



**Análisis de la representación
de los rasgos identitarios de
los usuarios con mayor grado de**

IDENTIFICACIÓN EN FACEBOOK

Sara Lilia DE LA TRINIDAD MORA

**Análisis de la representación
de los rasgos identitarios de los
usuarios con mayor grado de**

IDENTIFICACIÓN EN FACEBOOK

Sara Lilia DE LA TRINIDAD MORA



EDITORIAL
NAVEGANTE

Sara Lilia De la Trinidad Mora

Correo: saradelatrinidadte1@aragon.unam.mx

Perfil: Doctorado en Pedagogía (UNAM-Fes-Aragón-México), Maestría en Pedagogía (UNAM-Fes-Aragón- México), Maestría en Enseñanza superior (ULSA-México), Lic. Ciencias de la Educación (ULSA-México). Docente a nivel licenciatura en la Facultad de Estudios Superiores campus Aragón. UNAM-México, impartiendo: “taller de didáctica e innovaciones tecnológicas”, “diseño de recursos didácticos”, “comunicación educativa” entre otros.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9468-4697>

Afiliación: UNAM-México

Todas nuestras publicaciones son sometidas a revisión doble-ciego de pares académicos (Peer Review Double Blinded).

Esta publicación cuenta con licencia Creative Commons Reconocimiento - NoComercial - SinObraDerivada 3.0 Unported License.



ISBN 978-628-7623-57-6

© Sara Lilia de la Trinidad Mora

2023

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10124839>

©Editorial Navegante
www.editorialnavegante.com

Este libro es resultado de la investigación “*Identidad hipermedia en Facebook. Estudio de caso en egresados de la Licenciatura en Pedagogía de la FES-ARAGÓN*”, realizada en la Universidad Nacional Autónoma de México.

Queda prohibida la reproducción bajo cualquier modalidad de toda o una parte de esta obra sin autorización expresa del titular de los derechos.

Diseño de carátula y composición: Editorial Navegante

Edición electrónica: Editorial Navegante

Editado en Colombia/ *Published in Colombia*

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS.....	7
ÍNDICE DE FIGURAS.....	8

CAPÍTULO I

UN RECORRIDO TEÓRICO POR LA EDUCACIÓN SUPERIOR DENTRO DE ENTORNOS DIGITALES Y TECNOLÓGICOS	10
---	----

1.1. Panorama general de la educación superior actual	10
1.2. La inclusión de entornos digitales en la educación superior.....	15
1.3 El impacto de las tecnologías en la educación universitaria.....	21

CAPÍTULO II

UN MARCO CONCEPTUAL SOBRE LAS TIC EN RELACIÓN A LAS REDES SOCIALES Y LA IDENTIDAD HIPERMEDIA.....	26
--	----

2.1 Acerca de las Tecnologías de información y comunicación (TIC)	26
2.2 La revolución tecnológica vivenciada en la actualidad	29
2.2.1 Creación de la web 2.0 o Internet.....	31
2.2.2 La conexión inalámbrica.....	32
2.2.3 La producción de dispositivos digitales personales.....	35
2.3 Acerca de las redes sociales en la sociedad digitalizada	37
2.4 ¿Qué se entiende por identidad en las redes sociales?	39
2.4.1 Definición de identidad hipermedia	40

CAPÍTULO III

ASPECTOS FUNDAMENTALES DE LA RED SOCIAL FACEBOOK 45

3.1 Acerca de la red social Facebook	45
3.2 Tipo de publicaciones en Facebook	51
3.3 Grado de identificaciones según las publicaciones compartidas en Facebook.....	63
3.3.1 Nominaciones de aceptación recibidas [NAR]	67
3.3.2 Identificaciones de aceptación [IA]	67
3.3.3 Nominaciones de rechazo recibidas [NRR]	68
3.3.4 Identificaciones de rechazo [IR].....	68
3.4 Impacto de Facebook en la educación universitaria.....	68

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN DE LOS RASGOS IDENTITARIOS DE LOS USUARIOS CON MAYOR GRADO DE IDENTIFICACIÓN EN FACEBOOK.....71

4.1. Objetivos de la investigación	75
4.1.1. Objetivo general.....	75
4.1.2. Objetivos específicos	76
4.2. Hipótesis	76
4.3. Tipo, diseño y nivel de investigación	76
4.3.1. Tipo de investigación.....	76
4.3.2. Diseño de investigación.....	77
4.3.3. Nivel de investigación	77
4.4. Población y muestra de la población	77
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	77
4.5.1. Técnicas de recolección de datos.....	77
4.5.2. Instrumentos de recolección de datos	77
4.5.3. Análisis e interpretación de resultados.....	78

CAPÍTULO V

CONSIDERACIONES FINALES ACERCA DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIFICACIÓN HIPERMEDIA EN USUARIOS CON MAYOR GRADO DE IDENTIFICACIÓN EN FACEBOOK.....	94
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	102

ÍNDICE DE TABLAS



Tabla 1	<i>Total de nodos publicados por grupos de acuerdo con el tipo de contenido.....</i>	<i>72</i>
Tabla 2	<i>Nomenclatura para identificación de Usuarios del grupo sociodigital</i>	<i>72</i>
Tabla 3	<i>Total de nodos de publicación de los tres usuarios con mayor número de publicaciones.....</i>	<i>73</i>
Tabla 4	<i>Elementos y acciones del método SPEAKING.....</i>	<i>85</i>
Tabla 5	<i>Características de los perfiles de Facebook de los tres usuarios con mayor número de publicaciones.....</i>	<i>87</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	<i>Encuesta para la Medición del Impacto COVID-19 en la Educación.....</i>	<i>12</i>
Figura 2	<i>Porcentaje de la población de 3 a 29 años inscritos en el ciclo escolar 2019-2020, según aparatos o dispositivos electrónicos usado principalmente para sus actividades escolares o clases a distancia, por nivel de escolaridad.....</i>	<i>18</i>
Figura 3	<i>Distribución porcentual de la población de 3 a 29 años inscrita en el ciclo escolar 2019-2020, por exclusividad de los aparatos o dispositivos electrónicos que usaron principalmente para sus actividades escolares o clases a distancia por nivel de escolaridad.....</i>	<i>19</i>
Figura 4	<i>Competencia tecnológica en la innovación educativa.....</i>	<i>28</i>
Figura 5	<i>Línea de tiempo de las generaciones de páginas web.....</i>	<i>31</i>
Figura 6	<i>Acceso inalámbrico de internet.....</i>	<i>33</i>
Figura 7	<i>Redes inalámbricas de área metropolitana.....</i>	<i>34</i>
Figura 8	<i>Acceso inalámbrico de internet.....</i>	<i>35</i>
Figura 9	<i>Redes sociales más utilizadas en México (enero 2022).....</i>	<i>38</i>
Figura 10	<i>Cantidad de usuarios de México en Facebook (febrero 2022).....</i>	<i>48</i>
Figura 11	<i>Cuadro de comentarios de la red sociodigital Facebook.....</i>	<i>53</i>

Figura 12	<i>Ejemplos de noticias que se pueden insertar directamente en la red social.....</i>	<i>54</i>
Figura 13	<i>Ejemplo de artículo de revistas con hipervinculación fuera de la red sociodigital Facebook.....</i>	<i>55</i>
Figura 14	<i>Ejemplo de infografías en configuración mapa conceptual y esquema de procesos.....</i>	<i>56</i>
Figura 15	<i>Fotografía del grupo en sesiones de laboratorio de cómputo.....</i>	<i>57</i>
Figura 16	<i>Ejemplos de memes.....</i>	<i>58</i>
Figura 17	<i>Ejemplos de caricaturas.....</i>	<i>59</i>
Figura 18	<i>Ejemplos de videos.....</i>	<i>59</i>
Figura 19	<i>Ejemplos de aplicaciones informáticas.....</i>	<i>60</i>
Figura 20	<i>Ejemplos de juegos interactivos en red.....</i>	<i>61</i>
Figura 21	<i>Ejemplos de sitios con hipervínculos dentro de la red sociodigital Facebook.....</i>	<i>62</i>
Figura 22	<i>Perfil de inicio del grupo sociodigital de los usuarios del diplomado.....</i>	<i>65</i>
Figura 23	<i>Perfil de inicio del grupo sociodigital de los usuarios del diplomado.....</i>	<i>79</i>
Figura 24	<i>Identificaciones de Aceptación.....</i>	<i>81</i>
Figura 25	<i>Nominaciones de Rechazo Recibidas.....</i>	<i>82</i>
Figura 26	<i>Identificaciones de Rechazo.....</i>	<i>83</i>

CAPÍTULO I

UN RECORRIDO TEÓRICO POR LA EDUCACIÓN SUPERIOR DENTRO DE ENTORNOS DIGITALES Y TECNOLÓGICOS

1.1. Panorama general de la educación superior actual

En la actualidad y desde hace años atrás, México se ha posicionado como una de las mejores veinte economías a nivel global; sin embargo, pareciera que no se escapa del estigma latinoamericano que impide su desarrollo, pues en cuestiones de educación, los resultados no han cumplido con las expectativas de nuestra sociedad. En palabras generales, la educación mexicana se encuentra rezagada y carente de perspectiva hacia la construcción de una comunidad más equitativa, eficiente, inclusiva e integral; aunque puede afirmarse que con el tiempo el rubro educativo ha tenido ciertos avances, el Estado aún no termina de garantizar el derecho a una educación de calidad a todos los mexicanos. Si antes de la pandemia, la cual marcó un hito en todos los sentidos, cada uno de los niveles de instrucción ya enfrentaba problemas por resolver (presupuesto, metodologías, acceso, etc.), con el advenimiento de la virtualidad estos conflictos se intensificaron e incluso aumentaron en número, pues se exhibieron las carencias de los

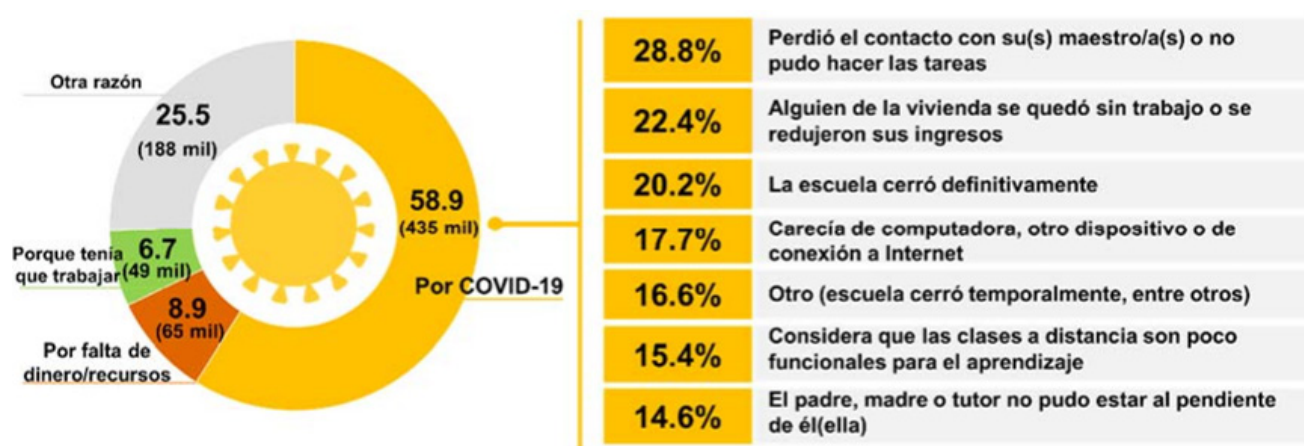
centros educativos y de los mismos estudiantes: ninguno estaba preparado para adaptarse a la nueva normalidad. Como se ha dicho, estas deficiencias afectan a todos los niveles de educación, desde la básica hasta la superior, y si bien la presente investigación se enfoca sobre todo en la superior, es necesario también analizar qué está afectando a los cimientos de esta. En esa línea, entre las principales problemáticas que enfrentan los estudiantes en sus años de estudios primarios, secundarios y superiores, según Thomas Legler et al. (2015), se encuentran las siguientes:

- a. **La educación está desligada de un proyecto de desarrollo** del país que procure el bienestar de toda la población. Las aulas de clases (físicas o virtuales) son el principal punto de encuentro de las futuras generaciones del país, pero esto no es tomado en cuenta a la hora de elaborar la malla curricular; se priorizan, sobre todo, ciencias formales como la matemática, conocimientos básicos como la teoría del lenguaje o demás ciencias sociales, todo esto sin la consciente intención de implementar otras capacidades más allá de la absorción de información, sino más bien la construcción de aptitudes que permitan a los estudiantes aportar al bienestar social: resolución de conflictos, simulaciones realistas, emprendimientos, apreciación de las artes y culturas, educación financiera, ética y valores, desarrollo de independencia, responsabilidad ambiental y gestión de proyectos sociales. Al contrario, el estudiante debe aprender esas cuestiones por su cuenta, sin una guía formalizada ni una meta enfocada en el desarrollo de su país.
- b. **El acceso a la escuela aún no se democratiza.** La educación, a pesar de ser un derecho fundamental, no está al alcance de todas las niñas y niños en edad de estudiar. La principal razón yace en la falta de recursos dentro de los sectores más pobres, situación que el gobierno mexicano aún no ha podido solventar. Ahora, con el contexto de la pandemia, tal problema incluso se expandió a estudiantes que sí estudiaban, quienes,

por diversos motivos (especificado en la Figura 1), no pudieron concluir con su formación académica. En el ciclo escolar 2019-2020, el nivel medio superior (estudios posteriores a la secundaria) fue el porcentaje más alto de no conclusión del ciclo escolar con 3.6 %, seguido de la secundaria con un 3.2 % y la educación superior con 2.2 % (INEGI, 2020). Otra hubiese sido la situación si el rubro educativo hubiera estado preparado para adaptarse a la normalidad en tanto tecnología y economía, apoyando tanto a docentes como estudiantes.

Figura 1

Encuesta para la Medición del Impacto COVID-19 en la Educación



Nota. Tomado de INEGI (2020).

c. **La calidad de la oferta educativa es deficiente.** El currículo de todos los niveles educativos carece, además de una lista de cursos más enfocados en el desarrollo social, de una metodología adaptada a los tiempos actuales, puesto que el sistema tradicional de enseñanza no logra los resultados de aprendizaje deseables. Esta realidad se palpa en especial cuando se dan las evaluaciones nacionales e internacionales, cuyas conclusiones muestran que los estudiantes mexicanos no logran alcanzar los parámetros esenciales de aprendizaje para su desarrollo.

d. **Falta configurar un modelo educativo.** En la metodología de enseñanza y aprendizaje de la educación superior, donde los estudiantes están más cerca de la vida laboral,

- existen deficiencias en la calidad de procesos, en la innovación pedagógica y en la preponderancia de un método que se ajuste a las demandas actuales de los jóvenes y de la sociedad.
- e. **Predominan programas de posgrado desvinculados de las investigaciones** de vanguardia y de las necesidades sociales y los temas emergentes. Aun cuando el posgrado va más allá del proceso instructivo normal (primaria, secundaria, universidad), no se escapa de los defectos que envuelven a todo el rubro educativo; nuevamente los viejos modelos educativos homogéneos impiden la evolución de investigaciones más actuales que vayan acorde a las nuevas necesidades que se descubren, impulsadas sobre todo por las recientes tecnologías.
- f. **Desajuste entre el sistema educativo y el productivo.** Como consecuencia de todo lo mencionado anteriormente, cuando el educando sale a la vida profesional, experimenta la ineficacia e ineficiencia del sistema educativo (y gubernamental, dicho sea de paso), pues, según las estadísticas, este genera solamente un empleo por cada seis egresados; lo cual no es ninguna sorpresa porque desde el comienzo, la educación de nuestro país funciona como un embudo: del cien por ciento que ingresa a primaria, solo 1.5 % llega a posgrado.
- g. **La formación inicial y continua de maestros enfrenta graves rezagos pedagógicos y disciplinarios.** Ocurre en todas las modalidades y niveles de la educación, los cuales dificultan procesos de enseñanza y aprendizaje efectivos. La formación de profesores universitarios, por ejemplo, afronta deficiencias esencialmente en sus fundamentos pedagógicos y didácticos.

La buena noticia de saber con exactitud qué es lo que afecta a nuestro sistema educativo es que, a partir de sus respectivos análisis, se pueden proponer estrategias de solución, ya sea para la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media o superior. Ahora bien, en cuanto a esta última, la innovación de su sistema educativo es prioridad, porque sus estudiantes están a un solo paso de la vida profesional; la instrucción desde las primeras etapas va formando un perfil laboral en el alumno porque finalmente su función es desenvolverse en el área que prefiera y aportar a la sociedad. Por eso, para un desempeño eficiente, el último escalón (la educación superior) debería terminar de pulir ciertas aptitudes necesarias para la vida que sigue después de completar el proceso formativo, es así como las Instituciones de Educación Superior (IES) toman el rol de agente activo en la innovación social. El educando, entonces, ingresa a la sociedad con un sustento crítico, científico y/o epistemológico que le permitirá revisar, evaluar y cambiar procesos o inclusive políticas públicas que busquen el beneficio de la sociedad (Martínez, 2015).

Se hace énfasis en la innovación social en la educación superior porque esta implica abordar todos los cambios que puede haber en una comunidad, desde la implementación de costumbres recién adquiridas hasta inéditas formas de tecnología; lo que en general se refiere a las nuevas formas de conocimiento, necesario para que cualquier sociedad esté en constante movimiento. Las TIC, en este caso, han abierto puertas que antaño eran casi imposibles de abrir: se han habilitado espacios virtuales de colaboración e interacción, en los cuales estudiantes universitarios proponen proyectos que sirven o bien como simulaciones del ámbito profesional o bien como reales aportes al desarrollo socioeconómico; lo más resaltante es que estos medios digitales facilitan la participación de innumerables grupos de personas de forma sincrónica, sin importar el tiempo o el lugar.

Dicho esto, es importante potenciar proyectos que vinculen a los institutos o universidades con la sociedad, es decir, fomentar centros educativos superiores interculturales, asimismo,

conectar posgrados con las industrias, aspecto impulsado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) e igualmente relacionar a los educandos con la participación y auditoría social; como vienen haciendo, por ejemplo, el Observatorio Ciudadano de la Educación, Mexicanos Primero, el Observatorio del Derecho a la Educación y la Justicia del Sistema Universitario Jesuita y el Movimiento Todos por la Educación (Brasil), las cuales son experiencias relevantes de participación y auditoría social que pretenden intervenir en la creación de políticas y, al mismo tiempo, observar críticamente a la política para contribuir, en beneficio propio y de la sociedad, una opinión pública mejor formada e informada (Thomas Legler et al., 2015).

Sin duda, la inversión en educación es la mejor opción para un país que busca desarrollarse, porque se forman grandes profesionales que se suman a la comunidad produciendo y difundiendo conocimiento. Esos son los resultados de una educación superior de calidad (Martínez, 2015), pero lo primordial es enfocarse especialmente en los entornos digitales que posibilitan una experiencia educativa más completa y enriquecedora, siempre y cuando se estructure correctamente.

1.2. La inclusión de entornos digitales en la educación superior

Antes de la pandemia, las Tecnologías de la Información y Comunicación eran vistas simplemente como un apoyo, su uso se limitaba a respaldar las clases o tareas encomendadas. Pero eso cambió. El covid-19 obligó al mundo entero a adaptarse a una nueva normalidad, cerró las puertas de todo centro educativo e impulsó a establecer nuevas formas para mantener la comunicación a distancia. Así, docentes y estudiantes, de todos los niveles de instrucción, se fueron moldeando al nuevo ritmo de la virtualidad utilizando plataformas como Classroom, Google Meet, Zoom, foros web, e incluso redes sociales: WhatsApp y Facebook, esperando en algún momento volver a la presencialidad de antes; sin embargo,

eso nunca llegó y lo más probable es que nunca vuelva, debido a dos razones: por la constante evolución de nuestra sociedad y por la necesidad de evitar las viejas falencias que aqueja al sistema educativo, las cuales se vieron reflejadas durante la pandemia en profundas brechas sociales, económicas y tecnológicas. La cuarentena solo hizo evidente lo que ya se sabía, terminó de confirmar que el sistema educativo no estaba correctamente enfocado en las necesidades actuales de sus estudiantes, dejándose llevar, como la gran mayoría de países latinoamericanos, por el viejo modelo de escuela de Horace Mann, adaptada en ese entonces para una sociedad industrial que instruía a sus educandos para funcionar en esa economía de fábricas y trabajos automatizados; en la actualidad todos los trabajos son o están en proceso de ser digitalizados (Fernández en OEI, 2022). Hoy es prioridad mantener los espacios virtuales, potenciarlos y encaminarse a una educación que profese la innovación social, pero cómo llegar a ello si aún persisten ciertas tendencias en la educación superior que impiden una política a largo plazo donde los institutos y universidades, a través de las nuevas tecnologías, aporten a esa innovación y se conviertan en catalizadores de la nueva sociedad digital en nuestro país. Al respecto, Ramírez del Razo (2012), en su artículo *Educación Superior para un desarrollo incluyente*, menciona diez aspectos que obstaculizan la innovación educativa como proyecto de desarrollo nacional (como se citó en Martínez, 2015):

1. Se priorizan políticas educativas sobre todo en la educación básica, que, si bien son importantes, las políticas deben beneficiar al proceso pedagógico completo.
2. Otro obstáculo es el poco financiamiento público para la educación superior con proyectos de ciencia y tecnología.

