactivos, así como las opacidades para mantener las relaciones cara a cara en un espacio físico y tiempo determinado, dado que se presume, comienza a dominar el entorno virtual, es decir, enfatizan en los efectos positivos o bien negativos para las personas que interaccionan con ellos.

En cuanto a las familias dentro del contexto de la cultura mediática, las investigaciones se han centrado en la conectividad, disponibilidad de aparatos tecnológicos, papel que debe desempeñar la familia para controlar los contenidos que circulan en la red, las brechas digitales entre los adultos, niños y niñas, la dependencia de los jóvenes frente al medio. Otras han avanzado en la comprensión de los cambios culturales que están apareciendo en el proceso de socialización familiar en el contexto de participación de la cultura mediática

Desde la perspectiva de cambios culturales, la cultura mediática adquiere significación a partir de la interacción de los sujetos con la carga material y simbólica de los medios de comunicación interactivos, presentes en las sociedades contemporáneas. Se reconoce que en la actualidad, la cultura es construida desde los usos y apropiaciones de dichos medios, los cuales moldean al sujeto a partir de las estructuras iniciales con las que fueron concebidos, en diálogo con los cimientos culturales y cognitivos de aquel. De este modo, se aclara, que los contenidos y mensajes presentes en los medios de comunicación interactivos, no determinan el significado que les da la audiencia, ésta es quien determina de qué manera será afectada, por lo cual, “la

extensión y prácticas que se despliegan en torno a estas tecnologías en el hogar pueden verse influidas, entre otros factores, por la naturaleza y características de la institución familiar” (Hernández, 2017, p. 35).

Capítulo IV. Usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos

*Más allá de los usos técnicos de los medios de comunicación interactivos,
las familias los han apropiado como escenarios simbólicos
donde transcurre y gestiona la vida misma.*

En el siguiente capítulo busco dar cuenta del primer objetivo planteado en esta investigación relacionado con la caracterización de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos en familias de la ciudad de Pereira.

Para ello en un principio, hago referencia a los conceptos “usos” y “apropiaciones”, dado que estas acciones que emprenden los sujetos son las que permiten el surgimiento de la reapropiación social y semántica de los medios. Continuando con un apartado por familia que permite dar cuenta a través de categorías emergentes, de la singularidad en los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos en la cotidianidad de las familias investigadas, debido a que “cada familia tiene costumbres, ideas y modos particulares de relación e interacción. La forma de afrontar las situaciones que viven tiene un modo distinto en cada una” (Barrera et al., 2014, p.33).

En cuanto a los usos y apropiaciones que hacen los sujetos de los medios de comunicación interactivos, es importante aclarar, que los conceptos “uso” y “apropiación” han sido relacionados indiferenciadamente con las prácticas de uso que le dan los sujetos a los medios en la cotidianidad. Sin embargo, es indispensable precisar que el término “uso”, depende de las funciones ideológicas de los medios, es decir, responde a los fines para los cuales fueron creados, va ligado a las funciones y aplicaciones que le fueron asignadas desde la comunicación,

como el informar y entretener. No obstante, considerando aportes teóricos de Martín-Barbero (1987), las prácticas de los sujetos con respecto a los medios de comunicación interactivos no solo responden a los fines innatos de estos, sino también a un proceso holístico en el que entran en juego las creencias, ideologías, valores, necesidades, costumbres, experiencias significativas de las personas que interactúan con ellos. Se trata de un proceso de construcción de sentido e interpretación a partir de los espacios y prácticas socioculturales que se suscitan desde la articulación e interacción con los medios de comunicación interactivos en la vida cotidiana, es decir en “lo que se nos da día a día (o nos toca en suerte)” (Certeau & otros, 1999, p.1).

Vida cotidiana que corresponde a ese espacio material y simbólico donde el ser humano en relación con otros construye su historia a través de diversas prácticas y vivencias, las cuales son influenciadas por factores sociales, políticos, económicos y culturales que de una u otra forma determinan, limitan o no, las formas en que los sujetos usan y apropian elementos del entorno con los cuales se confrontan de manera activa, como los medios de comunicación interactivos, lo cual tiene correspondencia con las “maneras de hacer” en la cotidianidad, “que constituyen las mil prácticas a través de las cuales los usuarios se reapropian del espacio organizado por los técnicos de la producción sociocultural” (Certeau, 2000, p.44).

De esta forma, la apropiación trasciende el uso técnico funcional de los medios, “es en las prácticas mismas del uso, apropiación del objeto, donde existe una acción creadora que permite fabricar un producto diferente. [...] Son modos de marcar socialmente los objetos culturales, hacerlos semejantes a lo que es, hacerlos propios, es decir, apropiárselos o reapropiárselos (Castro, 2011, p.136). Es una praxis subjetiva ligada a un objeto técnico o a un conocimiento tecnológico, en el que se ponen en juego las representaciones y necesidades de los sujetos que las utilizan; por lo que los modos de apropiación no dependen sólo de la naturaleza de los medios

técnicos, sino en gran medida, de las condiciones, capacidades, necesidades e intereses que caracterizan a quienes lo usan, “es decir, que la tecnología posee significados sociales diferentes que se producen en contextos diferenciados y que poco tienen que ver con el significado otorgado por sus creadores” (Hine, 2004, p.194). Se trata de una reapropiación social y semántica que han tenido los medios de comunicación interactivos, en el proceso de socialización de las familias, inmersas en el contexto de la cultura mediática, a partir de los usos y apropiaciones que hacen los sujetos.

En este sentido, las prácticas de los sujetos con relación a los medios de comunicación interactivos, desde Thompson (1998), no se tratan sólo de un proceso material, sino también simbólico de dotación de sentido e interpretación, que se manifiesta en la práctica, es decir en la vida cotidiana de las personas. La apropiación de los medios “se interioriza a través de la socialización, se basa en las experiencias propias de la realidad de los sujetos” (Echevarría, 2008, p. 176), convertidas en discursos y prácticas generadas a partir y a través de los usos de los medios de comunicación interactivos, siendo los sujetos quienes mediante actividades concretas, usan y transforman los artefactos, los resignifican y los incluyen a la cotidianidad a la par de otras prácticas existentes que contribuyen a la construcción de su mundo inmediato, acorde a sus necesidades más específicas, por lo que la apropiación entonces no sigue una lógica única.

Dar cuenta de los usos y apropiaciones de dichos medios, es referirme entonces, a las representaciones y reelaboraciones que hacen los sujetos de los medios de comunicación interactivos en las prácticas e interacciones de la vida cotidiana familiar, por los sentidos que otorgan los integrantes de las familias a la hora de vincularse e interactuar en presencia de los medios de comunicación interactivos, por lo que sucede en y con esos medios donde la gente se expresa, actúa e interactúa, es decir, de la reapropiación social y semántica de estos, al intentar

“recuperar los significados de la experiencia de los sujetos, para entender en qué universos simbólicos se inscriben las prácticas y representaciones sobre las TIC” (Winocur, 2009, p. 62). Pues estos no son sólo objetos materiales sino también sociales y culturales “con una dimensión simbólica, revestidos de diversos significados que emanan de la interacción social” (Serrano, 2015, p.105).

Lo anterior, implicó indagar a través de la comprensión y análisis de los registros etnográficos convencionales y virtuales a través de los diarios de campo, tal como presenté en la estrategia metodológica, que describen prácticas realizadas en tiempos y lugares particulares, cuando los sujetos estaban solos o acompañados y con acceso a los medios de comunicación interactivos, los significados específicos que impregnaban a los medios, según los objetivos perseguidos por cada una de las familias en sus vidas cotidianas, por lo que puede tratarse según Winocur (2009), de un proceso situado producido a través del bagaje cultural, político, social de los sujetos productores de significaciones y conocimientos. Esto sugiere que “el agente de cambio no es la tecnología en sí misma, sino los usos y la construcción de sentido alrededor de ella” (Hine, 2004, p. 13).

En este capítulo, busco, así, visualizar la refuncionalización simbólica que han tenido los medios de comunicación interactivos en dos familias de la ciudad de Pereira, a través de sus usos y apropiaciones, reconociendo sus formas de socialización.

Por otro lado, resalto lo ya mencionado en capítulos anteriores, en cuanto a la significación que adquieren los medios de comunicación interactivos para los integrantes de estas familias, dado que cada uno construye y reconstruye las apropiaciones de estos en el proceso de socialización, a partir de sus propias realidades, razón por la cual dedicaré un apartado a cada familia, de manera que se reconozcan sus particularidades en cuanto a las formas de ser, sentir,

pensar, saber, estar y convivir. Dichos usos y apropiaciones, las presento a través de categorías emergentes que denotan la refuncionalización simbólica que han tenido los medios en cada familia, es decir, la trascendencia de la función básica de la tecnología, en el sentido de que el medio no es utilizado solo como tecnología de información y comunicación, sino como “escenario simbólico constitutivo de nuevas formas de sociabilidad y entretenimiento, como fuente de consuelo, como un espacio real e ilusorio para controlar la incertidumbre, como un territorio imaginario para fijar el lugar en el sentido antropológico amenazado por la dispersión y la deslocalización del ámbito doméstico, y como un recurso para sostener, acercar y reinventar la presencia de los nuestros y de los otros (Winocur, 2009, p.15). Intento responder, así, al primer objetivo de la investigación, que se configura en el punto de partida para dar cuenta más adelante de las formas de socialización producidas en dos familias de Pereira, que usan medios de comunicación interactivos. Y se destaca una vez más, que en estas familias, son “los usuarios los que están allí para recordarnos que los procesos de comunicación digital son procesos eminentemente sociales y se desarrollan en el territorio que plantean las necesidades de los sujetos en los distintos momentos de su vida, de acuerdo con las relaciones cara a cara, mediadas o imaginadas que plantean con los demás” (Urresti, Linne & Basile, 2015, p. 81).

4.1 La cotidianidad de la familia Tita, entre lo situado y lo virtual



Figura 2. Cotidianidad de la familia, Gálvez, E. (2018). Imagen que corresponde a una escena observada en la familia, en la cual el padre hace uso del computador, y madre e hija están en una videollamada con la abuela materna que se encuentra hospitalizada

En este apartado doy cuenta de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, en la familia de la ciudad de Pereira, que al inicio de la investigación estaba conformada por mamá, papá, hija y abuela materna, abuela que cuando comencé el trabajo de campo, ya no se encontraba en casa, pues presentó problemas de salud y fue hospitalizada. De hecho, solo alcancé a interactuar físicamente con la abuela, el día en que socialicé los propósitos de la investigación y me dieron el consentimiento informado. Situación que me suscitó mucha conmoción, por el estado anímico de la familia en general, y sobre todo de la nieta, quien permanecía gran parte del tiempo sola en la casa, dado que la abuela era quien la cuidaba desde su nacimiento. Es de anotar que los primeros intentos por ingresar al espacio físico del hogar, se

tornaron algo incómodos, porque la mayoría de veces que informaba a la familia sobre la visita, manifestaban que solo estaba la niña en la casa, sin embargo, en algunas ocasiones permitieron que se iniciara el proceso de investigación aún en ausencia de ellos, quienes llegaban más tarde escalonadamente.

Entonces, las dinámicas familiares transcurrían en medio del trabajo tanto del padre como de la madre, quien a su vez permanecía un buen tiempo en el hospital cuidando a la abuela, y la vida de la niña giraba en torno a la escuela y la casa.

Una situación bastante difícil y que me tocó anímicamente como investigadora, fue la muerte de la abuela por causa del cáncer; de hecho, dado que al estar en el espacio íntimo del hogar en muchas ocasiones, y escuchar de parte de la madre y la niña, algunas angustias y desmotivaciones a causa del sistema de salud, sentí la necesidad de acompañarlos el día del velorio. A raíz de esto, como investigadora me sentí incómoda de regresar a la casa de la familia a continuar con el proceso de investigación, motivo por el cual hablé primero con la madre la posibilidad de no realizar más visitas, máxime cuando solo faltaba un encuentro según lo acordado. Sin embargo, ella planteó que no había ningún inconveniente, solo era cuestión de esperar unos días para recuperarse.

Por otro lado, es importante plantear, que el padre tiene una microempresa de la cual la esposa es secretaria, y por lo tanto ambos son trabajadores independientes. El contacto entre todos los integrantes de esta familia cuando están separados físicamente por el trabajo, estudio u otro tipo de actividades, se mantiene a través del teléfono celular y la tableta, por lo cual cada uno tiene conexión a internet. De la misma forma, cuando la abuela enfermó y fue hospitalizada, mantuvo la comunicación con su nieta a través del teléfono móvil, pues dada su situación crítica de salud, no creían conveniente que la niña visitara el hospital. Y dadas las múltiples

ocupaciones de los demás integrantes de la familia, hacer uso de los medios se convirtió en la base para mantener informados en cualquier momento y lugar, sobre su estado de salud.

Resalto además, que cuando la abuela fallece, emergen una serie de expresiones de duelo, afecto y agradecimiento a través de las redes sociales virtuales como Facebook, publicaciones que tras leerlas y guardarlas en los repositorios de información, me causaron una profunda tristeza, al conocer el proceso tan difícil y desesperanzador por el que tuvo que pasar la familia.

Así pues, esta familia trascendió del uso técnico y funcional de los medios de comunicación interactivos, reapropiándolos social y semánticamente, es decir, le otorgaron unos significados, símbolos y valores en sus prácticas de interacción cotidiana, dentro y fuera del espacio doméstico, lo que se devela en la emergencia de cinco categorías, cada una acotada acorde a lo que se refiere dentro de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos.

4.1.1 Compartir información.

Compartir información, corresponde a la primera categoría relacionada con los usos y apropiaciones que hacen de los medios de comunicación interactivos, los integrantes de esta familia, residentes en uno de los barrios de la ciudad de Pereira. “Un propósito primordial de las nuevas tecnologías es la producción, organización y difusión de la información” (Burbules & Callister, 2001, p.13), en el sentido de que todo aquello que se desee saber está disponible en su mayoría, para la gente que tiene conexión a internet, sin embargo, esta familia ha trascendido el uso de los medios para acceder a la información de interés general y específico, y los ha

reapropiado semánticamente como artefactos culturales que les permite subsanar cualquier necesidad de información particular inmediata o no, nacida en la cotidianidad de la casa y fuera de ella, resolviendo situaciones de familia, rápida y eficientemente, “de modo que se están viendo cubiertas gran parte de las vías de comunicación entre los diferentes miembros del hogar, posibilitando que esta comunicación tenga un carácter instantáneo y pertinente” (Hernández et al., 2014, p.38), es decir, que cualquier inquietud o necesidad de los integrantes de esta familia, es solventada por los otros en el momento en que se solicita, como se denota en el siguiente chat (figura 3), en el cual se aclara en el mismo instante en el que la madre está comprando a su hija unos pinceles y plantillas para la clase de artes, cuáles son los que debe comprar, sin temor a equivocarse:



Figura 3. Corresponde a un pantallazo tomado de WhatsApp, en el que se da una conversación entre la madre y la hija, cuando la primera está en una tienda de arte, en el mes de octubre de 2016.

De esta manera, en esta familia, inmersa en una ciudad como Pereira, donde los medios

de comunicación interactivos, se han convertido en una herramienta de comunicación fluida y de menores costos, “la red es el espacio en el que se ofrecen los canales para satisfacer las inquietudes y las búsquedas” (Urresti et al., 2015, p. 79), ya sea con relación a situaciones de su vida familiar, o a expectativas, necesidades y motivaciones suscitadas en el medio donde se desenvuelven los sujetos, modificándose por tanto, hábitos y costumbres como el tener que esperar a llegar a casa para saber con detalle cómo les fue en el trabajo o en la escuela, o bien hacer tiempo para saber cómo hacer determinadas cosas, dado que la instantaneidad que posibilitan los medios, no dan paso a que la incertidumbre se prolongue por mucho tiempo; con esto puede decirse, que en la actualidad, “nos encontramos con una sociedad en la que el intercambio de información también tiene lugar a través de las nuevas tecnologías” (Casado, 2017, p.23).

Igualmente, en esta familia se mantienen informados sobre sus gustos, intereses, necesidades, ideas, aún sin que hayan tenido comunicación directa, dado que la publicación de estados en redes sociales virtuales y en el perfil de Whats App²⁰ haciendo uso de material textual y audiovisual por ejemplo, dan cuenta de formas de ser y anhelos más hondos, es el caso de la siguiente difusión (figura 4) donde la hija expresa de forma indirecta el color de cabello que desea tener, por lo cual se plantea que “no sólo nos relacionamos y compartimos con los demás, sino que, además, exponemos abiertamente y en tiempo real nuestros gustos y tendencias, expresando la propia identidad” (Ponce, 2012, p. 6):

²⁰ “Aplicación de mensajería que permite enviar y recibir mensajes mediante internet (de modo instantáneo)” (Celaya et al., 2015, p.5)



Figura 4. Pantallazo de la Red Social Facebook. Publicación compartida por la hija en el muro de su madre, que además causa una reacción en ella a través de emoticones, septiembre de 2016.


Por otro lado, una publicación o un me gusta, representado a través del siguiente ícono en la red social Facebook,  por ejemplo, informa y permite descubrir entre los integrantes de la familia y otros contactos, gustos, intereses, aficiones, tendencias, ámbitos de interés, acciones y reacciones en diferentes situaciones de la cotidianidad, dado que, según Shanyang Zhao, retomado por Rodríguez y Rodríguez (2013), los usuarios de redes sociales como Facebook aportan información sobre sí mismos, ya sea del “sí mismo visual, que se presenta a través de las imágenes publicadas en el área de fotos del perfil; el sí mismo cultural, encargado de mostrar los gustos del sujeto a través de listas (de canciones, grupos musicales, películas, etc.); y el sí mismo verbal, el cual se presenta en la parte en la que el sujeto se autodescribe con textos” (p.225), tal y como se denota en el siguiente pantallazo del muro de la red social mencionada (figura 5), que a su vez pueden ser complementados y retroalimentados por otros miembros, con opiniones y comentarios al respecto:



Figura 5. Corresponde a un pantallazo tomado de la Red Social Facebook. Hija comparte un meme en el muro de su madre, en septiembre de 2016, para representar cómo actúa cuando la envían repentinamente a hacer algo fuera de la casa.

De esta manera, la red social en línea en esta familia, es apropiada para intercambiar información de sí mismos, así como para obtenerla sobre los demás integrantes. Esta forma de compartir información, si bien permite que la familia mantenga informada sobre sí misma, también busca obtener respuestas a sus inquietudes cotidianas dentro y fuera del hogar para el desempeño de determinadas tareas, y resolver cosas prácticas, lo cual abre paso al intercambio de opiniones, aclarar dudas y suscitar posibles intervenciones, como se evidencia en el siguiente registro de la cotidianidad:

Papá: Diana búsquele pues un celular a su mamá que pueda ver bien los videos.

Mamá: Yósselin usted que tiene mercado libre traiga el celular y busquemos un celular que ahí salen mejor y dice qué tiene.

Hija: Si, yo vi este, mire (muestra celular a la madre), pero mire la memoria, miremos los comentarios para saber si ha salido bueno.

Papá: pero comparen a ver de cuál hablan mejor, porque si valen lo mismo comprar el mejor.

El ejemplo anterior, controvierde de alguna manera el siguiente enunciado: “si tradicionalmente la educación familiar ha sido unidireccional, de padres a hijos, la integración de las TIC en el contexto familiar rompe con este esquema, ya que generalmente los padres carecen de la competencia digital para educar a sus hijos en este ámbito” (Hernández et al., 2014, p.36), en el sentido de que en este contexto familiar, no puede hablarse de una educación unidireccional ya sea de padres a hijos o viceversa, pues unos y otros usan y se apropian de los medios de comunicación interactivos, aprenden conjuntamente, realizan consensos y se redireccionan hacia distintas fuentes de información. En consecuencia, es importante referirme al aprendizaje bidireccional en esta familia, dado que todos sus integrantes, tanto los niños, niñas, jóvenes y adultos, dan y reciben, pueden ser portadores y participantes activos en el acceso y distribución de la información, y, por ende, cualquiera es fuente de enseñanza o aprendizaje, razón por la cual “se establecen relaciones de ida y vuelta, de doble vínculo, de conexión, de adaptación. Las interacciones tienen la característica de ser circulares y flexibles, dando lugar a la construcción de relaciones simétricas y complementarias de acuerdo al contexto relacional familiar” (Neyra, 2016, p.25).

Hablar de flexibilidad en las interacciones, así como de la participación activa de todos los integrantes de esta familia, sin distinción alguna, en los procesos comunicativos, da paso a la retroalimentación de carácter horizontal, pues aquí, no solo los adultos son los que aportan información, también los niños y niñas pueden hacerlo desde sus posibilidades de expresión e intercambios dialógicos, por lo cual no puede hablarse de receptores pasivos, unos y otros se influyen mutuamente.

4.1.2 Exteriorizar estados de ánimo.

Exteriorizar estados de ánimo corresponde a la segunda categoría relacionada con los usos y apropiaciones que hace la familia Tita de los medios de comunicación interactivos, en la ciudad de Pereira. Familia que usa los medios como objetos materiales para enviar mensajes, sin embargo más allá de esta función comunicativa que la conecta con el mundo y con los demás, surge una dimensión simbólica construida a partir de la interacción entre sus miembros con base en motivaciones y necesidades, se da “la consolidación del ámbito digital como un nuevo espacio de socialización, con algunas peculiaridades propias dada su condición electrónica, que también tiene repercusión en la dimensión emocional de la persona” (Serrano, 2015;p.103), pues han sido apropiados para la expresión de emociones, sentimientos, pensamientos, reacciones, actuaciones sobre sí mismo y sobre los demás integrantes de la familia, o en respuesta a situaciones y experiencias de la cotidianidad que suelen generar expresiones emocionales como: enfado, alegría, impaciencia, sorpresa, y todas las matices que pueden surgir en el terreno de lo social. De esta manera, los medios de comunicación interactivos, en este contexto, son “cauce para la expresión de emociones” (Serrano, 2015, p. 104), las cuales pueden ser capturadas en el espacio digital, almacenadas para el recuerdo, comentadas y compartidas con otros.

Desde la perspectiva anterior, y según Serrano (2015), retomando a Cvetkovich, los medios de comunicación interactivos se constituyen en ocasiones en “archivos de sentimientos” esto es, en repositorios de sentimientos y emociones, que son codificados no sólo en el contexto de los textos en sí sino en las prácticas que rodean su producción y recepción” (p.104). En este

sentido por ejemplo, en el siguiente pantallazo (figura 6) de la red social²¹ Facebook²², se denota como a la hija le es posible acceder en cualquier momento y lugar a una expresión de afecto por parte de su madre, emanada el día de su cumpleaños:



Figura 6. Pantallazo de una publicación realizada por la madre a su hija, en el muro de la Red social Facebook, el día de su cumpleaños, diciembre de 2016.

Estas “manifestaciones que poseen mucho de la urgencia y la energía propias de las conversaciones cara a cara” (Crystal, 2013, p.338), surgen en la presencialidad o virtualidad, y logran desplegar en esta familia en particular, toda expresividad en el ser humano en conexión con otros, reflejar sus aspectos más íntimos. Por tanto, en este contexto familiar, la virtualidad es un espacio propicio para exteriorizar cuánto amor hay en la familia, tal como se expresa en la siguiente imagen (figura 7), con la cual la niña manifiesta toda la admiración que siente por su padre:

²¹ “Una red social es una estructura social formada por personas o entidades conectadas y unidas entre sí por algún tipo de relación o interés común” (Ponce, 2012, p. 2)

²² Facebook es una red social en línea creada en el año 2004 por Mark Zuckerberg con el objetivo de conseguir que el “mundo” fuera más abierto y estuviera conectado, en línea” (Casaso,2017, p.31)



Figura 7. Captura de pantalla de un mensaje enviado por la niña a su padre a través de Whats App, en septiembre de 2016.