3. La concentración de la matrícula en áreas del conocimiento está saturando el mercado de profesionistas, ignorando los nuevos puestos y, por tanto, carreras profesionales que urgen actualmente.
4. La baja calidad educativa en tanto malla y metodología.
5. El crecimiento lento e irregular de la cobertura dando prioridad a las familias con mayores ingresos.
6. La inequidad de la cobertura en los diversos estados, lo cual entorpece el proceso de innovación porque cualquier proyecto es inútil sin internet.
7. La débil integración de los egresados a la economía nacional.
8. Los pocos recursos humanos para la investigación científica.
9. La desigualdad en la distribución científica y desarrollo tecnológico en los estados.
10. La reducida producción científica y tecnológica: México solo participa con el 0.85 % del total mundial.

Está claro que regresar a la vieja normalidad es una opción no viable. A pesar de que la pandemia fue un contexto terrible, algo que podría rescatarse es la adaptación rápida a la virtualidad y la implementación permanente de estos espacios digitales en la educación, que ahora funcionan como herramientas y conductoras a nuevas metodologías; por supuesto, no se trata de abandonar por completo el sistema predecesor, sino “de construir nuevos escenarios a partir de una educación híbrida que permita aprovechar la tecnología como un medio para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Aldano en OEI, 2022).

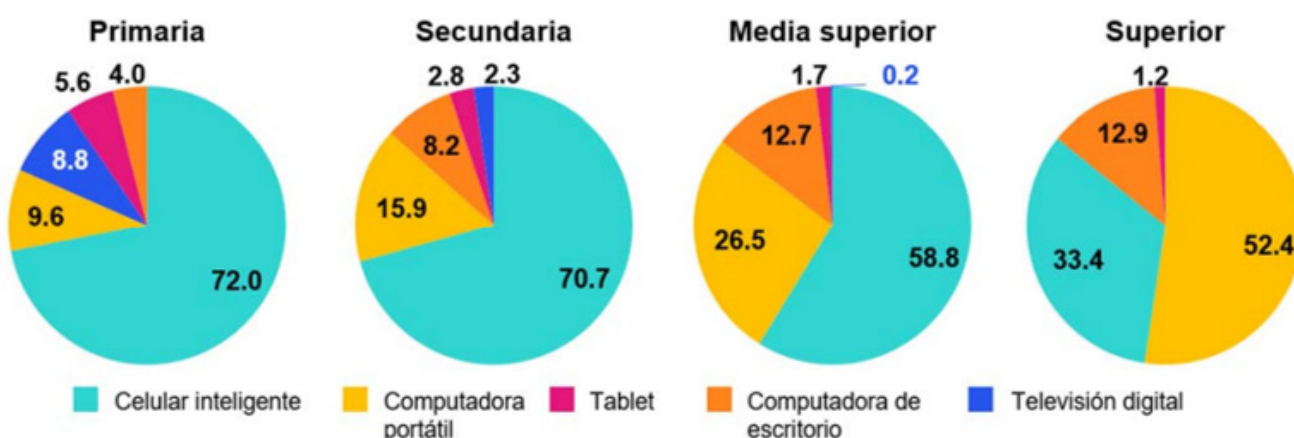
La educación superior tiene un papel olvidado dentro de la sociedad, el gobierno pareciera ignorar que es dentro de los institutos y universidades donde se está formando nuevo capital humano, o sea, son fuentes de riqueza para el desarrollo social, político y económico. Suficiente razón para vincular a la educación superior y sus centros de investigación con el sector productivo y la sociedad civil.

La cuestión principal no es solamente implementar las nuevas tecnologías en el sistema educativo, sino encaminar todo el proceso a un objetivo determinado. Esta responsabilidad recae sobre todo en la educación superior porque, como ya se ha mencionado, es donde los estudiantes están más próximos al mundo laboral.

Durante el ciclo escolar 2019-2020, el sistema educativo recién comenzaba a adaptarse a las clases online, era un primer avistamiento de todo el entorno digital en el que actualmente estamos inmersos. Ahora, es importante verificar qué medios son usados primordialmente por los jóvenes estudiantes para determinar de qué forma están participando en la construcción de esa sociedad innovadora que existe como meta.

Figura 2

Porcentaje de la población de 3 a 29 años inscritos en el ciclo escolar 2019-2020, según aparatos o dispositivos electrónicos usado principalmente para sus actividades escolares o clases a distancia, por nivel de escolaridad

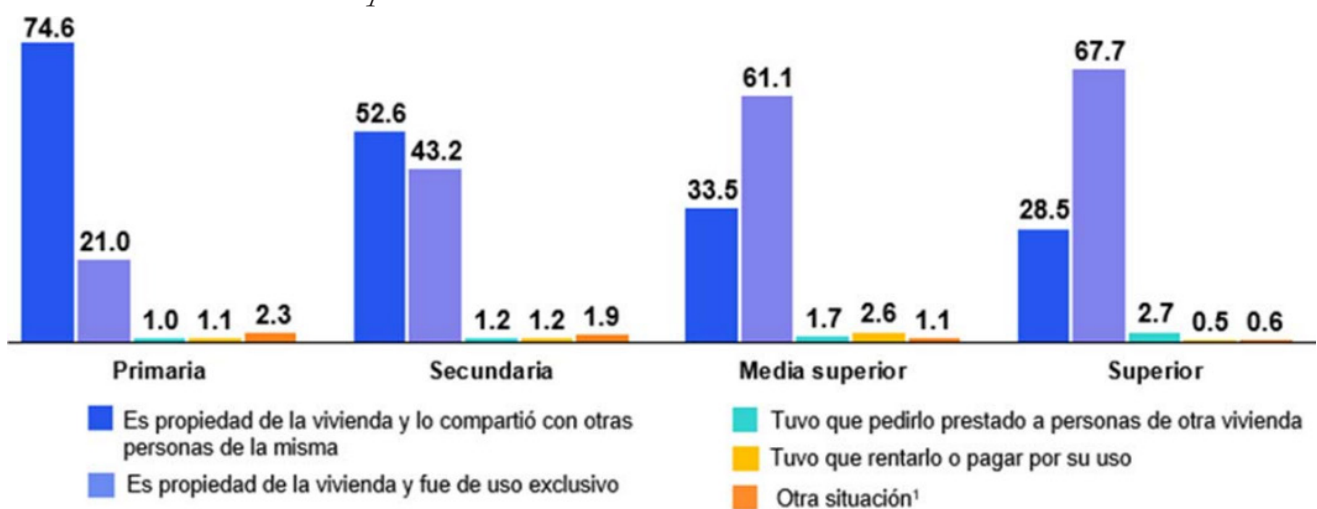


Nota. Tomado de INEGI (2020).

Así pues, como puede verse en la figura anterior, de todos los sectores educativos, donde se prioriza el uso del celular para estudiar, solamente el superior tiene como herramienta principal a las computadoras portátiles (52.4 % del total) y, en segundo lugar, a los celulares (33.4 %) (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2021). Asimismo, estos medios son, en su mayoría, propiedad del mismo estudiante (Figura 3), hablamos de un 67.7 %, lo cual facilita una participación autónoma en el medio digital y más propensa a desarrollar una identidad hipermedia, algo que se profundizará en capítulos posteriores. Por otro lado, el resto de la población compartía el dispositivo con otras personas dentro de la vivienda (28.5 %) o lo pedía prestado (2.7 %). Aunque estos números sean menores en comparación, la verdad es que también representan una deficiencia para el rubro educativo. El estudiante egresado finalmente debe lograr convertirse en un miembro aportante de la sociedad, en la cual pueda tanto conocer como diagnosticar su realidad social, dar orientaciones y elaborar modelos de solución (Martínez, 2015); para eso necesita desenvolverse de la mejor manera en los distintos espacios virtuales del medio digital actual, y que le sean proporcionados métodos eficientes para conocerlos y explotarlos.

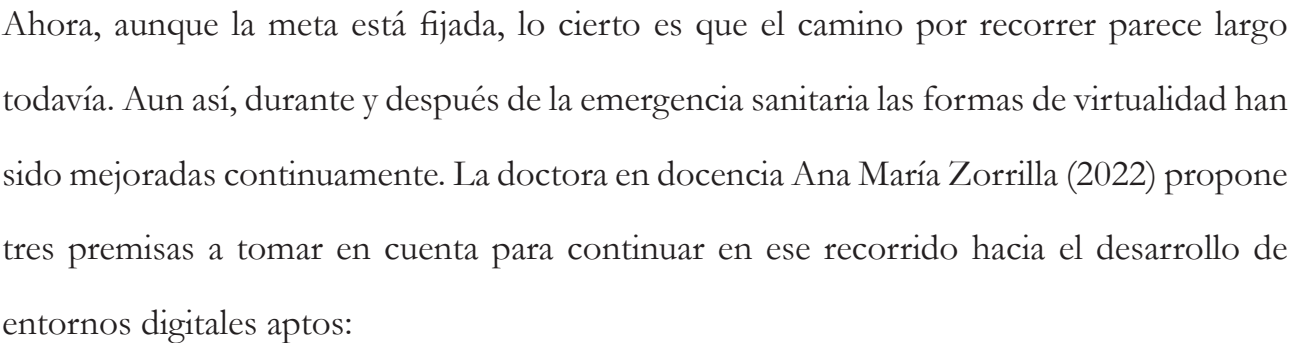
Figura 3

Distribución porcentual de la población de 3 a 29 años inscrita en el ciclo escolar 2019-2020, por exclusividad de los aparatos o dispositivos electrónicos que usaron principalmente para sus actividades escolares o clases a distancia por nivel de escolaridad



¹ Incluye el No especificado.

Nota. Tomado de INEGI (2020).



En la República de Corea, después de la guerra (1950-1953) existían altas tasas de analfabetismo y pobreza extrema. Partiendo de la idea de que la educación era la mejor manera de salir de esa situación, el Estado coreano se comprometió a implementar programas de monitoreo en todas las escuelas, políticas educativas innovadoras y dinámicas en las que participaban diversos actores. (Zorrilla, 2022)

b. Empoderar al personal directivo y docente de cada comunidad escolar. Los factores óptimos socioeconómicos para la educación son imprescindibles, eso nadie lo puede

negar. Sin embargo, un aspecto que afecta en gran medida el rendimiento de los estudiantes son las relaciones directas que se involucran en su proceso formativo. Por lo tanto, los docentes y el personal directivo, aparte de estar preparados formalmente para su profesión, también deben estar capacitados justamente para adaptar esas medidas mencionadas un párrafo atrás, ya que son ellos quienes conviven de cerca con los educandos, conocen sus necesidades y cómo pueden indemnizarlas. Además de los profesores y directores, también forman parte de ese círculo influyente los padres de familia y la comunidad en general, todos ellos en conjunto deben construir soluciones encauzadas para evitar que los alumnos se retrasen o abandonen sus estudios.

- c. **Colocar a la calidad y la igualdad como objetivos prioritarios (y simultáneos).** Se ha discutido bastante acerca de la necesidad de mejorar la calidad educativa, sin embargo, ello no sería suficiente sin una garantía que avale la misma calidad para todos, además del acceso a la educación y sus distintas oportunidades. Y es que las brechas generadas por la desigualdad social se extienden al sector educativo. Poblaciones de mayor vulnerabilidad como las rurales, indígenas, las mujeres o personas con discapacidad, etc. son las que suelen recibir la educación de menor calidad.

1.3 El impacto de las tecnologías en la educación universitaria

En la última tertulia educativa del 2021, organizada por la dirección General de Educación Normal y Actualización del Magisterio (DGENAM) y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), con apoyo de la Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México (AEFCM), se discutieron los desafíos de la educación suscitados por la virtualidad, por un lado, algunos autores mostraron su preocupación por el regreso a la presencialidad, mientras que otros ilustraban las oportunidades que la combinación de ambas modalidades ofrecen. En primer lugar, el secretario general de la OEI, Andrés Delich (en OEI, 2022),

conversaba acerca de cómo los estudiantes tienen que afrontar el proceso de adaptarse nuevamente al sistema presencial, y cómo los maestros deben combatir el abandono escolar o la deserción de aquellos alumnos que no tuvieron comunicación con sus docentes en todo el periodo de la pandemia, surgiendo así la meta de recuperar la tasa de escolaridad y educación superior de antes e incluso seguir aumentándola. Asimismo, persiste el problema de minimizar la pérdida de aprendizajes significativos como los de contenidos, relaciones pedagógicas y hábitos de estudio.

Según Concheiro (2022), las deficientes métricas de la educación superior solo se han agudizado debido a la pandemia, puesto que de los 2,463 municipios que componen nuestro país, solo 773 cuentan con al menos una institución de educación superior de todos los distintos subsistemas de educación de este nivel; mientras que 1,690 instituciones no tienen ninguna:

Si lo vemos en términos de género, de 18 mujeres que desean ingresar a la educación superior en el centro del país, solo una ingresa; en cambio, de cada 10 hombres que buscan entrar a una institución, 6 logran ingresar. (en OEI, p. 69)

Además, ya que el mercado neoliberal con la participación de particulares a favor de la privatización y de la transnacionalización ha impuesto su presencia en la educación, es necesario transformar esa condición mercantil de la educación superior y verificar qué tan enriquecedor es encaminar el plan de estudios y las carreras profesionales hacia puestos que la economía más favorece (Gálvez en OEI, 2022), lo más apropiado sería cultivar una perspectiva crítica alentada por el Estado y su función de proponer una revolución de conciencias para transformar a nuestro sistema educativo y a la misma sociedad. Pero ello no ocurre, y los desafíos en la educación superior van aumentando:

Tenemos tres grandes desafíos... Uno la pandemia, la cual hizo evidente y más cruda la desigualdad, profundizando brechas geográficas, de género y culturales: la política es impulsar la educación superior en el sureste del país, donde hay un gran atraso en la cobertura; seguir reconociendo las lenguas nacionales y plurilingüismo, que nos brinda identidad; y tratar la gran desigualdad en términos de la pobreza que existe en nuestro país. (Gálvez en OEI, 2022, p. 84)

Todo esto respecto a la parte social y económica. Ahora, hablando propiamente del tema tecnológico, uno de los mayores retos en cuanto al manejo de las TIC fue para los docentes, quienes, a pesar de tener el dominio de sus temas, la manipulación de los nuevos entornos digitales, ya sean las redes sociales o las plataformas de reuniones online, mostraron una gran deficiencia por no haber tenido “procesos formativos estructurados que condujeran la transición a la educación virtual” (Buendía en OEI, 2022, p. 107). Añadido a eso, los estudiantes tuvieron que lidiar con la información no confiable de Internet, las distracciones, el cansancio visual y otros problemas físicos, la pérdida de tiempo y los aprendizajes incompletos (Díaz et al., 2021); pues, aunque contaban con las herramientas adecuadas para poder absorber el conocimiento completo, el bajo nivel manipulativo en ambas partes no permitió explotar las oportunidades que las herramientas virtuales ofrecen, claro que ello ya está en proceso de mejoría. Las oportunidades de las TIC no pueden ser ignoradas. Allá por el comienzo de los años 80, cuando estas recién aparecían, los autores ya evaluaban sus fortalezas para con el rubro educativo, adelantándose así a las ventajas que actualmente van tomando forma. Básicamente, ahora los alumnos pueden gozar de los siguientes beneficios (Díaz et al., 2021):

- a. Aprovechar los recursos tecnológicos
- b. Autoaprendizaje

- c. Interacción continua con programas u otras personas conectadas
- d. Herramientas y material de estudio gratuito

Sin embargo, en el caso de la educación básica, los estudiantes siempre necesitarán de algún tutor que los guíe y ayude a completar su formación pedagógica; otro contexto es respecto a los de educación superior, pues los estudiantes ya tienen un criterio más desarrollado y una tendencia a la autonomía en su aprendizaje, de esa forma están más aptos para aprovechar la renovación que ofrece la educación virtual, tomando en cuenta las capacidades técnicas de las TIC que almacenan, tratan y recombinan grandes inputs informativos con rapidez y fiabilidad, facilitan nuevos canales de comunicación tanto sincrónicos como asincrónicos para un intercambio y difusión inmediatos de información a cualquier parte del mundo, automatiza tareas de gestión y procesamiento de datos e incrementa exponencialmente las posibilidades de interacción entre todos los actores sociales (Torres, 2002). Esta revolución en la educación expande los horizontes del típico método enseñanza-aprendizaje, ahora un estudiante universitario no solo se sienta en un aula de clases para recibir la información y luego ponerla en práctica en el mundo laboral, puede acceder al conocimiento completo desde el comienzo de su preparación, construir espacios interactivos para aprender solo o en grupo, procurar una comunicación con profesionales de su rubro, solicitar referencias o ser parte de programas afines a su ámbito para adquirir experiencia. En palabras de Torres (2002), en el mundo educativo pueden destacarse tres ventajas asociadas a las TIC:

- a. Permite la comunicación entre los actores de la educación, evitando los problemas de horarios y distancias.



- b. Otorga la interacción permanente entre los estudiantes para la discusión de intereses e inquietudes en foros, listas de contactos, etc.
- c. Suministra una enorme cantidad de información de forma rápida y a costos bajos.

Como consecuencia de estos tres factores, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones posibilitan el diseño y creación de redes educativas telemáticas que generan nuevos escenarios educativos [énfasis agregado], así como la elaboración de específicos instrumentos electrónicos educativos (Torres, 2002, p. 5).

Como conclusión de este primer capítulo, puede afirmarse que la evolución de la tecnología ha hecho su gran debut durante la pandemia, previo a ese contexto, las TIC solamente eran herramientas que respaldaban las enseñanzas de los docentes y servían a los estudiantes para obtener cierta información. Hoy un aprendizaje integral significa saber manejar las diversas plataformas online, filtrar la información y crear espacios de interacción para compartir y formar más conocimiento. Por eso no es de sorprender que los jóvenes, incluso, han tomado herramientas, que se inventaron originalmente solo con fines de entretenimiento u otros, para continuar y fortalecer su formación académica, como es el caso de las redes sociales.

Se expondrá más al respecto en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO II

UN MARCO CONCEPTUAL SOBRE LAS TIC EN RELACIÓN A LAS REDES SOCIALES Y LA IDENTIDAD HIPERMEDIA

2.1 Acerca de las Tecnologías de información y comunicación (TIC)

Nuestra sociedad no podría existir sin comunicación. Por eso, la tecnología se ha preocupado tanto en automatizarla y facilitar su existencia en cualquier tiempo o lugar. Existen tres etapas en las tecnologías de la comunicación: la edad del cable (1844-1900), la edad de la transmisión inalámbrica (1900-1980) y, por último, la edad de las redes digitales integradas (1980- hasta la actualidad), cuya presencia nos envuelve hoy en día, sobre todo bajo el término de “Tecnologías de información y comunicación”, las cuales, según el investigador William Ávila (2013) son:

El conjunto de herramientas, soportes y canales desarrollados y sustentados por las tecnologías (telecomunicaciones, informática, programas, computadores e internet) que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos, contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética a fin de mejorar la calidad de vida de las personas. (p. 222).



Algunos ejemplos observables en nuestra cotidianidad son los celulares, teléfonos, computadoras, tabletas, televisores, internet, navegadores, redes sociales, entre otros. Las TIC comparten características generales para que puedan ser identificadas, a saber:

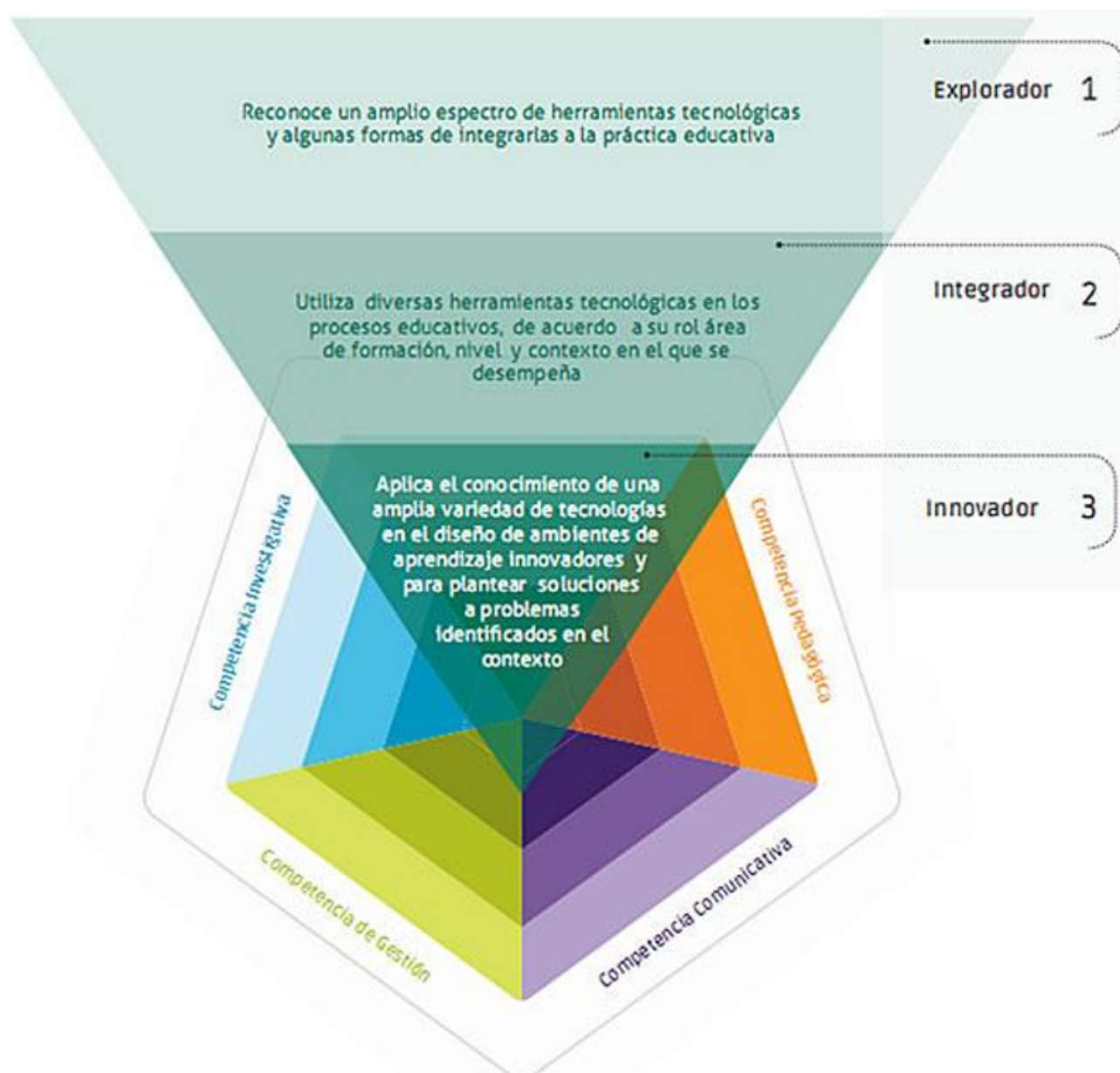
- a. Inmaterialidad, su materia prima es la información en múltiples códigos y formas.
 - b. Interconexión, pues se presentan de forma independiente, pero pueden combinarse y ampliar sus conexiones.
 - c. Interactividad, permite la interacción del sujeto con la máquina y, así, la adaptación de estas a diversas áreas educativas y cognitivas de las personas.
 - d. Instantaneidad, facilita la rapidez de acceso e intercambio de la información.
 - e. Calidad de imagen y/o sonido, lo que da fiabilidad y fidelidad a la información transferida.
 - f. Penetración en diversos sectores de la sociedad: salud, educación, economía, etc.
- (Heinze et al., 2017, p. 150)

En estos días, la aptitud para desarrollarse en cualquier ámbito usando las TIC se ha vuelto un requisito. Así pues, la siguiente figura (Figura 4) expone, por ejemplo, cómo los docentes deberían desenvolverse en la competencia tecnológica de las TIC, refiriéndose principalmente a las capacidades para elegir y usar de forma responsable, eficiente y pertinente la variedad de herramientas tecnológicas, tomando en cuenta sus principios, las formas de combinarlas y su uso en el contexto educativo (Ministerio de Educación Nacional de Colombia [MEN], 2013):

*

Figura 4

Competencia tecnológica en la innovación educativa



Nota. Tomado del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), Eduteka.).

Sin embargo, estas características pueden extrapolarse a cualquier otro sector, pues ayudan a calcular la evolución de tales competencias en el individuo. Ahora, en un nivel más macro, se podría afirmar que el aspecto más importante de las TIC es que contribuye al progreso de la sociedad digitalizando y estableciendo nuevas políticas, órdenes o sistemas para automatizar procesos económicos, políticos, culturales y sociales. Su presencia en las distintas actividades del ser humano ya significa una interacción masiva entre los

actores participantes y un intercambio de información a través de medios que facilitan su comprensión y difusión. Las TIC en este momento son la unión de tecnología y sociedad del conocimiento. En pocas palabras, estamos hablando de las bases de un cambio sustancial desembocado en la tercera revolución industrial (Ávila, 2013).

2.2 La revolución tecnológica vivenciada en la actualidad

La tecnología no solo atribuye cambios y mejoras en las actividades donde se involucra, ahora mismo se presenta como *el eje principal de la transformación social* de nuestros tiempos. Su decisiva función en el cambio climático de la sociedad ha impulsado a pasar del lenguaje oral y escrito a las nuevas tecnologías de difusión colectiva: desde la tradicional radio hasta los modernos smartphones.

Hay que prestarle atención al hecho de que en poco tiempo las tecnologías digitales se han vuelto omnipresentes en todas las dimensiones de nuestra vida (laboral, ocio, cotidianidad, etc.); este cambio profundo y radical en el ecosistema mediático no tiene comparación con lo ocurrido en el último cuarto del siglo XX, donde los medios de comunicación masiva eran hegemónicos y controlaban todo el conjunto de información que la población recibía. Ahora, con la multivariedad de equipos electrónicos (Internet, correo, celulares, web 2.0, aplicaciones, *streaming*, realidad aumentada, etc.), la democratización de los datos no solo permite que cada individuo acceda a esa información, sino también que produzca algún contenido que otros puedan aprovechar. No obstante, esa misma libertad provoca que, en medio de toda la sociedad digitalizada, las personas se vean prácticamente obligadas a estar todo el tiempo formándose para no quedar atrás, pues todos los días aparecen innovaciones que desfasan a los viejos conocimientos. En palabras de Manuel Área: “El presente digital ha traído un tiempo de relativismo y mutabilidad del saber, de modas

efímeras... ideas, valores y costumbres, de cambio permanente, de permisividad de las diferencias, de incertidumbre sobre el futuro mediato” (2011, p. 97).

Así pues, las TIC han conseguido y posibilitado desarrollar canales de comunicación para que las personas mantengan un constante flujo de información, lo cual es beneficioso en sí, aunque ello también haya suscitado algunas brechas, fraccionando a la sociedad por su capacidad de producción (Ávila, 2013). En este contexto más complejo, multivariado y multimodal, la forma de comunicarnos atraviesa diversos medios, los cuales a su vez permiten recrear y presentar la información mediante “textos, imágenes fijas, imágenes en movimiento, sonidos, avatares, animaciones, espacios tridimensionales, hipertextos, etc.” (Área, 2011, p. 97); esto ha provocado que las experiencias vividas en la realidad tiendan a mezclarse con las llevadas a cabo en los espacios virtuales o ciberespacios, por eso se dice que la cultura del siglo XXI incluye vivir simultáneamente en dos escenarios de interacción: el material y el virtual. Y es ahí donde se utiliza el término de “identidad hipermedia”.

Pero antes de analizar más tal hecho, cabe establecer la importancia de los productos culturales que la identidad de cada persona manejando esos medios producen, y esto es la independización de los soportes físicos. Los datos pueden ser fácilmente guardados, manipulados y difundidos por redes telemáticas, por lo tanto, pueden también ser replicados y distribuidos sin grandes costos ni dificultades. Por ejemplo: una joven prefiere guardar todas sus fotografías en álbumes de Facebook o historias de Instagram, en lugar de usar el tradicional álbum fotográfico; almacenar sus recuerdos en la nube permitirá difundir el contenido en otras aplicaciones o adjuntarlo en un link para compartirlo, aquí ya estamos hablando de repositorios de archivos, RSS, hipertextos, hipermedia e incluso realidad virtual, representaciones tridimensionales, inteligencia artificial o inteligencia colectiva (Área, 2011). Es así como la digitalización de todas las actividades humanas va construyendo una nueva cultura. Por supuesto, será la generación más joven, o sea, los

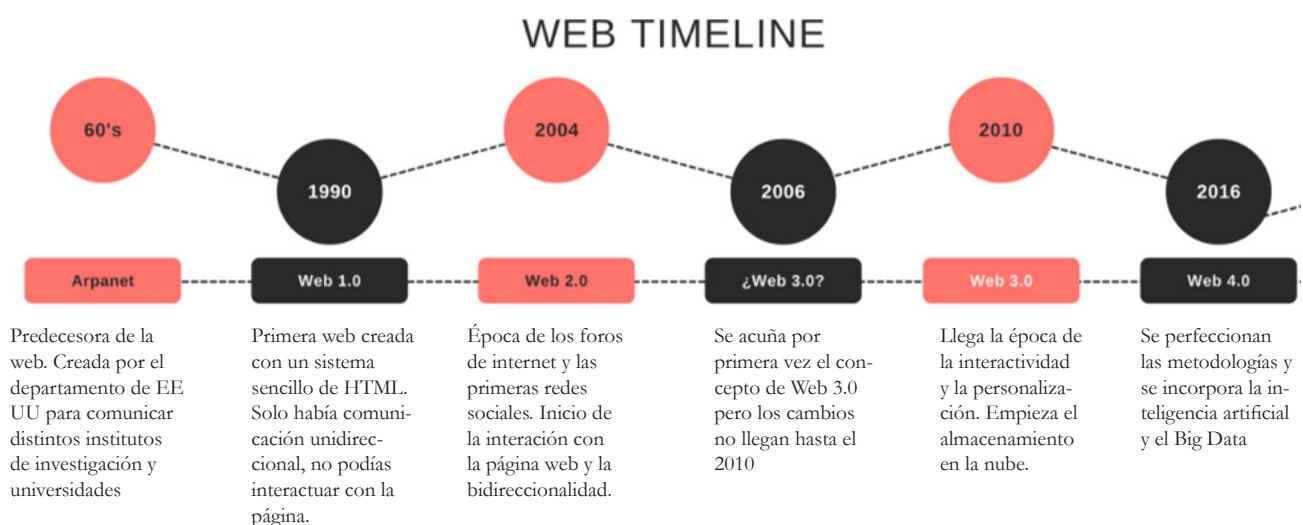
nativos digitales, quienes finalmente se encargarán de analizar las actitudes de las TIC, transformar lo ya innovador, modificar los hábitos tecnológicos y cambiar la fuerza laboral, mercados y marketing usando herramientas “extremadamente digitales” (Tapscott, 2009, como se citó en Ávila, 2013).

2.2.1 Creación de la web 2.0 o Internet

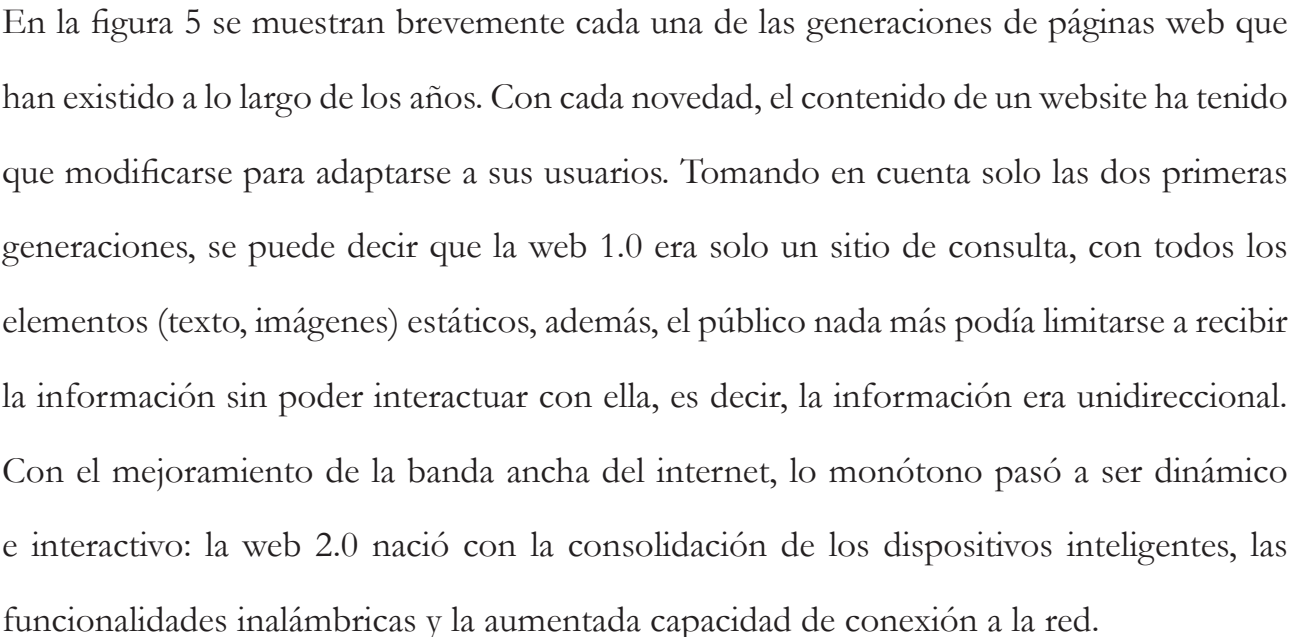
Si hay un elemento causante de todo el apabullante desarrollo que ha tenido la sociedad en las últimas dos décadas, ese es el Internet. Internet más que una plataforma para intercambiar datos es una red mundial que posibilita el acceso a la información deseada sin importar límites geográficos, temporales o de presencialidad física. Lo más resaltante de este fenómeno es que gestiona las acciones solicitadas en un lapso casi instantáneo, lo que “facilita el intercambio y la obtención de información prácticamente inmediatos” (Heinze et al., 2017, p. 150). Ahora, mucho se relaciona al internet con la aparición de la web 2.0, pero lo cierto es que la web 1.0 no pudo haber existido sin la invención de aquel. En consecuencia, además de explicar qué es la web 2.0, es oportuno hacer una diferencia con su antecesor.

Figura 5

Línea de tiempo de las generaciones de páginas web



Nota. Adaptado de Vivar (s.f).



Uno de sus rasgos más característicos es que permite la participación del usuario y de un público más amplio (que antes no tenía acceso): “Subir videos a YouTube, compartir fotos en Facebook o Instagram, abrir un blog o un perfil en Google Plus... son acciones normales hoy en día, pero que son la parte fundamental del cambio tecnológico experimentado en la web 2.0” (Universidad Internacional de Valencia, 2021), de esa forma, el cibernauta ya no solo recibe la información, sino que interactúa y además crea su propio contenido.

Las redes inalámbricas son aquellas que conectan dispositivos a través de ondas de radio, dejando de lado a los cables de cualquier clase. Según el alcance de su conexión, se pueden dividir en los siguientes tipos (Salazar, s.f.):

- a. **Redes inalámbricas de área personal (WPAN).** Permiten la conectividad en un rango muy corto de distancias, 10 metros como mucho aproximadamente. A diferencia de otras redes inalámbricas, una conexión realizada a través de una WPAN implica, por lo general, poca o ninguna infraestructura o conectividad directa fuera del enlace

establecido. Esto posibilita soluciones rápidas, eficientes en energía y de bajo coste que pueden ser implementadas en un dispositivo. Un ejemplo clave es el bluetooth.

- b. **Redes inalámbricas de área local (WLAN).** También llamadas WiMAX. Están diseñadas para proporcionar acceso inalámbrico en zonas con un rango típico de hasta 100 metros y se utilizan sobre todo en el hogar, la escuela, una sala de ordenadores o entornos de oficina (Figura 6). Esto proporciona a los usuarios la capacidad de moverse dentro de un área de cobertura local y permanecer conectado a la red.

Figura 6

Acceso inalámbrico de internet

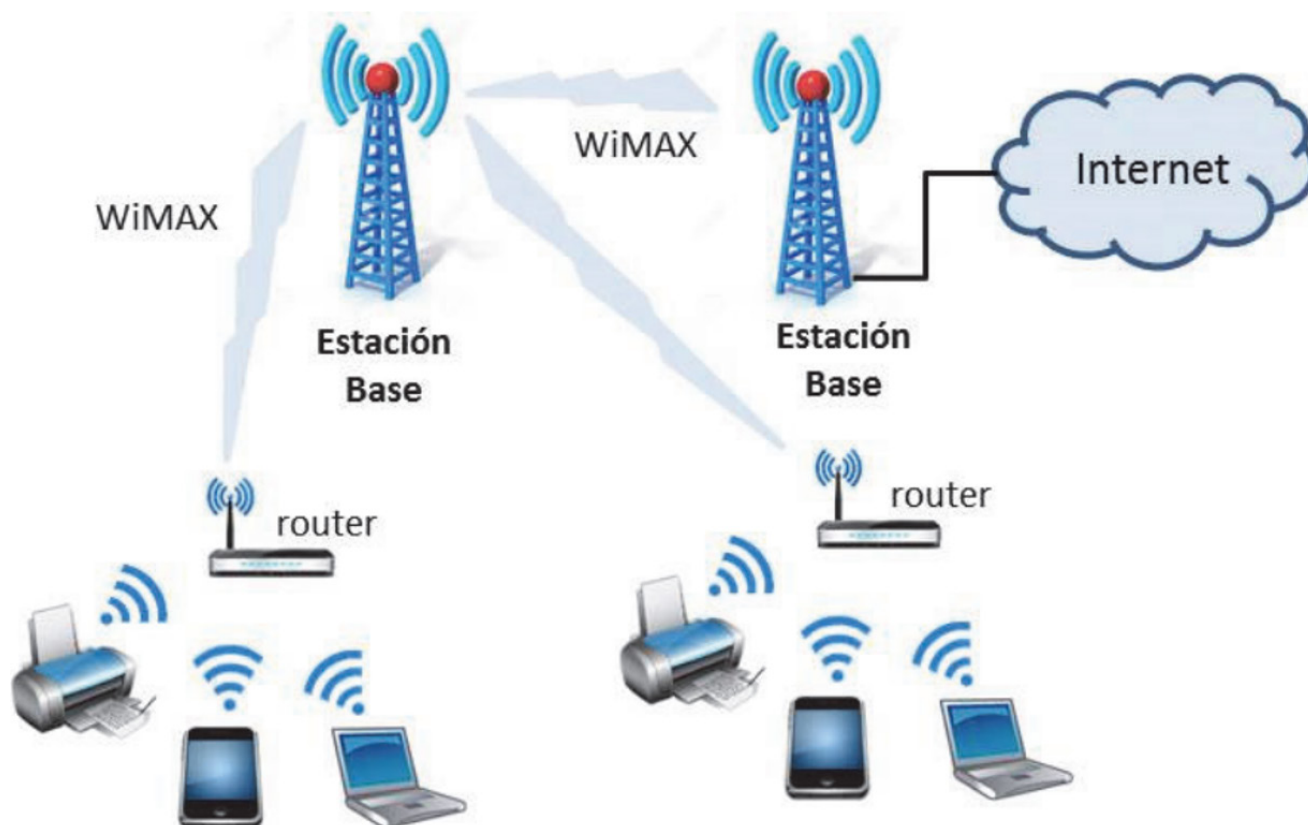


Nota. Tomado de Salazar (s.f.).

- c. **Redes inalámbricas de área metropolitana (WMAN).** Es una tecnología de comunicaciones con arquitectura punto a multipunto orientada a proporcionar una alta velocidad de transmisión de datos a través de redes inalámbricas de área metropolitana (Figura 7), esto permite que las redes inalámbricas LAN más pequeñas puedan ser interconectadas por WLAN creando una gran WMAN. Consecuentemente, la creación de redes entre ciudades puede lograrse sin la necesidad de cableado costoso.

Figura 7

Redes inalámbricas de área metropolitana



Nota. Tomado de Salazar (s.f.).

- d. **Redes inalámbricas de área amplia (WWAN).** Las redes inalámbricas de área amplia se extienden más allá de los 50 kilómetros y suelen utilizar frecuencias con licencia. Este tipo de redes se pueden mantener en grandes áreas, tales como ciudades o países, a través de los múltiples sistemas de satélites o ubicaciones con antena atendidos por un proveedor de servicios de Internet. Existen principalmente dos tecnologías disponibles: la telefonía móvil y los satélites. (pp. 9-16)

Figura 8*Acceso inalámbrico de internet*

Nota. Tomado de Salazar (s.f.).

Las redes inalámbricas han significado el punto tecnológico más alto en los últimos años. Si bien el sistema cableado otorga más estabilidad en la conexión, lo que se pretende lograr es que la inalámbrica provea por completo las necesidades conectivas de todos. Las redes inalámbricas revolucionaron el mercado de las comunicaciones en su momento, sin embargo, ahora es requisito para la innovación y la creación de nuevos dispositivos móviles. Aun así, es posible un contexto donde ambos sistemas convivan, en palabras de Ramírez y Díaz (2008): “Da lugar a una nueva generación de redes híbridas que cubren por completo, de acuerdo a su configuración y diseño, las necesidades de conectividad tanto fija como móvil, que toda empresa moderna y competitiva requiere”.