Además en esta familia, dada la enfermedad de la abuela y posteriormente su fallecimiento, el Facebook se convirtió en el espacio simbólico de desahogo, reconocimiento y gratitud por la entrega realizada como madre y abuela, así como lugar para exteriorizar y compartir el dolor de las ausencias, el sentimiento de pena y duelo por su muerte, que a su vez repercutió en el estado emocional de los otros que accedían a las publicaciones, y era manifestado a través de comentarios escritos o emoticones, siendo el internet desde esta perspectiva, “un espacio en el que las emociones son activadas y expresadas” (Serrano, 2016, p.21). Aquí, se han transformado los medios, en espacios de refugio y consuelo que se buscan durante el día cuando el sujeto necesita consolarse y expresarse, o bien, sentir la conexión con los que ya no están, ayudando quizás a controlar la ansiedad de la separación, “y es que “las familias necesitan recrear un “objeto transicional” en el sentido de Winnicott (1999), una “zona de experiencia intermedia” como aquella que le permitía al bebé separarse del pecho materno y aferrarse al osito de trapo para poder tolerar la separación” (Winocur, 2009, p.39), un ejemplo clave es la publicación (figura 8) de la hija por la muerte de su madre:

la dueña de mi vida, bendice mis mañanas, y aunque no este conmigo nunca voy a olvidarte,..... que me importa que allá un millón de ilusiones se quedaron perdidas....

Madre: te extraño y te amare siempre



1 comentario



Figura 8. Pantallazo de una publicación realizada por la hija a su madre fallecida, en el perfil de la Red Social Facebook, en noviembre de 2016.

Lo expuesto, deja entrever cómo publicar en la Red Social Facebook, parece ser para la madre, en esta familia, un “objeto transicional” apropiado para generar un espacio simbólico de encuentro entre la madre y su hija, y canalizar la angustia de la separación; se constituye en el puente de conexión y expresión de los más hondos anhelos y tristezas, con el ser que ya no está físicamente, pero da la sensación que aún permanece a través de sus fotografías, publicaciones y perfil creado en la virtualidad. La Red Social manejada a través del teléfono celular, se convierte para ella, en testigo de los afectos y del sufrimiento que dejan las ausencias.

Es como si los medios en este caso, encarnaran a los otros, permitiendo la conexión simbólica con ellos; además vuelven visible ante los demás, los más hondos anhelos, miedos y padecimientos emocionales. Por lo cual puede expresarse, que la dimensión afectiva del ser

humano y la familia, no está limitada en este contexto, solo a la esfera privada, sino que también se hace pública cuando se expone en redes sociales virtuales para hacerse visible y comentada, es decir, que con el uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos, las informaciones y sentimientos privados de sus integrantes, se vuelven públicos, de ahí por ejemplo, como indica Serrano (2016) retomando a Peyton, el botón que representa la noción de gustar en la red social Facebook, “ha experimentado un cambio semiótico, pues se ha desplazado desde la esfera íntima y emocional de los individuos hacia la esfera pública” (p.23).

Entonces, “la experiencia con la computadora, Internet y el móvil, no sólo se explica como un impacto directo de las múltiples posibilidades que brindan sus programas y aplicaciones, sino también, como consecuencia de una impronta cultural y social que encontró en dichas tecnologías un soporte simbólico ideal para expresarse” (Winocur, 2009, p.14), en el sentido de, que en el mundo contemporáneo, específicamente en familias como la mencionada, que usan y apropian los medios de comunicación interactivos, los cuales ofrecen posibilidad de conexión permanente, se han configurado lo que en capítulos anteriores denominé, cultura mediática, donde los distintos medios se entretajan con la trama misma de la vida cotidiana, permitiendo hacer las cosas de maneras distintas y ofreciendo potencialidades sociales y políticas diferentes, como la expresión de emociones y sentimientos, acciones como la solidaridad y el compañerismo, que hoy en día parecen hacer frente a limitaciones tradicionales de espacio y tiempo; de ahí que la publicación de una imagen en el perfil de WhatsApp, se convierte en símbolo de pesames y acompañamiento en un momento difícil en la vida de los otros. Resaltando en este punto, cómo los medios permiten en algunas ocasiones, el surgimiento de expresiones y acciones fraternas con las tragedias ajenas, tal como se presenta en el siguiente registro de una conversación cotidiana:

Mamá 1: Si supo que a gloria se le vino el bebé, mandemos a Deisy y Diana esta foto para que la coloquemos en el perfil como solidaridad con ella

Mamá 2: Muestre

Niña 1: ay sí, ella puso un mensaje de ángeles.

Considerando lo mencionado en párrafos anteriores, argumento, que no puede plantearse de manera general y tácita, tal como lo sostiene mucha de la literatura que circula con relación a los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, que estos generan un impacto negativo en las relaciones de los seres humanos al distanciarlos y aislarlos unos de otros, y que las interacciones virtuales carecen de toda emotividad posible, pues desde Desk, Fischer y Bos, autores retomados por Serrano (2016), “la comunicación mediada por ordenador no se caracteriza por la ausencia de emociones; al contrario (...), las emociones positivas se expresan en la misma medida que en las interacciones cara a cara, y las emociones negativas intensas incluso se expresan más abiertamente por ordenador” (p.22).

De esta forma, planteo, que los medios de comunicación interactivos, en familias de la ciudad de Pereira, como la investigada, parecen abrir nuevos espacios para las interacciones sociales, en los que también fluye a través de diferentes recursos como las videollamadas y los emoticones, la expresividad, sentimiento y emoción.

4.1.3 Hacer seguimiento a las actividades y rutinas de la vida cotidiana.

Esta es la tercera categoría que responde a los usos y apropiaciones que hace la familia Tita de los medios de comunicación interactivos. Familia en la que al parecer, “estar comunicados a todas horas y en todos los lugares se ha vuelto un acto perentorio e indispensable” (Winocur,2009,p.256), pues el estar siempre disponibles, les permite a sus

miembros gestionar y monitorear en cualquier momento y desde cualquier lugar, las situaciones que se presenten, hasta en tiempo real, de ser posible, como bien lo señala Sibilia, citada por Winocur (2009) “más allá de “virtualizar” los cuerpos extendiendo su capacidad de acción por el espacio global, la convergencia digital de todos los datos y tecnologías también amplía al infinito las posibilidades de rastreo y colonización de las pequeñas prácticas cotidianas. De a poco se va instaurando un régimen de control sobre la base del mapeo cotidiano de nuestras rutinas” (p.45).

Las acciones, expresiones y desenvolvimientos cotidianos de los integrantes de esta familia, dentro y fuera de casa, en el espacio situado o virtual, son contados, orientados, negociados, supervisados, limitados, reforzados, exaltados o no, y motivados a partir del uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos; lo cual se sustenta cuando el padre por ejemplo a través del WhatsApp y en tiempo real con videollamadas, puede monitorear la salida de su hija y la realización de ciertas rutinas en el hogar, como tender la cama, barrer y trapear, ejerciendo de esta forma control sobre sus acciones, pero además ella cuenta con la posibilidad de solicitar permisos, hacer negociaciones y establecer acuerdos para la realización de tareas o no, desplazamientos, entre otros; o bien, cuando la madre a través de su celular, puede darse cuenta dónde se encuentra su esposo. Lo planteado puede leerse en dos claves, como posibilidad de direccionar y acordar las actividades y rutinas de la vida cotidiana, tal como lo expresa Winocur (2009), “...y en muchos casos les sirve para ampliar las concesiones de horarios o cambiar los acuerdos preestablecidos” (p.35), o también en términos de mecanismos de control, que desde Gendler (2017), quien retoma Foucault, “remite a una acción de unos sobre acciones de otros tendientes a ordenar, inspeccionar, comprobar, verificar y/o dirigir a dichas acciones en un sentido y no otro” (p.59). Situaciones que se convierten entonces, en la puerta de entrada a

otras miradas críticas sobre los usos y apropiaciones de los medios con relación al direccionamiento de la vida familiar, desde la intimidad de los sujetos y el poder sobre sus cuerpos.

Es como si el uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos le permitiera y facilitara a la familia Tita, del ente territorial Pereira, orientar y organizar sus vidas, mantener el anclaje doméstico, es decir esa pertenencia e inclusión constante e instantánea con lo que se vive al interior de las familias, aunque sus integrantes se encuentren alejados geográficamente a kilómetros de distancia, concibiendo así el internet, como “elemento partícipe en el mundo relacional familiar, que interviene de una u otra forma en los movimientos que van emergiendo en las rutinas familiares” (Barrera et al., 2014, p.36), tal como se denota en la figura 9.



Figura 9. Pantallazo del WhatsApp que recoge una conversación entre padre e hija, en la cual en tiempo real, el padre controla la salida de su hija y a su vez hace seguimiento a una rutina, en septiembre de 2016.

En este sentido, tanto los adultos como la niña, garantizan el desempeño en diversas actividades, el cumplimiento de lo pactado u ordenado en familia, y la posibilidad de saber que se hace o deja de hacer en la virtualidad y presencialidad aun en ausencia de los otros. De esta

forma, planteo, que en este contexto familiar, “en realidad la tendencia actual es que las interacciones virtuales y las que se entablan en contextos físicos tiendan a hibridarse y mezclarse formando, más bien, redes personales de interacción físico-virtual” (Yus, 2010, p.39), como sucede, cuando a través de la siguiente imagen (figura 10) publicada por la madre en la virtualidad, se refuerza un comportamiento emergente en las relaciones cara a cara, y genera a su vez una reacción de la hija a través de comentarios en línea, por lo cual se plantea que “la inserción de la tecnología en el día a día de las familias instauró nuevos patrones de comunicación entre padres e hijos” (Verza & Wagner, 2010, p.61) :



Figura 10. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de su hija en la Red Social Facebook, relacionada con no usar el teléfono celular en la hora de la cena, lo cual genera un comentario de su parte, en octubre de 2016.

De esta manera, los medios de comunicación interactivos, parece que en ciertos escenarios familiares del municipio de Pereira, “toman parte en la reconfiguración de la comunicación que se da en el entorno familiar, así como en la reconfiguración de los espacios físicos y simbólicos” (Jiménez, 2014, p.9), en el sentido de, que su apropiación puede permitir que sus vidas, su organización y direccionamiento, sobrepase los límites del espacio doméstico, y

se lleve a cualquier lugar donde se encuentren sus integrantes sin importar la ubicación física, dando origen a nuevos lugares de encuentro para dirigir sus vidas.

4.1.4 Minimizar inseguridades.

Minimizar inseguridades corresponde a la cuarta categoría de los usos y apropiaciones que hace la familia Tita de los medios. Lo cual ha posibilitado en este caso, la extensión de los intercambios comunicativos y el aumento de su frecuencia, permitiendo a sus integrantes protegerse dentro y fuera de casa, así como canalizar preocupaciones, minimizar y controlar riesgos, peligros físicos y psicológicos, dar instrucciones desde cualquier momento y lugar para garantizar la supervivencia y comportamientos considerados adecuados, al respecto se menciona como “la ansiedad de “no estar localizable” o la necesidad de “estar permanentemente localizable” no se relaciona tanto con la compulsión por privatizar, interrumpir o invadir el espacio público, como sostiene mucha de la bibliografía y el sentido común, sino con la necesidad de extender en anclaje doméstico y familiar en el espacio público como una forma de contrarrestar la incertidumbre, y de llevar consigo las certezas” (Winocur, 2009, p. 35).

Lo anterior, me permite plantear, que en este contexto familiar del municipio de Pereira, parece surgir una redefinición de los límites entre lo público y lo privado, dado que datos sensibles de los integrantes de la familia como estados de ánimo, opiniones, fotografías de su vida íntima, lugares que visitan, situaciones familiares alegres o difíciles, que hacen parte de la privacidad de sus vidas, conjugan en la pública a través de las redes sociales virtuales como Facebook. No obstante, estas publicaciones no solo rompen con la privacidad de quien la publica, sino también de otros integrantes de la familia, que independientemente si están de

acuerdo o no, se hacen visible en las redes, ejemplo claro de esto, es cuando una madre comparte en su muro de Facebook las calificaciones de su hija en el ámbito escolar.

Entonces, en esta familia, muchos pensares, sentimientos y acciones de los seres humanos considerados como íntimos, se ponen al servicio de otras personas, a través de los perfiles en redes sociales y grupos de WhatsApp, lo cual parece desdibujar los límites que han existido entre lo privado y lo público, y que además vuelve susceptible su vida familiar de ser comentada por otros.

Por otro lado, el pánico que provoca en muchas ocasiones el tener que distanciarse de los seres queridos, en familias como esta donde ambos padres trabajan, y deben dejar sola a su hija en casa; o el hecho de querer resolver instantáneamente situaciones del ámbito doméstico, como cuando la niña quiere cocinar hojuelas, hacen también que el terreno de lo privado incursione en el público a través de llamadas, videoconferencias y chats en diferentes espacios de desenvolvimiento de los integrantes de la familia, otorgando los medios quizás las certezas de que los otros están bien al ser localizables, lo cual resulta cuando se conectan y están disponibles entre sí, y obtienen de manera inmediata las respuestas esperadas. Esta conexión de la madre con el ámbito doméstico y su posibilidad de gestionarlo aún sin presencia física, permite expresar, como los medios de comunicación interactivos en familias como esta, y en palabras de Winocur (2009) “recrean un hogar desterritorializado, que no obstante está fincado en espacios físicos concretos, conocidos e íntimos”. (p.26), en el sentido que fuera o dentro del espacio doméstico hablando en términos geográficos, se continúa viviendo y gestionando lo que sucede en el espacio físico del hogar, por lo cual la vida familiar no está supeditada a un territorio.

De la misma forma, en los momentos en que algún integrante no está cerca de su familia y se encuentra solo, la conexión que se da a través de los medios de comunicación interactivos,

parece generar la sensación de estar acompañado, en la medida que de manera instantánea se resuelven situaciones, expresan emociones e intercambian mensajes, dado que en “la actualidad nos podemos comunicar de forma inmediata, en tiempo real y a distancia, gracias a las redes sociales en línea, y a los servicios de mensajería instantánea”(Casado, 2017, p.42).

Esta cercanía aun en medio de la ausencia física, me permite plantear, que en la familia en mención, los cuerpos extienden sus posibilidades y capacidad de acción a través de los medios de comunicación interactivos, generando conexiones entre lugares distintos, como cuando la madre está en casa y su hija en la escuela, lo que también refleja el poder ubicar y rastrear a ese otro dentro de espacios físicos concretos, “creando realidades paralelas donde se multiplican los escenarios que nos confirman una y otra vez que existimos y que los otros existen para aliviar el sinsentido que nos provoca la incertidumbre” (Winocur, 2009, p.25).

En cuanto a minimizar los miedos, de lo que le puede suceder a los integrantes de la familia cuando no están juntos, se evidencia en un mensaje de WhatsApp (figura 11), en el que la madre advierte a su hija sobre el uso de un artefacto que puede causar quemadura, por lo cual, el uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos permite dar soluciones rápidas y oportunas a situaciones de la cotidianidad familiar:



Figura 11. Captura de pantalla de un mensaje enviado por la madre a su hija a través de WhatsApp, en octubre de 2016.

De esta manera, parece que no se trata de una irrupción en la vida pública de los otros, sino de satisfacer el sentimiento de seguridad y compañía, así como la solución a cualquier inquietud o problema, o la posibilidad de manifestar la preocupación por el otro, de ahí que se exprese, “el celular alberga y sostiene nuestras redes, contactos y afectos, pero también expresa poder sobre nuestro cuerpo y el cuerpo de los otros, sobre nuestro tiempo y el tiempo de los otros, sobre nuestros territorios reales, imaginarios y virtuales” (Winocur, 2009, p. 43).

En cuanto a canalizar preocupaciones por el bienestar de los otros, los medios pueden otorgarle a los integrantes de esta familia, un alivio frente a lo que les ocurre o puede ocurrir, por ejemplo, desde Jiménez quien retoma a Tomita (2014) se “percibe un sentido de seguridad solo llevando un keitai (teléfono móvil)” (p.19), por lo que más que controlar, en este contexto familiar, parece haber un interés por el estado en el que se encuentran unos y otros, así, urge ubicar a uno de sus integrantes, tal como se revela en el siguiente registro de un diario de campo:

Niña 1: Mami mire a ver dónde está mi papá.

Madre 1: para qué

Niña 1: Para que sepa si ya viene. Llámelo.

Madre 1: No, yo por aquí lo busco, él no contesta, qué raro y ahí lo veo conectado.

Así es, como a través del uso de las aplicaciones de los medios, se informa la ubicación del espacio geográfico donde se encuentran unos y otros, manteniendo el contacto permanente al estar siempre visibles y disponibles, en el sentido que hay información constante del lugar físico donde se encuentran, las personas con las que interactúan y las actividades que realizan hasta en

tiempo real, esto implica no dejar de estar conectados a la red, aunque se haya suspendido la conexión física. Lo anterior, parece generar sensación de tranquilidad y sosiego al estar enterados de todo lo que les acontece en cualquier momento y lugar, y es que parece ser que “la visibilidad es la condición de la existencia, de la integridad física y mental, y de la lealtad a la familia, a la empresa o al grupo de amigos. Red de pertenencia y protección familiar” (Winocur, 2009, p.36).

4.1.5 Comunicar vivencias.

La quinta categoría que da cuenta de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos en esta familia pereirana, es comunicar vivencias. La interactividad en este contexto,²³ permite recrear, recordar y compartir permanentemente en familia los momentos y vivencias que se tienen de manera individual en otros escenarios y con otras personas, en la misma casa en ausencia de unos y otros, a partir por ejemplo de “los dispositivos digitales y móviles que han ampliado el repertorio de lo fotografiable, permitiendo el registro de circunstancias imposibles de fotografiar, en tiempos de tecnología analógica” (Urresti, Linne & Basile, 2015, p.62), lo que a su vez permite capturar, guardar y compartir momentos considerados importantes en la vida de cada uno, y es que la fotografía desde Castell, retomado por Rodríguez y Rodríguez (2013), “forma parte de la comunicación, pero actúa como memoria para reforzar las relaciones en el presente” (p.297) , facilitando el registro de aquello con un significado especial tanto para quien captura como para quien mira la fotografía, ya sea acerca de personas, objetos, lugares y situaciones, que además hacen posible que “las familias

²³ “... grado en que los participantes en el proceso de comunicación tienen control y pueden intercambiar roles en su discurso mutuo” (Casado, 2017, p.93)

pueden estar en contacto con mayor facilidad y acceder a la información acerca de la historia y acontecimientos familiares que pueden integrarse en un archivo permanente” (Katz& Rice, 2005, p.33). Como muestra de lo planteado, presento la siguiente comunicación de la hija con el padre a través del WhatsApp:



Figura 12. Captura de pantalla de un WhatsApp que envía la niña a su padre, el cual contiene un video y descripción de una presentación cultural realizada en la escuela.

Lo antepuesto, deja entrever cómo los medios de comunicación interactivos han sido apropiados por esta familia ubicada en el municipio de Pereira, como espacios de experiencias compartidas que posibilitan las relaciones familiares a partir del contar, mostrar y compartir las historias del día a día, además de aquellos lugares importantes, lo cual genera conexiones emocionales al hacer partícipes a los otros de aquellos momentos considerados significativos, y a su vez, parecen reflejar el deseo de cercanía con los otros cuando están físicamente separados. Permite entonces, el teléfono móvil, “mantener la cohesión imaginaria de estos espacios

familiares seguros donde habitan nuestras certezas, cuando nos cubre bajo el manto protector de estar siempre comunicados con los nuestros” (Winocur, 2009, p.22).

La comunicación de estas vivencias puede darse de manera sincrónica cuando se transmite en línea y en tiempo real, dado que unos y otros están conectados y coinciden al mismo tiempo y espacio virtual, aunque en diferentes lugares geográficos, lo cual genera la expresividad de emociones y diálogos de manera instantánea, por ejemplo haciendo uso de las videollamadas; o asincrónica²⁴, cuando los integrantes de la familia registran y almacenan sus vivencias diarias consideradas importantes, archivando de esta forma los recuerdos para luego ser compartidos, esto no ocurre entonces en completa correspondencia temporal en el espacio virtual, y es así como unos y otros deciden cuándo participar y hacerse partícipes de lo comunicado, tal como sucede con los mensajes de WhatsApp, ícono que “ha pasado de ser considerado un medio para comunicarse a un fin en sí mismo, lugar en el que tienen lugar las relaciones y escenario en el que también ocurren cosas” (Mejía & Rodríguez, 2014, p.128), como lo es por ejemplo, el sentimiento de alegría de un padre al ver a su hija presentarse ante un público en una institución educativa. Es el medio, la posibilidad de revivir y mostrar aquello que les pasa en otros escenarios, de recoger múltiples experiencias para posteriormente ser rememoradas y compartidas en familia, capaces quizás de transmitir la calidez y emocionalidad que se genera en la mutua presencia.

El poder comunicar vivencias a partir del uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos, recogiendo en lo posible todos los detalles de lo acontecido a través

²⁴ “Esta característica se refiere al concepto de que los mensajes pueden estar escalonados en el tiempo. Los remitentes y receptores de mensajes electrónicos pueden leer el correo en diferentes períodos temporales. También significa la capacidad de una persona para enviar, recibir, guardar o recuperar mensajes a su conveniencia” (Casado, 2017, p.94)

de las fotografías y videos, parece facilitar, entonces, el acercamiento y enriquecimiento conversacional entre los integrantes de la familia, al cautivar, activar y mantener el interés de aquellos con quienes se comparte el contenido, permitiendo a su vez que lo que le sucede a cada uno en casa y fuera de ella, sea percibido de una u otra forma por toda la familia.

4.2 Reinventar maneras de estar juntos.



Figura 13. Entre la presencialidad y la virtualidad. Gálvez, E. (2018). Imagen que corresponde a una escena observada en la familia Mor, donde la madre y sus dos hijos, se comunican a través de videollamada, con el padre que vive en Estados Unidos.

A continuación, planteo, a través de cuatro categorías, los usos y apropiaciones que hace la familia Mor, de los medios de comunicación interactivos, lo cual ha permeado y configurado otras formas de ser, estar, sentir, pensar y convivir con sus integrantes. Familia que está

conformada por una madre trabajadora con dos hijos a cargo, quien tiene la responsabilidad de la educación de los dos niños y todo lo que tiene que ver con la gestión y direccionamiento del hogar, contando para ello con una mujer que le colabora en el espacio doméstico cuando ella se encuentra en el lugar de trabajo. El padre y esposo de esta familia, mantiene en comunicación constante con ellos, a través de los medios, siendo en ese momento la única forma de estar en contacto, dado que se encontraba trabajando en Estados Unidos. Es así, como el teléfono celular, la Tablet y el computador son medios claves e indispensables en la vida cotidiana de esta familia, que les permite no solo comunicarse, sino también mantener la dinámica familiar, por lo que puede hablarse de una refuncionalización simbólica de los medios para:

4.2.1 Entretener y divertir.

Entretener y divertir corresponde a la primera categoría, pues “el uso de los medios de comunicación interactivos ha posibilitado que los integrantes de la familia en mención, establezcan nuevas formas de comunicación ya que emergen temas de interés sobre los cuales conversar, así mismo surgen actividades en las cuales estas personas tienen puntos de encuentro, como ver videos, películas, descargar canciones, ver fotos y otros tipos de información”(Barrera, 2014, p.41), formas de entretenimiento y diversión, así como el uso de los videojuegos²⁵ de manera individual o grupal, dado que “en la actualidad, gracias a internet y a los ordenadores, un juego puede prolongarse de forma ininterrumpida entre millones de personas” (Castranova,

²⁵“Sistemas basados en reglas con objetivos que se logran superar con el esfuerzo y la interacción de los jugadores, así como con su vínculo emocional, y que se ponen en práctica a través de un software informático y mediante ordenadores, consolas y otras plataformas tecnológicas” (Sánchez & Aranda, 2010, p.135)

2013, p.459). Durante un tiempo, los usuarios navegan de manera individual o en cooperación con otros por el mundo de la virtualidad, utilizando diversas estrategias y objetos para salir victoriosos de los diferentes retos propuestos por los juegos. Un ejemplo claro en esta familia ubicada en el municipio de Pereira, es “FarmVille” en la red social Facebook, una granja virtual en la cual madre e hijo son vecinos fantasiosos y realizan simulación de actividades como plantar, criar y cosechar. Es así, como el uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos, en este contexto familiar, genera espacios para reforzar las relaciones sociales, desde el compartir, divertirse, disfrutar y aprender a través de los mundos que plantean los videojuegos, “aspectos que nos hacen pensar que los videojuegos son algo más que un simple material de entretenimiento” (Marín, 2006, p.73), y, en contraposición con la bibliografía que describe y representa los videojuegos desde un enfoque individualista que contribuye a la dispersión familiar, en palabras de Sánchez y Aranda (2010), “son todavía muchos los que ven al juego digital como un extraño, como una amenaza que fomenta la violencia o el aislamiento social” (p.133).