2.2.3 La producción de dispositivos digitales personales

Los dispositivos digitales personales son los aparatos portátiles desde los que se puede acceder a la web, además están diseñados para ser usados en movimiento. Por consiguiente,

dos rasgos definen a los dispositivos móviles: la posibilidad de movilidad de quien lo emplea y la conexión a Internet (Arroyo, 2011, como se citó en Viracocha, 2017). Añadido a ello, los definen otras características:

- a. Son aparatos pequeños
- b. Transportables
- c. Tienen capacidad de procesamiento
- d. Tienen conexión permanente o intermitente a una red
- e. Tienen memoria (RAM, ROM, tarjetas MicroSD, flash, etc.)
- f. Se asocian al uso individual de una persona, quien puede adaptarlos a su gusto
- g. Tienen una alta capacidad de interacción mediante la pantalla o el teclado
- h. Funcionamiento autónomo e independiente de una conexión física de energía o internet
- i. Comunicación inalámbrica, para recibir y enviar datos sin estar conectado a un cable (Viracocha, 2017).

Es claro que la combinación de estas cualidades tiene como ejemplo primordial al teléfono móvil, celulares o smartphones, como suelen llamarse actualmente. Estos aparatos en constante desarrollo, a la par de la web 2.0 y la conexión inalámbrica han vuelto posible esa sociedad altamente comunicada, tecnológica y digitalizada. Asimismo, han permitido la creación de aplicaciones y sitios webs que fortalecen esa nueva cultura mediática.

2.3 Acerca de las redes sociales en la sociedad digitalizada

En primer lugar, queda claro que una sociedad digitalizada utiliza el procesamiento digital de datos en todos sus ámbitos. La gestión y comunicación se rigen por aparatos electrónicos, dejando al papel como un respaldo en el archivamiento de información. Con la aparición de la web 2.0 y el Internet, los usos de las tecnologías digitales se fueron diversificando hacia los extremos políticos, económicos, sociales y culturales creando diversos entornos virtuales. En esa misma línea, aparecen las redes sociales, portales web que sirven como estructuras sociales y con el fin de reunir personas en un mismo espacio para su interacción continua, agrupándolas por valores o intereses comunes. En años anteriores, estas plataformas eran consideradas medios de entretenimiento solamente, hoy en día, cualquier marca, empresa u organización que no cuente con al menos una red social, no tiene presencia en el gran mundo de Internet ni mucho menos intenciones de acercarse a su público, lo cual puede perjudicarlas en gran medida.

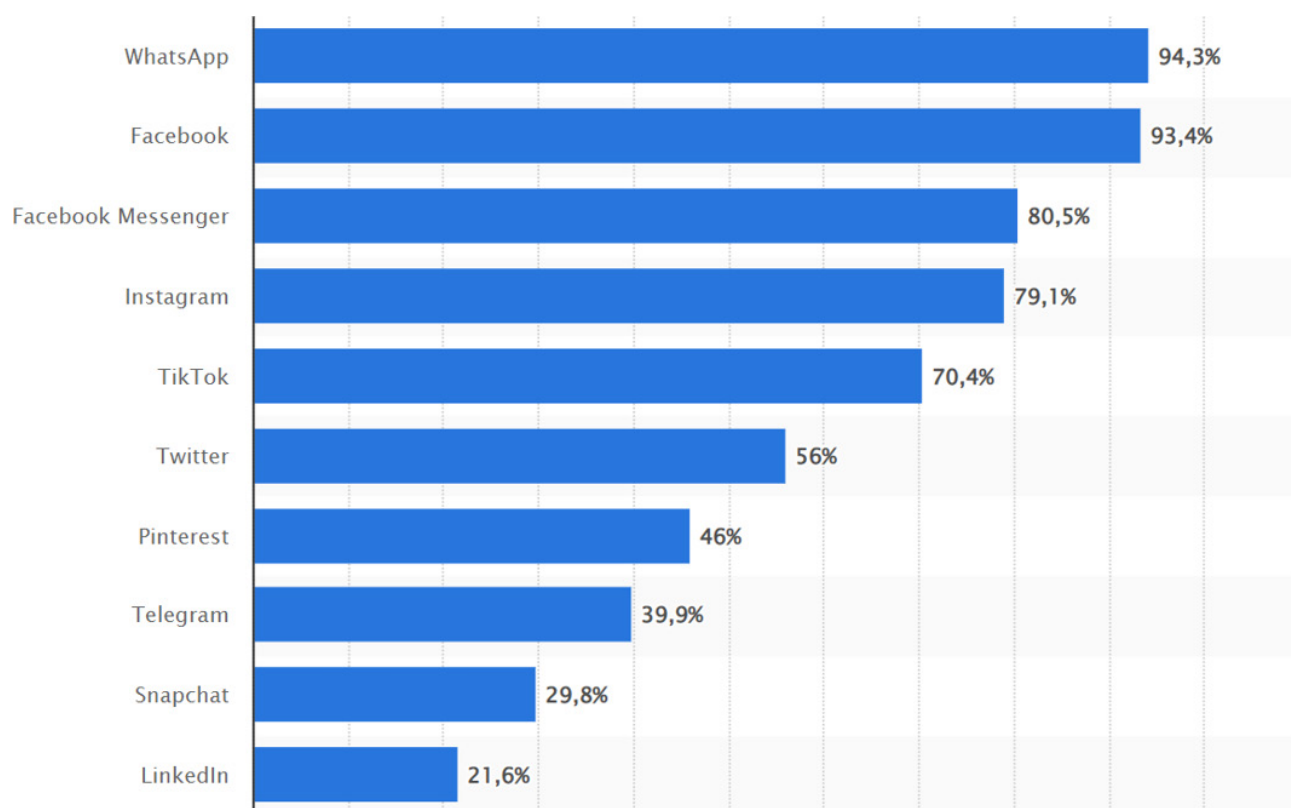
Según Contreras (2017), las redes sociales presentan tanto ventajas como desventajas, pues siendo entornos digitales que envuelven comunidades completas. Permiten la socialización o la creación de grupos específicos, que comparten intereses o gustos afines a través de instrumentos virtuales, tienen la facilidad de utilizar la estructura y plataforma de la red, sin la necesidad de crear algo nuevo... se puede establecer comunicación en tiempo real, lo que ha generado recientemente que se organicen movimientos diversos de solidaridad que abanderan una causa... permite crear espacios para iniciativas que surgen de la sociedad.

Sin embargo, también es necesario señalar posibles desventajas de su uso, por ejemplo, la creación de perfiles falsos que pueden tener otros intereses distintos a los señalados anteriormente y el riesgo de que se manejen datos personales sin la debida precaución. (p. 9)

El uso de las redes sociales traspasa los fines del entretenimiento, aun cuando el propósito es divertir al público es necesario que venga acompañado de un asesoramiento tanto ético como profesional, ya que, por un lado, el conjunto de usuarios no tiene un límite de edad definido, ni tampoco condición económica, religiosa o cultural, así que el contenido debe ser evaluado y adecuado para cada grupo social, y por el otro, es imperativo saber cómo funciona cada red respecto a cuáles son sus objetivos, pues no es lo mismo LinkedIn que Facebook, donde el primero establece relaciones profesionales mientras que el segundo, personales. También como conocimiento primario para saber cómo interactuar con un público determinado es imperativo saber cuáles son las métricas de cada red o cuántos usuarios posee. En México, por ejemplo, la red social más utilizada es WhatsApp tal como muestra la Figura 9.

Figura 9

Redes sociales más utilizadas en México (enero 2022)



Nota. Tomado de Statista (2022).

A partir de esta información se puede crear una estrategia de comunicación, por ejemplo, para el sector educativo, como punto de comparación entre cuáles son las redes más usadas para poder comunicarse con el estudiante o qué otras plataformas conocidas servirían para impartir las clases. Cuando estas herramientas se utilizan de forma consciente, se pueden manejar sus efectos en la comunidad involucrada, enfocándose sobre todo en esta incesante interrelación (compartir opiniones, intereses, apoyo, etc.) desencadenará un sentido de pertenencia, identidad o sociedad establecida inevitablemente.

2.4 ¿Qué se entiende por identidad en las redes sociales?

Las tecnologías de la información y comunicación han alcanzado tal grado de penetración y omnipresencia en nuestra vida que sin ellas carecemos de identidad y presencia social (Area, 2011, p. 97). Por un lado, cada sujeto posee una identidad reconocible y definida en la vida real, pero en la actualidad, esa personalidad real está sujeta a la que se establezca virtualmente y ambas conviven mutuamente en el mismo individuo. Como se mencionaba en párrafos anteriores, hoy en día, la organización que no tenga presencia en la web, prácticamente no existe, pero eso también sucede con las personas, si esta no tiene un propio espacio reconocido en Internet estará “aislado y sin identidad en el ecosistema de comunicación digital” (Area, 2011). Claro que ello no debería tomarse de forma literal, simplemente es un requisito casi ineludible mientras se vive en esta sociedad digitalizada.

En la investigación de Del Prete y Redon (2020), Las redes sociales online: Espacios de socialización y definición de identidad, se identificaron los “mecanismos que influyen en la construcción de identidades online de las y los adolescentes, como correlato de la alteridad, es decir, las formas de relacionarse y de reconocerse en los otros/otras” (p. 1), determinándose así que los jóvenes se crean perfiles en redes sociales bajo un motivo meramente lúdico o con la necesidad de sentirse parte en el intercambio social de sus pares

dentro de este espacio de encuentro, básicamente es querer pertenecer al grupo, seguir lo que los otros hacen y no quedar fuera de la tendencia.

Al estar en medio de un inédito proceso de socialización, mucho más digitalizada que antes, nuestra necesidad tan humana de reconocimiento ha encontrado un nuevo modo de satisfacerse. La persona se ve frente a una segunda oportunidad para ser alguien “mejor” o “más interesante” que en su realidad concreta y toma actitudes o comportamientos que difieren de aquella, pero esto no incluye ser una persona diferente porque en realidad solo es una exteriorización de los propios deseos y anhelos que siempre han estado presentes dentro del individuo; la ventaja de esta transformación es que sus consecuencias son pocas o casi nulas, pues se experimentan estas vivencias “sin miedo a lo que dirán y sin la responsabilidad por hacerse cargo de ello” (Del Prete y Redon, 2020, p. 6). Por supuesto, esto no puede generalizarse, ya que, si bien algunos usuarios sienten cierta desinhibición en las redes sociales, otros, en cambio, se muestran incómodos por la falta de privacidad y realismo en la interacción con sus pares. Todos estos aspectos van formando lo que es la identidad en las redes sociales: su frecuencia al publicar, el contenido que comparten, el tono de los textos que publican, su reacción ante los perfiles de otros, su permanencia en cada red social y su pasividad o actividad en las publicaciones virales.

2.4.1 Definición de identidad hipermedia

En el intento por realizar una proyección de los alcances de producción hipertextual, aparece lo infinito e inacabado. De ahí que el prefijo “hiper”, sea tan utilizado en estos últimos tiempos para conceptualizar todo aquello que sucede de forma continua en el campo simbólico de la tecnología en red interconectada permanentemente. Existe un cambio singular entre la información disponible en red; si en un principio era la presentación de datos traducidos en archivos de texto, paulatinamente se ha visto el auge de la web 2.0

en cuanto a la disponibilidad de recursos no solo para consumir información, sino para construir conocimiento y compartirlo.

El engranaje hipermedia habla de estos elementos indisolubles compuestos a su vez por una serie de canales de comunicación ya sea texto, imagen, video, cine, multimedia y audio; con la posibilidad de establecer una serie de intercambios entre los propios contactos que participan de la red social digital o informática. En una metáfora, podría decirse que la hipermedia es como el cerebro humano, el cual recoge los datos, los organiza, gestiona e interconecta unos con otros, pero con la ventaja de que los almacena y recupera de manera rápida, asociativa y multidireccional.

Si bien la hipermedia es la combinación de hipertexto y multimedia, no es ni un texto extenso, ni una serie de imágenes en movimiento con una secuencia lineal. Los usuarios navegan por asociación intuitiva y pueden añadir información a la que encuentren si lo consideran oportuno. Por un lado, el hipertexto, conocido como el “texto dentro del texto”, “el texto vinculado a otro texto fuera del texto original”, o “el texto inacabado”, tiene tres componentes (De la Trinidad, 2017):

- a. Los nodos son unidades básicas del hipertexto, es un punto de focalización que pueden ser un párrafo, una cita, una imagen, un video hasta documentos completos que en su interior permiten la navegación. Pueden aparecer de manera arbitraria o no, dados los alcances educativos e intencionales de la información disponible en red, ya que dependen del diseño que elija el propio autor.
- b. Los enlaces sirven para conectar los nodos de manera bidireccional entre nodos o entre enlaces constituyendo una real “telaraña” de información. Los nodos y sus enlaces pueden llevar a la aclaración de conceptos o a la vinculación lógica entre conceptos y contenidos, ya sean escritos o no.

- c. El anclaje, es el punto destino que activa físicamente un enlace. Es técnicamente en donde se detiene un enlace abriendo la posibilidad de visualizar un nuevo nodo o menú de opciones hipertextuales.

Por otro lado, la palabra multimedia ofrece la idea de “varios”, “muchos”, “variables”, “diferentes”, “múltiples”; medios, cada uno con una manera única y particular de ofrecer un contenido en formato de canal de comunicación. Los formatos de constitución de discursos como explicación pueden ser escritos; en textos cortos, en la aparición de nuevas formas de expresión textual, sintetizados pero que no pierden la esencia del contenido; visuales; en imágenes, figuras, formas; audio, música, onomatopeyas, sonidos ambientales y complementarios; así como todos ellos añadiendo el movimiento de los “objetos”, el dinamismo y la interacción entre ellos, pero también con el usuario.

Así pues, el papel de la hipermedia en la relación entre los usuarios de las diferentes redes sociales, impacta directamente en los procesos de apropiación de los discursos escritos; en la interpretación de los contenidos audiovisuales; en la estimulación de la sensibilidad auditiva; así como en la provocación del desarrollo de habilidades cognitivas compleja, en el análisis y la reflexión; en este encuentro las personas se van influenciando mutuamente, no solo en el tipo de publicaciones; sino en el uso que hace de ellas, en el reconocimiento de la producción de origen , abriendo grandes posibilidades de diálogo. Las personas se conectan y participan en las redes sociales, con dos intenciones principales: consumir y producir tanto información como conocimiento.

Ahora, respecto a la identidad. La identidad de cada persona se construye a través de las experiencias de éxito o fracaso vividas a lo largo de los años. Intervienen tanto elementos fisiológicos, intra-psicológicos como sociales, históricos y culturales, es decir, el contexto que envuelve al individuo. Asimismo, el modo de ser, actuar y los comportamientos que

caracterizan ciertos rasgos de la personalidad también se ven afectados por las personas que comparten un espacio con nosotros, es así como además de preguntarnos “cómo soy”, las preguntas “cómo me ven” y “cómo quiero que me vean” se vuelven inevitables. La interacción social toma parte en el proceso de identificación, pues en lo que respecta a la naturaleza humana, esta es completamente gregaria, es decir, no podemos solamente “ser para uno mismo”, la tendencia a “ser para otros” persiste. Esto desencadena la búsqueda de nuevas formas de comunicación donde los usuarios estén interconectados y puedan proyectar ciertas dimensiones de la identidad para compartirlas y mostrarlas ante los demás de forma consciente o no. Así pues, las tecnologías sociodigitales de la hipermedia comienzan a utilizarse para la reinención de las personas, ya que aparecen innovadores sistemas de signos y lenguajes que al mismo tiempo exhiben y transforman la existencia del individuo: este cambia su percepción al momento de producir la información y también cambia la percepción del receptor respecto al individuo.

De todo esto surge la identidad hipermedia, es decir, los rasgos identitarios de los usuarios representados en los ambientes digitales, como, por ejemplo, Facebook, uno de los tantos escenarios sociales donde la persona usuaria da a conocer sus patrimonios simbólicos. Tal estructura hipermedia potencializa la interconexión entre cibernautas, los cuales son capaces de cambiar el nodo original (ya sea un texto, imagen, video, etc.), colaborar entre ellos libremente y participar activamente en las diversas actividades dentro del interfaz. Conforme el individuo se vaya afianzando al medio digital, surgen nuevos rasgos que le darán una identidad dentro del espacio web, será como una representación virtual de su personalidad utilizada para interactuar en el ciberespacio, al momento de compartir información sobre cuestiones personales, profesionales, académicas o cualquier otra situación social. Por supuesto, para que todo esto ocurra, el usuario antes debe haberse

creado un perfil en la web que le permita distribuir la información que desee (La Trinidad, 2017). En palabras de Hidalgo (2011):

Esta nueva identidad hipermedial es una onda expansiva. La nueva misión en la hipermodernidad está focalizada en comprender a estas comunidades y tribus que han optado por llevar puesto todo dispositivo que amplíe los marcos de su propia vida y las posibilidades de su acción social. Estas nuevas audiencias autogestionadas están descubriendo nuevos modos de unirse entrelazando el mundo físico y el digital. Es fundamental explorar a profundidad lo que está ocurriendo a su interior para comprender la dinámica misma de las economías y el futuro desarrollo tecnológico.

En conclusión, parte de ese mundo digital o espacios virtuales, están las redes sociales, donde se entabla una serie de intercambios comunicativos entre los usuarios de la red, que puede ser de persona a persona o de persona a personas; ahí la influencia mutua y significativa gracias a los patrones de creación consciente de perfiles de personalidad, como representación de una identidad corporal que se desterritorializa en el tipo de publicaciones que se eligen para compartir. De alguna manera, también despiertan procesos de identificación. En el siguiente capítulo se utilizará la red social Facebook y su arquitectura hipermedia para ilustrar la presencia de esa identidad hipermedia también.

CAPÍTULO III

ASPECTOS FUNDAMENTALES DE LA RED SOCIAL FACEBOOK

A partir de este capítulo, se usará como fuente bibliográfica principal el trabajo *de investigación de la doctora en Pedagogía, Sara de la Trinidad Mora (2017), titulado Identidad hipermedia en Facebook. Estudio de caso en egresados de la licenciatura en Pedagogía de la FES-Aragón*. A partir del estudio de caso que plantea respecto al análisis del grupo de Facebook *Diplomado tecnologías digitales para la educación. FES:ARAGÓN*, se definirán las conclusiones del presente libro.

3.1 Acerca de la red social Facebook

Desde las primeras redes sociales digitales, las actividades principales siempre se han traducido en la compartición de datos personales en cuanto a moda, paseos, inquietudes, amistades, etc. Estructuralmente, la red social cobra un singular atractivo en cuanto al juego de metalenguajes, es decir, de una articulación de varios lenguajes ya sea en sincronía o hibridez. De tal manera que el usuario puede tener tanto recursos visuales como a través de la palabra impresa; obteniendo paulatinamente nuevos y variados recursos, ya

que las publicaciones se reciben y actualizan constantemente, sin mencionar, además, de la constante e interminable interacción que permite hacer presencia directa o indirectamente con los comentarios o los botones de reacción (me gusta, me encanta, me importa, me divierte, me asombra, me enoja), algo que años atrás solo se limitaba al botón “me gusta”, pero Facebook es una red que ha sabido adaptarse a las necesidades de sus usuarios, en este caso de la necesidad de emitir una voz, aun cuando la revisión completa de la información sea evidente o no. Particularmente la red social Facebook o “libreta de perfiles” supone una similitud con un librito personal y también con un álbum fotográfico y una bitácora que registra los eventos más importantes en el momento exacto; de este modo es que, paulatinamente la red social se ha ido configurando como una arquitectura semejante a la vida cotidiana en el mundo de lo concreto. El mundo cibercultural de Facebook es una invitación a espacios subjetivos, surrealistas, alternos, pero sobre todo paralelos a aquello que se desarrolla en lo real. Pero cabría preguntarse en estos grandes tiempos de interconexión permanente y tomando en cuenta la evolución de la sociedad digitalizada: ¿Qué es lo real para el sujeto? Si más bien la convivencia mediatizada le exige más tiempo que el que existe en la realidad concreta.

Lo real habla del grado de aprehensión de los objetos que en este caso también pueden tener un alto grado de subjetividad, ya que no son tangibles, pero sí perceptibles. En el ambiente virtual de la red social, se supone que “existe” un “encuentro personal”, en el que realmente no importa si es o no quien dice ser. El encuentro es mediado por el lenguaje y mediatizado por una aplicación informática, considerando que se realiza una ida y vuelta de información influenciándose recíprocamente ambos entornos: aquello que sucede en el grupo virtual se retoma en la presencialidad y viceversa.

Una ventaja en cuanto a la participación en las redes sociales digitales tiene que ver con la disminución de la presión personal o gesticular que acompaña la oralidad. En cualquier

contexto se ha visto que la participación a través del uso de los diferentes medios es mayor, pues la comunicación cara a cara siembra cierta presión y limitante. Por ejemplo, en el caso universitario, al no haber contacto personal, la comunicación es más libre, la atención en cada comentario también es mayor, lo que difícilmente se da en el aula, en donde la labor docente es catedrática a través de un discurso de explicación técnica compleja y altamente intelectualista. En las redes sociales existe una marcada informalidad en la comunicación, impregnada de un alto nivel de libertad de expresión, donde cada usuario cumple con la rigurosidad gramatical o protocolaria de las conversaciones personales.