En ocasiones, la madre también comparte estados en el muro del Facebook de su hijo, solicitándole por ejemplo estuches con lápices virtuales, desde aquí se suscitan intervenciones entre ambos, que convierten el juego de los videojuegos en una experiencia colectiva que suscita temas de conversación en las familias ya sea presencialmente o en la red, dado que surgen prácticas que dan pie a la comunicación, por lo que se reconoce desde Barrera (2014), quien retoma los planteamientos de Castells (2003), que el “internet otorga múltiples oportunidades y beneficios, los cuales favorecen las relaciones sociales, el aprendizaje cooperativo, el desarrollo de nuevas habilidades, de nuevas formas de construcción del conocimiento y el desarrollo de las capacidades, de la creatividad, la comunicación y el razonamiento” (p. 33). Es el caso del juego

virtual mencionado en este apartado, que al igual que CityVille²⁶ de Facebook, “facilita el contacto entre jugadores con intereses afines y propicia situaciones lúdicas para estrechar lazos entre ellos, promoviendo retos que implican ayuda y apoyo mutuo para beneficiarse de forma conjunta” (Del Moral & Guzmán, 2016, p.227), tal como se muestra a continuación:



Figura 14. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de su hijo en la Red social Facebook, en la cual pide estuches de lápices para su juego, en octubre de 2016.

De la misma manera, en el juego interactúan no solo miembros de la familia, sino

²⁶ “CityVille promueve una vida alternativa virtual para sus jugadores, basada en la construcción de su propia ciudad (Bernabé, 2011), que implica una nueva forma de socialización a partir de la colaboración con sus vecinos (Choi et al., 2012) y del intercambio de estrategias para prosperar con rapidez, promocionar de nivel y adquirir prestigio en el juego (Del Moral & Guzmán, 2016, p.220).

también amigos, conocidos y desconocidos, dado que “los videojuegos se tornan más atractivos al imbricarse con el entramado de relaciones de la red social, que hace del juego individual una experiencia compartida con una comunidad de contactos conectados a la distancia: algunos juegos, por ejemplo, informan al usuario que un “amigo” ha obtenido un mejor puntaje que el propio” (Urresti et al., 2015, p.61).

A través del uso de los medios de comunicación interactivos, igualmente se realizan y comparten actividades que buscan transmitir mensajes, recrear, distraer y esparcir en el tiempo libre, como hacer comentarios sobre los programas favoritos, contar las anécdotas diarias, reenviar el meme²⁷ del día, en el cual “la imagen hace las veces de un acto de habla, porque aprovecha su semejanza con los gestos, mientras el texto expone y precisa la idea y eso es significativamente similar a las conversaciones cara a cara” (Castañeda, 2015, p.25), o bien, el video más gracioso; enviar gifts humorísticos, crear y compartir fotos divertidas utilizando diferentes aplicaciones, e ir de compras, tal como se denota, en el siguiente registro:

Papá: Jacob mañana voy a La tienda de M Y M, estén pendientes para que me ayuden a escoger las gorras y las camisetas.

Niño mayor: qué chiris pa, mañana la conocemos, pero conste me dejas escoger.

Al mismo tiempo, muchas de las publicaciones que se utilizan para divertir y entretener, en este contexto familiar, buscan comunicar a los hijos e hijas por ejemplo, algún tipo de reflexión sobre las formas de ser, estar y actuar, aflorando de esta forma, nuevas y diferentes

²⁷“ El meme en internet es abordado como un conjunto de signos, que son empleados como un recurso expresivo en foros de discusión y los espacios dados por las herramientas para la administración de redes sociales en línea (HARSEL), como parte además del repertorio común en los territorios digitales” (Pérez et al., 2014, p.79).

maneras de educar y corregir; es el caso, cuando la madre publica un meme (figura 15) en el muro de su hijo, que a partir de una imagen que puede parecer exagerada y chistosa, busca enseñar el compartir entre hermanos, entonces, a pesar de que el diseño de los memes es de entretenimiento, “emplean mecanismos visuales para poner a circular valores o mensajes” (Castañeda, 2015, p.20), tal como se evidencia a continuación:



Figura 15. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el muro de su hijo, de la Red Social Facebook, en noviembre de 2016.

De esta forma, las nuevas posibilidades de ser, saber, sentir y convivir con los otros a través del uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos, no implican “que se sustituya la comunicación cara a cara, sino que se están generando nuevas formas de comunicarse, comprar, divertirse, encontrar trabajo, en un contexto a distancia, que modifica el conjunto de relaciones interpersonales” (Casado, 2017,p.30), y crea nuevas formas de socialización y participación que transitan entre mundo offline y online recíprocamente, cuando antes solo surgían y sostenían en el tiempo y espacio de los encuentros físicos.

4.2.2 Supervisar y reforzar acciones vividas en la escuela.

Esta es la segunda categoría de análisis en la familia Mor, con relación a los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos. Enterarse, hacer acompañamiento y seguimiento al proceso académico y de convivencia de los niños, niñas y jóvenes al interior de las escuelas, específicamente en una institución educativa pública de la ciudad de Pereira, teniendo en cuenta sus diarios de vida (registro realizado por el docente, a partir de las observaciones hechas al trabajo académico, y comportamientos de los estudiantes), las valoraciones obtenidas en las diferentes áreas y asignaturas, así como acompañar la realización de tareas y evaluaciones; es factible para los adultos de esta familia, sin salir de casa, o desde cualquier lugar donde se encuentren, pues el uso y apropiación de estos, no solo posibilita los procesos de enseñanza y aprendizaje en cualquier momento y lugar sin la presencia física de un docente, a través de material lúdico e interactivo, sino que a su vez genera espacios simbólicos de interacción entre familias y escuela mediante chats, redes sociales en línea, mensajes sincrónicos y asincrónicos a través de la mensajería instantánea, correo electrónico y plataformas educativas virtuales. Lo anterior puede leerse en clave de optimización de los procesos educativos que se vivencian en la escuela, o bien como un modo de vigilancia y disciplinamiento a partir de lo que acontece en el entorno escolar.

Siguiendo lo planteado por Martín-Barbero (2003), es posible suponer, entonces, que “el saber puede circular por fuera de los lugares sagrados que antes lo detentaban y de las figuras sociales que lo administraban” (p.2), me refiero en este punto, no solo al conocimiento que poseen los expertos, sino también a toda la información que se teje de los niños y niñas cuando están al interior de las escuelas, es decir, su vida escolar, lo cual permite contrarrestar los planteamientos en cuanto a las barreras que han existido entre las familias y la escuela, pues la

apropiación de los medios de comunicación interactivos ha permitido encontrar estrategias mediadas que disminuyen tanto la distancia física como social, entre ambas instituciones, para la orientación, apoyo y acompañamiento de los estudiantes, así como la optimización de los procesos educativos, desde este ámbito familiar, en específico. Información soportada en plataformas educativas²⁸, como la denominada “Plataforma académica Collage”, alrededor de la cual los niños y niñas, toman postura, amplían la información conversando al respecto con los integrantes de la familia, defienden o argumentan lo vivido en la escuela con base en las evidencias registradas en este sistema virtual de información y comunicación, lo cual quizás potencia los espacios de encuentro, diálogo e intercambio de ideas entre los integrantes de las familias y los niños y niñas, alrededor de lo que les acontece en otros espacios de socialización como la escuela. Además, me es posible plantear, que las plataformas educativas virtuales, se convierten en importantes canales de comunicación entre las familias y la escuela, así como espacios simbólicos para minimizar la incertidumbre que produce saber a tiempo sobre el comportamiento, desempeño y nivel académico de los estudiantes en las instituciones educativas. Lo antepuesto se evidencia en el siguiente registro del diario de campo, según etnografía realizada:

Madre: Jacobo cámbiate el uniforme. Ya te entregaron el resultado de matemáticas?

Niño mayor: no ma, y a nadie se lo han entregado.

Madre: muy raro, venga miremos si el profesor ya subió la nota.

Niño mayor: pero no lo han entregado.

²⁸“Son las que dotan al proceso de enseñanza- aprendizaje de un entorno virtual que, permite complementar el proceso que se da de forma presencial, potenciando la comunicación entre profesores y alumnos, el aprendizaje colaborativo y el acceso a materiales de estudio sin barreras de espacio ni tiempo”(Bustos, 2005, p.84).

(Madre prende el computador e ingresa a plataforma del colegio).

Madre: ay Jacobo otra vez estás hablando en clase, qué va a decir tú papá cuando vea eso.

Niño mayor: esa profesora regaña por todo, no pueden pedir prestado ni un lápiz.

Madre: yo no creo que solo sea por eso.

Igualmente es posible conocer y supervisar comportamientos de los hijos e hijas al interior de algunas instituciones educativas, ubicadas en la ciudad de Pereira, sin tener contacto o comunicación directa con los docentes, dado que el uso de diferentes plataformas educativas posibilita la interacción constante con la vida escolar. Vida escolar gestionada y controlada, que se convierte en el punto de partida para reforzar, estimular, castigar o apoyar según sea el caso, dado que esta forma de interacción posibilita obtener en tiempo real o posteriormente, información personalizada de los niños y niñas, sin importar el tiempo y el espacio empleado para ello, al igual que permite a los integrantes de esta familia, anticiparse a la atención, apoyo y acompañamiento que deben brindarles a sus hijos e hijas, cuando presentan dificultades. Dificultades, conocidas, cuando ni siquiera han terminado la jornada escolar, y, por tanto, los estudiantes no han regresado a casa para conversar sobre lo sucedido. Razón por la cual, puede decir que, “la sociedad digital está configurando un modo de acceder, usar e interactuar mediante el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación que sobrepasa los límites de la escuela y cubre un amplio entorno socio-cultural y formativo” (Lozano et al., 2013, p. 174). Lo planteado, se evidencia, en los siguientes mensajes a través de WhatsApp:



Figura 16. Captura de pantalla de una conversación por WhatsApp entre el padre y la madre, ella envía foto de las observaciones escolares realizadas a su hijo, en septiembre de 2016.

Esta conversación iniciada entre la madre y el padre por WhatsApp, en la que se envía foto de lo que reposa en el observador escolar del estudiante, continúa luego vía telefónica, y cuenta además con la participación del estudiante. Situación que acontece por una anotación negativa que tiene el estudiante en su observador escolar, tal como se muestra en el siguiente registro de uno de los diarios de campo:

Madre: Hola mor, nooo estoy más triste,
¿viste lo que le anotaron a Jacob, ya entraste
hoy a la plataforma?

Niño mayor: ay ma si ya te dije por qué era

Padre: cuando me mandaste el pantallazo no
lo podía creer, ya le escribí a la de español.

(Niño mayor se levanta y va donde está la
madre).

Niño mayor: pa, si uno no puede ni prestar
nada, ah

Papá: eso dices siempre por eso mejor le
pregunté a la profe.

Mamá: si siempre es otro el culpable. Quiere

que vaya y me le siente allá. Tú vas a la escuela es a aprender, portarse bien o no solo depende de ti.

En virtud de lo anterior, puede plantear que los medios de comunicación interactivos han sido apropiados por esta familia pereirana, para obtener información sobre lo que hacen los niños y niñas en el entorno escolar, de ser posible en tiempo real, así como de su rendimiento académico. De esta manera, muchas de las vivencias que tiene el hijo en la escuela y que podrían considerarse parte de su intimidad, como una problemática convivencial con un compañero de clase, es conocida por los padres, por terceros y no por la comunicación directa con él. Este acceso libre y a veces de carácter instantáneo, parece convertirse en una herramienta para direccionar y controlar la vida escolar, y, a su vez, permite gestionar comportamientos y desempeños que a criterio propio impiden el éxito escolar.

La apropiación de los medios desdibujan, entonces, en este contexto investigado, los límites entre la escuela y las familias pereiranas, por lo cual se plantea que “estos dispositivos poseen la habilidad de permear los límites que antes separaban el hogar del trabajo, o del hogar y la escuela” (Jiménez, 2014, p.8), y es que obtener información sobre la vida escolar de los niños y niñas no se limita a los encuentros presenciales en ámbitos territoriales como la escuela, ahora se tiene la posibilidad de explorar y buscar en las plataformas educativas de ésta, toda la información que se requiera, desde cualquier lugar y momento; y aunque no se esté deseando en determinados tiempos acceder a dichas fuentes, la misma escuela busca acceder a las familias de manera directa y oportuna cuando así lo requiera, a través de los muros en plataformas educativas, las cuentas de correos electrónicos, o bien de los grupos de WhatsApp creados para mantener la comunicación constante con los padres de familia y acudientes. Esto se evidencia

por ejemplo a través de un comunicado emitido por la coordinadora académica a los padres de familia y acudientes, en la plataforma educativa del colegio, información a la cual accedí gracias a que la madre de la familia investigada, me permitió el ingreso con usuario y contraseña:

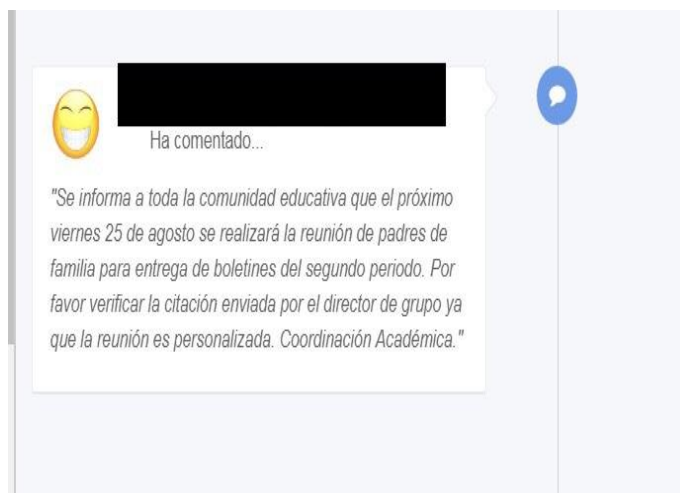


Figura 17. Captura de pantalla de plataforma educativa, en septiembre de 2016.

4.2.3 Pautas de aprendizaje.

La tercera categoría que aparece en esta familia, son las pautas de aprendizaje, dado que las acciones, inquietudes y urgencias cotidianas de los adultos con relación a la salud, alimentación, aprendizajes, comportamientos y educación de los niños, niñas y jóvenes, son consultadas a través de la apropiación de los medios de comunicación interactivos, desde las diferentes páginas web, aplicaciones y programas que ofrecen estrategias, guías y prácticas de qué hacer ante diferentes situaciones. Así mismo, la interacción virtual a través de foros, videollamadas entre amigos y conocidos, las preguntas a expertos haciendo uso del correo

electrónico, permea el pensar y accionar diario de los padres y madres con relación a los hijos e hijas. “En la red, el aprendizaje colaborativo se lleva a la práctica de forma espontánea, sin mucha premeditación. Simplemente, quien tiene una duda busca la opinión compartida por otro usuario que ya ha pasado por el mismo problema y ha decidido socializar su experiencia en la red” (Urresti et al., 2015, p. 65).

Reconozco en este apartado, que las pautas de aprendizaje no son solo orientadas y acordadas en el terreno de la presencialidad sino también de la virtualidad, dado que “las TIC e internet se están introduciendo en el entorno educativo convencional, provocando una evolución hacia sistemas mixtos de enseñanza que mezclan presencialidad con virtualidad” (Bustos, 2005, p.15). En cuanto a estas orientaciones y normas que buscan guiar el accionar de niños y niñas, a través de la apropiación de los entornos virtuales, se encuentra la siguiente publicación (figura 17) del padre en la red social Facebook:

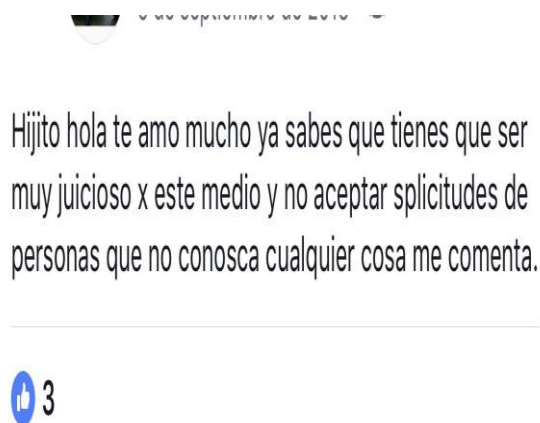


Figura 18. Pantallazo de mensaje escrito por el padre a su hijo, en el muro de la Red Social Facebook, en diciembre de 2016.

Por otro lado, a través del internet, los adultos descubren temas y problemáticas del

entorno local y global, que se convierten en punto clave para aprender y a su vez enseñar a los niños y niñas, tal como se denota en el siguiente registro de la cotidianidad y publicación de la madre en la red social Facebook:



Figura 19. Pantallazo de la Red Social Facebook, que corresponde a una conversación entre madre e hijo, a partir de un contenido publicado por ella, en octubre de 2016.

Sin embargo, los niños y niñas no sólo acceden a aquello que es orientado y comunicado por los integrantes de la familia, también reciben lo que circula por los distintos medios de comunicación interactivos en la cotidianidad, ya sea por la búsqueda que ellos mismos realizan en las diferentes páginas web, acorde a motivaciones o necesidades suscitadas en el contexto de interacción, o por contenidos que se comparten en las redes sociales virtuales y grupos de

WhatsApp.

Es así, como “la posibilidad de conectarse a internet, por ejemplo, desde la habitación donde desarrollan sus vidas diarias lejos del control y de la relación con los progenitores o del resto de la familia, pone en peligro la hegemonía de esta como principal fuente de conocimiento” (Marín, 2006, p.75); no obstante, no puede verse tajantemente como un peligro o desde los efectos negativos, sino también como la posibilidad de trascender el ámbito local hacia la adquisición de nuevos aprendizajes que posteriormente pueden ser conversados y reorientados en familia, pues “los medios de comunicación enseñan contenidos (sobre dinosaurios, la contaminación, conflicto mundial) y comportamientos de la vida cotidiana (portarse bien, comer con cuchillo y tenedor, defenderse, invitar a una chica a salir)” (Barros & Barros, 2015, p.27). Por tanto, los medios de comunicación interactivos en esta familia, se convierten en un referente tanto para los adultos como para los niños y niñas, pues ofrecen la posibilidad de informar sobre prácticamente todo lo que se necesite, ya sea porque se busque a través de los navegadores, o simplemente porque circula gran cantidad de información en los grupos y redes sociales virtuales. Y, son los mismos integrantes de las familias, quienes deciden la relevancia o no, de la información encontrada, así como la posible aplicación en la cotidianidad de sus vidas.

4.2.4 Compartir tiempos y espacios.

Compartir tiempos y espacios corresponde a la cuarta y última categoría encontrada en esta familia. Los usos y apropiaciones que hacen los sujetos de los medios de comunicación interactivos, permiten a sus integrantes nuevas formas y maneras de estar juntos en medio de la

ausencia física, gracias al contacto fluido, constante y en tiempo real que estos brindan, y es que el “cuerpo ha adquirido a través del celular y de internet, particularmente a través del primero, una capacidad omnipotente para la conexión del lugar con las diversas errancias físicas y simbólicas que nos impone la globalización” (Winocur, 2009,p.4), premisa que va en contraposición con la literatura que pone a la tecnología como causante del distanciamiento y aislamiento de los seres humanos.

En este compartir, aflora igualmente el fortalecimiento de lazos afectivos²⁹ entre los integrantes de la familia inmersos en la cultura mediática, pues según Rodríguez, quien retoma a Solé y Parella (2013), las “TICs posibilitan a los migrantes intervenir en la vida cotidiana de la familia y estar “presentes” en los momentos especiales de celebraciones, cumpleaños y fiestas” (p.119). Aclaro en este punto, que la posibilidad de estar “presentes” no solo es para los migrantes, sino también para todos los integrantes de la familia, quienes día a día por múltiples causas, deben estar por fuera del espacio doméstico.

Se trata de una temporalidad virtual, que, según Feixa (2000), “añade flexibilidad a las conexiones personales y crean vínculos sociales sin que sea preciso el contacto físico inmediato” (p.88), e introduce experiencias situadas en múltiples tiempos y realidades, pues “dada la capacidad de los medios digitales para desdoblar la presencia de la persona, esta puede estar al mismo tiempo en dos lugares: el contexto en que se halla físicamente y el ámbito tecnológicamente mediado al que accede a través de pantallas” (Serrano, 2015, p.107). Por lo cual, hago referencia a una hibridación entre el mundo físico y virtual, considerando a ambos

²⁹ “Conjunto amplio de emociones y sentimientos que dan significancia a nuestros actos y generan nuestras disposiciones hacia los otros” (Rodríguez & Rodríguez, 2013, p.11)

como espacios reales de socialización donde ocurre la vida misma a través de prácticas sociales que emergen como el compartir, emocionarse y reaccionar ante lo que le sucede a los demás, corresponden igualmente a situaciones de la cotidianidad en interacción con los otros, y de la vida real, “pues bien en la medida en que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación posibilitan actos intersubjetivos, sus efectos son reales, aunque no se produzcan en un ámbito físico, sino electrónico y semiótico” (Echeverría, 2001, p.28), además de que parecen generar ese sentimiento de cercanía aunque estén físicamente separados, dado que son portadores de emociones, sentimientos, reacciones, estados de ánimo y lenguajes que logran transmitir toda la expresividad del ser humano.

Retomo a Barrera (2014), para plantear, que, “endógenamente, cuando alguno de los miembros de la familia se mueve de su lugar y cambia, la historia de la familia, su narrativa y las formas de vínculo de todos sus miembros se transforma” (p.35), es así como en esta familia, el compartir, presenciar e interactuar en momentos importantes de la vida de cada uno en diferentes escenarios, ha sido posible en tiempo real haciendo uso de las videollamadas, así como recordar y comunicar instantes significativos en los que no fue posible sincronizar tiempos, es factible a través de las grabaciones, audios, fotografías, mensajes electrónicos, ejemplo de lo planteado se manifiesta en los siguientes mensajes de WhatsApp (figura 19 y 20), los cuales evidencian cómo dichos medios “posibilitan las relaciones con los familiares sin tener que desplazarse o depender de los espacio físico- temporales tradicionales” (Entrena y otros, 2006, p.82).



Figura 20. Captura de pantalla de WhatsApp, que muestra cómo la madre narra al padre, el partido de fútbol que en el momento está jugando su hijo, y envía a su vez un video, en noviembre de 2016.



Figura 21. Corresponde a una captura de pantalla de WhatsApp, que muestra a la madre compartiendo con su esposo a través de la fotografía, una salida con sus hijos, en diciembre de 2016.

Lo antepuesto, permite plantear que los medios de comunicación interactivos “adquieren un valor emocional en aquellos colectivos para los que este dispositivo encarna el nexo de unión con sus familiares en la distancia, como sucede con los inmigrantes o refugiados” (Serrano, 2015, p.106); de esta manera, para algunas familias, dichos medios significan la posibilidad de encuentro para la interacción, el diálogo, el intercambio y acercamiento con los miembros de la familia que no pueden compartir el mismo espacio físico en un momento determinado; lo cual supone, según Lasén, retomado por Serrano (2016), considerar “Internet y sus aplicaciones no como un instrumento que usamos, sino como un lugar de experiencia y de subjetivación; más que un medio de comunicación se trata de un espacio que habitamos y nos habita” (p.22).

Se hace necesario, entonces, hacer referencia a nuevas formas de relaciones entre los seres humanos, donde el contexto en línea y la interactividad a través del internet, con formato auditivo y visual, permiten compartir contenidos, así como la vida misma, por lo cual se plantea, que “las relaciones entre los seres humanos tienen un nuevo campo donde generarse, regenerarse, crecer, transformarse” (Bernete, 2009, p. 97). Y es que lo que sucede en la red cuando los integrantes de la familia comparten, hace parte de la cotidianidad con sus múltiples aciertos y desaciertos, tal y como transcurren a diario las dinámicas familiares, en las que las tensiones que allí se tejen transforman y generan nuevos aprendizajes a nivel de familia.

A propósito, puedo decir que esta familia, considerada transnacional³⁰, al padre estar viviendo en otro país, lejos físicamente de su esposa y sus dos hijos, que:

³⁰ “Forma de identificar las relaciones que, bajo el contexto migratorio, se producen, sostienen o modifican según las circunstancias de los sujetos” (Ramírez, 2014, p.111)

las nuevas TIC posibilitan un contexto diferente a las relaciones familiares en la distancia, permitiendo un contacto y comunicación más constantes y la posibilidad de encuentros de carácter audiovisual a través de las fronteras, en los cuales la inmediatez y el acceso más o menos generalizado a ciertas tecnologías de la comunicación por parte de los migrantes mitigarían la ausencia física de un padre o una madre en el hogar, a la vez que posibilitarían a los migrantes el sostenimiento de ciertos roles y decisiones dentro del mismo (Ramírez, 2014, p.111).

4.3 A modo de cierre

En cuanto a los usos de los medios de comunicación interactivos en las familias investigadas del municipio de Pereira, una ciudad que ha posibilitado a un gran número de familias, el acceso a internet, a través de estrategias como las zonas Wifi, puedo argumentar que estos en menor o mayor medida según las necesidades, motivaciones y posibilidades de cada familia, son usados para almacenar, transmitir y acceder digitalmente a la información de interés general y específico, así como de la cotidianidad de sus vidas a través de mensajes escritos, audios, imágenes y fotografías, haciendo uso también de la función comunicativa de los medios para estar conectados y encontrarse con otros. Igualmente, las familias investigadas, hacen uso de dichos medios para acceder a aplicaciones como el WhatsApp y redes sociales virtuales como Facebook, las cuales se convierten en espacios virtuales de esparcimiento, donde ven, escuchan, editan y comparten contenidos para el entretenimiento propio y de los demás. Lo anterior

responde, a las posibilidades hegemónicas y estandarizadas que ofrecen los medios según las intenciones y perspectivas con las cuales fueron lanzados al mercado.

No obstante, más allá de los usos de los medios de comunicación interactivos que responden a una praxis operativa acorde a las intenciones técnico-comunicativas con las que fueron creados, como lo es el recibir y emitir mensajes, las familias, sin desconocer la particularidad de cada una conforme a las dinámicas familiares internas, han apropiado los medios incorporándolos a sus actividades cotidianas, a partir de prácticas habituales que surgen por el uso de estos, por lo cual se plantea, la apropiación como:

aquellas prácticas a través de las cuales los sujetos, habiendo realizado una elucidación acerca de las determinaciones económicas, sociales e ideológicas que imponen los objetos tecnológicos que los rodean, expresan en el uso competente de esos objetos, su libertad de adaptarlos creativamente a sus propias necesidades, en el marco de la construcción de proyectos de autonomía individual y colectiva” (Morales, 2009, p.118).

En las familias investigadas, se denota, cómo los medios han sido apropiados en el seno de su cotidianidad, para fortalecer y posibilitar las relaciones y vínculos familiares y afectivos entre sus integrantes, así como recrear momentos, acciones y discursos que permiten dirigir y gestionar sus vidas en general y la de cada uno de los que la conforman, de ahí que Pereira se considere una ciudad pionera en conectividad a través del uso del internet.

De esta manera, los medios de comunicación interactivos han sido apropiados por las familias mencionadas del municipio de Pereira, para mantener la comunicación constante, dar continuidad a las relaciones familiares aun en la distancia, y el estar disponibles unos a otros en cualquier momento y lugar para no perderse el rastro y subsanar cualquier necesidad de información, así como el estar siempre en todos lados de manera física o virtual, lo cual permite además ver la adaptación a cambios como la ausencia física. Se habla entonces, de “la deslocalización de la vida del sujeto pero, al mismo tiempo, la concentración de contactos y actividades cotidianas en la palma de su mano” (Pizarro, 2014, p.325), que transforman los espacios y dinámicas que tradicionalmente han sido destinados para la interacción entre sus integrantes, además de permitir superar el distanciamiento que se da entre ellos por las múltiples ocupaciones diarias como el trabajo y el estudio, facilitándose de esta forma, la comunicación al interior de las familias, dentro o fuera del espacio doméstico, punto de controversia con la literatura que generaliza y ve a las nuevas tecnologías, como las causantes del desapego y separación de las familias.

De esta apropiación emerge la posibilidad de gestionar la vida familiar así como de cada uno de sus miembros, extendiendo sus funciones en el tiempo y el espacio; es el caso del direccionamiento en la toma de decisiones y ejecución de ciertas acciones que hacen parte de la cotidianidad de las familias, como compartir información, exteriorizar estados de ánimo, hacer seguimiento a la cotidianidad, minimizar inseguridades, comunicar vivencias, entretener y divertir, supervisar y reforzar acciones propias del entorno escolar de los niños y niñas, brindar pautas de aprendizaje y compartir tiempos y espacios, por lo cual se supera lo instrumental y técnico de los medios revalorando sus usos a partir de efectos sociales que surgen y se mantienen

en la virtualidad como “espacios desde los cuales se establecen la rutina y continuidad del vivir juntos a la distancia, de modo que es en ese compartir, discutir y decidir que se mantiene el sentido de familia” (Rodríguez, 2013, p.118)

Igualmente, han sido apropiados por ambas familias diferentes símbolos de expresión como los emoticones, los cuales se hacen evidentes tanto en las relaciones, vínculos familiares y afectivos como en el direccionamiento de la vida doméstica y de cada uno de los integrantes del grupo familiar. Estos emoticones son usados según las intenciones comunicativas de los sujetos, como formas de expresar, por ejemplo, estados de ánimo, acuerdos y desacuerdos, sentido del humor, etc., y por lo general, acompañan conversaciones y refuerzan el contenido de las mismas, es decir, incluyen “aspectos de expresión, emoción y sentimiento que el uso del lenguaje escrito por sí mismo, no permite incluir” (Cuadrado, 2015, p.200).

Lo anterior responde además, a transformaciones en la vida de las ciudades como Pereira, dado el surgimiento de las familias reconfiguradas, ambos padres trabajan, muchas veces en horarios extendidos que incluyen tiempos de la vida familiar, lo cual puede causar la presencia de cierto “miedo” a dejar los niños y niñas solo(a) s, como sucede en la primera familia; la migración por motivos laborales como en el caso de la segunda familia, etc. Formas y condiciones de vida familiar, por la cual tecnologías como el celular y plataformas como WhatsApp o Facebook se adaptan o encajan perfectamente.

Capítulo V. Formas de socialización en las familias investigadas

En el siguiente capítulo, intento dar cuenta de las formas de socialización producidas en las dos familias de la ciudad de Pereira, que usan y apropian los medios de comunicación interactivos. No sin antes hacer referencia a las contribuciones teóricas que han permeado a lo largo de la historia, el concepto de socialización, comenzando con el estructuralismo funcionalista, desde autores como Parsons (1990) que se inscribe en una concepción de sociedad como un sistema compuesto de estructuras especializadas e interdependientes; y plantea la socialización en términos de mantenimiento en conjunto del orden y la estabilidad social, mediante la determinación de roles.

Continuando con la teoría del interaccionismo simbólico, desde autores como Blummer (1982) y Mead (1973), se enfoca la socialización no desde la internalización de normas y valores sociales, sino a partir de las relaciones bidireccionales dentro de la dinámica del cambio social, dando cuenta de la constitución del sujeto gracias a la construcción de significados compartidos en un universo simbólico y de interacción social, de esta manera, “no se cree que el significado emane de la estructura intrínseca de la cosa que lo posee ni que surja como consecuencia de una fusión de elementos psicológicos en la persona, sino que es fruto del proceso de interacción entre los individuos” (Pérez, 2000, p.89).

De esta manera, el ser humano es concebido como activo en la construcción del conocimiento, a partir de la interacción con el ambiente y con los demás, en un proceso de mutuo influjo a través de acciones que devienen tanto de aspectos internos como externos del sujeto, y no como realidad sustancial. Aquí se resalta la importancia de los otros, pues son

quienes motivan los actos sociales, que son reacciones provocadas y aprendidas en interacción, y pueden llegar a modificar al mismo hombre y a la comunidad.

Más adelante, desde las teorías del rol, que conciben los fenómenos sociales a partir de las acciones, representaciones y posiciones de los sujetos en la estructura social, autores como Báez & Pérez (2009), plantean que en la socialización las actuaciones de los sujetos dependen del papel que asumen en los diferentes grupos y de lo que la sociedad espera de ellos en situaciones determinadas, convirtiéndose el rol desempeñado, en un factor determinante del comportamiento social. Entonces las funciones y conductas en relación con los otros dependen de rol asumido, y se espera que las personas actúen en consecuencia con este desde las expectativas, creencias y estándares sociales que se le han otorgado.

Por la misma línea, en cuanto a la posición del sujeto dentro de una estructura social, es importante abordar a Goffman (1979), quien introduce en su discurso que el mundo de las relaciones sociales cara a cara, se articula y produce de acuerdo a los constreñimientos sociales, dado que entran en juego la intencionalidad, intereses y motivaciones individuales, así como los vínculos normativos que condicionan la interacción de los individuos, lo que conlleva a la adopción de un rol social establecido, el cual genera que “mientras se encuentra en presencia de otros, por lo general, el individuo dota a su actividad de signos que destacan y pintan hechos confirmativos que de otro modo podrían permanecer inadvertidos y oscuros” (p.19). Un ejemplo de esta fachada, así llamada por el autor en mención, es el alcalde de una ciudad, quien se percibe como un funcionario de aspecto ideal, que presupone mirada severa e intransigente, necesaria en todo magistrado para mantener en orden a sus súbditos, de esta manera, “nuestra

concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. Venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas” (p.14).

Desde la perspectiva anterior, los actos de las personas, no dependen únicamente de sus voluntades individuales, sino que deben ajustarse a ciertas normas y referencias producto de las interacciones con los otros y del entorno físico y social, por lo cual se habla de un sujeto que debe acomodarse a unas reglas de interacción.

Más adelante, desarrollos teóricos de autores como Berger y Luckmann (1968), reconocen en su sociología del conocimiento, aportes de la teoría de Mead, como la creación del consenso en torno a los significados de la realidad social, producto de las interacciones de las que participan los sujetos en diferentes momentos de la vida cotidiana, a través de un mundo simbólico como lo es el lenguaje, el cual permite la objetivación de las experiencias compartidas que se hacen accesibles para todos los que pertenecen a una comunidad. Consideran a su vez, etapas en la socialización como la primaria que corresponde a la introducción del individuo en la sociedad a través de la familia durante los primeros años de vida, se convierte en la base para la comprensión del mundo; y, la secundaria, relacionada con nuevos roles y contextos en la sociedad, que tiene que ver con la institucionalización como forma de control social.

Siguiendo la vertiente que divide la socialización en primaria y secundaria, se encuentra Quintana (1993), quien plantea que, en los primeros años de vida, este proceso se lleva a cabo en la familia, vista como aquel grupo de personas con las cuales los niños y niñas establecen sus primeras interrelaciones. Es llamada socialización primaria o también socialización parental, y puede darse de manera informal cuando los adultos y los niños logran que los unos y los otros interioricen ciertas enseñanzas sin haberlo planeado, y bien, de manera formal y sistemática

cuando se buscan propósitos específicos en los sujetos. “En rigor, cada uno de los componentes del grupo doméstico son a la vez socializadores y socializados, pues cada uno de ellos ejerce y recibe una acción socializadora en relación con los demás” (p. 33), concibiendo al individuo dentro de un proceso continuo de socialización, en una relación bidireccional con la sociedad, en la cual esta ejerce influencia sobre el individuo, quien igualmente da respuestas y reacciona ante la misma.

Quintana (1993) también retoma a Durkheim para apuntar hacia la socialización como “un proceso a través del cual el individuo humano aprende e interioriza unos contenidos socioculturales a la vez que desarrolla y afirma su identidad personal bajo la influencia de unos agentes exteriores y mediante mecanismos procesuales frecuentemente inintencionados” (p. 32). Desde este punto de vista, la socialización es la adaptación a un sistema social por medio de pautas de comportamiento comunes, en la cual no sólo intervienen la escuela y la familia, sino también otros agentes significativos, como los grupos de iguales, los grupos de referencia y los medios de comunicación que inciden en el desenvolvimiento de los seres humanos.

En consecuencia, la socialización es un proceso de interacción constante en el que unos y otros aprenden formas de vida, de pensar y estar en el mundo, acorde con el cuadro social de referencia.

Igualmente, Rodríguez (2007), argumenta que diferentes culturas han concebido la socialización de los hijos como responsabilidad principal de los padres, teniendo efectos en la personalidad de los niños, niñas y adolescentes. Sin embargo, las formas de socialización en la vida cotidiana han variado en cada sociedad así como en cada familia, se menciona al respecto:

“toda familia socializa al niño de acuerdo a su particular modo de vida, el cual está influenciado por la realidad social, económica e histórica de la sociedad a la que pertenece” (p.93).

Considerar esa influencia social, económica e histórica de la sociedad en la socialización, me permite plantear entonces la importancia de mencionar en este capítulo, las formas de socialización, específicamente en dos familias de la ciudad de Pereira, inmersas en la cultura mediática, a partir de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos.

Entonces, el uso y apropiación de los medios, ha transformado de manera relevante, las dinámicas sociales habituales de las familias investigadas en el municipio de Pereira, como sus formas de socialización; los medios hacen parte del terreno privado y público de la vida cotidiana de las personas y de las interacciones familiares, las cuales surgen con base en propósitos, motivaciones, intereses, urgencias y deleites de cada uno de los sujetos actuantes, así como de las posibilidades y limitaciones del contexto, dado que por ejemplo el trabajo y el estudio crean nuevas necesidades en la cotidianidad de las familias, permitiendo a su vez nuevas alternativas de gestión dentro y fuera del hogar.

Formas de socialización que en ocasiones son diversas y distadas, porque cada una de las familias tiene un marco de referencia con universos simbólicos propios para la actuación, y una biografía que determinan la manera en que se relacionan e interactúan. Y es que “es la sociedad quien recepciona las TIC provocando la aceptación o no de sus distintos tipos y la penetración de ellas en la estructura social, modificando un sinnúmero de características y procesos sociales” (Becerril, 2007, p.9).

Los integrantes de la familia y la familia en sí, son portadores de una experiencia e historia que influyen en el uso y apropiación de estos medios, y por ende de la dinámica que se

vive al interior de cada una de ellas; de esta manera no hay un modo unívoco de denominar las formas de socialización, lo que sí es cierto es que en ocasiones ayudan a mantener el flujo constante de las interacciones familiares e incluso las extiende a otras personas.

De esta manera, hablar de los medios de comunicación interactivos, como planteé en capítulos anteriores, implica que no se conciban como elementos puramente tecnológicos, y dimensionarlos en contextos, prácticas, intereses y lenguajes que les asignan valores y papeles nuevos; debemos preguntarnos por lo que las familias hacen con los medios no por lo que los medios hacen en las familias, de acuerdo a una serie de características personales y situacionales.

La socialización familiar en algunos hogares como los investigados en la ciudad de Pereira, gira en torno, entonces, a la reapropiación social y semántica de los medios de comunicación interactivos, social en virtud de que estos emergen y se sitúan en medio de interacciones y prácticas entre los integrantes de las familias, y semántica porque están cargados de sentidos y representaciones a partir de los usos y apropiaciones en la cotidianidad.

Por tanto, en los siguientes apartados busco aproximar a los lectores a las formas de socialización que emergen en cada familia investigada, a partir de la reapropiación social y semántica de los medios de comunicación interactivos en un contexto particular de interacción, dado que cada una construye los procesos y relaciones que conforman el entramado de la vida cotidiana familiar.

5.1 Las interacciones familiares desde la inmediatez de los medios, en una familia conformada por mamá, papá, hija y abuela materna

En este apartado hago referencia a la familia Tita, que reside en la ciudad de Pereira, conformada por mamá, papá, hija y abuela materna, quienes socializan usando y apropiando los medios de comunicación interactivos, dado que madre y padre trabajan y no pueden permanecer mucho tiempo en el espacio físico del hogar. Por otro lado, el distanciamiento físico de la abuela a causa de una enfermedad, que la lleva a ser internada en el hospital, hace que los medios, se conviertan en la posibilidad de interacción entre la abuela y su nieta, así como la manera en que otros miembros de la familia, mantengan comunicación constante con ella. Recuerdo, además, que tras el fallecimiento de la abuela, las Red Social Facebook, se convierte en el espacio simbólico de duelo y expresión de afectos.

5.1.1 Aprendizaje bidireccional.

Aprendizaje bidireccional es la primera categoría, con relación a las formas de socialización de la familia Tita. El punto de partida para comprender las formas de socialización en esta familia, es considerar cómo las hibridaciones entre el mundo físico y virtual, así como entre la información que portan tanto adultos, como niños y niñas, generan aprendizajes, dado que la forma de aprender a hacer determinadas cosas trasciende un escenario unidireccional, donde la única fuente de información no es la abuela, papá o mamá, es decir el adulto, sino que el aprendizaje precisa otras referencias, pues dicha apropiación de los medios por parte de los

niños y niñas, posibilita que ellos adquieran conocimientos incluso antes de que los experimenten por sí mismos, y se convierten a su vez en fuentes de consulta para los demás integrantes de la familia.

Es así, como la madre enseña a su hija, usando los buscadores en internet, para indagar cómo escribir el cuento sobre un animal del Amazonas, y la niña propicia el aprendizaje de cómo funciona un horno; de esta manera tanto adultos como niños ponen en juego sus recursos y conocimientos para ayudar al uno o al otro a lograr un objetivo, se entrecruzan y nutren las experiencias por ambos vividas; los adultos también aprenden de los niños, pero no se limitan a la relación directa entre “padres” e “hijos”, sino a un conjunto más amplio de interacciones cotidianas (Mead, 1977, p.79). En esta familia, también encuentro, que la madre a través de la red social Facebook, accede a material fotográfico y contenido emotivo sobre la tragedia de Armero³¹ y la comparte en el muro de su hija (figura 21), información conversada con anterioridad en el entorno físico del hogar, a partir de una clase recibida por la niña en la escuela:



Figura 22. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de Facebook de su hija, en noviembre de 2016.

³¹ “Desastre natural que desapareció la ciudad de Armero (Tolima) en 1985” (Ospina, 2013, p. 177)

Se trata entonces de un aprendizaje en doble vía donde unos aprenden de los otros, llamado esto, aprendizaje bidireccional³², bidireccionalidad, que también se refleja en la diversión y el entretenimiento, pues el uso del tiempo libre dentro de la casa, es ofrecido y motivado algunas veces también por los hijos e hijas, quienes realizan actividades de manera individual como ver videos y/o invitan a los padres para que participen de ellas haciendo uso de los medios de comunicación interactivos, los cuales permiten encontrar otras prácticas para divertirse; ponen al alcance posibilidades de ocio que les resultan agradables y difieren de las que tradicionalmente se han realizado.

Un ejemplo de entretenimiento entre madre e hija, haciendo uso de los medios, es el aprendizaje del inglés a través de un sitio web, denominado Duolingo; y, el uso de programas, como “My talking Angela”, con el cual, madre e hija juegan a cuidar una gata virtual, y es la niña quien desde su experiencia previa con el juego explica y orienta cómo hacerlo. Estos momentos de exploración y entretenimiento virtual, permiten, vivenciar también, la práctica del convivir y compartir en familia; se convierten en espacios de entretenimiento, en los que se establecen límites, comparten opiniones, fijan el tiempo y el momento de uso.

De igual manera, no hay primacía del saber, perspectiva y pensamiento del adulto frente al conocimiento que se pueda tener sobre algo, en ocasiones, lo que circula en internet se convierte también en un punto de referencia para consolidar y apropiarse de determinada información, y desde allí considerar los aportes de los integrantes de la familia que están interactuando, de esta forma, para decidir qué celular comprar, primero madre e hija realizan la

³²“Los componentes de las familias son convertidos en individuos iguales que relativizan las opiniones de todos sus componentes, incluidas las de los padres, y generan un nuevo tipo de relaciones” (Tiana& Sanz, 2015, p.56).

búsqueda en internet y con base en la información obtenida, cada una hace sus aportes y se toman decisiones. En este punto recorro a Mead (1997), quien plantea que los adultos han dejado de ser los referentes de la juventud, y alude a una cultura pre-figurativa, que planteé en el estado del arte de este trabajo, en la cual los adultos no son el modelo a seguir, y a su vez, reconoce a las nuevas generaciones como constructoras de cultura y sociedad.

Por otro lado, la madre parece obtener información sobre cómo tratar a su hija, a partir de las publicaciones que se realizan en internet, como Familias.com, sitio web que según datos suministrados en este espacio virtual, tiene la misión de “fortalecer e inspirar a las familias. Proporcionar un ambiente seguro, positivo y respetuoso donde los usuarios pueden hacer preguntas, dar y recibir consejos y conectar con otros”, lo que parece corresponder a páginas de autoayuda. Esto se manifiesta cuando la madre comparte en el muro de otros, enlaces como el siguiente:



Figura 23. Captura de pantalla de un enlace compartido por la madre en su propio perfil de Facebook, en octubre de 2016.

Los adultos también refuerzan la experiencia que transmiten a los hijos, a partir de la información que obtienen de las publicaciones de otros en redes sociales y grupos virtuales, filtran los contenidos y la información que circula, y la convierten en referente para la transmisión de aprendizajes a los niños y niñas; de ahí que la madre oriente a su hija a través de videos, sobre el peligro de las drogas en forma de dulces. Entonces, algunas expresiones y actuaciones de los integrantes de esta familia, parecen ser respuestas a estimulaciones que se provocaron en el ámbito virtual, y, extienden de alguna manera, la capacidad de acción y reacción.

De este modo, los niños y niñas parecen adquirir gradualmente pensamientos, formas de ser y estar, no sólo con base en lo que digan sus padres, sino también desde las imágenes, videos, noticias, publicaciones que aprenden y transmiten en la virtualidad, los cuales son reincorporados y reutilizados en la vida cotidiana, y se reflejan por ejemplo, cuando la niña expresa a su madre a partir del video sobre el uso de las drogas: *“yo les dije a los del salón, ja si eso a la salida venden meras cosas, quien quita no sean dulces”*; de ahí el planteamiento que “los niños y adolescentes están adoptando criterios normativos en sus pautas de conducta suministrados por los contenidos audiovisuales en lugar de por sus familias (Solano & Viñarás, 2013, p.19); sin embargo, resalto, que en este contexto familiar, son los integrantes los que establecen la relevancia o no de dichos contenidos.

No solo los adultos usan los medios de comunicación interactivos para provocar pensamientos y acciones en los hijos, la niña en este caso, se apropia de las redes sociales virtuales para expresar por ejemplo el deseo de pintarse el cabello, resaltar comportamientos y cualidades de la madre como la forma en que le administra los útiles escolares y su mal carácter.