Es curioso imaginar que un febrero de 2004, un estudiante de Harvard llamado Mark Zuckerberg, bajo motivos académicos, lanzó un sitio web llamado “the Facebook” como un servicio para ayudar a la red de estudiantes de Harvard a conectarse entre sí, con una estructura digital hipertextual, en el sentido de que se puede encontrar información tanto de manera lineal como multilineal e intertextual, asimismo está la posibilidad de encontrar enlaces fuera de la red misma. Desde que se abrió el sitio es posible hacer conexión con miembros de una familia, amigos, crear grupos activistas propios, comunidades y espacios virtuales, convirtiéndose en un entorno para apoyar la movilización social y constituyéndose como el reflejo más cercano a lo que sucede “realmente” en una sociedad específica, si se puede decir; ya que en las posibilidades de “encuentro”, las personas pueden pertenecer a naciones distantes, a culturas con costumbres diferentes, discursos gramaticalmente desiguales, pero que gracias al dispositivo tecnológico se pueden acercar. Algo característico es que ahora lo privado se hace público y lo público más público.

A pesar de que Facebook articula la mayoría de las aplicaciones de la web 2.0 (y las grandes posibilidades por interconectarse con algunos recursos de la web 1.0), lo que conecta la gente al sitio tiene que ver más con esa inquietud de encontrar aquello que alguna vez fue del campo de lo privado. Desde los grandes *reality shows* en los que grandes estrellas o

personajes reconocidos abrían las puertas de su intimidad para dar a conocer sus formas particulares de vivir y relacionarse, Facebook se presenta como un escaparate de los deseos transmitidos en los medios masivos convencionales.

Figura 10

Cantidad de usuarios de México en Facebook (febrero 2022)



Fuente: Reportes de Empresa Meta. **Aviso:** Las figuras de audiencia pueden no representar individuos únicos, y puede no coincidir con cifras equivalentes para la base total de usuarios activos. **Notas:** Las cifras utilizan el punto medio de los rangos publicados en la publicidad de Meta. Los recursos solo publican datos de género para “femenino” y “masculino”. **Comparatibilidad:** Meta ha revisado significativamente su datos básicos y enfoque para los informes de audiencia, por lo que las cifras que se muestran aquí son **no son comparables** con cifras publicadas en informes anteriores.

Nota. Adaptado de Mejía (2022).

En febrero de 2022, se calcularon más 89 millones de usuarios de Facebook en México, entre los cuales se observaba un casi equilibrio entre participantes masculinos (51.7 %) y femeninos (48.3 %). Las actividades que realizan en la red social se concentran en el intercambio de información por cuestiones más personales; sin embargo, en los últimos años el interés es sustancialmente empresarial. Claramente, las reglas para ser partícipe de la red social Facebook han ido evolucionando de acuerdo con las posibilidades de publicación, mucho más diversas que aquellas que se obtienen con los medios masivos convencionales como son la radio y la televisión. En el campo de lo educativo, abre las



posibilidades para el trabajo colaborativo convirtiéndose en una plataforma de dispositivos intelectuales, en los que realmente no interesa el seguimiento curricular, sino más bien que sean funcionales en una práctica del mundo cotidiano que puede ser familiar o laboral.

Un elemento que llama la atención en cuanto al diseño de la interfaz de Facebook, es que realmente no se requieren de grandes conocimientos informáticos o académicos, de modo que el proceso de alfabetización digital tiene un rasgo muy marcado en cuanto a los contenidos más que a la estructura misma de la red o al desarrollo de habilidades para la comprensión lectora o adquisición de competencias lingüísticas. Esta red social rebasa tales expectativas construyéndose en el ciber-espacio de conversación más utilizado.

Es así como en Facebook, las prácticas socio-tecnológicas se están orientando a la construcción del “Yo digital” y se visualizan nuevas formas narrativas, donde la construcción social de la identidad digital es el elemento que articula y converge todas las prácticas informáticas posibles en un momento coyuntural. En los pequeños espacios de narración y participación, lo que aparece es un breve reflejo de la constitución del Yo digital expresado en lenguaje escrito o audiovisual; y conforme se va avanzando en la alfabetización digital, se van añadiendo nuevos elementos informáticos, gramaticales, pero sobre todo pragmáticos. Lo que se busca finalmente es la funcionalidad de los mensajes.

Las publicaciones como formas de exteriorización de la complejidad identitaria, de la cultura, la historicidad del sujeto y de su posibilidad de Ser, ante todo es una aventura de intercambio simbólico. Lo que las personas comparten en la vida cotidiana repercute en Facebook, del mismo modo aquello que se comparte en Facebook influye en la vida cotidiana y en el dinamismo de la red misma. Tanto es el atractivo de la red social que un grupo de estudiosos se ha aventurado hacer una serie de propuestas para introducirla como un apoyo para la formación a nivel superior.

El uso de la red sociodigital Facebook tiene un origen reconocido en el interior de la vida universitaria de los Estados Unidos, con una fuerte proyección en diferentes ámbitos que ha reencontrado sus orígenes en las instituciones educativas con un giro tanto en lo social como en lo académico, estudiando sus potencialidades en el proceso de enseñanza y de los diferentes tipos de aprendizaje.

Este renovado ámbito de encuentro entre la interfaz modernizada del Facebook con las intenciones educativas y de aprendizaje adquiere una nueva denominación en el proyecto Facebook como una propuesta de uso dirigido, controlado, pero con las ventajas de la apertura y la libertad en la publicación de información. “El proyecto Facebook explica Iván Adaime citado en Piscitelli (2010), es una mirada sobre lo que sería una post-universidad en la creación de entornos colaborativos educativos” (De la Trinidad, 2017, p. 109); esto es una manera de concebir el aprendizaje más allá del modelo de transmisión tradicional, donde los instructores (y libros) difunden y los estudiantes escuchan pasivamente. Por lo que se tiene que diseñar un cambio sobre la repetición de las palabras publicadas como un lugar en el que no se agotan los mensajes como sucede en el aula, promoviendo la investigación entre pares y obteniendo como resultado productos textuales y audiovisuales. En este caso el objeto de estudio ya no sería la información misma, sino la experiencia de encuentro colaborativo con el otro. La propuesta es utilizar Facebook como recinto de investigación, penetrando en su dinámica, modos de comunicación y en su participación en una comunidad virtual en la que evidentemente emerge la identidad de los usuarios.

En esencia, el grupo de investigación comandado por Piscitelli (2010) en la propuesta por utilizar la principal red sociodigital con intenciones educativas en el nivel superior, resalta la serie de estrategias necesarias en el intento por construir un entorno colaborativo y abierto de educación, más atractivo e informal, pero ajustado más a las maneras en que entendemos cómo se produce el conocimiento y menos a una tradición educativa “que

concibe a los alumnos como destinatarios y no actores de este proceso” (Piscitelli, 2010), esto refiriéndose a la presentación lógica y de rigidez lineal, expositiva y verbalizadora de los discursos académicos, a las largas horas de espera para encontrar algo atractivo en cada sesión. Es por ello que la síntesis y multidimensionalidad de las narrativas características de la red social justifican su gran atracción.

3.2 Tipo de publicaciones en Facebook

Las posibilidades para compartir información son múltiples, ya que se puede encontrar tanto texto como recursos audiovisuales, en diversos formatos y manejos de contenido.

La “libreta de caras”, como un diario personal, cuenta con diferentes recursos y situaciones de la vida cotidiana de las personas sin necesidad de establecer contacto presencial. Está caracterizada por la libertad en el uso del lenguaje, en donde lo privado se hace público dentro del encuentro multidimensional y referencial entre las personas que alguna vez formaron parte significativa en la vida de cada quien decide diseñar un perfil de usuario.

Entre esta multiplicidad de publicaciones se consideran los textos donde privilegia un tipo de escritura sin rigurosidad gramatical ni sintáctica, denominada “vernáculo” (Cassany, 2009), caracterizada por la simplicidad y la oportunidad de crear nuevos códigos y expresiones personales; las noticias y los artículos de revista pueden ser incrustadas directamente en la red o hipervincularse a sitios formales con reconocimiento nacional o internacional; las infografías son básicamente imágenes que representan un proceso cognitivo o de aprendizaje previo; las fotografías son un recurso que guarda cierto atractivo, pues como fragmento de una realidad reflejan tanto la vida cotidiana de las personas como sus actividades sociales; los memes son un recurso básicamente visual que han llamado la atención por su singularidad en el manejo del lenguaje en doble sentido, cargado por la crítica, la burla y la sátira; las caricaturas pueden ser parte de una tira cómica, que a

través de personajes conocidos o trasladados de los medios de comunicación masiva a la red, permiten una crítica a las situaciones del presente; finalmente, los videos siguen guardando cierto atractivo guardando una temporalidad menor que aquellos que se utilizan directamente en las aulas o con un gran contenido educativo.

En ese sentido llama la atención que los temas no necesariamente tienen que ver con aquello que se está trabajando en la escuela, por el contrario, llama mucho más la atención eso que se desprende de los intereses particulares de los usuarios; las aplicaciones informáticas y los videojuegos, encuentran un entorno de fácil acceso sin la necesidad de instalar grandes o complicados mecanismos; y por último, los hipervínculos que sirven de pretexto para salir de la propia red social y que llevan a sitios con información o datos totalmente diferentes a los anteriores, como pueden ser blogs, wikis, páginas personales, etc. A continuación, se ofrece una serie de ejemplos tomando el caso de estudio del grupo de Facebook *Diplomado tecnologías digitales para la educación*. FES:ARAGÓN:

1. **Textos** Las publicaciones tipo texto corresponden a aquellas que tienen como base la palabra escrita, que pueden seguir las reglas gramaticales del idioma o ser parte en la creación de nuevos lenguajes que se van construyendo al interior de las micro comunidades digitales, en este caso pueden surgir por comentarios que se caracterizan por la necesidad de la inmediatez y que por ello van sintetizando las palabras. A fin de cuentas, lo significativo tiene que ver con la oralidad que se desprende de la lectura; es decir que, en el momento de descifrar una nueva palabra, obtiene significado en la resonancia del pensamiento. A eso se le incluye el complemento de expresiones de los ya conocidos emoticones, que son formas animadas representativas de concretos tan abstractos como son las emociones. Los siguientes son los tipos de publicaciones que se pueden encontrar de manera general en cualquier página personal o de grupo en

la red social Facebook. Uno de los principales espacios para publicar textos cortos es aquel que se ubica por la leyenda: “¿Qué estás pensando?”:

Figura 11

Cuadro de comentarios de la red sociodigital Facebook



Nota. Tomado de Facebook.com.

Este apartado se presenta como una provocación directa al pensamiento, de modo que los usuarios se vean obligados a la publicación de contenidos altamente individualizados. Estos son los nodos como origen de las publicaciones que permiten la creación de otros nodos de publicación de cualquier tipo de texto, y es a partir de este que se van construyendo los hipertextos. El modelo regular de hipertexto que se construye es jerárquico, ya que la información se desprende en forma de persianas siguiendo un orden descendente. Así es que se pueden visualizar nodos de publicación de otros usuarios o contactos, con los que se quiera participar y colaborar en la construcción de su hipertexto. Cabe resaltar que en la red social no se crea un solo hipertexto, sino que cada uno de los nodos permite un hipertexto individual. De modo que, en la página personal aparece el nodo original junto con las participaciones de los demás usuarios: el hipertexto que se construye en colaboración social.

2. **Noticias** Son un tipo de publicación que originalmente se encuentra fuera de la red social, pero por las posibilidades del diseño de la interfase se puede compartir, y de esta manera ser parte propia de la red y de los usuarios que pueden verlo y que, por lo tanto, pueden volver a compartir. Existen sitios reconocidos por las cadenas de

noticias, periódicos que han creado sus páginas personales y programas noticiosos de televisión que han recurrido a la publicación de eventos importantes en la red por la obtención de un mayor impacto que en el medio de comunicación masiva de origen.

Figura 12

Ejemplos de noticias que se pueden insertar directamente en la red social



Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header.

3. Artículos de revistas electrónicas especializadas en temas educativos o tecnológicos

Del mismo modo que las noticias, son recursos que comúnmente se encuentran fuera de la red social; sus productos son el resultado de una serie de investigaciones tanto en el ámbito documental como en el práctico. La mayoría de los artículos de revistas electrónicas tienen un comité editorial que revisa y avala la calidad del trabajo, de modo que puede ser publicada o compartida en el caso que sea interesante.

La red sociodigital Facebook tiene grandes ventajas en la apertura hacia información que no se constituye dentro de la propia arquitectura, sino que también existe la posibilidad de salir a los confines de la hiperconexión.

Figura 13

Ejemplo de artículo de revistas con hipervinculación fuera de la red sociodigital Facebook

	MLA	APA
	Apellido, Nombre. "El post de Facebook integro" Facebook. Fecha del post. [Fecha de acceso.]	Nombre de usuario. (Año, mes, día). El post integro [Actualización Facebook]. Recuperado de http://facebook.com
	Apellido, Nombre. (Nombre de usuario). "El tuit integro". Fecha, hora. Tuit.	Usuario. (Año, mes, día). El tuit integro [tuit]. Recuperado de http://twitter.com/usuario
	Título del video. Fecha de publicación del video. Youtube. Web. Fecha de acceso.	Apellido, inicial del nombre. (Año, mes, día). Título del video. [Archivo de video]. Recuperado de http://www.youtube.com/ URL específica
	Apellido, Nombre. "Título de la entrada del blog". Título del blog. Editor. Fecha de publicación. Web. Fecha de acceso.	Apellido, inicial del nombre. (Año, mes, día). Título de la entrada del post del blog. [Mensaje del blog]. Recuperado de http://xxxxxx.com
	Apellido, Nombre. "Título del mensaje". Mensaje para "nombre del destinatario". Fecha del mensaje. Email.	Se cita en el texto, no en la lista de referencias. Iniciales y apellido del emisor (comunicación personal, mes, día, año)

Sistema de Bibliotecas

Especialización en Comunicación Política EAFIT
March 24, 2015

Las redes sociales ofrecen hoy información relevante para documentos académicos. El Sistema de Bibliotecas de la Universidad de los Andes, Biblioteca Uniandes, ...

Like Page

Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

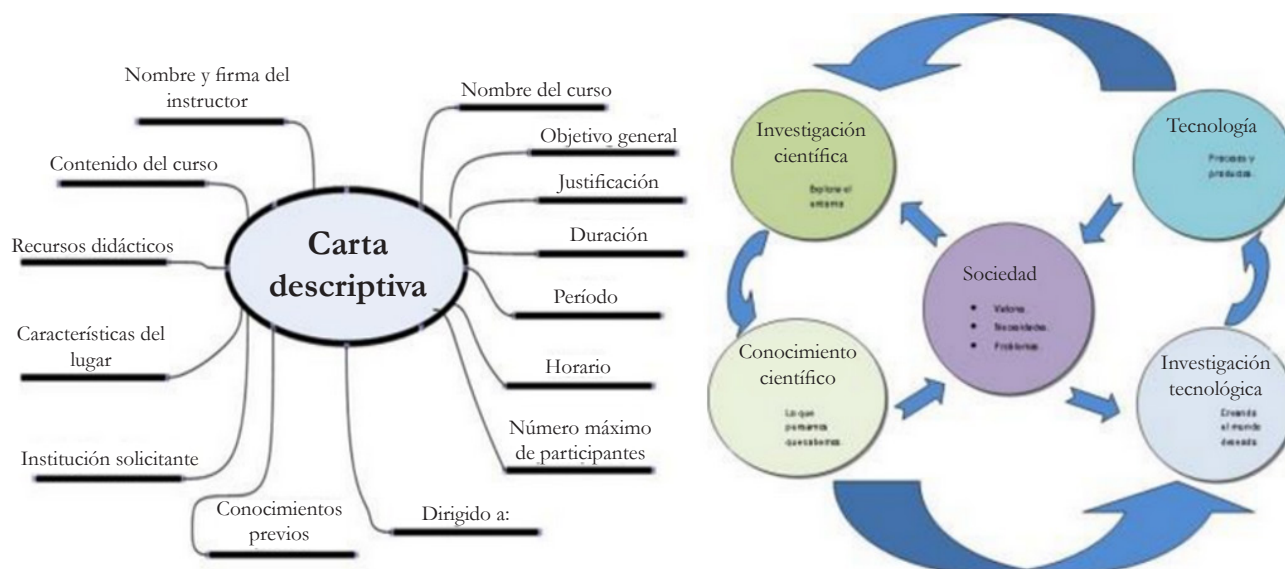
4. **Infografías** Se entiende como una representación gráfica de una síntesis de conceptos o imágenes. Permite la construcción de reales mapas de conceptos que considera los elementos más importantes de una idea más compleja, vincula principalmente lo gráfico con lo escrito en una producción visual como resultado de un proceso cognitivo, pero que a su vez sintetiza un trabajo mucho más elaborado.

Las infografías han ido evolucionando no solo en la representación gráfica de procesos o síntesis de información, sino también a gráficos que articulan lo visual con lo escrito. Su mayor uso ha sido en el campo de la publicidad gráfica como una forma periodística

dibujada para informar, según Valero (2001), debe cumplir con ciertas características, entre las que sobresalen el significado, la intención de la información, elementos icónicos precisos, proporción estética, concordancia entre elementos visuales y escritos.

Figura 14

Ejemplo de infografías en configuración mapa conceptual y esquema de procesos



Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

5. Fotografías La palabra fotografía quiere decir “diseñar o escribir con luz”, es una técnica para la obtención de una imagen impresa sobre un papel. Los alcances de los dispositivos tecnológicos permiten capturar una serie de imágenes de la realidad concreta, que pueden ser compartidas directamente en el entorno sin la necesidad de llegar a la impresión en papel. Las fotografías que existen dentro de la red social van desde aquellas que se toman las propias personas denominadas selfies; las panorámicas de paisajes, de eventos sociales, vacaciones, etc., que de alguna manera van representando la vida cotidiana de las personas.

Figura 15

Fotografía del grupo en sesiones de laboratorio de cómputo



Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

6. **Los memes** La palabra meme se usa para describir una idea, símbolo o fenómeno de manera explosiva, utilizando un lenguaje sarcástico o de crítica que intenta provocar un proceso reflexivo. Juega con el doble sentido en términos del pensamiento para que, a través de la imagen se disminuya un rasgo violento o de tensión como componente mismo de la imagen que se construye. Dice Arango (2015), que los memes pueden entenderse como un fenómeno de la cultura digital, que implican una resignificación. En Facebook, se han convertido en unidades gráficas que complementan un comentario, o que por sí solos son una provocación para interactuar. La idea es partir de imágenes conocidas que conllevan ciertas expresiones gesticulares o corporales, que, a través del complemento textual, adquieren un nuevo sentido, apegado al lenguaje lúdico.

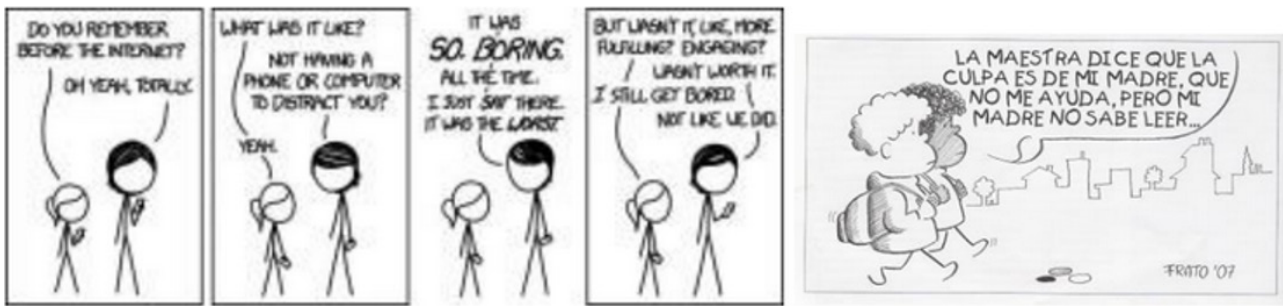
Figura 16

Ejemplos de memes



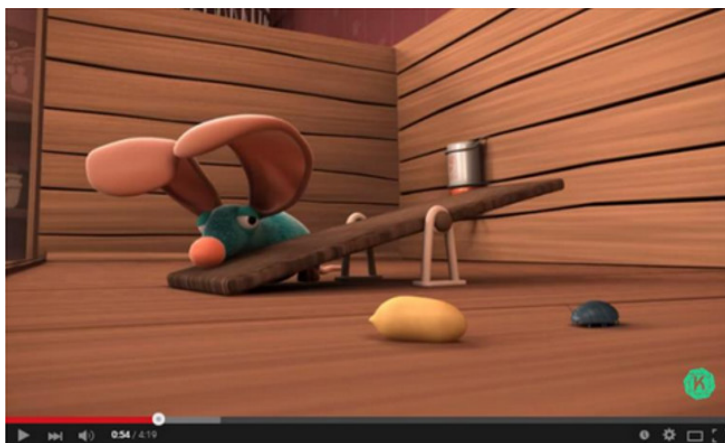
Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header.

7. **Caricaturas** Es un producto visual que puede constituirse desde una sola imagen con un mensaje o descripción de eventos, como una serie de caricaturas que podrían constituir una narración gráfica más conocida como historieta. En los países anglosajones este tipo de producciones gráficas lleva el nombre de cómic, caracterizado por utilizar como personajes a superhéroes que trabajan por establecer el bien y la justicia. En los países latinoamericanos se le llama historieta, y el fin de la historia es describir situaciones sociales, políticas o ideológicas que ante los ojos de la producción gráfica son criticables. En México, los antecedentes del periódico y la revista se encuentran en las caricaturas de corte político que sirvieron de apoyo para que la población vulnerable percibiera las situaciones de abuso y descuido del gobierno en turno. Las caricaturas presentan principalmente un dibujo que lleva consigo un mensaje o una denuncia.

Figura 17*Ejemplos de caricaturas*

Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header.

8. Videos Por principio es una técnica de grabación de imágenes y sonidos que en su conjunto constituyen un discurso audiovisual. Puede realizarse con una serie de fotografías o imágenes divididas por efectos de transición entre las llamadas diapositivas o slides. Los videos pueden ser documentales cortos producidos por los propios usuarios de la red, compartidos de sitios fuera de la propia red, como reflejo de la vida cotidiana de las personas. También pueden ser cortometrajes con una construcción multimedia y digital que puede representar eventos reales como virtuales.

Figura 18*Ejemplos de videos*

Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header.

La gama de videos que se pueden publicar es realmente amplia, ya que lo interesante en este caso sería el tratamiento del contenido traducido a una serie de imágenes en movimiento. Algunos videos pueden tener diálogos o complementos escritos que colaboran a la comprensión total del mensaje audiovisual.

- 9 **Aplicaciones informáticas** Las aplicaciones informáticas son pequeños scripts o programas que se instalan en la propia red social con el rasgo característico por la alta interactividad entre el usuario y la interfaz. Realmente las aplicaciones informáticas son extensas, ya que pueden servir para diseñar páginas electrónicas, blogs, wikis, para el uso de plataformas de teleformación.

Figura 19

Ejemplos de aplicaciones informáticas



Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header.

10. **Juegos interactivos educativos** Son programas informáticos que tienen por intención el desarrollo de habilidades, estrategias, destrezas más cognitivas que motoras. Con el rango de lo educativo, van enfocadas al fomento de aprendizajes en torno a la solución de problemas, creatividad, expresión artística, al juego simbólico, entre otros.

Figura 20

Ejemplos de juegos interactivos en red

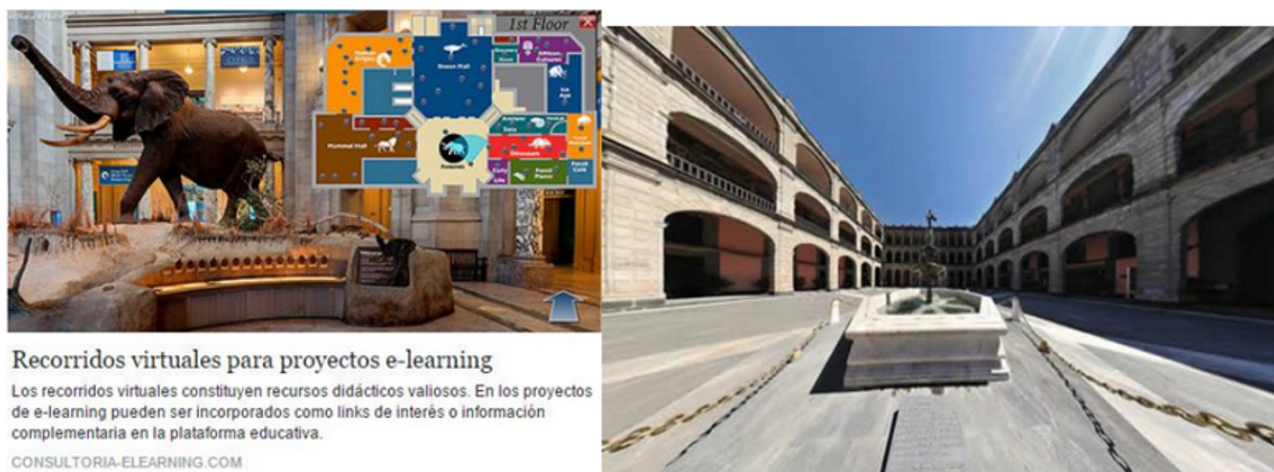


Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

11. **Hipervínculos** Son recursos fuera de la red social Facebook, que por sus propias características digitales son imposibles de visualizar dentro de la misma red. De tal manera, que solo se puede insertar una imagen o la dirección electrónica del recurso de origen. Los hipervínculos pueden considerar información y recursos que no pueden encontrarse en el mismo Facebook o que tienen sitios especializados que no permiten introducirse en la estructura digital de la red social. Pueden ser también fotografías, videos, memes, páginas personales, de noticias y empresas reconocidas, instituciones educativas, museos, etc. Pero por su alta capacidad de almacenamiento no pueden ser visualizados dentro del espacio hipertextual de Facebook.

Figura 21

Ejemplos de sitios con hipervínculos dentro de la red sociodigital Facebook



Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header

Todos estos productos, ahora digitalizados pueden ser compartidos como pretexto para establecer vínculos de identificación, como una provocación para que los contactos comenten o simplemente como un recurso dispuesto para quien lo requiera. El uso de diversas tecnologías, sus procesos, medios y lenguajes como productos simbólicos en la Educación Superior se ha extendido no solo en los procesos presenciales, sino también en propuestas para la actualización, la capacitación y formación permanente.

Con todo el bagaje de información que se ha consolidado como marco de análisis para la etapa con actividades y rasgos cuantitativos ubicada en el siguiente capítulo, es que se parte precisamente del tipo de publicaciones que comparten los usuarios del grupo paralelo a las prácticas académicas del diplomado para el uso de tecnologías de la información y comunicación pedagógico-didáctica. No obstante, antes de ello, se expondrá cómo se relacionan los usuarios y las publicaciones respecto al grado de identificación que puedan percibir ante ellas.

3.3 Grado de identificaciones según las publicaciones compartidas en Facebook

Adentrarse al campo de la red social Facebook para cuestiones de investigación no es una tarea fácil, pues las evidencias como hechos sociales y comunicativos se van acumulando a un ritmo acelerado, además persiste la diferencia en la interpretación de estos datos con la intención por analizar y reflexionar sobre los procesos de participación que los usuarios realizan en la búsqueda de información, también comentando y compartiendo una serie de productos multimedia que presuponen pueden servir o interesar a sus contactos. Los contenidos de las publicaciones son tan diversos como lo son las necesidades o intereses, ya sean personales o laborales (de los diferentes campos profesionales); como por ejemplo, en el ámbito laboral en el que se desenvuelve el pedagogo, ya sea alrededor de temas educativos, didácticos, en cuanto a los perfiles de docencia; de aprendizaje en el desarrollo de habilidades cognitivas como en la inquietud por el dominio de recursos informáticos que ofrezcan experiencias de innovación tecnológica.

El análisis con rasgos cuantitativos se realiza partiendo de las publicaciones que se comparten en el grupo de estudio en Facebook, el cual se creó a la par de la primera generación del diplomado *Tecnologías para la información y comunicación pedagógico-didáctica*, lo que permite esbozar más o menos el tipo de contenidos que les llama la atención con respecto a sus intereses personales o necesidades laborales, cómo estos materiales hipermedia impactan en el grado de aceptación, rechazo y relaciones de reciprocidad entre sus integrantes. Se pueden destacar entre esas publicaciones, los hipervínculos de sitios provenientes de la red en general como del propio Facebook, así como videos, caricaturas, infografías, documentos, artículos de revista, noticias, entre otros.

Es claro que, en grupos con estudiantes de diferentes generaciones, presentan una brecha en el uso de tecnologías, por lo que, los estudiantes especialistas en tecnologías tienen

mayores oportunidades por encontrar recursos en otros sitios fuera y dentro de la red. Mismos que causan un atractivo singular como provocación para comentar y de este modo establecer ciertas relaciones entre ellos. Aun cuando los usuarios del grupo tienen oportunidad de verse en los espacios presenciales, la complicación real es cuando deben de trabajar colaborativamente separados geográficamente, ya que cada uno de ellos por sus propias características, la mayoría de las veces no pueden intercambiar información de manera sincrónica, es decir que las posibilidades de conexión en tiempo real están un tanto limitadas.

Al respecto, es que se va creando cierta confianza para publicar una serie de recursos en los cuales van interviniendo una serie de dimensiones tanto internas (en la distinción de rasgos individuales e internos en cuanto a la personalidad) como otros externos en términos de relación social. De modo que, las interacciones en el grupo de estudio pueden o no afianzar aquellas que se van dando de manera presencial, además de constituirse como un campo para solucionar aquellas dudas que vayan quedando en el transcurso de las sesiones presenciales o de la exigencia de las tareas con sentido autónomo no presencial y que no guarden necesariamente una temporalidad. La arquitectura como estructura hipertextual de la red sociodigital Facebook considera una página de inicio caracterizada en su mayoría por imágenes que dan cuenta de un perfil de usuario; una serie de espacios libres para publicar y comentar de diversa manera ya sea mediante escritos o recursos textuales, videos, imágenes, memes y caricaturas; así como la posibilidad de hipervincular en recursos más complejos que pueden revisarse, descargarse o reproducirse fuera de la propia red.

En la página de inicio del grupo sociodigital del diplomado se constituye visualmente por una mano extendida, ofreciendo la bienvenida hacia una computadora y todo lo que su ambiente conlleva. Siendo un grupo cerrado, está dirigido solo a aquellos usuarios inscritos en el diplomado con opción a titulación en la modalidad semipresencial.

Figura 22*Perfil de inicio del grupo sociodigital de los usuarios del diplomado*

Nota. Tomado de https://www.facebook.com/groups/457772147660629/?ref=group_header.

Si bien el interfaz ha sido modificado ligeramente, el grupo social se construye como un espacio paralelo a las prácticas presenciales que se realizan en la dinámica formal del diplomado de Tecnologías para la información y comunicación pedagógico-didáctica, compartir información no obedece a una temática en particular, existe una marcada libertad por distribuir cualquier tipo de contenido, lo que facilita la elección, revisión y participación en diversas conversaciones. En esta participación a través de las publicaciones y comentarios, es que los usuarios van estableciendo ciertos vínculos de identificación tanto de aceptación como de rechazo.

a. Nominaciones de Aceptación (NA) La aceptación, se encuentra marcada por el agrado en el tipo de contenidos de ciertas publicaciones que tienen correspondencia con las intenciones de la creación del grupo de estudio, considerando los campos de intersección de los pedagogos, maestros, psicólogos, etc., en cuanto a la docencia, la educación, las críticas a la escuela y a los procesos tradicionalistas, las habilidades del pensamiento en relación a los dominios traducidos en aprendizajes, así como en las

habilidades para el manejo de la tecnología en la informática, el software educativo, los productos videográficos, de igual modo los materiales gráficos de los memes, caricaturas, infografías y fotografías. En el mismo sentido, la aceptación refleja la cercanía en el deseo por mantener relaciones estrechas, puede estar marcada por una expectativa social de integración o pertenencia a un grupo, en consideración a él, se pueden identificar por subgrupos por el grado en el que sus publicaciones pueden ser compartidas, se comentan y discuten en otros espacios. La aceptación está marcada por la necesidad de reconocimiento, en hacerse “notar” a los demás; como facultad humana, tendría que ver con la convivencia armónica, la seguridad y en cierta medida de amistad.

b. Nominaciones de Rechazo (NR) El rechazo por su parte refleja el desagrado, hace referencia a circunstancias por las que las personas son excluidas de los grupos sociales. En estos términos, del mismo modo que en la aceptación, las personas tienen comportamientos que buscan la integración, como en este caso el aislamiento, como separación de la conformación de los grupos. El individuo que se hace invisible ante los demás, guarda ciertas ventajas, pues es perceptor de las circunstancias generales que realizan los demás. En este caso, habla de una persona que no tiene las intenciones por compartir al grupo sus experiencias, conocimientos o recursos tanto de enseñanza como de aprendizaje, o por el otro lado, que no ha desarrollado las habilidades tecnológicas para introducirse en los espacios sociodigitales. Cabe resaltar la diferenciación entre la nominación que se realiza a partir de la percepción que el grupo tiene sobre un usuario, y la identificación como el grado de conciencia del impacto que la propia acción comunicativa causa en el grupo sociodigital.

En la determinación del grado de identificación en términos de aceptación y rechazo es que se adapta el cuestionario sociométrico para la evaluación de la competencia

social entre iguales, que recomienda la asociación GREI (Grupo Interuniversitario de Investigación del rechazo entre iguales en el contexto Escolar), que incluye a varios investigadores de Universidades Españolas, considerando las siguientes preguntas:

1. ¿De qué personas te gusta lo que publican? Nominaciones de Aceptación Recibidas (NAR): La opinión de los demás con respecto a las publicaciones.
2. ¿Qué personas crees que les gustan tus publicaciones? Identificaciones de Aceptación (IA): La autopercepción del impacto de aceptación de las propias publicaciones.
3. ¿De qué personas te molesta lo que publican? Nominaciones de Rechazo Recibidas (NRR): La opinión de rechazo que el grupo demuestra ante cierto tipo de publicaciones.
4. ¿Qué personas piensas que no les gustan tus publicaciones? Identificaciones de Rechazo (IR): La autopercepción del impacto de rechazo de las publicaciones.

3.3.1 Nominaciones de aceptación recibidas [NAR]

Las nominaciones de aceptación recibidas o NAR indica el nivel de preferencia o atractivo de un alumno entre sus compañeros, marca el número de veces que un usuario ha sido nominado en términos de aceptación por sus compañeros.

3.3.2 Identificaciones de aceptación [IA]

Las identificaciones de aceptación o IA indica las percepciones que tienen de sus propias publicaciones como las expectativas positivas que cree que le habrán nominado sus compañeros de grupo en términos de aceptación.



inconcebible. El impacto del uso de Facebook en los docentes básicamente se resume en que este aprovechamiento depende de la experiencia que tenga respecto a esa tecnología o algunas otras y de los resultados que observe en sus estudiantes (López et al., 2017). Así pues, es necesario que tanto profesores como alumnos se concentren en desarrollar algunas competencias en el ámbito de las Tic (Area y Pessoa, 2012):

- a. Competencia instrumental: relativa al dominio técnico de las Tic
- b. Competencia cognitivo-intelectual: aprender a utilizar de forma inteligente la información obtenida
- c. Competencia sociocomunicacional: habilidades para la creación de textos, trabajo colaborativo e interacción en las redes sociales
- d. Competencia axiológica: adquisición de valores éticos y democráticos con relación al uso de la información y las Tic
- e. Competencia emocional: relativa a la gestión del conjunto de afectos, sentimientos y pulsiones emocionales provocadas por la experiencia en los entornos digitales

Por otro lado, en el estudio de Abúndez et al. (2017) se concluyó que los estudiantes de nivel medio superior se muestran bastante dispuestos a realizar sus actividades académicas utilizando Facebook, pues consideran que este dinamiza las prácticas tradicionales del proceso enseñanza-aprendizaje impartidas en los salones de clase; a su vez, aunque la educación no termine de ser presencial solamente o tome el concepto híbrido, los estudiantes de educación media superior prefieren el uso de las redes sociales como punto de interacción para complementar las enseñanzas y recibir la información y retroalimentación correspondientes. Cabe precisar que los estudiantes, ya que son jóvenes y están inmersos en la sociedad digitalizada desde casi su inicio, presentan menos dificultades en cuanto al

uso de las redes sociales como Facebook para su formación universitaria, es más, toman a la red como un medio “que genera motivación, capacidad de convocatoria, trabajo en equipo e interacción con los docentes” (Abúndez et al., 2015, p. 126). Y es que aparte de la posibilidad de encontrarse en un espacio físico, los alumnos ahora pueden reunirse virtualmente sin la necesidad de coordinar puntos geográficos específicos u horarios arraigados, además siendo una red social base de su entretenimiento, se encuentran más familiarizados con la plataforma y lo ven menos como un trabajo y más como un hobby; por otra parte, aprovechan la estructura de la red para sus trabajos en equipo y sienten la libertad de interactuar y dejar preguntas a sus profesores, permitiendo a su vez que otros compañeros participen también de esas conversaciones.

Por último, cabe señalar que la educación, al igual que los otros ámbitos de la sociedad, necesita avanzar a la par de las innovaciones que se presenten en la tecnología, por un lado, para propiciar conocimientos bajo técnicas más optimizadas que servirán en el vivir diarios de sus educandos y por el otro, porque de esa manera entenderá cómo los estudiantes pueden responder a esos cambios y propondrá medidas al respecto. En este caso, por ejemplo, aunque se toma a la red social Facebook como una herramienta educativa, también se procura determinar de qué manera influye en la identidad de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN DE LOS RASGOS IDENTITARIOS DE LOS USUARIOS CON MAYOR GRADO DE IDENTIFICACIÓN EN FACEBOOK

Se han abordado los temas de educación superior, tecnologías de información y comunicación, redes sociales e hipermedia para llegar finalmente a este punto. Para determinar el grado de identificación de las personas en Facebook, se analizará un caso de estudio desarrollado por la doctora en Pedagogía Sara Lilia De la Trinidad Mora (2017). El procedimiento consistió en hacer una revisión de las publicaciones de un grupo de estudio a su cargo conformado por 32 estudiantes del diplomado en *Tecnologías para la información y comunicación pedagógico-didáctica*, a partir del 24 de noviembre del 2013 al 24 de mayo del 2014, fecha de inicio y término del acto académico formalmente, con lo que se obtuvo un total de 892 nodos (publicaciones), de los cuales, resaltan los comentarios textuales y la posibilidad de navegar fuera de la red social con los hipervínculos.

Tabla 1

Total de nodos publicados por grupos de acuerdo con el tipo de contenido

Hipermedia	Nodos del grupo	%
Noticias	22	2.46
Esquemas	22	2.46
Caricaturas	33	3.69
Juegos	36	4.03
Fotografías	39	4.37
Aplicaciones informáticas	43	4.82
Artículos de revista	73	8.18
Videos	49	5.49
Memes	51	5.71
Hipervínculos	215	24.10
Textuales	309	34.64
Totales	892	99.95

Nota. Tomado de Sara De la Trinidad (2017).

Los nodos son las publicaciones de origen que pueden provocar que los usuarios se sientan impulsados para comentar de manera textual dentro de la misma publicación o insertando una serie de recursos que usan una diversidad de lenguajes y dispositivos tecnológicos, dentro y fuera de la propia red. Además del tipo de publicación, un dato relevante tiene que ver con los usuarios del grupo de estudio que publican estos recursos. Para ello se muestra el siguiente cuadro de doble entrada utilizando las claves para el análisis cuantitativo de las publicaciones y los usuarios (se guarda el anonimato de los usuarios asignándoles ciertas claves) de la siguiente manera:

Tabla 2

Nomenclatura para identificación de Usuarios del grupo sociodigital

Rasgo	Nomenclatura
Usuario	U
Género masculino	M
Género femenino	F
Secuencia	001

Nota. Tomado de Sara De la Trinidad (2017).

Para denominar por ejemplo al Usuario del género Masculino, que en la lista de cotejo recibió el número 0016, será identificado como UM0016. En esta participación a través de las publicaciones y comentarios, es que los usuarios van estableciendo ciertos vínculos de identificación. Del total se encuentran datos individuales acerca de las personas que inician dichos comentarios y publicaciones. Para este estudio se consideran a los usuarios con mayor número de nodos publicados (UM0016, UF002 y UF004), los cuales se desempeñan de la siguiente manera:

Tabla 3

Total de nodos de publicación de los tres usuarios con mayor número de publicaciones

Hipermedia	UM0016	UF002	UF004	Total
Noticias	0	0	0	0
Esquemas	8	11	2	21
Caricaturas	9	11	10	30
Juegos	3	9	11	23
Fotografías	0	4	1	5
Aplicaciones informáticas	11	13	8	32
Videos	8	12	8	28
Memes	11	9	7	27
Artículos de revista	31	23	17	71
Hipervínculos	45	38	23	106
Textuales	76	45	38	159
Total	203	175	125	502
Comentarios	891	602	465	
Likes	1376	1342	587	

Nota. Tomado de Sara De la Trinidad (2017).