5.1.2 La socialización familiar en medio de la presencialidad física y virtual.

La socialización en medio de la presencialidad física y virtual, es la segunda categoría alusiva a las formas de socialización en esta familia, ubicada en el municipio de Pereira, donde se ha buscado masificar el uso del internet. Planteo que madre e hija comparten espacios simultáneos en mutua presencia y frente a la pantalla, cabalgan entre lo situado y lo virtual, y, es el videojuego, una de las actividades que las convoca a estar juntas, razón por la cual, expreso que, “las nuevas actividades virtuales no sólo conviven con las actividades “reales” existentes, sino que la introducción y utilización de las nuevas tecnologías “virtuales” pueden estimular realmente una mayor actividad “real” equivalente” (Feixa, 2000, p. 34).

Entretenimiento reflejado además en bromas, charlas, publicaciones, conversaciones cargadas de picardía en muros de las redes sociales virtuales, que desencadenan conversaciones en tiempo real o de manera asincrónica, lo que se denota por ejemplo, cuando la madre etiqueta a su hija en una imagen (figura 22) con frase sarcástica (imágenes usadas en redes sociales para enviar mensajes de forma indirecta), a la cual ella responde:

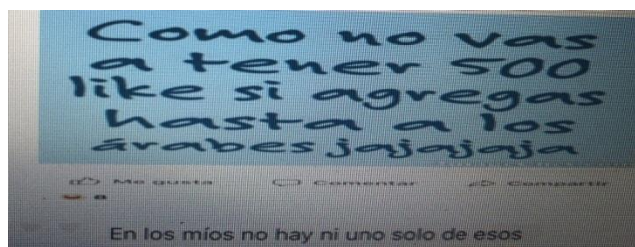


Figura 24. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de Facebook de su hija, en octubre de 2016.

Por medio de las redes sociales virtuales se publican temarios de lo que se vivencia en el hogar, de esta manera, las normas y comportamientos que se espera cumplan los hijos, se socializan en la mutua presencia y son reforzados e interiorizados en la virtualidad o viceversa, forjándose la interacción entre ambos espacios, es así como la madre publica en el muro del Facebook de la hija, una imagen en la que resalta la prohibición de usar el celular cuando se está cenando, acuerdo ya establecido con anterioridad cuando estaban cenando, de ahí que se plantee que “la mayoría de los sitios de redes sociales sirven básicamente para sostener y solidificar relaciones offline preexistentes” (Urresti , 2015, p. 47). Muestra de aquello que parece suceder en la familia (como es un niño que hace berrinches), y es dado a conocer públicamente por la hija, se evidencia en el siguiente pantallazo:



Figura 25. Captura de pantalla de una publicación realizada por la hija en el muro de Facebook de su madre, en noviembre de 2016.

Por otro lado, el establecimiento de normas, reglas, formas de ser y estar en el mundo, corresponde no sólo a los espacios físicos, a los encuentros cara a cara; busca también regular las actuaciones en el contexto virtual, dado que allí emergen una serie de peligros y riesgos a través por ejemplo de la circulación de contenidos inapropiados para niños y niñas, juegos compulsivos, información falsa que puede generar estafas, robos, compras inducidas con publicidad tramposa, amistades con perfiles engañosos, por lo cual existe gran cantidad de literatura dedicada a educar en la virtualidad; de ahí que la madre advierta a su hija sobre el cuidado con la publicación de fotos en redes sociales como Facebook, pues el conocimiento público de los lugares que la familia visita puede ser peligroso.

Igualmente, el teléfono celular es símbolo de contacto permanente e inmediato, de compañía en línea, no importando que mamá, papá e hija estén en la habitación de al lado, lo que se refleja cuando la niña aun estando en casa con sus padres, escribe que no ha podido dormir y solicita poder ir a dormir con ellos, coexistiendo de esta forma en el espacio físico y virtual. Concurren entonces en un mismo tiempo y en un contexto indiferenciado, presencialidad y virtualidad, y, es desde esta última, que se capturan vivencias, expresiones, detalles de la cotidianidad que por determinadas circunstancias no se pueden seguir de cerca, de ahí que la niña aun estando presente en el funeral de su abuela, acompañe los diferentes rezos escuchando y viendo un video a través de la página virtual de la funeraria, dado que la cantidad de asistentes impide que tengan el audio y vista adecuada de lo que sucede en el recinto.

Lo anterior, me permite plantear, que los miembros de esta familia aun en mutua presencia no abandonan la conexión a la red y por ende a los dispositivos, sin que en palabras de Winocur (2009) “la intensa experiencia de socialización digital no sustituye al mundo

“palpable” sino que cabalga sobre el mismo. No dejan de estar conectados a la red, aunque hayan interrumpido la conexión física, y no dejan de estar conectados con el mundo real, aunque estén físicamente conectados a la red” (p. 23); estos son más que objetos que portan, hacen parte de su vida diaria, son la posibilidad de estar juntos aún en la ausencia física, de aprender el uno del otro incluso en medio del desconocimiento, entretenerse y divertirse encontrando actividades de mutuo interés y gusto, de evocar y mostrar lo más tangible posible, momentos importantes vividos en otros escenarios y con otras personas, de buscar diferentes maneras de generar aprendizajes considerados importantes, controlar espacios y tiempos de interacción de unos y otros. Por tanto, los medios de comunicación interactivos más que las instancias o vías, mediante las cuales se efectúa la transmisión de conocimientos, normas, valores, expresión de sentimientos, estados de ánimo, etc., son un escenario donde transcurre la vida misma.

La virtualidad se convierte también, como mencioné en el capítulo anterior, en un escenario donde es posible ser, expresar afecto, reconocimientos, emociones y sentimientos, extender algunas posibilidades humanas en su vida cotidiana, que por una u otra razón no emergen en la mutua presencia, es el caso de la manifestación de amor de la madre hacia la hija por medio de imagen pública que resalta la semana de las hijas, así como la niña también deja ver a través de una publicación que está agradecida por todo lo que hace su madre, al respecto se plantea que “por el carácter escrito y diferido, y al mismo tiempo casi instantáneo, el mensaje permite sobre todo la exteriorización de los sentimientos y responde a una necesidad impulsiva de hacer compartir las emociones en el momento en que son sentidas, sin querer o sin poder expresarlas al otro oralmente” (Riviere, 2002, p.133).

5.1.3 Las evidencias en el proceso de socialización.

Este fragmento hace parte de la tercera categoría relacionada con las formas de socialización en la familia Tita, pues lo que se sabe de lo vivido en el mundo exterior por cada uno de los miembros de la familia, corresponde no solamente a lo que se oye por medio de las conversaciones cara a cara, y/o a la información que se comparte entre las personas, sino que trasciende el lenguaje oral; lo que se dice o se cuenta va acompañado muchas veces de evidencias, esas que se guardan en el celular como una foto, un mensaje de texto, un WhatsApp o bien una publicación en una red social virtual, de ahí que cuando la niña habla de estar ayudando a recoger unas firmas, lo reafirma mostrando una foto del momento en que estaba realizando la actividad. Entonces cuando los integrantes de la familia están frente a frente, compartiendo experiencias vividas, información, saberes encontrados en momentos donde no estaban juntos, no basta con lo que se dice, hay evidencias que permiten mostrar, recordar y reafirmar lo expresado. Evidencias no tanto con el ánimo de demostrar que lo que se dice es cierto, sino de acercar más aquellos momentos importantes de la vida sin presencia física de los miembros de la familia, siendo el caso, cuando la niña envía a su padre a través del WhatsApp, una foto de la participación en el baile del colegio, contándole con detalles cómo estaba vestida.

De la misma forma, las enseñanzas que se transmiten en esta familia, van muchas veces acompañadas de evidencias que justifican la importancia de dicho aprendizaje, como lo es que sea planteado por un experto y publicado en diferentes medios:



Figura 26- Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de Facebook de su hija, en septiembre de 2016.

5.1.4 La inmediatez en la socialización familiar.

Este fragmento corresponde a una nueva categoría en las formas de socialización. Resalto, que, la inmediatez que posibilitan los medios, acontecimientos vividos por los miembros de la familia con otras personas en distintos lugares y de formas diferentes, son a su vez vividos en familia, se trata de nuevas formas de estar con los otros conectándose con su mundo exterior, cuando a través de los medios de comunicación interactivos como el teléfono celular y la tableta, se salva la distancia física que hay entre ellos, comparten y comunican por

ejemplo a través del WhatsApp los resultados de un plebiscito³³; así diferentes espacios, escenarios diversos y heterogéneos convergen en un mismo escenario y momento a través de la virtualidad.

Los espacios para la interacción y la búsqueda de respuestas a determinadas inquietudes y motivaciones de momento, como el saber cómo recargar la tinta de la impresora porque está vacía, no dan espera a que madre e hija compartan un mismo momento y espacio físico del hogar, la inmediatez que posibilitan los medios hace que esta información se obtenga en el momento preciso y de la persona que se desee sin importar sea de carácter urgente o no.

De la misma forma, la hija no espera a que los padres regresen a casa para solicitar un permiso de salida, ella ha apropiado el celular logrando respuestas a sus necesidades inmediatas, a lo cual el padre le hace seguimiento continuo preguntando por ejemplo “¿con quién va a salir?”, teniendo además actualizaciones permanentes del estado de su hija, como si llegó a casa o no, cuándo va a salir, qué tareas ha realizado, entre otros; puede decirse entonces que la cotidianidad de la casa se mantiene aunque unos estén dentro y otros fuera, surge la presencialidad aun en medio de la ausencia física. Un ejemplo de esta inmediatez, se presenta en las negociaciones entre padre e hija (figura 27), que parece no dar espera a que estén reunidos en la mutua presencia física, así los medios de comunicación interactivos son apropiados como un recurso que refuerza y amplía las posibilidades de recrear permanentemente, de forma rápida e instantánea los vínculos familiares, multiplicar los escenarios para generar cambios en

³³ “El 2 de octubre, se llevó a cabo el plebiscito por la paz. Los colombianos fueron llamados a las urnas para responder “sí” o “no” a la pregunta: ¿Apoya el acuerdo final para terminación del conflicto y construcción de una paz estable y duradera?” (Botero, 2017, p.373)

decisiones, lograr acuerdos no establecidos en el entorno físico del hogar, por citar algunos ejemplos:



Figura 27. Captura de pantalla de una conversación sostenida entre padre e hija, a través de Whats App, en octubre de 2016.

Los medios de comunicación interactivos, además aseguran en esta familia que las personas estén siempre disponibles, contrarresten miedos e incertidumbres, al tener conocimiento la mayor parte del tiempo de lo que hacen o dejan de hacer, del lugar en el que se encuentran y qué tanto tiempo demoran en regresar a casa, siendo “el teléfono móvil clave para mantener la cohesión imaginaria de estos espacios familiares seguros donde habitan nuestras certezas, cuando nos cubre bajo el manto protector de estar siempre comunicados con los nuestros” (Winocur, 2009, p.22), de ahí que la niña informe a papá a través del WhatsApp la hora de llegada, y es que “en el mundo familiar cuántos padres justifican la compra del teléfono

celular a sus hijos porque ven el él un dispositivo de control que les permite saber dónde están, o un medio para comunicarse con ellos si les pasa algo (Said & Flores, 2010, p. 279).

Pero también el padre a través del celular pregunte a su esposa sobre el lugar donde se encuentra, y la hija a su vez quiera ubicar al padre controlando los tiempos de llegada, lo que se denota cuando pide a su madre que mire a través de una aplicación dónde viene el papá según el sitio de encuentro; el no obtener respuestas inmediatas a través de estos medios, de uno u otro miembro de la familia, se convierte en un signo de alarma que parece avisar que algo está pasando, y, establecen intuitivamente convenciones propias, lo que se evidencia cuando el padre no contesta y la madre manifiesta: *“él no contesta, qué raro, y ahí lo veo conectado”*; se trata de, “un reforzamiento de contactos en un tiempo continuo y sin interrupción del vínculo, hecho posible gracias a la vertiente de desenganche corporal absoluto (puesto que la propia voz desaparece) en la relación con el otro” (Rivière, 2002, p.136).

Entonces, la comunicación oral y el cuerpo físico no son las únicas maneras del ser humano comunicar que se encuentra bien, el estar visible en el Facebook, conectado en el WhatsApp, parece reflejar y evidenciar la existencia del otro.

De manera que estos medios no son solo la visión y más útil herramienta de control de los padres, cuando están fuera del hogar, desde Urresti (2015), “los padres mismos, aunque estén distantes, aprenden a aconsejar a sus hijos, a seguirlos y eventualmente a controlarlos, por dentro o por fuera de la red para que las decisiones de hoy no dejen marcas sin retorno” (p.78). Control entonces, no sólo sobre los tiempos empleados, espacios ocupados y relaciones establecidas, sino también sobre las actuaciones en el plano de lo presencial y lo virtual, lo que se denota en una

situación antes descrita, en cuanto a lo que la hija debe publicar o no en las redes sociales virtuales.

El teléfono celular, por ejemplo, se convierte en una especie de brazalete electrónico que ubica indistintamente a las personas y emite señales reales o imaginarias de alerta o tranquilidad, dado que el estar conectado y/o responder mensajes parece indicar que todo está bien, de lo contrario hay que preocuparse, control que ejercen unos sobre otros sin importar si son adultos, niños o niñas, si se está dentro o fuera de casa.

5.1.5 Los emoticones como formas de expresión en la familia.

Considero los emoticones como una categoría alusiva a las formas de socialización familiar, porque hacen parte de las representaciones simbólicas adoptadas por las personas para expresar sentimientos, ideas y emociones, específicamente en espacios virtuales. En esta familia es dable darse cuenta de los estados de ánimo de uno u otro integrante, aun sin tener contacto físico, sin coincidir el uno con el otro en el espacio y tiempo para percibir o contarse cómo se sienten, cómo se encuentran, dado que los estados públicos que se hacen circular por las redes, informan con anterioridad, tal es el caso de la publicación de la madre en la que manifiesta que extraña y amará por siempre a su mamá ya fallecida; publicación que a propósito permite que la hija exprese, represente también su tristeza y acompañamiento a través de emoticones como una cara llorando, la cual cumple un papel socializador, y se convierte en un lenguaje no verbal que muestra la melancolía mutua por la pérdida de un ser querido. En este sentido, plantea Serrano (2016), retomando a autores como Lasén y Abdullah, que:

cuando la interacción mediada por la tecnología es de carácter textual y no visual (y, por tanto, faltan las claves no verbales, que sin duda son un elemento de gran riqueza para la expresión e interpretación de la dimensión afectiva), los internautas pueden paliar dicha ausencia mediante el uso de emoticonos. Si la interacción digital es a través de vídeo, y existe por tanto reconocimiento facial mutuo, en principio es más fácil la expresión e interpretación de emociones. En efecto, cada uno de los dispositivos tecnológicos, aplicaciones o canales de comunicación lleva aparejado un particular «ancho de banda afectivo». (p.23)

Emoticones que parecen complementar el sentido de lo que se transmite, aquello que quizás de otras formas no es fácil de expresar, representaciones gráficas, que en un mensaje de WhatsApp o una publicación en una red social virtual, son el punto de partida para iniciar conversaciones, es así como colocar un corazón es el detonante para expresar cuánto se aman y qué tan importante son en la vida del otro; un mono que se tapa los ojos, las orejas y la boca sirve para que el padre comprenda que hay cosas que la hija aún no entiende y puede sentir cierta pena por ello, por lo que acude a explicarle, y es que los “SMS y la mensajería instantánea recupera la abundante y expresiva comunicación no verbal que se produce en la oralidad, mediante el uso de emoticonos, zumbidos y diversos signos gráficos, para hacer la expresión más cálida, cercana y completa” (Gabelas et al., 2012, p.5). Ejemplo de esto, son las caritas que reemplazan los besos (figura 27), y las sonrojadas que parecen mostrar alegría o actitud positiva ante ciertas expresiones o acciones:

Dios mío 🙏 hija mía que grande estás 😊😊 Te Amoo

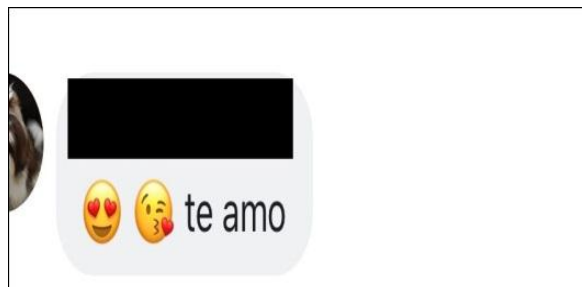


Figura 28. Pantallazo de una expresión de sentimientos entre madre e hija, a través de Facebook, en noviembre de 2016.

Igualmente, estas publicaciones y espacios compartidos a través de la red denominada internet, pueden ser pensados como “un refugio, un espacio común donde cada uno comparte fotografías, gustos, apreciaciones y estados de ánimo en un ámbito de confianza afectiva” (Urresti, 2015, p.66); permiten a unos y otros conocer gustos, intereses, opiniones, reacciones ante determinadas situaciones no vivenciadas en la presencialidad, como sucede cuando la madre se da cuenta del comentario de su hija ante un video de maltrato animal: “*pendejos tan bobos como hacen sufrir un animal así*”, o bien, que a ella le encanta la Nutella, siendo un “*paraíso*” el lugar donde la vendan exclusivamente.

Retomo, la convergencia de lo que se vive en la cotidianidad de la mutua presencia con la virtualidad, para expresar que, la relación emocional y expresiones de afecto que se manifiestan por ejemplo a través de cartas entregadas cara a cara, son publicadas también en las redes sociales, son filtradas en la interacción digital, permiten resaltar ante un público de amigos

en la red, el agradecimiento y felicidad por el mensaje recibido, con lo cual en este caso ya no hay sólo expresión de emociones y sentimientos entre madre e hija, no son las únicas que conocen la manifestación de sus afectos, sino que otras personas entran a opinar sobre dicha expresividad, al punto de recibir orientaciones de cómo debe tratar un hijo o hija a sus padres. Aquí puede verse que un acontecimiento que se originó en el terreno de lo físico y lo privado, trasciende a la virtualidad y lo público, dado que la red visibiliza algunos acontecimientos y expresiones familiares (figura 28).



Figura 29. Pantallazo de una publicación realizada por la madre en el perfil de Facebook de su hija, en diciembre de 2016.

5.2 Una familia que desafía los límites del tiempo y el espacio: el estar juntos aunque papá no esté aquí.

En este apartado hago referencia a las formas de socialización en la familia Mor, conformada por mamá y dos hijos que viven en la zona urbana del municipio de Pereira, y un padre que reside en otro país (Estados Unidos), quien mantiene el contacto y vida familiar a través de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, lo cual tiene relación con el fenómeno migratorio que ha vivido esta ciudad, y la comunicación fluida que han permitido dichos medios.

5.2.1 Los videojuegos como medios y espacios para la socialización familiar.

Esta es la primera categoría que responde a las formas de socialización en la familia Mor. Las familias establecen desde la cotidianidad y dinámicas familiares, un conjunto de representaciones y prácticas socioculturales que intervienen en el uso y significación que le otorgan a los medios de comunicación interactivos. En esta familia, los videojuegos han sido apropiados como surtidores de entretenimiento para algunos de sus integrantes, quienes comparten tiempos, espacios, ideas, técnicas y creaciones para alcanzar las metas propuestas por estos, lo que se denota cuando a través de FarmVille, la granja virtual mediante la red social Facebook, adoptan el perfil de granjeros y se colaboran recíprocamente en actividades como cultivar, criar animales, encontrar artículos, diseñar y construir espacios, entre otros; hallan de esta forma la posibilidad de divertirse juntos, dado que proporcionan “nuevos mundos y vivencias que nunca hubieran soñado tener y la responsabilidad relativa en la toma de decisiones que no le admite la familia ni la escuela” (Martínez, 1998, p. 49), de ahí que la actividad virtual en tiempo real, de sembrar, mantener los cultivos consiguiendo los recursos que la tierra necesita, ha sido posible para esta familia a partir del uso y apropiación del videojuego y apoyo

mutuo entre madre, padre e hijo, quienes a través de la conectividad se colaboran para no fallar ni perder el juego.

La distancia física entre padre e hijo, no ha sido impedimento para que ambos se deleiten con las emociones y frustraciones que suscitan los juegos, o simplemente se diviertan, pues “el acceso a las nuevas tecnologías proporciona la posibilidad de cambiar experiencias con cualquier parte del mundo” (Martínez, 1998, p. 49), en este caso la experiencia del entretenerse y divertirse con la posibilidad de utilizar todos los sentidos: el sonido, la palabra, la música, lo imaginativo e icónico, la vista, el tacto y textos, ilustraciones y dibujos que ofrecen los videojuegos, percibiéndose de esta manera nuevos intercambios humanos que permean otras formas de socialización familiar.

En este sentido, el videojuego trasciende su carácter instrumental, no se trata solo de estar frente a una pantalla, sino que se convierte en un recurso simbólico que permite recrear las actividades humanas, disfrutar, pensar y potenciar sus relaciones sociales, con la emergencia de prácticas comunicativas que vivifican las experiencias colectivas en la red a partir de la interacción en la búsqueda de información, y la ayuda mutua para conseguir lo necesario y la granja mágica no dejar decaer. Es así como se plantea que los videojuegos de este tipo “poseen una dimensión emocional y socioafectiva, de dinamización de las relaciones de grupo y del trabajo colaborativo” (Sedeño, 2010, p.185). De esta forma, en la familia surgen nuevas posibilidades de entretenimiento y diversión, más allá del espacio remoto, pero también emanan otras posibilidades para estrechar vínculos familiares, crear redes de intercambio de materiales virtuales como alimentos, monedas, llaves, entre otros, y de conocimientos como pistas, contraseñas y trucos.

Entonces, los videojuegos, no son “sólo objetos para el ocio sino posibles instrumentos de aprendizaje y enseñanza” (Lacasa, 2011, p.53), pues el conocimiento compartido para el manejo de la granja, continuando con el ejemplo de FarmVille, permite a unos y otros hacerse a una idea de cómo manejar y mantener propiedades en el entorno físico, específicamente las que tienen que ver con administración de terrenos, cosechas, ganado y manejo de maquinaria.

En virtud de lo anterior, expreso, “todo lo que se obtiene en la red, se capitaliza y se valida fundamentalmente en el mundo de las relaciones” (Winocur, 2009, p.68), ese terreno presencial y físico en el que acontecen las interacciones; sin embargo, en esta investigación, asumo que, en la virtualidad converge y acentúa también, un mundo de relaciones, dado que estas “no se definen por un enclave geográfico, no hay que encontrarse en el hogar para encontrarse con la familia” (Cabrera y otros, 2006, p.82), el mundo virtual se ha constituido en un espacio simbólico donde transcurre la vida misma, paralelo a aquello que acontece en el mundo físico.

5.2.2 Rutinas familiares que emergen en la virtualidad.

Una segunda categoría tiene que ver con las rutinas familiares que se dan en la virtualidad. En cuanto al entretenimiento se refiere, en esta familia hay una tendencia a realizar compras de ciertos productos haciendo uso del internet, sin salir de casa. La madre hace partícipes a sus hijos de la selección de páginas y de artículos online, situación quizás no tan cómoda y factible, si tuviera que desplazarse con sus dos hijos hacia las tiendas presenciales. De este modo, las compras tienden a convertirse en canales propicios para la comunicación y el

intercambio de ideas, gustos, preferencias particulares y generales, como es el caso de escoger en una tienda haciendo uso del carrito virtual, qué regalar al niño menor, tal como se evidencia en esta situación registrada en el diario de campo a través de la etnografía realizada:

Mamá: ¿papi qué le regalamos al niño?

Niño: mira, mira (señala en la pantalla del computador) estos gorritos para el bebé, ¿cuál color te gustaría?

Mamá: ay este rojito.

Además, la ejemplificación anterior, permite hablar de una reorganización simbólica de los espacios, dado que la familia considera estar de compras aún sin salir de los límites de la casa, “se salen de las restricciones locales de los hábitos y prácticas de un determinado contexto. La familia se extiende por encima de los momentos de convivencia y contacto cotidiano. Es más, puede hablarse incluso de la familia como una comunidad virtual, en la medida que se comunica a través de las TIC con fines específicos” (Cabrera, 2006, p .83). Entonces, las páginas en internet, los sitios web donde se realizan compras por ejemplo, se convierten en espacios simbólicos de encuentro, esparcimiento y diversión en medio del compartir gustos, información, ideas, y a su vez tomar decisiones; en el sentido de que navegar por mundos virtuales cargados de imágenes, colores, sonidos y movimientos que corresponden a los objetos tangibles, parecen generar la sensación, emocionalidad y expectativa como si se estuviera presencialmente en las tiendas; por tanto, la virtualidad es concebida como espacio donde se suscitan sentires, pensares

y acciones, “lo virtual es un espacio creado de la realidad, pero que igualmente es real y crea realidad” (Sánchez, 2010, p.240).

Esta forma de entretenimiento a través de la red denominada internet, se forja cuando los integrantes de la familia están en mutua presencia para intervenir y debatir acerca de aquello que perciben frente a la pantalla en la virtualidad, pero también como acompañamiento por medio de las videollamadas, a aquel que por cuestiones de distancia física no se encuentra presente; aun así, consideran estar juntos de compras, y es que “con las posibilidades de las relaciones a distancia, y no estrictamente las cara a cara, característica propia de la modernidad, se posibilita la desconexión de lugar y espacio” (Cabrera, 2006, p.82). Las videollamadas, además les permite estar juntos en lugares diversos, como el centro comercial, aun cuando el padre no está físicamente presente:



Figura 30. Captura de pantalla de una comunicación por WhatsApp entre madre y padre que reside en Estados Unidos, en diciembre de 2016.

Dentro de las rutinas familiares, están los consejos, exaltaciones y llamadas de atención que se hacen entre los integrantes de las familias. Ejemplo de estas rutinas en el espacio virtual, se muestra en el siguiente mensaje de WhatsApp:



Figura 31. Captura de pantalla de una conversación entre madre e hijo a través del Whats App, en octubre de 2016

5.2.3 Socialización que trasciende tiempo y espacio.

Este apartado hace parte de la tercera categoría, que si bien, está presente en ambos contextos familiares, está más marcada en la familia Mor, dada la condición de migrante del padre. Esta integración de los medios de comunicación interactivos en las prácticas de la vida cotidiana, parecen contribuir entonces a nutrir y mantener el vínculo existente entre los integrantes de la familia, lo que para Jiménez retomando a Jamieson (2014), se configura en prácticas de intimidad porque “hacen posible, generan y mantienen una sensación subjetiva de

cercanía, y de estar en armonía y ser especial para la otra persona” (p.2), reflejado en el pasar tiempo juntos, expresar afecto, manifestar preocupación por los otros; acciones que solidifican las relaciones, las vivencias, y aumentan las posibilidades de compartir las experiencias diarias que viven en uno u otro lugar, de continuar el flujo y la dinámica familiar tanto en el interior del hogar como en el mundo exterior, además de brindar la posibilidad de sentirse cercanos a las personas aunque estén lejos. De esta forma puede plantearse cómo el uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos, “no siempre es arbitrario, caprichoso y ocioso, la mayoría de las veces depende en gran medida de las necesidades personales, familiares o profesionales que se tengan” (Hernández et al., 2014, p. 54).

El compartir tiempo juntos, crear defensas contra lo malo que puede sucederle a los otros cuando no están bajo la protección familiar, así como el mantenerse en contacto a través de un círculo de afectos y reconocimientos mutuos, no dependen entonces exclusivamente de estar en un mismo momento y espacio físico, pues, por ejemplo:

cuando las parejas, o los padres e hijos se encuentran separados, en ocasiones en la misma ciudad, la utilización del teléfono celular, del correo electrónico, del Messenger, de Skype, la webcam y otros recursos informáticos, recrean un hogar desterritorializado, que no obstante está fincado en espacios físicos concretos, conocidos e íntimos.

(Winocur, 2009, p. 26)

Lo mencionado, es una forma de extender las posibilidades y sensibilidades del espacio doméstico, pues “las nuevas sociabilidades se constituyen en espacios que se organizan alrededor de la conexión y no de la localización” (Rodríguez & Rodríguez, 2013, p. 267), conexión

sincrónica o asincrónica pero que permite estar enterados a unos y a otros de la dinámica familiar:



Figura 32. Captura de Pantalla de una conversación por WhatsApp, entre madre y padre que reside en Estados unidos, en octubre de 2016.

5.3 Consideraciones

Las formas en las que interactúan las familias y en las cuales emanan maneras de ser, estar, pensar, sentir, y actuar consigo mismo y con los demás, así como distintos aprendizajes, es decir, las formas de socialización familiar, transcurren según las familias investigadas de la ciudad de Pereira, inmersas en el contexto de la cultura mediática, tanto en el espacio físico como en el virtual. Es de resaltar que, en ambos espacios de socialización, son usados y apropiados los medios de comunicación interactivos para generar aprendizajes, recordar momentos, realizar búsquedas, y compartir con otras personas que no están físicamente presentes

en el mismo espacio de socialización, sin que esto implique el distanciamiento y aislamiento entre los integrantes de las familias.

La virtualidad se ha convertido en estos dos contextos familiares, en un espacio de relación y de socialización, que, a través de diferentes medios como las redes sociales virtuales y aplicaciones como WhatsApp, con sus diferentes funciones como las videollamadas, crea modos diversos de estar juntos en familia, salvando las barreras propias del tiempo y la distancia. Las videollamadas permiten por ejemplo a los integrantes de estas familias establecer comunicación simultánea, en directo, haciendo uso del audio y el video, por lo cual crean la sensación de estar juntos, expresándose y realizando rutinas de la cotidianidad familiar, muchas de las cuales también se realizan en la mutua presencia física, y es que “las relaciones entre los seres humanos tienen un nuevo campo donde generarse, regenerarse, crecer, transformarse” (Barnete, 2009, p.97).

Los integrantes de las familias mencionadas, adoptan también otras fuentes y símbolos que se constituyen en nuevas formas de expresión, para contar lo que les pasa, expresarse a sí mismo y a los demás, así como compartir información y reaccionar a los comentarios de los otros, como son los emoticones o smileys, que “son pequeños símbolos o caritas que en el proceso de comunicación se suelen intercalar en el mensaje de texto, mostrando estos el estado anímico y emocional de los usuarios” (Pérez & Ibarra, 2013, p.10).

Las funciones mencionadas, hacen que la socialización en estas familias del municipio de Pereira, sea de forma constante e instantánea, requiriendo para ello la presencia simultánea en el espacio virtual, y puede darse de manera privada a través de mensajes y chats, como también públicamente por medio del muro de Facebook. Sin embargo, la socialización también suele

perpetuarse y postergarse cuando los integrantes de las familias no están conectados en un mismo lapso de tiempo.

Así, la socialización familiar según los contextos estudiados, surge y se mantiene a través del uso y apropiación de diversos medios de comunicación interactivos, que permiten que esta no se limite al espacio físico doméstico sino que transcurra en diferentes espacios y tiempos, con respuestas, acciones y reacciones, inmediatas o no; por lo cual se generan otras posibilidades para gestionar y direccionar la vida familiar, controlando quizás situaciones en tiempos prudentiales y oportunos para sus integrantes, que antes de la inmersión de los medios, era casi imposible de lograr, de esta forma puede decirse que “los espacios de interacción pueden estar configurados de distinta maneras, y pueden experimentarse también de formas variables, pero no pierden nunca, enteramente, toda referencia a las realidades offline” (Hine, 2004, p.177).

De igual forma, en estas familias pereiranas, parece darse una extensión de los actores vinculados a la socialización, por un lado, el escenario público que ofrecen los medios interactivos, donde participan familiares y amigos que enriquecen pero también ejercen una suerte de control sobre las prácticas socializadoras de otros y, de otro lado, el uso de “páginas de autoayuda” en internet para la educación de los hijos e hijas, como por ejemplo Familias.com, que a través de alertas, médicas, consejos de vida, pautas de crianza, y otros contenidos, buscan “ayudar” a las familias, punto clave para ser mirado desde otras perspectivas y miradas críticas.

No obstante, las anteriores formas de socialización no son universales, ni se cumplen de manera sistemática para todas las familias; lo que sí parece coincidir en cada familia pereirana investigada, e inmersa en el contexto de la cultura mediática, es que los usos y apropiaciones de

los medios de comunicación interactivos, generan diversas posibilidades de encuentros y conexiones entre sus integrantes.

Capítulo VI. Aspectos teórico-conceptuales emergentes

En este capítulo pretendo responder en un apartado, al tercer objetivo específico propuesto en esta investigación, relacionado con el análisis de los aspectos teórico- conceptuales emergentes, de la socialización familiar, de acuerdo a los resultados de la investigación, a partir de la etnografía convencional y virtual realizada en dos familias de la ciudad de Pereira, inmersas en el contexto de la cultura mediática. Además, más adelante, busco dar a conocer los retos afrontados como investigadora al momento de realizar etnografía convencional y virtual. Finalizando con un apartado, en el que expongo los desafíos suscitados desde la investigación, como rectora de una institución educativa en el Nivel de Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media, con relación a los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos.

6.1 Apuestas teóricas en el proceso de socialización familiar

La socialización familiar se resignifica en términos de: cómo, cuándo y dónde se aloja, dado que no se trata sólo del contacto físico sino también virtual, sobrepasando las posibilidades del lenguaje oral, sin ser imperativo que los integrantes de las familias estén juntos en un mismo momento y lugar.

Antes de plantear las emergencias en el proceso de socialización de las familias, es importante presentar algunas tendencias en cuanto a la socialización se refiere; comprender la constitución del sujeto como individuo y ser social dentro de un grupo humano y una cultura, así

como los roles que cumplen cada uno de los actores participantes, ha sido una de las preocupaciones de las Ciencias Sociales. Mead (1973), autor del interaccionismo simbólico, plantea que la constitución del sujeto se da gracias a la interacción social, en la cual están en juego una serie de símbolos que adquieren significado para unos y otros. Igualmente destaca el papel del contexto histórico social en la experiencia del ser humano, “desde su nacimiento el niño está sumergido en un medio sociocultural diferenciado: pertenece a un cierto pueblo, a una época a una clase, es decir, se halla en un grupo dotado de especificaciones histórico sociales concretos”(p.16). Por otro lado, destaca la importancia de la participación de los otros en el acto social; en el sentido conductista, las palabras, gestos y acciones de los demás, se convierten en símbolos significantes para conductas posteriores.

Blumer (1982), también desde la corriente de pensamiento denominada Interaccionismo Simbólico, se preguntó por las relaciones sociales, el papel del lenguaje dentro de la interacción y cómo se produce el significado. En una de sus obras, plantea que las personas construyen los significados a través de la interacción. El accionar del ser humano es posible de comprender a través de los roles que cumplen en la estructura social, de ahí que “las actividades de cada miembro se producen primordialmente en respuesta o en relación con las de los demás” (Blumer,1982, p.5).

Berger y Luckman (2001), organizan la discusión en torno al papel del establecimiento de las instituciones, roles y normas, la dialéctica entre la naturaleza y el mundo socialmente construido. Hacen aproximaciones a las diferentes instituciones donde se da la socialización de los sujetos, como la familia, considerando que aquella transcurre dentro de una construcción intersubjetiva y compartida entre el hombre y el mundo social. El hombre nace con

predisposición hacia la sociedad y luego llega a ser miembro de la misma a través de un proceso que inicia cuando el individuo asume al mundo en el que ya viven otros, y luego lo hace suyo proyectándolo en la conciencia. Proyectar el mundo en la conciencia, es denominado internalización, es aquí donde se considera al hombre miembro de la sociedad.

Los autores mencionados denominan socialización primaria, a la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez. En cada contexto existen unos significantes que mediatizan el mundo para él y lo modifican según idiosincrasias individuales, biográficamente arraigadas (de los padres o cualquier otro individuo). Los adultos son quienes disponen las reglas del juego aunque el niño no sea un simple espectador pasivo. Desde estos planteamientos la socialización es vista como un proceso unidireccional, en el que los adultos tienen un rol activo, y los niños, niñas y jóvenes, son actores pasivos. Cuando la presencia del otro se ha establecido en la conciencia del individuo y comienza a percatarse de la existencia de otros mundos llamados instituciones (iglesia, barrio, colegio), ampliándose los contextos de desenvolvimiento, se habla de la socialización secundaria.

Estos procesos de socialización en el que los otros se vuelven comprensibles para el sujeto en las experiencias de su práctica cotidiana, es denominado el momento de objetivación, posibles según los autores, a partir de la relación cara a cara, mencionándose al respecto: “en la situación "cara a cara" el otro es completamente real. Esta realidad es parte de la realidad total de la vida cotidiana y, en cuanto tal, masiva e imperiosa” (Berger & Luckman, 2001, p.47).

Dentro de la interacción cara a cara el instrumento más importante es el lenguaje, dado que a través de éste la expresividad humana es capaz de objetivarse, es el vehículo principal del proceso continuo de traducción entre la realidad objetiva y la subjetiva. “El lenguaje, que aquí

podemos definir como un sistema de signos vocales, es el sistema de signos más importante de la sociedad humana” (Berger & Luckman, 2002, p.55).

Por la misma línea que divide la socialización en primaria y secundaria, se encuentra Quintana (1993), quien plantea que la socialización supone interacción entre los individuos, participando activamente de la reconstrucción del sistema social donde viven y actúan. Desde esta perspectiva interaccionista, la socialización es vista también como un proceso de integración dialéctica del individuo a la sociedad, reconociendo la tendencia progresiva del niño en la interacción hacia la autonomía personal.

En los primeros años de vida, la socialización se lleva a cabo en la familia, vista como aquel grupo de personas con las cuales los niños y niñas establecen sus primeras interrelaciones. Es llamada socialización primaria o también socialización parental, y puede darse de manera informal cuando los adultos y los niños logran que los unos y los otros interioricen ciertas enseñanzas sin haberlo planeado, y bien, de manera formal y sistemática cuando se buscan propósitos específicos en los sujetos. Los integrantes del grupo doméstico son considerados a su vez, socializadores y socializandos, dado que cada uno actúa sobre los demás y a su vez es influenciado por las acciones de los otros; se concibe al individuo dentro de un proceso continuo de socialización, en una relación bidireccional con la sociedad, ésta ejerce influencia sobre el individuo, quien igualmente da respuestas y reacciona ante la sociedad. Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, la socialización es vista como:

un proceso de influjo mutuo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas. Esto no

implica que la persona deje de ser un individuo. De la misma manera que no se puede decir que una persona “se hace humana” porque aprende a usar su inteligencia, así tampoco se puede decir que una persona “se hace social” porque aprende la manera de tratar con otras personas. El ser humano es una persona social desde que comienza a existir, pero a lo largo de su vida está sujeto a continuos cambios y adaptaciones. Este desarrollo se observa no sólo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a otra (Fichter, 1995, p.40)

Igualmente se expresa que la socialización no solo es llevada a cabo en ambientes tradicionales como la familia y la escuela, existen varias agencias significativas como los grupos de iguales y los medios de comunicación que inciden en el desenvolvimiento de los seres humanos. En consecuencia, la socialización es un proceso de interacción constante en el que unos y otros aprenden formas de vida, de pensar y estar en el mundo, acorde con el cuadro social de referencia.

No obstante, resalto la necesidad de hablar de la socialización en las familias en tiempos contemporáneos, dado que, a finales del siglo XX con el surgimiento del internet y la revolución de los avances digitales, comienzan a darse una serie de transformaciones en la vida social; el uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos, generan otras formas de ser y estar en el mundo. Surge una variedad representacional de lenguajes que extienden los históricamente construidos, como el oral y el escrito; las relaciones sociales trascienden la mutua presencia; cambian las formas de realizar algunas actividades laborales, así como las maneras de

aprender y construir significados, comienzan a estar mediadas por los medios de comunicación interactivos, configurando esto lo que se ha denominado cultura mediática.

Entonces, la cultura mediática es un fenómeno contemporáneo que está marcado por la presencia de los medios de comunicación interactivos en la vida de las personas; haciendo alusión a los medios no sólo como recursos tecnológicos sino también al contenido lingüístico, la intención semántico comunicativa, contextual y discursiva sociocultural en la configuración y construcción de dichos medios, dado que detrás de estos hay una construcción selectiva del conocimiento social, están cargados de intenciones hacia las audiencias.

Cultura mediática en la que están inmersas las prácticas y dinámicas familiares que giran en torno a la socialización, y que ha sido de especial interés en esta investigación, no centrada en los medios sino en los usuarios de éstos, dado que son los seres humanos quienes interpretan imágenes, símbolos, ideas, representaciones de la realidad, desde su bagaje cultural y cognitivo, y a su vez generan y asumen prácticas sociales, formas discursivas, reglas vinculativas a partir de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos.

De esta manera, se da la definición y redefinición de las escenas culturales a partir de nuevas formas y experiencias comunicativas brindadas por los medios de comunicación interactivos, los cuales desde su accesibilidad, inmediatez y de interacción en línea, forman parte importante de la vida cotidiana de las familias investigadas. Posibilidad de interacción antes limitada con el uso de los medios de comunicación masiva, pues los avances tecnológicos hasta ese momento permitían que la información llegara a muchas personas a la vez, con escasa interactividad.

Es así, como las teorías tradicionales de socialización deben comenzar a ser revaluadas, dado que en un principio estas interacciones se experimentaban cara a cara, y con la aparición de nuevas especies mediática, como los medios de comunicación interactivos se han generado transformaciones en las formas de socialización que traspasan las fronteras del tiempo y el espacio dada las condiciones de la virtualidad. Hay un gran interrogante en cuanto a las formas en que las familias socializan hoy, en medio de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos. Y, es precisamente este paisaje cultural, del cual intento dar cuenta en este capítulo.

Planteo entonces, que el proceso de interacción entre la sociedad y el individuo, las experiencias cotidianas están cargadas de contenidos y mensajes producidos en la interrelación con los medios de comunicación interactivos, lo que genera además, transformaciones en el proceso de socialización que se da en diferentes ámbitos como la familia. De esta manera, la sociedad se construye no sólo desde legados culturales locales, sino también a partir de variadas culturas, posibles de acceder a ellas por los diversos medios.

Al retomar el planteamiento anterior, puede visualizarse que los espacios de socialización tradicional, han ido redefiniéndose bajo el vínculo, organización, funcionamiento y desarrollo de medios de comunicación interactivos. La construcción actual de las sociedades transcurre con altos niveles de participación dentro de actividades propias de la cultura mediática como navegar por internet, comunicarse por medio del teléfono celular y del chat, juegos virtuales, entre otros.

Puedo decir, que en el espacio familiar no sólo se aprende y comparte con los miembros de la familia en la relación cara a cara, sino también a través de la interacción con los medios y

todas las posibilidades que de ahí se derivan. Los juegos de consola o en el ordenador por ejemplo, son parte del entretenimiento y ocio de los niños y niñas, compartido en ocasiones con los adultos; los chats y mensajes de texto no son usados solamente para comunicarse con familiares que están al otro lado del mundo, también son empleados por los que comparten un mismo espacio físico.

Así, el bagaje experiencial de la socialización depende directamente de los contextos sociales situados y virtuales, siendo este último el complemento de las experiencias vividas más no la sustitución. De hecho, Pindado (2003), plantea que las vinculaciones con los medios son parte del desarrollo vital, no aislables en ningún caso del resto de agentes sociales.

6.1.1 Redefinir la socialización en términos de primaria y secundaria, en familias inmersas en la cultura mediática.

Contemplando la inmersión de las familias en la cultura mediática, puedo plantear que la socialización primaria que se daba sólo en presencia de los miembros de la familia, no es así en la contemporaneidad, dado que ésta transcurre en muchos ambientes y en interacción con otros, que acercan a otros mundos, de este modo, el mundo de cada uno es amplio con vastos referentes y soportes. Sander (1990) expresa que, desde muy temprano, dados los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, los niños y niñas interactúan con diferentes culturas, incluso antes de que lo experimenten por sí mismos.

El desenvolvimiento desde lo que se piensa y acontece en el medio geográfico de origen y en que se sitúan los sujetos, no es único ni determinante en el proceso de socialización de las

familias, este no acontece dentro de una estructura rígida y cerrada, sino dentro de una red que se interconecta con otros pasajes, de ahí que no se hable de jerarquías sino que se remarcan hibridaciones con otros mundos posibles como el virtual, el cual parece minimizar las líneas divisorias que recalcan la ausencia física y las generaciones, dado que unos y otros conviven e interactúan en medio de experiencias cotidianas cargadas de historias, imágenes y publicaciones que se viven tanto en la presencialidad como en la virtualidad, y dejan claro que “la intensa experiencia de socialización digital no sustituye al mundo “palpable” sino que cabalga sobre el mismo. No dejan de estar conectados a la red, aunque hayan interrumpido la conexión física, y no dejan de estar conectados con el mundo real, aunque estén físicamente conectados a la red” (Winocur, 2009, p. 23), de esta manera, el espacio virtual y situado constituyen un espacio común de socialización.

Estos usos y apropiaciones cotidianas, están cargados simbólicamente, cada vez que están presentes en sus relaciones e interacciones, redefinen las experiencias vividas, dado que éstas se suman y se agregan dentro y fuera de la red, y permiten moverse en “dos mundos de experiencia diferentes pero que no son vividos como antagónicos sino como continuos, convergentes y complementarios (Winocur, 2009, p.67).

Entonces, no podemos hablar de la socialización como sistema secuencial: primaria y secundaria, que en un inicio solo transcurre en y desde las idiosincrasias individuales y arraigadas de los adultos como los padres, quienes desempeñan un rol activo y disponen las reglas del juego, y conciben a los niños y niñas como espectadores, para luego entrar a hacer parte de los otros mundos llamados instituciones como la iglesia, el barrio, el colegio; debemos emigrar hacia otras formas de concebir los procesos de socialización, pues, la secuencialidad “se

transforma, dado que, desde edades muy tempranas, se entrecruzan las experiencias vividas en el ámbito familiar con las derivadas de estos medios (Lahire, 2007, p.23).

6.1.2 La edad cronológica no determina el dominio del saber, direccionamiento y decisión en las familias.

Las funciones de los adultos, niños y niñas en la socialización, se transforman, las edades cronológicas no son determinantes al momento de generarse aprendizajes, controlar tiempos, espacios, hacer seguimiento a expresiones y actuaciones, y compartir experiencias, dado que lo que sucede en otros tiempos y espacios, con otras personas y en diversas situaciones son conocidas a través del uso de los medios por todos los integrantes de la familia, y traídos ya sea al espacio físico del hogar o al lugar compartido en la virtualidad; de ahí que se plantee: “los medios no sólo descentran las formas de transmisión y circulación del saber, sino que hoy constituyen el escenario decisivo de la socialización” (Perera & Farray, 2003, p.55), originando nuevas formas de percepción y construcción del conocimiento.

Si bien es cierto que cada generación pertenece a una época diferente de acuerdo con el tiempo de su nacimiento y crecimiento en la sociedad, hay una afinidad cultural a partir de las oportunidades socializadoras que ofrece el uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos; desde este punto de vista es cuestionable el exilio temporal de una u otra generación, pues a pesar de las brechas generacionales, hay un punto de encuentro: la cultura mediática, que responde a esta “nueva forma de entender y vivir la realidad, esta nueva manera de conducirse, de relacionarse con los demás y con los instrumentos de la cultura, que se ha dado

en llamar también, sociedad de la información, Sociedad del conocimiento, cultura digital etc” (Perera & Farray, 2003, p. 119).

De este modo, es cuestionable el planteamiento de que “cada generación pertenece en cierto modo a una cultura diferente, en la medida en que el proceso de socialización se articula en códigos, destrezas y lenguajes que cambian con el paso del tiempo y producen realidades nuevas que descolocan a las generaciones previas y las alejan del control y, en extremo, de la comprensión misma del presente, lo que concluye con un desplazamiento hacia una forma de extrañeza equiparable a un exilio temporal” (Urresti, 2015, p.12), puesto que en las familias, parece que la necesidad de conexión, de compartir, de solucionar asuntos de la cotidianidad en el término de la distancia, acarrea que todos se sumerjan en el contexto de la cultura mediática apropiando entre todos sus integrantes, nuevas maneras de ser, hacer, estar y convivir, y ampliando las posibilidades humanas de las generaciones, por lo que puede hablarse en este sentido, de un efecto conectivo a partir de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos, “en términos de que se generan o potencian procesos de aprendizaje y revolucionarias escalas de poder al interior de la familia”(Hernández, 2017, p. 34).