De todas estas publicaciones, se puede deducir que hay una necesidad por compartir información y también un interés por analizar la que comparten los demás integrantes del grupo. De acuerdo con los datos obtenidos, los comentarios textuales son un pilar en el establecimiento de relaciones de comunicación, asimismo, el contenido publicado obedece a ciertos rasgos, descritos a continuación:

- a. Los esquemas abarcan, tanto los cuadros sinópticos, los mapas mentales y conceptuales, así como las infografías, y aquellas representaciones visuales que sintetizan ciertos contenidos.
- b. Las caricaturas, abarcan un conjunto de producciones que toman como base el lenguaje del cómic o la historieta, en el que existe un personaje principal que critica o denuncia actos impropios o de injusticia social.
- c. En la parte de los juegos, se consideran aquellos que simulan acciones físicas como proyección personal, en donde se resaltan acciones de reto en la resolución de problemas y en la creatividad, por ejemplo.
- d. Aplicaciones informáticas como término general, abarca una serie de productos digitales, interactivos, multimedia, disponibles en red, ya sean sitios para diseñar, publicar artículos, presentaciones dinámicas, recorridos virtuales, y en tercera dimensión, software educativo y para ofimática.
- e. Se percibe un marcado interés por los artículos de revista, cuyo contenido tiene que ver con temas sobre educación, escuela, docencia, didáctica, pedagogía, aprendizaje, habilidades cognitivas, así como en las habilidades necesarias para el manejo e implementación de aplicaciones informáticas, en la multimedia y los interactivos, por ejemplo.
- f. Los videos son un producto que combina el lenguaje sonoro con la imagen en movimiento; desde la raíz videns hace referencia a las potencialidades de articulación sensorial en la percepción.

- g. El uso de los memes, considera un lenguaje marcado por la crítica y el sarcasmo, que de una manera indirecta abre las posibilidades para transmitir cierto tipo de mensajes, que, gracias a la composición visual y escrita, se va disminuyendo una probable carga de violencia simbólica.

En todo este contexto, después de cierto tiempo en el que se han compartido experiencias, puntos de vista, colaborado en trabajos y proyectos escolares, es evidente que exista cierto conocimiento acerca de las personas, sus modos de Ser y expresarse. Al final, los usuarios como integrantes de un grupo de estudio tienen plena conciencia de lo que sus publicaciones provocan a los demás. En cuanto a la dinámica que se va desarrollando en el grupo social, se podría decir que los estudiantes que son más activos en publicaciones a la par van ganando cierto grado de atracción y popularidad llegando a considerarse como líderes. El tipo de mensaje escrito como el tipo de recursos multimedia, reflejan tanto aspectos internos que componen la personalidad de los usuarios, como aquellos externos en cuanto a la influencia del campo social y cultural. A partir del tipo de publicaciones, los usuarios comienzan a identificarse entre sí, estableciendo vínculos tanto de aceptación como de rechazo. Para continuar, es necesario establecer el objetivo en sí del presente trabajo, así como lo que se espera confirmar o desestimar y el método para su investigación:

4.1. Objetivos de la investigación

4.1.1. *Objetivo general*

Analizar los rasgos identitarios que los usuarios con mayor grado de identificación en un grupo social en Facebook representan a través de sus publicaciones hipermedia.

4.1.2. Objetivos específicos

- a. Conocer los hábitos de uso de los usuarios de un grupo social en Facebook.
- b. Descubrir el modo en el que se establecen los lazos de identificación entre los usuarios del grupo social en Facebook a fin de identificar a los sujetos que guardan mayor grado de atracción de acuerdo con el tipo de publicaciones hipermedia que comparten.
- c. Identificar y reflexionar sobre las dimensiones que intervienen en la identidad, a fin de articular con el tipo de publicaciones hipermedia que reflejan los modos de representación no presencial.

4.2. Hipótesis

- a. Los usuarios del grupo social en Facebook que tienen mayor número de publicaciones tienen a su vez mayor número de comentarios.
- b. Las publicaciones hipermedia provocan cierto tipo de interacciones de identificación de aceptación, rechazo o reciprocidad.
- c. En las publicaciones hipermedia se reflejan las dimensiones de la identidad virtualizada en una representación consciente de lo que las propias personas quieren dar a conocer de sí mismas.

4.3. Tipo, diseño y nivel de investigación

4.3.1. Tipo de investigación

La investigación fue de tipo descriptiva porque se observa el fenómeno estudiado tal como en la realidad.



4.3.2. Diseño de investigación

La investigación tuvo un diseño no experimental porque no se manipularon las variables de estudio para obtener diferentes resultados.

4.3.3. Nivel de investigación

La investigación fue de nivel mixto porque se realizaron análisis tanto de índole cuantitativo como cualitativo.

4.4. Población y muestra de la población

La población se constituyó de 32 personas con carácter de egresado: 29 fueron estudiantes de licenciatura de tecnología, 2 fueron estudiantes de sociología y 1 fue un egresado de una escuela Normal de México especializado en matemáticas. De estas personas, solo tres fueron varones y las edades de todos fluctuaron entre 23 y 54 años.

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.5.1. Técnicas de recolección de datos

- a. La encuesta para el análisis cuantitativo
- b. La observación para el análisis cualitativo

4.5.2. Instrumentos de recolección de datos

Para el análisis cuantitativo, se realizaron trabajos de sociometría para observar las relaciones entre usuarios mediante un cuestionario y así concretar un sociograma grupal hecho con el programa informático SOCIOMET. La sociometría se caracteriza por analizar relaciones bidireccionales de los participantes en medio de una interacción. En esta, los usuarios

deben responder espontánea e interesadamente para conocer su interesada opinión según criterios definidos, duraderos y fuertes.

Para el análisis cualitativo, se observó los rasgos característicos de las publicaciones compartidas entre personas con mayor grado de identificación. En efecto, se describieron los perfiles de los usuarios adentrados en una dinámica grupal. Por lo tanto, se recurrió al modelo SPEAKING para analizar los diversos comentarios escritos dentro de las publicaciones en medios.

4.5.3. Análisis e interpretación de resultados

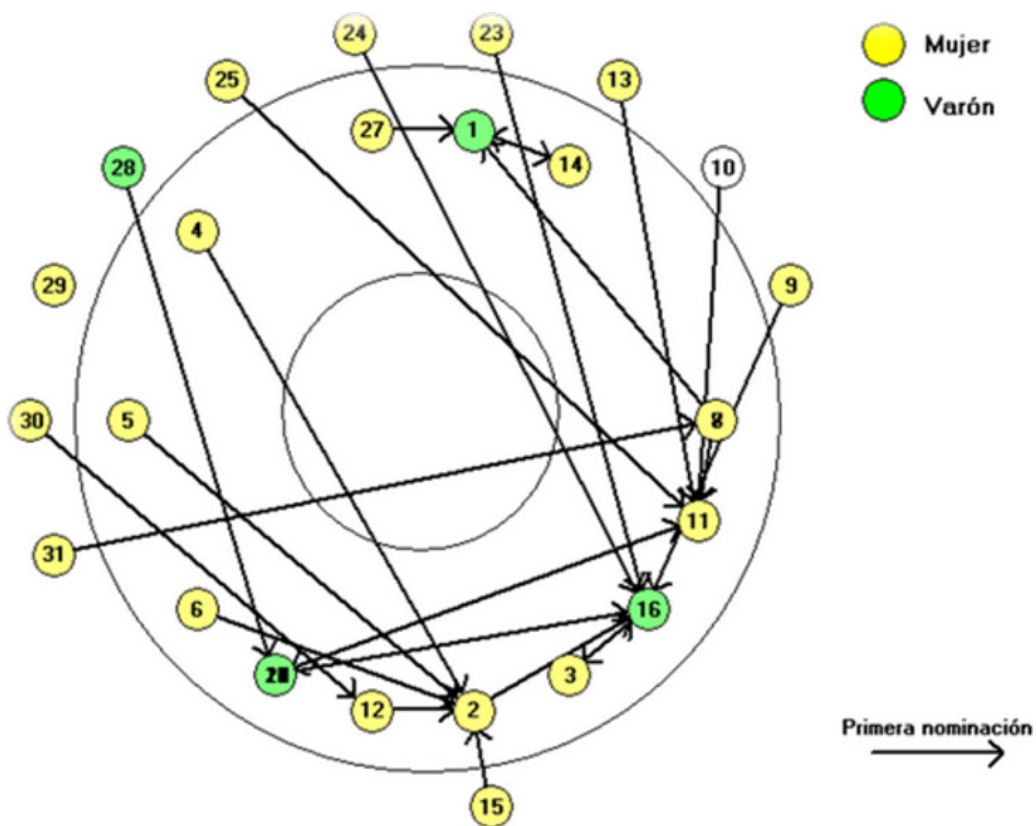
Se retoma el hecho de que el instrumento se aplica a 31 de los 32 estudiantes de la primera generación del diplomado en tecnologías, el 17 de mayo del 2014, casi por terminar formalmente las actividades académicas, suponiendo que en todo el transcurso del evento tuvieron oportunidad de interactuar y conocerse tanto en los espacios presenciales como a través del uso del Facebook como recurso de comunicación complementario. Los datos se ingresan al programa informático SOCIOMET, que arroja datos estadísticos tanto individuales como en la totalidad del grupo. El SOCIOMET, elabora sociogramas para las Nominaciones que el grupo realiza con respecto a la individualidad; y una tabla de doble entrada, para los datos de autopercepción de identificaciones tanto de aceptación como de rechazo, como dato extra, ubica a cada uno de los usuarios en subgrupos de identificación en: preferidos, rechazados, ignorados y medios; como un estatus con respecto a una posición que guarda con respecto al grupo de la siguiente manera:

Nominaciones de Aceptación Recibidas (NAR). Opinión que los demás tienen respecto a las publicaciones que se comparten. Indica el nivel de preferencia o atractivo de un usuario entre sus compañeros. Número de veces que un participante ha sido nominado positivamente por sus compañeros. Según estos datos sobre la posición individual con

respecto al grupo, se puede identificar que los usuarios UM0016, UF002 y el UF0028, tienen nominaciones de aceptación altas en correspondencia con lo que el grupo opina de ellos. Estos datos son sumamente significativos, pues proporcionan datos objetivos acerca del impacto que las publicaciones tienen hacia la totalidad del grupo, y de donde se podría desprender el análisis cualitativo de los rasgos identitarios en interacción social..

Figura 23

Perfil de inicio del grupo sociodigital de los usuarios del diplomado

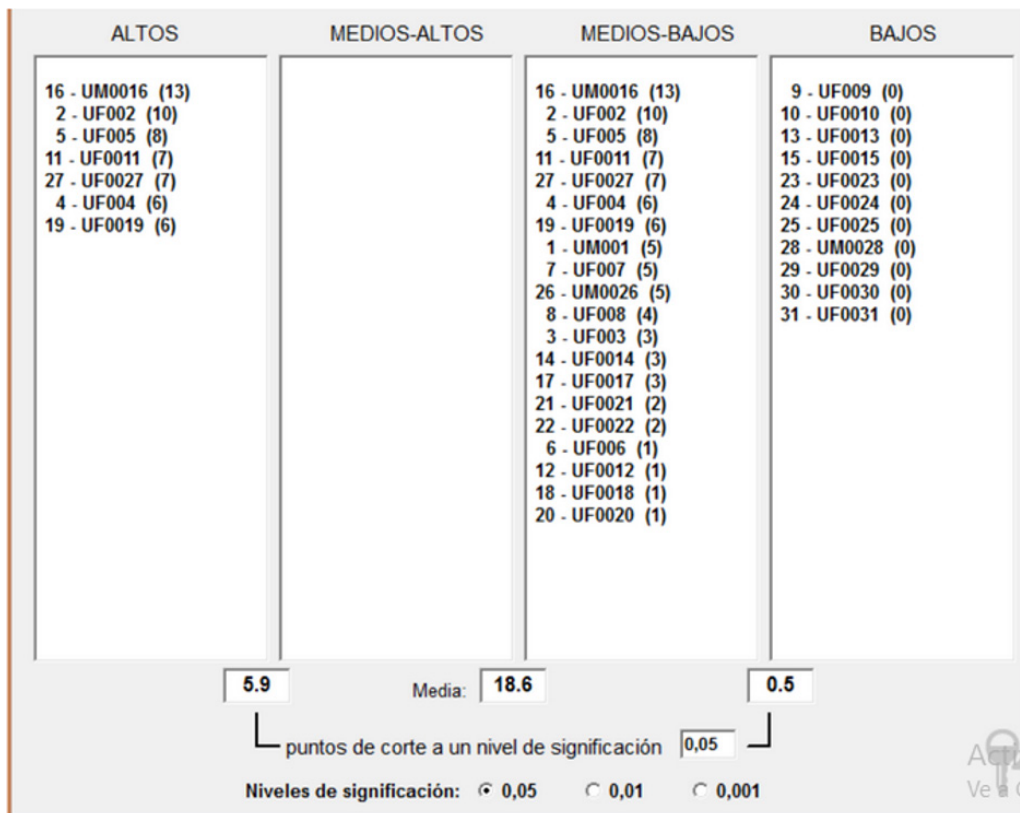


Nota. Tomado de Sara de la Trinidad (2017).

Los sociogramas permiten de una manera gráfica considerar la posición que los integrantes de un grupo guardan entre sí, por lo que se puede determinar que gran cantidad de estudiantes se encuentran como observadores de las publicaciones de la red social que nominan, pero no son nominados.

Identificaciones de Aceptación (IA). Autopercepción del impacto que las propias publicaciones provocan. Se considera la propia percepción sobre la actuación que las publicaciones pueden desencadenar en los demás integrantes del grupo de estudio, denominadas Identificaciones de Aceptación (IA) como un Indicador del nivel de reputación de Aceptación del alumno entre sus compañeros, habla de los usuarios que creen que otro alumno les habrá nominado en términos de aceptación, así también considera el nivel de conciencia que se tiene sobre el impacto de sus publicaciones, así como las reacciones que provoca a la par de la colectividad en general. La siguiente tabla muestra los resultados significativos, donde el UM0016, UF002 y UF005 saben que sus publicaciones causaron cierta impresión destacada.

Al respecto se puede percibir que los usuarios UM0016, UF002 y UFOO5 comparten tanto un nivel de autopercepción alto como medio bajo.

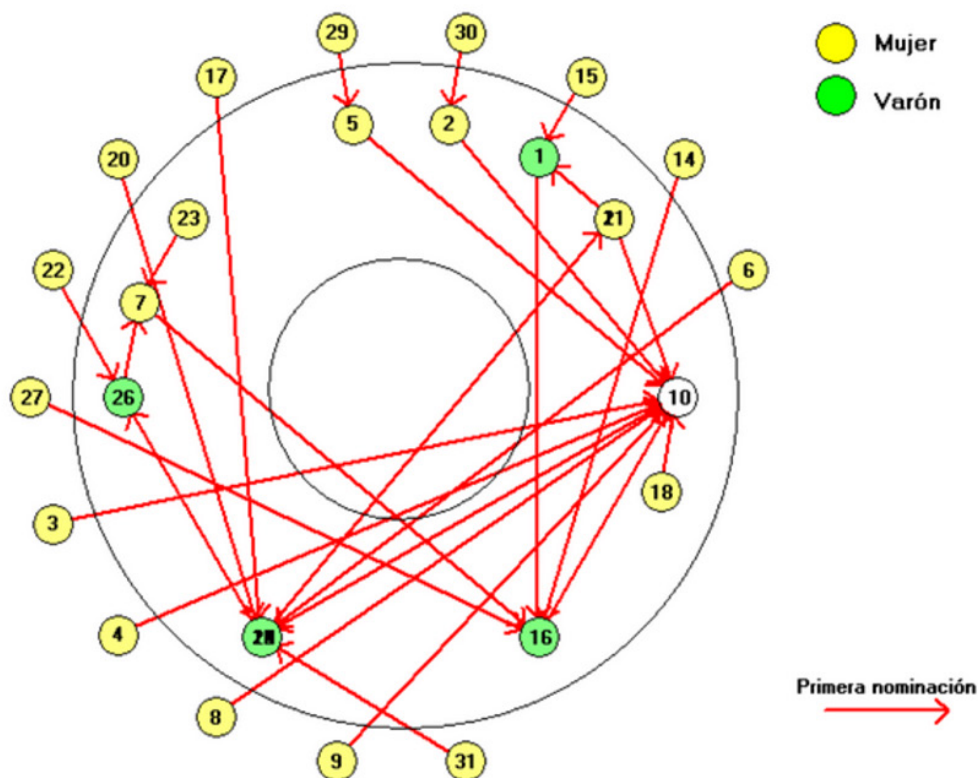
Figura 24*Identificaciones de Aceptación*

Nota. Tomado de Sara de la Trinidad (2017).

Nominaciones de Rechazo Recibidas (NRR). Opinión de rechazo que el grupo demuestra ante cierto tipo de publicaciones. Es un indicador del nivel de exclusión o antipatía de un alumno entre sus compañeros. Número de veces que un alumno ha sido nominado en términos de rechazo por sus compañeros, en donde se puede percibir que los usuarios UF0010, fue nominado por 10 de sus compañeros; así el UM0026 tuvo 5 nominaciones y el UF0018 obtuvo 7 nominaciones, tiene nominaciones de rechazo altas, con una media del 18.6 %. Se visualiza el sociograma de la siguiente manera:

Figura 25

Nominaciones de Rechazo Recibidas



Nota. Tomado de Sara de la Trinidad (2017).

Identificaciones de Rechazo (IR). Autopercepción del impacto de rechazo de las publicaciones. Son un indicador del nivel de reputación de rechazo que el usuario percibe de sus compañeros. Indica el número de usuarios que creen que dicho compañero les habrá excluido. Las Identificaciones como impresiones de rechazo altas corresponden a los usuarios UF0010, UM0026, y el UF0018, mientras que las percepciones de rechazo bajas de los nodos de publicación corresponden a los usuarios UF003, UF004, y el UF005.

En correlación con los datos obtenidos en la figura 26, los estudiantes con nominaciones de rechazo tienen plena conciencia de que sus publicaciones no resultan del agrado del grupo social en general.

Figura 26*Identificaciones de Rechazo*

ALTOS	MEDIOS-ALTOS	MEDIOS-BAJOS	BAJOS
10 - UF0010 (17) 26 - UM0026 (16) 18 - UF0018 (8) 28 - UM0028 (8) 1 - UM001 (6) 7 - UF007 (6) 11 - UF0011 (6) 16 - UM0016 (6)		10 - UF0010 (17) 26 - UM0026 (16) 18 - UF0018 (8) 28 - UM0028 (8) 1 - UM001 (6) 7 - UF007 (6) 11 - UF0011 (6) 16 - UM0016 (6) 13 - UF0013 (5) 2 - UF002 (4) 21 - UF0021 (3) 12 - UF0012 (2) 14 - UF0014 (2) 6 - UF006 (1) 23 - UF0023 (1) 24 - UF0024 (1) 25 - UF0025 (1)	3 - UF003 (0) 4 - UF004 (0) 5 - UF005 (0) 8 - UF008 (0) 9 - UF009 (0) 15 - UF0015 (0) 17 - UF0017 (0) 19 - UF0019 (0) 20 - UF0020 (0) 22 - UF0022 (0) 27 - UF0027 (0) 29 - UF0029 (0) 30 - UF0030 (0) 31 - UF0031 (0)
5.9	Media: 18.6	0.5	

Nota. Tomado de Sara de la Trinidad (2017).

En la acción por compartir información, se van estableciendo vínculo intercomunicativos, que desencadenan una serie de relaciones en la búsqueda por el reconocimiento y la inclusión a los grupos; sin embargo, no solo se puede hablar en términos positivos de la aceptación, sino que también se suscitan aislamientos y aspectos negativos con respecto al tipo de intercambio hipermedia que se comparte.