Así, comprender las nuevas formas de socialización, implica comprender primero que “las relaciones entre las generaciones, no se puede abordar utilizando el lenguaje académico habitual, pues remite a términos, concepciones y valores connotados semánticamente y profundamente cambiantes en el espacio y en el tiempo” (Feixa, 2000, p. 77), dado que unos y otros sin importar el grupo generacional al que pertenecen, usan y apropian los medios de comunicación interactivos en la cotidianidad, como se ha planteado a lo largo del texto, con base en necesidades, gustos e intereses contextuales, de ahí que se cuestione la idea de que los padres

están obsoletos y atrasados con relación a las nuevas tecnologías, o que sus hijos los superen en el uso de estos.

Puedo hablar de una nueva relación intergeneracional en la socialización familiar, dado que por ejemplo los adultos no son quienes poseen el saber absoluto, ni son las únicas referencias de los niños y niñas para expresarse y actuar dentro y fuera del hogar, el deber ser y hacer tampoco es solo bajo la perspectivas de los padres, ni dependen exclusivamente de ellos para atender necesidades y solucionar inquietudes, todo esto es indistintamente brindado por una y otra generación en función de quien lo necesite; es así como los más pequeños también son fuente de consulta, proponen alternativas de entretenimiento, colaboran en la solución de asuntos de la cotidianidad de las familias.

De ahí, algunas transiciones necesarias en lo que a la socialización familiar se refiere, planteándola quizás como proceso híbrido más que jerárquico, dado que los vínculos y referentes para ser, hacer, estar y convivir en las familias, se gestan en el espacio físico y virtual permanentemente, retroalimentándose uno del otro; las relaciones entre sus integrantes son continuas y discontinuas dado que no exigen la mutua presencia ni que estén conectados en un mismo tiempo y lugar; las generaciones se redefinen constantemente entre ellas sin importar el grupo etario al que pertenecen, cambiando “las expectativas, las normas que regulan la vida de las generaciones dentro de la familia” (Donati, 1999, p.15). Esto, delinea nuevas posibilidades de gestión dentro y fuera del hogar. De esta manera, las estructuras de autoridad en las familias se transforman y “las edades se convierten en referentes simbólicos cambiantes y sujetos a constantes retroalimentaciones” (Feixa, 2000, p.43), dado que en uno u otro momento la fuente de información para la toma de decisiones por ejemplo, no deviene estrictamente del adulto,

quien por años ha sido considerado el que tiene la experiencia, el conocimiento y por ende el poder, sino de quien ha tenido la conexión, la posibilidad de acceder al conocimiento por otros medios como los de comunicación interactivos, es decir, se trata de “un constante tránsito e intercambio de los roles y estatus generacionales” (Feixa, 2000, p.45).

6.1.3 El contexto virtual como escenario posible y facilitador de la socialización en las familias.

La conexión entre las familias no suele transcurrir únicamente en la virtualidad³⁴ o solo en la mutua presencia (siendo ambos escenarios situados y reales de expresión y actuación), sino que en un mismo lapso de tiempo pueden estar departiendo presencialmente juntos sucesos de la cotidianidad, y a su vez, estar conectados compartiendo en la red, ya sea con otras personas o entre ellos mismos, como también pueden estar cara a cara físicamente con otras personas y en otros espacios, y compartiendo virtualmente en familia.

Así, puedo enunciar que, las familias inmersas en el contexto de la cultura mediática, socializan mientras la vida transcurre participando en espacios homogéneos o también heterogéneos, por lo cual también se expresa, que el uso y apropiación de los medios de comunicación interactivos, permiten a los sujetos acceder y estar en diferentes lugares al mismo tiempo, lo que es, la imbricación en más de un contexto de manera simultánea, lo que según Rodríguez, quien retoma a Henao (2011), “posibilita la construcción de los *“no lugares”*,

³⁴ “El concepto de virtualidad tiene diferentes acepciones. Virtualidad indica irrealidad, aunque en el caso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), más que irrealidad, sería inmaterialidad, que es otra acepción del concepto” (Perea & Farray, 2003, p.119)

definición que permite entender aquellos espacios donde no hay una limitación geográfica y física para la socialización, como un campo inmaterial donde circulan las ideas, afectos e identidades de las familias que participan en ella” (p.61).

Esta posibilidad de ser y estar en el mundo, hace que la socialización sea ubicua³⁵, al vivirse y experimentarse al mismo tiempo en distintos ámbitos de desenvolvimiento de los seres humanos, como la familia, el barrio, el estudio, el trabajo, etc., lo cual permite plantear que “la “sociedad” se ve y se trata como una “red”, en vez de como “una estructura” (menos aún como una “totalidad” sólida): se percibe y se trata como una matriz de conexiones y desconexiones aleatorias y de un número esencialmente infinito de permutaciones posibles.” (Bauman, 2007, p.9).

Puedo decir entonces, que en la actualidad, la socialización familiar surge y se mantiene entre la presencialidad física y la virtualidad, no sólo se da desde la comunicación oral y relación cara a cara en el terreno de lo tangible, sino que acontece entre entradas y salidas del mundo offline y online. Los medios representan un vínculo, un lazo entre las familias, que dura, se mantiene o interrumpe por voluntad propia o por situaciones no controladas como encender o apagar el celular, colocarlo en silencio, contestar las llamadas y los mensajes o no hacerlo, bloquear el contacto, etc. Además, es posible gestionar de manera rápida y oportuna el direccionamiento de las actividades propias de la familia, aun cuando no se esté en el espacio físico del hogar, de esta manera, se concibe la virtualidad desde Castells retomado por Rodríguez (2013), como “un sistema en el que la misma realidad es capturada por completo, sumergida de

³⁵ “Una persona ubicua es aquella que desea presenciar todo y que está en continuo movimiento, es decir, la que tiene una visión completa gracias a una actitud de movimiento y por qué no, de dinamismo” (Gabelas et al., 2012, p.8).

lleno en un escenario de imágenes virtuales [que...] no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia” (p. 45).

En este sentido, me refiero a la inmediatez en la socialización familiar; la aceleración en las respuestas entre los integrantes de las familias, que entremezclan por ejemplo, los tiempos, espacios y actuaciones del trabajo, de la escuela, de la casa; la prescindibilidad de los medios para mantener el control dentro y fuera de casa. Los momentos de socialización familiar traspasan el espacio físico del hogar y los encuentros cara a cara, no tiene límites ni cabida para la incertidumbre, dado que si alguno está en casa o fuera de ella, hay que saber cómo está, qué está haciendo o dejando de hacer, cómo se siente, qué necesita, cuándo llega, cuándo sale y con quién está; las vicisitudes de la cotidianidad familiar deben estar controladas y solucionadas de inmediato. Lo antepuesto, genera la ruptura de la dependencia de las dimensiones espacio temporales en la socialización, además de considerar según Perea (2003), quien retoma a Sancho, que “la tecnología no es un simple medio, sino que se ha convertido en un entorno y una forma de vida: éste es su impacto sustantivo” (p.53).

Así puedo expresar, que el lugar donde acontece y se vive la socialización familiar no es único y determinante, se han ampliado los espacios de expresión, actuación y consolidación de vivencias, liberándose de los límites físicos del hogar, “los padres mismos, aunque estén distantes, aprenden a aconsejar a sus hijos, a seguirlos y eventualmente a controlarlos, por dentro o por fuera de la red para que las decisiones de hoy no dejen marcas sin retorno (Urresti et al., 2015, p.78).

Se trata de espacios sintonizados y compartidos de sentidos y significados que atraviesan las relaciones entre cada uno de los sujetos y permean sus maneras de ser, estar, hacer y convivir

en familia y fuera de ella, pues tanto en lo situado como en lo virtual hay una refuncionalización simbólica de los medios de comunicación interactivos que alberga vínculos familiares con procesos afectivos, cognitivos, comunicacionales e interactivos, pues por ejemplo, aún en la virtualidad, a través de internet, y el uso de cámara web, se recrean los procesos conversacionales y de interacción, aflorando “el lenguaje verbal, gestual, las risas, todas esas expresiones corporales que tienden a fomentar los vínculos emocionales” (Morad et al., 2011, p.2044) .

Por otro lado, conviene decir, según lo arrojado por la investigación, “que se ha transformado la creencia pesimista que consideraba que la comunicación mediada por computadoras (CMC) ofrecía un espacio pobre y limitado de intercambio social, y frente a la consolidación del espacio virtual como un importante ámbito de socialización, la metodología propia de las ciencias sociales ha ido ganando terreno en los estudios de la red para dar cuenta de los nuevos fenómenos comunicacionales que allí ocurren” (Hine, 2004, p. 193).

6.1.4 El cara a cara en la virtualidad.

Interactuar en vivo haciendo uso de las videollamadas, parece ser una nueva forma de emerger las relaciones cara a cara, en el sentido que toda la expresividad humana logra concretarse, cristalizarse y transmitirse a través de sonidos, imágenes, movimientos, y expresiones corporales que circulan en el ambiente virtual, por lo cual puede plantear, que la interacción cara a cara no solamente es posible en contextos físicos presenciales, y “que la construcción social de la realidad se da desde ámbitos que agotan lo tangible, y la ampliación del marco de influencia en sus entornos concretos a partir de espacios online” (Rodríguez & Rodríguez, 2013, p. 217).

La relación cara a cara va más allá entonces, de lo que está en contacto físico con nosotros, aquello palpable, ésta es posible desde un entorno impalpable, lo cual provoca movernos en el mundo e interactuar con otros de diversas maneras, avivando sentires, pensares, acciones y expresiones como sucede en los entornos físicos. “Así se hace a un lado la separación entre realidad virtual y realidad material, que se suele hacer acaso pensando a lo que pasa dentro de los entornos online como si fuera menos real que lo offline” (Rodríguez & Rodríguez, 2013, p. 230). Por lo cual, se sobrepasa además la idea, de que las relaciones cara a cara surgen toda vez que los sujetos se encuentran en presencia física inmediata, o bien dentro de unos límites geográficos, pues “la comunicación hoy, rompe con los viejos paradigmas en las comunicaciones (aquí y ahora, cara a cara) planteando escenarios propicios para nuevas formas de interacción que alteran los límites territoriales y temporales” (Rodríguez, 2011, p.52).

6.1.5 La socialización sincrónica y asincrónica en las familias.

Hay momentos en la familia en que sus integrantes buscan transmitir con sus acciones, comentarios, publicaciones, algún tipo de aprendizaje en los demás, o sencillamente solo quieren interactuar y compartir sus gustos, motivaciones, aspiraciones, y necesidades, estos intercambios suelen darse en tiempo real cuando y unos y otros están conectados e interactuando, es decir de manera sincrónica, lo que trae consigo conversaciones y reacciones de manera inmediata, por lo que puede hablarse de la socialización como proceso sincrónico, en el cual los sujetos concuerdan sus tiempos de encuentro en la virtualidad, al respecto se menciona que en “las actividades sincrónicas todos los participantes tienen acceso a la misma información, coincidiendo al mismo tiempo y espacio, pueden compartir una experiencia común y reaccionar inmediatamente a la información que otros presentan o comentan” (Rubiano, 2015, p.53).

Sin embargo, muchas veces, estas interacciones así como los efectos que producen en la familia, no se dan instantáneamente, sino de forma intermitente no simultánea, pues la “temporalidad no es constante sino que está sujeta al “inicio” y “suspensión” de cada programa que constituye una decisión del actor y de su entorno social” (Feixa, 2000, p.46), por lo tanto, las reacciones, aprendizajes y diálogos no surten efecto momentáneamente, dado que cada integrante según su decisión o posibilidades del contexto donde se desenvuelve, decide cuándo enterarse, intervenir o no, de esta forma, el no estar presentes o conectados en un mismo tiempo y lugar, no implica que se pierda el momento de la socialización, aquí puede decirse entonces que la socialización es también asíncrona, en el sentido de que los sujetos “no coinciden para interactuar en el mismo instante. Requieren necesariamente de un lugar físico y lógico

(como un servidor, por ejemplo) en donde se guardan y tienen también acceso a los datos que forman el mensaje” (Rubiano, 2015, p.54).

Asincrónica además, cuando se comparten momentos importantes en la vida de los otros a través de fotografías y videos, los cuales pueden ser contemplados y detallados una y otra vez por los integrantes de la familia, aunque no hayan estado físicamente en la escuela donde la niña realizó un baile por ejemplo, y es que “el hecho de que los comentarios en el muro de Facebook persistan (a menos que sean borrados) hace posible la comunicación asincrónica” (Rodríguez & Rodríguez, 2013, p. 277).

De este modo, muchas veces son los sujetos quienes deciden si establecer una socialización sincrónica o asincrónica, pues parece estar en sus manos la posibilidad de participar de manera inmediata o no en las difusiones que se hacen, volviendo a ellas una y otra vez cuando se quiera o pueda. De hecho, la socialización puede tornarse sincrónica y asincrónica a la vez, dado que los integrantes de la familia pueden recibir inmediatamente la participación de los otros con influencia directa en sus vidas, pero las reacciones al respecto no se dan instantáneamente, cada uno decide cuándo y quizás planifica cómo hacerlo, siendo reversible cualquier anotación o reacción; la socialización se da entonces en cualquier momento y en cualquier lugar.

Entonces, los espacios, tiempos y formas en que se da la socialización familiar, se transforman y resignifican a partir de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivo, pues según Vizer, retomado por Rodríguez & Rodríguez (2013), “Las TIC construyen y reconstruyen nuevas formas, nuevos espacios y tiempos de relación social, nuevas formas institucionales, nuevas categorías de aprehensión de la experiencia personal y social, nuevas dimensiones de la cultura” (p.264).

6.2 Desafíos como investigadora

En tiempos contemporáneos deben considerarse como espacios propios para la investigación, tanto el físico como el virtual, pues en ambos transcurre la vida misma.

Integrarme como investigadora a la vida familiar a través de la etnografía, fue un proceso que requirió de algunas visitas previas a los hogares con el fin de establecer lazos de confianza, que no fueron tan difíciles de tejer gracias a que de una u otra forma había tenido contacto con algunos integrantes de las familias en diferentes lugares.

Sin embargo, iniciando el proceso de observación en las familias, fue algo difícil lograr que sus integrantes no se preocuparan por mi presencia y comodidad en el hogar, lo cual lo manifestaban a través de preguntas tales como: ¿Está bien? ¿Necesita algo? ¿Segura que ahí está bien? ¿No se siente mejor si...? además de mostrarse inquietos sobre si lo que yo veía y escuchaba en la familia aportaba a mi interés investigativo.

Con el paso de los días, se fue invisibilizando mi presencia física en el espacio doméstico, lo cual permitió la recolección de los datos de manera tranquila y fluida; implicó también, el departir y compartir con las familias, proceso que requirió pasar de 5 a 7 horas seguidas con ellas; por lo cual puedo decir, que hacer etnografía, requiere disponer de suficiente tiempo que permita capturar diferentes momentos de la vida familiar, y no es posible definir un tiempo que garantice la comprensión total de las prácticas y significados sociales, máxime cuando se trata de un grupo social en el que se teje la vida misma, como la familia. Y precisamente, por los tiempos prolongados y la cantidad de información que se recoge, tuve que aprender a tener una mirada

reflexiva sobre aquellas situaciones de la vida familiar relevantes para la investigación, punto bastante difícil al tratarse de un interés tan amplio, como la socialización.

En los períodos que realicé etnografía convencional, noté la importancia de ir al espacio virtual, pues hubo momentos en que algunos integrantes de las familias, hacían uso de los medios de comunicación interactivos, de hecho, algunas veces, en el mismo momento que me encontraba con ellos físicamente, podía hacer etnografía virtual, dado que se daban pistas sobre la socialización familiar en redes sociales virtuales como Facebook.

El ejercicio simultáneo de estar en el mundo online y offline, solo se llevó a cabo un par de veces, pues quizás podía perderme situaciones específicas de la familia cuando estaban juntos físicamente, en cambio, la permanencia en tiempo y espacio de lo que circulaba en internet, facilitaba obtener la información en otros momentos.

Lo anterior, me permite plantear, que si la etnografía virtual no la hubiese planeado previamente, dentro del proceso investigativo como estrategia metodológica, hacerla sería algo imperativo, pues el uso continuo de los medios de comunicación interactivos aun en la mutua presencia física, fue algo evidente; los sujetos investigados, emitían, recibían contenidos y expresiones alternada y simultáneamente tanto en el espacio físico como en el virtual, cuando estaban distantes físicamente y también cuando estaban juntos.

Resalto además, que la etnografía, llevó a confrontarme en el plano de lo personal, ya que muchos de los momentos observados, en los cuales los integrantes de las familias, compartían y socializaban con los que estaban físicamente presentes, y a su vez hacían uso de los medios, recordaron situaciones de mi vida familiar, que indudablemente, hacen pensar, que la socialización de mi familia transcurre en el contexto de la cultura mediática; proceso de reflexión

que nunca antes había realizado, a pesar de ser parte de mi cotidianidad.

Para hacer la etnografía virtual, tuve que acudir a técnicas clásicas de recolección y producción de información, como la observación y el diario de campo, sin embargo, además significó un trabajo más complejo en términos de tiempo y disponibilidad como investigadora, pues si bien, no requería de desplazamientos hacia sitios específicos de encuentro, implicó no diferenciar entre mañana, tarde o noche, para ingresar a los muros y perfiles de los usuarios, por ejemplo, en la red social virtual Facebook, observé y registré a través de pantallazos, los movimientos y dinámicas de los integrantes de las familias en el transcurso del día, así como abrir los grupos de WhatsApp, para leer y recuperar el contenido de lo que allí circulaba.

Encontré en la virtualidad, prácticas sociales, expresiones y discursos, algunos muy marcados tanto en los entornos físicos como virtuales, como es el caso de buscar y compartir información, y otros como la expresión de afecto hacia los seres queridos, más patente y arraigado en la virtualidad, pues parece “aflorar la capacidad para escribir lo que no se puede decir. Internet permite expresar aquello que nos cuesta decir con voz y rostro humano” (Rodríguez, 2011, p.60).

De esta manera, Facebook y WhatsApp se convirtieron más que en medios para investigar, en lugares donde podía ir buscar información, pues se trata de “escenarios más donde el mundo acaece y donde también nos intentamos como personas” (Rodríguez & Rodríguez, 2013, p. 253), son espacios propios de interacción donde además se produce la socialización familiar, para el caso de la investigación realizada; lo que conlleva a entender que la realidad social emerge también en contextos online, allí se convive, se expresa, se actúa.

Todo esto me permite plantear, que los espacios virtuales ofrecen múltiples oportunidades

metodológicas para hacer etnografía, al igual que los espacios físicos de encuentro e interacción social, pues en ellos transcurre la vida misma a través de material textual, icónico, sonoro, algunas veces estructurado por los mismos integrantes de las familias, o reproducido y compartido por ellos, encontrando algunas acciones y expresiones emotivas e irónicas, no tan latentes en el espacio físico de encuentro familiar, es como si estar detrás de la pantalla permitiera aflorar locuciones con más facilidad, son “escenarios que configuran nuevas formas de relación, replanteamiento de roles y funciones, resignificación de las formas familiares, construcción de nuevos espacios de tensiones y negociaciones, y en especial, nuevas formas para comprender las familias y su identidad” (Rodríguez, 2011, p.53).

Por otro lado, encontrar información valiosa y que aportara a la investigación sobre la socialización familiar en el contexto de la cultura mediática, implicó como investigadora saber diferenciar y seleccionar aquellas publicaciones referidas a otros espacios de socialización, de manera que no se recopilaran y almacenaran datos innecesarios para el tema de la investigación, pues sobre todo en las redes sociales virtuales en las que convergen aspectos y relaciones de la vida pública y privada, se dan múltiples interacciones, y la familiar es solo una de ellas. Así mismo, la socialización familiar que allí se da, no transcurre de manera continua sino alternada con otros grupos sociales como los amigos, comunidades de videojuegos, académicas, etc.

Es de anotar, que muchas veces se generó la duda y la provocación de saber mucho más de lo que se presentaba en los entornos virtuales, pues algunos comentarios y publicaciones fueron imposible de ubicarlos en su totalidad dentro de un contexto de acción, parecían haberse gestado en la mutua presencia física y trasladado o concretado a la virtualidad, situaciones específicas a las cuales no tuve la oportunidad de acceder como investigadora que hizo uso de la

etnografía, por lo cual puede hablarse de dificultades y restricciones que supone el uso de la etnografía virtual. No obstante, esta dificultad también emergió en el terreno de lo físico, pues algunas acciones y expresiones que allí ocurrían, habían emanado en los escenarios virtuales, lo cual me planteaba el reto como investigadora de hacer posibles conexiones.

6.3 Provocaciones como rectora de una Institución Educativa

Los usos y apropiaciones que hacen hoy las familias de los medios de comunicación interactivos, permiten cuestionar la viabilidad o no, de que estos sean prohibidos en otros espacios de socialización como las instituciones educativas

En la contemporaneidad, la socialización en las familias contando con la presencia física de cada uno de los integrantes que la componen, suele verse afectada por diversas circunstancias, entre ellas el fenómeno migratorio que hace que por lo general uno de los padres deba dejar su país e ir a otro en busca de oportunidades laborales, pero también aunque convivan juntos en el mismo espacio físico del hogar, los adultos deben trabajar y por lo tanto pasan gran parte del tiempo fuera de casa, y los hijos e hijas en la escuela y otros lugares de esparcimiento y aprendizaje. Lo anterior se constituye en barreras físicas que se imponen a la cotidianidad de las familias.

Si bien, de alguna manera, como planteé en el capítulo 5, a través de los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos se han desdibujado los límites físicos entre la familia y la escuela, dado que el entorno escolar diariamente a través de plataformas

educativas, ingresa a la cotidianidad y dinámicas familiares, las instituciones educativas no son las más indicadas para imponer estas barreras que impiden el direccionamiento y gestión de las familias cuando están separadas físicamente. En este sentido, lo ideal no es prohibir tajantemente como aparece en muchos de los manuales o pactos de convivencia, el ingreso y uso de los teléfonos celulares a las instituciones educativas, más bien se trata de generar estrategias para que estos sean usados y apropiados correctamente sin que afecten los procesos de enseñanza y aprendizaje.

A propósito de esto, menciono una experiencia personal con una familia en Chile, la cual me acogió durante la estancia cuando realicé en ese país, la pasantía doctoral. Pude observar, a una madre preocupada cuando en la mañana se dio cuenta que su hija se había ido para la escuela, dejando en casa el teléfono celular, y ya no tendría forma de saber si llegó o no, además de avisarle en qué lugar iba a dejar las llaves para que ella entrara al medio día a cambiarse y servirse el almuerzo, pues esta mamá trabajaba durante todo el día y no llegaba a casa hasta la noche. Razón por la cual, la madre tuvo que correr más de lo normal para alcanzar a ir al colegio a llevarle el celular a su hija, lo cual terminó afectando sus tiempos porque llegaría tarde al lugar de trabajo.

Es así como la entrada y salida de la escuela, el patio de recreo, los baños, parecen ser escenarios físicos desde los cuales se mantiene la socialización familiar, por lo cual, desde las instituciones educativas, el uso de la tecnología es “importante revisarla, analizarla, manejarla, estudiarla y utilizarla desde una perspectiva social, buscando entender los nuevos tipos de relaciones que se establecen en este espacio, las transformaciones culturales que genera, los nuevos procesos y dinámicas sociales que produce, las visiones del mundo que se construyen y

las nuevas relaciones familiares que se establecen” (Rodríguez, 2011, p.53). Lo mencionado, genera la necesidad de sembrar en la comunidad educativa, la perspectiva de ver los medios de comunicación interactivos, más que como artefactos tecnológicos, desde el entramado de significados que generan para el mantenimiento de vínculos y relaciones familiares, con posibilidades de ampliación hacia otros ámbitos de desenvolvimiento de los seres humanos.

Lo anterior, es una reflexión que emerge, después de la experiencia personal como etnógrafa, pues antes de la investigación, tenía alguna afinidad con los planteamientos de docentes, que ven los medios de comunicación interactivos como perjudiciales y causantes de la falta de atención de los estudiantes. Es así, como el ejercicio de la etnografía, me permitió hacer aperturas mentales, buscar otras formas de entender las realidades, y auscultar estrategias donde participen todos los miembros de la comunidad educativa, desde sus pensamientos, sentimientos, y contextos de actuación.

Referencias

- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Publicado en EDUTEC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 7,. ISSN: 1135-9250. Retomado de: http://nti.uji.es/docs/nti/Jordi_Adell_EDUTEC.html.
- Agudelo Bedoya, M. E. (2005). Descripción de la dinámica interna de las familias Monoparentales, simultáneas, extendidas y compuestas del municipio de Medellín, vinculadas al proyecto de prevención temprana de la agresión. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 3(1).
- Aguiar, M. y Farray, J. (2003). *Sociedad de la Información y Cultura Mediática*. España: Combyte. Netbiblo, S,L.
- Ahumada, R. (2012). El nuevo escenario mediático y la reformulación de los estudios de recepción. *Quórum Académico*, 9(1), 11 – 29. ISSN 1690-7582.
- Almeida, R. (2013). Buscando la mexicanidad en una posmodernidad digital. La mexicanidad en la presentación de mexicano –americanos en Facebook. *Revista de ciencias sociales, segunda época*, 23.
- Alonzo, R. (2013). *El prosumidor de internet. XXIX Congreso ALAS. Crisis y emergencias sociales en América Latina*. Santiago de Chile 2013. 29 de septiembre al 4 de octubre. Proceso de producción que da título a la ponencia. Avance de investigación en curso. GT 03: Producción, consumos culturales y medios de Comunicación.

- Álvarez, C. (2009). Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista educación, comunicación, tecnología*, (3), 2-31. Disponible en: <http://revistaq.upb.edu.co>.
- Amador, J.C. (2010). Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva. Consideraciones en torno al acontecimiento en los nativos digitales. *Revista Signo y Pensamiento*, (57), 142-161. Disponible en:
www.redalyc.org/service/redalyc/downloadPdf/860/86020052011/1
- Arcila, C. y otros. (2011). Reflexiones sobre comunicación, tecnología y sociedad. Digitalización y Ecología de Medios. Universidad de los Andes. Venezuela. Grupo Táchira.
- Báez, J. y Pérez, T. (2009). *Investigación Cualitativa*. Madrid: Editorial ESIC.
- Becerril, J. y otros (2012). La web 2.0: un análisis de su impacto en lo social, político, cultural y económico. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria. Universidad Simón Bolívar México*, 11, 23-34. Recuperada de
https://www.researchgate.net/publication/304539462_La_web_20_un_analisis_de_su_impacto_en_lo_social_politico_cultural_y_economico
- Berger, P. y Luckmann, T. (2001). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu Editores.
- Bermejo, B. y Cabero, J. (2003). *Familia y medios de comunicación. Medios de comunicación y familia. Monografías virtuales Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales*. Línea temática: Medios de comunicación y valores democráticos.
<http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia01/reflexion01.htm>
- Bernete, F. (2009). Teoría y Sociología de la Comunicación (UCM) Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. Entrevista para CIESPAL/

- CHASQUI. *Revista Latinoamericana de Comunicación*. Recuperada de:
<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-08.pdf>.
- Bisbal, M. (1999). *Pensar la cultura de los medios. Claves sobre realidades massmediática*. Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- Blummer, H. (1982). *Interaccionismo Simbólico*. Hora SA Editora.
- Brea, J. (2005). Estudios Visuales. *La Epistemología de la Visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la cultura de la era digital*. Argentina: Ediciones Manantil SRL.
- Buckingham, D. (2000). *Creecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.
- Burbules, N. y Callister, T. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. Editorial Granica.
- Bustos, A. (2005). *Estrategias didácticas para el uso de las TIC`s en la docencia universitaria*. Barcelona: Editorial EuláliaRius.
- Cabero, J. (1994). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Comunicar*, 3, 14-25.
- Cabrera, L. y otros. (2006). *El cambio social en España. Visiones y retos de futuro*. Bailén, Sevilla: Centro de Estudios Andaluces.
- Cantamutto, L. (2013). La recursividad de las interacciones contemporáneas. Límites teórico – metodológicos de los estudios de los SMS como conversación. *Revista de ciencias sociales*, segunda época, 23.
- Cardoso, G. (2010). *Los medios de comunicación en la sociedad red*. Barcelona: UOC.

- Castells, M. (2003). *La era de la Información. El poder de la identidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Castells, M. *La era de la información*. Tomo I, Economía, Sociedad y Cultura. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/7108031/Castells-Manuel-La-Era-de-La-Informaciontomo-I#download>.
- Castranova, E. (2013). *Juegos e Internet: un terreno fértil para el cambio cultural*, en C@mbio: 19 ensayos clave sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas. BBVA, Madrid.
- Conway, P. (2000). *La preservación en el mundo digital*. Santiago de Chile: DIVAM.
- Corrales, M. (2002). Reseña de "Los niños como audiencias. Investigación sobre recepción de medios" de Maritza López de la Roche, Jesús Martín Barbero, Amanda Rueda y Stella Valencia Convergencia. *Revista de Ciencias Sociales*, 9(27). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10502710>.
- Chan M., E. (2000). Entre la tecnofobia y la tecnofilia. El desafío de una educación comunicativa. *Revista de Educación y Cultura*, 12. Guadalajara, México.
- Crystal, D. (2013) *Internet y los cambios en el lenguaje. En 19 ensayos fundamentales sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas*. (pp. 331-358) España: BBVA.
- De Certeau, M. y otros. (1999). *La invención de lo cotidiano 2 Habitar, Cocinar*. La Edición, México.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano 1 Artes de hacer*. Cultura Libre, México.
- Del Rio, P. y otros. (2004). *Pigmalión. Informe sobre el impacto de la televisión en la infancia*. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.

- De Vikki, K. (2011). *Migración y familia. El papel de los hijos y las hijas en la adaptación de las familias inmigrantes*. España: Editorial UOC.
- De Viveiros, J. (s.f). *Internet en la Educación Primaria*. Alicante: Editorial Club Universitario.
- Doherty, W. y Carlson, B. (2004). *Cómo enriquecer la vida familiar en un mundo agitado*. Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Durkheim, E. (1976). *Educación como socialización*. Salamanca, España: Ediciones sígueme.
- Echeverría, J. (2001). Virtualidad y grados de realidad. *Daimon Revista internacional de Filosofía*, (24), 23-30. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/daimon/article/view/14441>
- Entrena, D. y otros. (2006). *El cambio social en España. Visiones y retos de futuro*. Bailén-Sevilla: Editorial Centro de Estudios Andaluces.
- Feixa, C. (2000). Generación @ la juventud en la era digital. *Revista Nómadas*, 13. Bogotá Colombia.
- Fermoso, P. (1994). *Pedagogía Social*. Barcelona: Herder.
- Fichter, J. (1995). *Sociología*. Barcelona: editorial Herder.
- Flórez, Vásquez, E. (2013). *Re-significando la realidad en el aula escolar. Las TIC como una experiencia significativa para el sujeto educable*. (Tesis inédita de maestría). Manizales: Universidad Católica de Manizales.
- Gallo, J.P. (2016). *Plan de Desarrollo Municipal de Pereira 2016 – 2019 “Pereira, capital del eje”*. Alcaldía de Pereira.

- Garay, L. (2013) Estudiantes, usos de tecnologías digitales en ámbitos de vida cotidiana y escolar. Retos de formación para los docentes. *Revista de Ciencias Sociales, segunda época*, 23.
- García, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Editorial Grijalbo.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Gendler, M. (2017). Sociedades de control: lecturas, diálogos y algunas actualizaciones. *Hipertextos*, 5(8), Buenos Aires, Julio/Diciembre de 2017 <57 <http://revistahipertextos.org>
- Giraldo, M. (2012). *De la cultura de masas a la cultura mediática. Un análisis de los media desde la comunicación*.
- Giraldo, M. (2012). *Enfoque pragmático de la comunicación como opción para pensar los ambientes virtuales de aprendizaje*, 263-282. Veinte visiones de la Educación a Distancia. <http://eav.upb.edu.co/banco/sites/def...>
- Goffman, E. (1971). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Gómez, H. (2011). Fans, jóvenes y audiencias en tiempos de la cultura de la convergencia de medios. A dos décadas de Textual Poachers, de Henry Jenkins. *Primera revista electrónica en América Latina especializada en comunicación*. www.razonypalabra.org.mx.
- Gómez, V. (2009). Los Estudios Culturales y los Estudios de la Comunicación. *Revista Razón y Palabra*, (67), 1-21. Recuperado a partir de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520725005.pdf>

Gorato, F. (2013). La interacción social en la comunicación contemporánea. *Revista de ciencias sociales, segunda época*, 23.

Gordillo, I., Parra, G. y Antelo, I. (2015). La expresión de las emociones en la Comunicación Virtual: El Ciberhabla. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 13(1), 180-207. Recuperado de:
<https://doi.org/10.7195/ri14.v13i1.716>

Graham, G. (S.F). *Internet una indagación filosófica*. Frónesis. Cátedra Universitaria de Valencia.

Guber, R. (2011). *La etnografía: Método, campo y reflexividad*. Argentina: Siglo veintiuno Editores S.A.

Hine, C. (2004) *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.

Huergo, J. (2001). *Desbordes y conflictos entre la cultura escolar y la cultura mediática*. Argentina: Programa de Investigación en Comunicación y Cultura de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata.

Itoiz, M. y Portilla, I. (2010). Adolescentes y familia. Aportaciones a la publicidad de telefonía móvil. *Questiones publicitarias*, I, 156- 171. [Fecha de consulta: 23 de abril de 2015]
Disponible en:

http://www.maecei.es/pdf/n17/articulos/A10_Adolescentes_y_familia.Aportaciones_a_la_publicidad_de_telefonia_movil.pdf.

Katz, J. y Rice, R. (2005). *Consecuencias sociales del uso de internet*. Barcelona: Editorial UOC.

- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Larrañaga, E. y otros. (2006). *Aspectos psicosociales del proceso de socialización: la familia como escenario de desarrollo*. Departamento de Psicología. Universidad de Castilla – La Mancha. Boletín Informativo de Trabajo Social - ISSN 1578-9578. . [Fecha de consulta: 11 de mayo de 2015] Disponible en: <http://www.uclm.es/bits/sumario/51.asp#B2>.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos. Mancha. Boletín Informativo de Trabajo Social - ISSN 1578-9578. . [Fecha de consulta: 11 de mayo de 2015] Disponible en: <http://www.uclm.es/bits/sumario/51.asp#B2>.
- Marín, J. (2014). Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis. Primera *Revista electrónica en América Latina especializada en comunicación*, 71. www.razonypalabra.org.mx.
- Marín, J. (2010). La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. *Razón y Palabra*, 71.
- Martín-Barbero, J. (1993). La comunicación en las transformaciones del campo cultural. *Alteridades*, 3(5), 59-68. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa México.
- Martín-Barbero, J. y otros. (1999). *Proyectar la Comunicación*. Colombia: Editores Tercer Mundo.
- Martín-Barbero, J. (2003). *De los medios a las mediaciones*. Colombia. Editorial Gustavo Gili S.A.
- Martínez, E. y Lazo, C. (2011). *Jóvenes Interactivos. Nuevos modos de comunicarse*. España: Netbiblo.

- Martínez, E. (1998). Educación familiar y socialización con los medios de comunicación. *Comunicar* 10, 45-51.
- Mata, M. (1999). De la cultura masiva a la cultura mediática. *Revista Diálogos de la Comunicación*, 56, 81-91.
- Mead, G. (1973). *Espíritu, Persona y Sociedad*. Madrid: Ediciones Paidós.
- Mead, M. (1997). *Cultura y Compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional*. Barcelona, España: Gedisa.
- Morad, M., Bonilla, G.E., Rodríguez, M. (2011). *Familias desde el vivir transnacional: cambios y permanencias en la cotidianidad de las formas familiares en Colombia*. Ponencia presentada en el 1er Congreso Internacional sobre Migraciones. Instituto de Migraciones de la Universidad de Granada, España.
- Morley, D. (1996). *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Buenos Aires: Amorrortu, editorea.
- Muñoz, G. (2010). ¿De los “nuevos medios” a las “hipermediaciones”? *Rev. latinoam. cienc. soc. niñez juv*, 8(1)(separata), 9-16. Recuperado de <http://www.umanizales.edu.co/revistacinde/index.html>
- Núñez, R. (2005). *Aprendamos a leer la TV. Taller de educación para la recepción*. Colección de Tesis Digitales. Universidad de las Américas Puebla.
- Olivero, T (s.f). *La socialización en la familia*. Retomado el 13 de mayo de: <http://www.romsur.com/educa/socializaci%F3n.htm>
- Oquist P. y Oszlak O. (1970). Estructural-Funcionalismo: un análisis crítico de su estructura y su función. *Revista Latinoamericana de Sociología*, VI. Buenos Aires, Argentina.

- Ospina, A, F. (2013). El sacrilegio sagrado: narrativa, muerte y ritual en las tragedias de Armero. *Revista Colombiana de Antropología*, 49 (1), 177-198.
- Parsons, T. (1990). *El sistema social*. Madrid: Alianza editorial.
- Pérez, E. (2002). *Comunicación fuera de los medios. "Bellow the line"*. Madrid: ANORMI, S,L.
- Pérez, J. (2000). *La construcción social de la realidad carcelaria*. Perú: Fondo Editorial.
- Pindado, J. (2003). *El papel de los medios de comunicación en los adolescentes de Málaga*. (Tesis doctoral). Universidad de Málaga.
- Pizarro, M.A. (2014). Estar en todos lados. Usos y apropiaciones de internet a través de la telefonía. *Question*, 1(44), 318-332. Recuperado a partir de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2301>
- Postman, N. (2001). *Divertirse hasta morir. Discurso público en la era del «show business»*. Barcelona: Ediciones de la Tempestad.
- Postman, N. (2012). *La desaparición de la Niñez*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. España.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. España: Ediciones SM.
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales inmigrantes digitales. *On the Horizon*, 9(6).
- Quintana, J. (1993). *Pedagogía familiar*. Madrid: Ediciones Narcea.
- Quiroga, S. (1999). Consumo y cultura mediática. *III Encuentro de docentes e investigadores de la comunicación del Mercosurrio. – Argentina*. Comisión 7: Recepción, Público y Audiencias.
- Ramírez, J.P. (2014). Uso de tecnologías de la información y la comunicación en familias caleñas con migrantes en España. *Revista de Estudios Sociales* (48), 110-123. Recuperado

de: <http://journals.openedition.org/revestudsoc/8271>.

Rodríguez, A. (2007). Principales modelos de socialización familiar. *Foro de Educación* (9), 91-97. Recuperado de:

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-PrincipalesModelosDeSocializacionFamiliar-2485686%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-PrincipalesModelosDeSocializacionFamiliar-2485686%20(3).pdf)

Rodríguez, L.I. (2011). Siempre estamos conectados: así sé que me quiere mucho.

Comunicaciones en familias transnacionales a través de Internet. *Revista Latinoamericana de Estudios de Familia* (3), 50-64. Recuperado de:

http://vip.ucaldas.edu.co/revlatinofamilia/downloads/Rlef3_4.pdf.1.

Rodríguez, Z. y Rodríguez, T. (2013). Socialidades y afectos: vida cotidiana, nuevas tecnologías y producciones mediáticas. México: Universidad de Guadalajara.

Rueda Ortiz, R. (2012), Educación y cibercultura: retos para (re)pensar la escuela hoy. *Revista Educación y Pedagogía*, (24), 157-171. Recuperado de

<http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/view/14201>

Sádaba, M. R. (2000). Interactividad y comunidades virtuales en el entorno de la World Wide Web. *Revista comunicación y Sociedad*.13(1), 139-166.

Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Caracas: Panapo. Recuperado de

https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/el-proceso-de-investigacion_carlos-sabino.pdf

Saguier, M. (2001). Relaciones Familiares en la Era de Internet: ¿hacia dónde? *Revista de temas sociales Kairos*. <http://www.revistakairos.org/k10-03.htm>

- Sánchez, J. y Aranda, D. (2010). Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: los videojuegos como espacios para lo social. *Revista Anàlisi*, 40.
- Sánchez, J.A. (2010). Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea. *Revista Argumentos*, 2(62). México.
- Sander, E. (1990): Los medios de comunicación en la vida cotidiana de la familia. Relación generacional y cultura juvenil. *Infancia y Sociedad*, 3, 19-29.
- Santín, G. (2018). *El "Like" ha conquistado internet. Interrogantes al uso y filosofía*. Recuperado de: http://www.academia.edu/35752568/Gustavo_F._Santi_n-Picoita_Ensayo_Like.pdf.
- Sarbin, T. (1986). *Psicología narrativa: la naturaleza histórica de la conducta humana*. PraegerPublishers / Greenwood Publishing Group.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Revista Comunicar*, XVII (34).
- Serrano, J. (2016). Internet y emociones: nuevas tendencias en un campo de investigación emergente. *Revista Comunicar*, XXIV(46).
- Silveira, A.y otros. (2010). *Tic, comunicación y periodismo digital. Tomo I, Normatividad, accesibilidad y escenarios de desarrollo*. Pereira: Ediciones Uninorte.
- Solano, M. yViñarás, M. (2013). *Las nuevas tecnologías en la familia y en la educación: riesgos y retos de una realidad inevitable*. Madrid: CEU Ediciones.
- Sousa, C. y otros. (2011). Retos de la cultura mediática en la familia y la escuela. Desafíos y perspectivas actuales de la Psicología en el mundo de la adolescencia. *Revista de Psicología*,2(1).

- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Szarazgat, D. (s.f).Tecnocapitalismo comunicacional:promotor de desigualdades. *Revista Iberoamericana de Educación*. ISSN: 1681-5653. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/855Szarazgat.PDF>.
- Urresti, M. Linne, J.,Basile, D. (2015). *Conexión total. Los jóvenes y la experiencia social en la era de la comunicación digital*. Buenos Aires: CLACSO.
- Urribarí, R. (2002). *El uso de internet y teoría de la comunicación*. Recuperado de <http://www.gobernabilidad.cl>. Chile.
- Valdivia Barrios, Andrea. Y otros. (2015). Aprendizaje y producción mediática digital en la escuela: Un abordaje etnográfico del aprendizaje como práctica cultural en Artes Visuales. *Revista Scielo(41)*, 231-251.. Disponible en: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0718-07052015000300015&lng=es&nrm=iso
- Vasilachis, I. (coord.). (2006). *Estrategias de investigación Cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Verza, F. y Wagner, A. (2010). Uso del Teléfono Móvil, Juventud y Familia: Un Panorama de la *Realidad Brasileña PsychosocialIntervention*, 19, 57-71. [Fecha de consulta: 23 de abril de 2015]. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179815544007> ISSN 1132-0559
- Yus, F. (2010).*Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en internet*.Barcelona: Ariel.
- Williams, S. y Williams, L. (2005). Space Invaders: The negotiation of teenage boundaries through the mobile phone. *SociologicalReview*, 53(2), 314–333.

Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México: Siglo Veintiuno Editores.

Wolf, M. (1994). *Los efectos sociales de los media*. Barcelona: Paidós.

Wolf, M. (1998). *La Investigación de la Comunicación de Masas. Crítica y Perspectivas*.

Buenos Aires: Paidós.

Wolton, D. (2005). *Pensar la comunicación*. Buenos Aires: Prometeos libro.

Anexo 1. Formato de consentimiento informado**FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN: SOCIALIZACIÓN EN FAMILIAS DEL MUNICIPIO DE PEREIRA, CON PRESENCIA DE NIÑOS Y NIÑAS ENTRE LOS 6 Y 11 AÑOS DE EDAD, EN EL CONTEXTO DE LA CULTURA MEDIÁTICA.**

Ciudad y fecha:

Nombre del investigador: Jhoanna Rivillas Díaz

Nombre de la organización a la que pertenece: Universidad de Manizales- Fundación Centro Internacional de niñez y Juventud.

Objetivo de la investigación: Comprender los procesos de socialización en familias de la ciudad de Pereira, con presencia de niños y niñas entre los 6 y 11 años de edad, en el contexto de su incorporación en la cultura mediática.

Yo, _____ una vez informado (a) sobre los objetivos, procedimientos para obtener y registrar información, y propósitos de la participación propia y la de mi familia en esta investigación, autorizo a _____, estudiante de doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales- Fundación Centro Internacional de niñez y Juventud, para la realización de las siguientes actividades:

1. Ingresar a mi casa y a otros espacios donde comparto con mi familia.
2. Observar, grabar y registrar por escrito lo que ve y oye, mientras está en mi casa y en otros espacios donde comparto con mi familia.

3. Solicitar información propia y de mi familia que permita aportar a la investigación
4. Acceder y participar del chat y redes sociales en las que participan miembros de mi familia.

Además se me informó que:

- Toda la información en este proyecto de investigación será utilizada para la elaboración en papel y medio electrónico, de tesis doctoral.
- Mi participación en esta investigación es completamente libre y voluntaria, estoy en libertad de retirarme de ella en cualquier momento.
- Al terminar la investigación, recibiré información sobre los resultados de la misma.
- Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente.

Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad de manera libre y espontánea.

Firma

Documento de identidad _____ No. _____ de _____

Anexo 2. Formato acceso y uso de los medios de comunicación interactivos**SOCIALIZACIÓN FAMILIAR EN EL CONTEXTO DE LA CULTURA
MEDIÁTICA, CON PRESENCIA DE NIÑOS Y NIÑAS ENTRE LOS 6 Y 11 AÑOS
DE EDAD DE LA CIUDAD DE PEREIRA**

Estimadas familias, este cuestionario busca obtener información para la elaboración de un trabajo de investigación sobre los usos y apropiaciones de los medios de comunicación interactivos en las familias. La investigación es realizada por la estudiante del Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y juventud, Johanna Rivillas Díaz, de la Universidad de Manizales en convenio con el Centro Internacional de Niñez y Juventud. Además es totalmente anónimo y no reflejará datos personales.

Acceso y uso de los medios de comunicación interactivos**Con relación al internet**

¿Tiene internet en casa? Sí No

¿Sabe la clave para ingresar a internet? Sí No

¿Para qué utiliza el internet?

¿En qué momentos hace uso del internet?

Con relación a los medios de comunicación interactivos más comunes**La televisión**

¿Tiene televisión en casa? Sí No

¿Cuántas televisores tiene? _____

¿Con quién ve televisión?

¿Qué programas de televisión ve?

¿En qué canales ve esos programas de televisión?

Teléfono celular

¿Tiene usted teléfono celular? Sí No .

¿ Tiene internet en el teléfono celular?

¿Para qué usa el teléfono celular?

¿Cómo aprendió a usar el teléfono celular?

¿Qué programas tiene en el celular?

Videojuegos

¿Tienen videoconsola en casa? Sí No

Dónde?_____

¿Con quién juegas?

¿Cuándo juegas en la videoconsola?

¿Qué juegos tienes?

¿Juega solo/a? Sí No ¿Por qué? _____

Computadora

¿Tiene computador en casa? Sí No ¿Cuántos? _____

¿Dónde está situado?_____

¿Para qué usa el computador?

¿Quién te enseñó a usar el computador?

¿Qué programas utiliza en el computador?

Tablet

¿Tiene Tablet en casa? Sí No

¿Cuántas veces al día utiliza la Tablet?

¿Qué aplicaciones suele manipular? _____

¿Para qué usa la Tablet?

¿Qué medio de comunicación interactivo prefiere? ¿Por qué?