Por otro lado, también pueden observarse Identificaciones de Reciprocidad como la identificación mutua. La reciprocidad en sí puede entenderse en su sentido más simple como el intercambio con una correspondencia mutua y que tiene una retribución en información o bienes que en este caso son contenidos o temas alrededor del campo de la tecnología, la didáctica y la educación, entre otros. En la cotidianidad del desarrollo de las sesiones presenciales junto con las publicaciones en el grupo del Facebook, los usuarios se pueden percatar que estos vínculos como identificaciones llegan a constituirse en la reciprocidad, por último, esta reciprocidad de aceptación permite la conformación de pequeños grupos de colaboración, mientras que el mutuo rechazo puede ocasionar la falta de participación, hasta fricciones, publicaciones o comentarios indirectos. La intención de la ubicación del grado de aceptación, rechazo y reciprocidad es destacar aquellos usuarios que por el tipo de publicación guardan una posición sobresaliente con respecto a la totalidad del grupo social. La identidad en términos del tipo de publicaciones que se comparten en la red sociodigital Facebook añade a la arquitectura hipertextual un contenido multimediático para construir una categoría de análisis alrededor de la identidad hipermedia, ahora podemos afirmar que en aquella se van percibiendo ciertas dimensiones tanto individuales como sociales, y asimismo, interviene en las formas en las que las personas eligen mostrarse ante los demás. A la par de la interpretación de los nodos textuales, también se busca analizar el contenido de las publicaciones hipermedia, pero siendo un elemento mucho más difícil de interpretar por la gran carga simbólica, debido a que tiene como eje la construcción gráfica en una multiplicidad de formatos de imagen, ya sea fija o en movimiento, hasta los diseños más elaborados en animación y tercera dimensión. Entonces, para ello se utilizará el método SPEAKING, cuyos requisitos radican en el reconocimiento de todos los integrantes de una colectividad entre sí, y además de que deben pertenecer a la misma comunidad del habla. El interés surge a partir del estudio por la forma en que las personas se comunican, expresan sus pensamientos, puntos de vista, intereses, necesidades, entre otros. Por supuesto, como

método para la descomposición de los mensajes sigue un procedimiento de acercamiento y comprensión de lo que sucede al interior de los intercambios comunicativos de un grupo considerando los siguientes elementos y sus acciones:

Al utilizar este método, se puede observar que en el grupo de Facebook *Diplomado tecnologías digitales para la educación* sucede lo siguiente:

Tabla 4

Elementos y acciones del método SPEAKING

Método	Elemento	Acciones
S	Situation o Situación (Espacio digital y psicológico en el que se suscita el encuentro).	¿Dónde? ¿Cuándo? Se divide en situación psicológica y física (que en este caso es digital)
P	Participant o Participantes (Descripción de las personas en situación comunicativa).	¿Quién? ¿Quiénes? Considerando la cantidad de personas en las interacciones comunicativas
E	Ends o fines (propósitos del encuentro comunicativo).	¿Para qué? Da por supuesto que cada interacción de comunicación tiene propósitos en la obtención de cierto tipo de información o también en la necesidad por compartirla.
A	Acts o Actos (tipo de interacción y contenidos).	¿Qué? Consta de dos elementos: forma, como el tipo de interacción; y contenido, se refiere a la forma en que se presentan los temas y cómo se desarrollan o cambian.
K	Keys o Llaves (Expresiones de particularidad en la informalidad, la crítica y el sarcasmo).	¿Cómo? Tiene que ver con el tono en el proceso de intercambio, se mide de mayor a menor informalidad, tecnicismos, ironías, sarcasmo, expresiones regionales, etc.
I	Instruments o Instruments (Modo en que se publica la información).	¿De qué manera?, se refiere al canal de comunicación, ya sea escrito, visual, audiovisual, audio, etc.
N	Norms o Normas (Creencias de interacción)	¿Qué creencias? Comprende las normas de interacción e interpretación.
G	Genre o género literario (Elementos comunicativos que sobresalen en el lenguaje).	¿Qué tipo de discursos? Se refiere a los elementos del lenguaje que sobresalen, como expresiones particulares de los sujetos.

Nota. Tomado de Sara De la Trinidad (2017).

Situación (espacio digital y psicológico en el que se suscita el encuentro). Siendo un curso de diplomado con opción a titulación, se ofrece como una oportunidad de especialización en el campo que vincula los aportes de las tecnologías de la información y la comunicación a los procesos pedagógicos y su implementación didáctica. El encuentro como participaciones se realiza a la hora que cada usuario determina sin la rigurosidad por acordar citas de conexión que las plataformas académicas en su mayoría establecen. Tampoco hay una obligación expresada por publicar o participar en las publicaciones de los demás. En ese sentido, los usuarios comparten información no solo del campo tecnológico acompañado por su propia opinión al respecto como guía para la invitación al uso, sino también puntos de vista, críticas, reflexiones, en una representación de aquello con lo que se identifican. Es un evento temporal de enriquecimiento mutuo. En la situación psicológica como los comportamientos que sobresalen, se retoma la posición sobresaliente de los tres usuarios (UF004, UF002 y UM0016); cuyos compañeros esperan que sean ellos quienes resuelvan las dudas con respecto al uso de ciertas tecnologías que pueden implementarse en la gestión y organización de información, como aquellas que pueden obtener un lugar dentro del proceso didáctico, tanto en la enseñanza, como en los procesos cognitivos individuales.

Participantes (descripción de las personas en situación comunicativa). De manera general, se puede decir que como grupo sociodigital buscan en los recursos tecnológicos, una alternativa para modificar el proceso educativo ritualista y monótono. Y aun cuando existen acciones dentro de la repetición, realmente la innovación se encuentra en el modo que la información se presenta, no en mayor cantidad, sino al contrario, en microestructuras que pueden o no tener relación entre sí, lo que permite una revisión en cierto sentido superficial, pero que ofrece una base de indagación posterior. Considerando la constitución visual del perfil personal de los usuarios del análisis como estudio de caso, se observa un espacio virtual compuesto por información personal y una colección de recursos básicamente visuales

(fotografías y videos), como si fuera una línea del tiempo biográfica, en donde las evidencias quedan hasta que el propio usuario decida modificarlas. En los usos y creaciones lingüísticas, el apodo o *nick-name* aparece como similitud al nombre propio o en la consecución de modelos apropiados en el campo fantasioso, que son respetados y aceptados en la vida on-line. La arquitectura hipermedia de la red social Facebook, se compone en primer plano por una foto de portada y otra más pequeña como foto de perfil. Asimismo, hay recursos de navegación sobre datos biográficos, información personal, amigos, fotos, y más; en este último se pueden desplegar una serie de opciones como videos, deportes, eventos, grupos, entre otros. Además de un desplegado simulando una persiana en la que se van acumulando

Tabla 5

Características de los perfiles de Facebook de los tres usuarios con mayor número de publicaciones

Usuario	Descripción
USUARIO UM0016	El usuario con mayor número de publicaciones (UM0016), tiene una correlación directa con las nominaciones positivas recibidas por la mayoría del grupo.
	En su perfil personal tiene una foto propia y su foto de portada, una serie de banderas con el escudo universitario de la UNAM. En la información personal que comparte, incluye su ciudad y fecha de nacimiento real, así como la institución de educación superior de la que egresó.
	El tipo de publicaciones que realiza tienen una relación directa con los contenidos que se van revisando en el desarrollo del diplomado; pues como principal INTENCIÓN para compartir información se obtiene en la real extensión de conocimientos con respecto a un tema en que se desea denotar mayor dominio y conocimiento dentro del espacio informático. Además, que a través de este tipo de publicaciones se puede ir visualizando los intereses que los demás integrantes del grupo pueden compartir con él.
	Comparte recursos de innovación didáctica en el uso del cómic y los videojuegos. El usuario destaca las potencialidades en términos de aprendizaje antes que la enseñanza, ya que en primer término se fomenta el mantenimiento de la atención, la resolución de problemas y la creatividad en el establecimiento de estrategias para ir cada vez más avanzando en el grado de complejidad del recurso.
	Su perfil personal, está cargado de memes con texto tanto en español como en inglés, con algunas expresiones de la cultura mexicana, que difícilmente compartió con el grupo del diplomado.

Usuario	Descripción
USUARIO UF002	El segundo usuario con mayor número de publicaciones (UF002), en correlación directa con las nominaciones de aceptación recibidas, perteneciente al subgrupo de preferidos tiene un perfil con una foto personal de frente con expresión seria, incluyendo su nombre completo. Se destacan las publicaciones apegadas a la familia y a sucesos de su vida personal, utilizando sobre todo imágenes con texto que expresan ciertas emociones con respecto al amor y la amistad, así como valores como el respeto, la honestidad; como la expresión de ciertos rasgos de su personalidad. Así como en otras en las que se puede observar el sentido de pertenencia al campo de formación académica.
USUARIO UF004	El usuario con el tercer lugar en publicaciones (UF004), entre la información de contacto, resalta ser egresado de la UNAM-FES-Aragón; expresa vivir en la Ciudad de México y trabajar en la CUAED de la UNAM. Sin embargo, tiene en su foto de perfil una caricatura de una princesa de una película infantil, caracterizada por una gran extensión de su cabello. Tomando en cuenta los componentes fisiológicos, ciertamente se puede decir que en la imagen que se ha elegido como foto de perfil no existe ningún rasgo fisiológico de similitud con la personalidad del usuario. Si bien, en los datos personales aparecen textos con referencia a la UNAM y la FES-Aragón, no comparte fotos con respecto a una identidad institucional. Se encuentran como diferencias de publicación al grupo en la modificación de expresiones hacia la formalidad, ya que en las cuentas personales se destacan críticas fuertes al sistema educativo, la situación política del país, así como otras circunstancias que les causan malestar, pero que se encuentran expresados en groserías y ataques supuestamente directos en la enunciación por una probable injusticia social.

Nota. Tomado de Sara De la Trinidad (2017).

comentarios u opiniones de todo tipo. En la individualidad de los tres usuarios del análisis como estudio de caso, se pueden destacar las que muestra la tabla 5.

Ends o fines (propósitos del encuentro comunicativo). Los tres usuarios comparten información tanto para el diseño y construcción de materiales didácticos digitales, como para el desarrollo de habilidades cognitivas. Paulatinamente se convierte en un lugar de expresión más personal, pero en el mantenimiento de cierta formalidad. Y aun cuando podría pensarse que la facilidad en el traslado de información puede representarse en la imagen o la hipermedia, las publicaciones escritas siguen privilegiando, pero de una

manera más sintética, en la espera por el establecimiento de interacciones como diálogo social. La INTENCIÓN en sus publicaciones va más hacia la integración grupal, a la experimentación de colaboración en sitios de tecnología de redes, así como para compartir eventos de la vida cotidiana. Lo que se intenta es proyectar una identidad aumentada en términos de extensiones simbólicas más que psicológicas, de comunicación antes que, de comportamientos, de escritura antes que la expresión verbalizada acompañada de gesticulaciones. La intención es la demostración de empoderamiento en la libertad de acción y expresión que supone una confrontación de valores, costumbres y actos educativos socialmente aceptados.

Actos (tipo de interacción y contenidos). La dirección de la interacción se realiza en primer plano en una ejecución tipo monólogo por el solo gusto por compartir; en segundo plano, aunque no haya datos o evidencia de conexión sincrónica, se realizan publicaciones esperando y provocando la reacción del auditorio virtual. En tercer lugar, se manera más directa se identifican los nombres o datos de los perfiles personales tanto de compañeros como de profesores. La definición de lo que las personas perciben de sí mismas, adquiere relevancia en el momento de la interacción social, ya que se decide también qué tanto de sí mismos se desea que se conozca; es precisamente a través del establecimiento de lazos de identificación que el aparato psíquico de la identidad se devela en el diálogo. Van encontrando un modo de transmitir no solo contenidos de interés académico, sino que van recurriendo a ciertos códigos emergentes de la escritura como formas de expresión afectiva. Finalmente, usan los signos ortográficos de un modo diferente al convencional, para exaltar en la exclamación, expresiones emotivas, se sorpresa o admiración como énfasis a situaciones de las actividades en espacios presenciales como en la dialogicidad del grupo en Facebook.

Keys o Llaves (expresiones de particularidad en la informalidad, la crítica y el sarcasmo).

Los tonos característicos que destacan son los convencionalismos como protocolos de saludo utilizando para ello el “compañeros”, y en la despedida “saludos a todos”. Además de hacer una invitación tanto a la revisión de la publicación, como para opinar acerca de ella, utilizando detonantes, por ejemplo: “Por si alguien le importa”, “Para quien quiera”, “A probar se ha dicho...”; así como la convocatoria para el encuentro en situaciones de mayor cercanía y convivencia: “un café, una comida, solo piénsenlo”. Asimismo utilizan signos de admiración y expresiones de hibridación de lenguajes a idiomas, dentro de expresiones ya cotidianas dentro de la red como formas onomatopéyicas de expresiones sonoras: “woooow!!!”, “genial”, “es sumamente interesante!!”, “help me!!!”.

Instruments (Modo en que se publica la información). Tanto en la comunidad física como en la comunidad virtual, las personas recurren a parecidas estrategias de contextualización y de expresión de intenciones comunicativas e informativas, el vínculo por el cual se potencializa el sentido de permanencia consiste en un interés común por la satisfacción, por compartir cierto tipo de información en un acuerdo mutuo aceptado desde la publicación abierta de contenidos. El mundo virtual está caracterizado por la flexibilidad en la expresión discursiva; aunque está centrada en la escritura, se mantiene respecto de un diseño hipertextual que extiende las fronteras de la información visual, haciendo de los virtuales una multiplicidad de objetos hipersimbólicos. El proceso de intercambio de información, así como en los encuentros comunicativos no presenciales requiere del desarrollo de ciertas habilidades para el uso de la tecnología, en el conocimiento y descubrimiento de la arquitectura hipertextual, de las formas de expresión escrita y del manejo de la multiplicidad de medios.

Normas (creencias de interacción). Para el UM0016, son sumamente importantes los convencionalismos presenciales, tales como: “chicos”, “hola”, “feliz cumpleaños”, “muy

bien”, Gracias!!!”, “te agradezco la información, eres muy amable”. Considerando las NORMAS de interacción, para el UF002, no es tan importante lo escrito como aquello que se puede compartir, sino más bien aquellas que permiten una navegación fuera de la red. Por último, el UF004, gusta más por compartir publicaciones que en sí mismas consideren las tradicionales.

Genre (elementos comunicativos que sobresalen en el lenguaje). Se dirige al tipo de elementos que sobresalen en la particularidad del sujeto. Y que tienen que ver con los rasgos también característicos de sus publicaciones hipertextuales y multimedia., que articulan tanto elementos de especialización profesional en el campo de la tecnología de la comunicación e interacción; como de aquellos rasgos identitarios que facilitan la participación en la colectividad. En cuanto al GENRE particular, se encuentran “¿Qué opinan de esto?”, en la mayoría de las publicaciones, como una invitación no solo a la experimentación, sino también para compartir sus puntos de vista; y como las particularidades de expresión, se tienen comentarios que dejan la apertura a la participación a través de una pregunta que desea sea resuelta por la comunidad. “¿Qué es lo correcto?”, “las escuelas innovadoras no necesitan pizarra, verdad?”, “Facebook una herramienta pedagógica?!!!”, etc. Para terminar este apartado, de todo el análisis respecto a la interacción entre los miembros del grupo de Facebook se pueden rescatar algunos versus en las dinámicas que mantienen, compartiendo así un repertorio de rasgos identitarios en común:

Incluyente/excluyente: El grupo creado con los participantes del primer diplomado para el uso de tecnologías con enfoque pedagógico-didáctico, realizan encuentros sociales intermitentes entre las actividades que realizan en laboratorio de cómputo y el aula; complementándose de manera más abierta en Facebook. Las relaciones entre iguales en este caso, no obedecen necesariamente a una etapa generacional compartida, sino más bien a los intereses, necesidades e inquietudes por irse introduciendo al campo de la didáctica

en la tecnología. Es así que la determinación de vínculos sociales por identificación de aceptación ofrece un margen para conocer el tipo de contenidos que guarda mayor atractivo y que de alguna manera responde tanto al perfil personal como al profesional y laboral. En la percepción de las relaciones entre iguales destacan pequeños grupos como equipos colaborativos, mientras que otros usuarios solo los observan distantes; van adquiriendo roles entre los que asumen compromisos por ofrecer a la colectividad acervos de información sobre lo que se supone se requiere en un campo que no especifica necesariamente un ejercicio docente, aunque sí critica la educación tradicionalista, la práctica del aprendizaje monótono, ritualista, destacando el peligro de trasladar los medios informáticos con el mismo sentido repetitivo. Por lo que la saturación de publicaciones podría suponer al mantenimiento de la sensación por encontrar regularmente recursos de innovación tecnológica. Facebook, no solo es una red que reúne información, que permite intercambio comunicativo, sino que también existe una apertura hacia otros recursos libres disponibles y rastreables en la universalidad de la red. Esta multidireccionalidad va acompañada de multinformación que se traslada como punto de encuentro al perfil del grupo socio-digital. La exclusión y autoexclusión son procesos naturales en los que por decisión propia no se participa, no hay sentido de pertenencia y mucho menos colaboración; la posición del usuario que no entra en la dinámica grupal en una actitud individualista, pero que de alguna manera se beneficia como integrante distante a la publicación.

Participativo/silencioso. En términos pedagógicos, es de suma importancia la inclusión de los miembros en equipos de trabajo colaborativo por los beneficios inherentes por incorporar puntos de vista diferentes que confluyen en intereses mutuos. Así como en la percepción de aquellos usuarios que se preocupan más por sus propias necesidades, recurriendo al grupo solo como consumidores y no productores ni participantes en la colectividad. Paulatinamente los usuarios van buscando la cohesión, lo que hace más

eficiente el intercambio. Estos intercambios en el grupo están fuertemente condicionados hacia el propio campo tecnológico. El usuario que publica más que regularmente se va posicionando dentro del grupo en una presencia social destacada, lo que podría llevarlo al lugar de líder, reconocido por la extensa experiencia dentro del campo de la tecnología, no solo en aplicaciones tecnológicas, sino también en el ejercicio del sentido pedagógico alrededor de acciones críticas, de reflexión y debate; en el conocimiento de modelos educativos de instituciones tanto públicas como privadas; así como en áreas que tienen que ver con la capacitación y el diseño de materiales multimedia. Así como se han reconocido las publicaciones de aceptación y rechazo, otro nivel tiene que ver con la reciprocidad en la clara conciencia de la molestia o desagrado que se causa en usuarios concretos. En contraparte, se percibe en la no publicación cierta actitud sigilosa de silencio, pero en una posición cómoda en la que no se adquiere un compromiso sustancial con el grupo.

Colaborativo/individualista. La colaboración tiene una negociación implícita, ya que en la publicación de experiencias y recursos que son difíciles de encontrar, se espera que los demás integrantes puedan llegar a extender el conocimiento en el perfeccionamiento de las habilidades tecnológicas. El usuario silencioso no se presenta ante la colectividad, aun cuando se encuentre inscrito y pueda revisar los comentarios y publicaciones de los demás; es además un integrante pasivo solo como consumidor de información, que en un sentido de observación distante puede darse cuenta de la dinámica grupal, de las necesidades de otros en los que no se involucra. Lo que sobresale es el sujeto que manipula los artefactos con diferentes fines, tanto para la búsqueda de información como contacto con el otro. La mirada pedagógica en la identidad hipermedia se delinea en el surgimiento del sujeto con respecto a sí mismo y a la perpetua necesidad por el contacto humanizante en la comunicación, que exige gran responsabilidad de interpretación simbólica en el tipo de contenido que se publica, el perceptor desdibuja las figuras transmitidas por principio.

CONSIDERACIONES FINALES ACERCA DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIFICACIÓN HIPERMEDIA EN USUARIOS CON MAYOR GRADO DE IDENTIFICACIÓN EN FACEBOOK

En la red social Facebook, la construcción social de la identidad virtualizada a través de las publicaciones se enlaza al diseño de un perfil de usuario que puede contener elementos reales o imaginarios, personales o familiares. Para gestionar o administrar eficazmente estos componentes de la identidad en Facebook hay que tener presente que:

- a. Una identidad no presencial, aunque trae consigo elementos simbólicos personales, solo es una representación “virtual”, que sirve como instrumento para interactuar comunicativamente.

- b. Puede ser que los usuarios transcriban ciertos rasgos tanto físicos como psicológicos con la intención de disminuir la distinción entre una identidad real y aquella que se desdibuja en la virtualidad.
- c. Existe un alto grado lúdico y de fantasía en la creación de identidades que no pueden tener ninguna cercanía a lo que se conoce en lo presencial
- d. Lo que se publica sobre uno mismo se puede constituir en la memoria de la colectividad en la que se inserta el usuario.
- e. Para crear y gestionar los rasgos identitarios a través de las publicaciones exige el conocimiento del espacio informático, así como la manera para participar en ella.
- f. Facebook se presenta como una oportunidad para mostrar a los demás quiénes creemos que somos, quiénes queremos ser y que en la realidad concreta se dificulta por los convencionalismos sociales.
- g. La credibilidad y la confianza, en el mundo virtual, también se gestionan aportando información responsable y ética.

Así pues, la gestión adecuada de este tipo de identidad digital implica que los usuarios tengan mínimos conocimientos tecnológicos, conocedores de las aplicaciones de la red y conscientes del impacto que sus publicaciones pueden llegar a desencadenar. La gestión de la identidad dentro del campo de las habilidades sociales también considera la necesidad por convivir interactivamente dentro de la propia red social, donde el tipo de publicaciones se percibe como un producto de la dialéctica que se suscita entre la gestión de la identidad digital y la real. De esa forma, como proyección de ciertos rasgos identitarios, dentro del campo profesional del pedagogo, el ejercicio de la docencia se interesa en los procesos de aprendizaje y el modo de facilitar la construcción del conocimiento en los alumnos

impulsándoles a hacer una crítica y análisis de las funciones de la escuela y sobre todo en lo que sucede al interés de los salones de clase. Para el campo educativo, la identidad hipermedia puede influir en los siguientes aspectos:

- a. **Marco Educativo:** La educación como un proceso de perfeccionamiento de las facultades humanas permite el desarrollo de habilidades en términos de aprendizaje para responder a las exigencias de competencia del presente, y aunque se visualiza una contradicción en la vida cotidiana de las aulas, en donde el encuentro histórico-cultural personal se confronta con prácticas que se han identificado como ritualistas y altamente tradicionalistas, se busca en los recursos de la tecnología una innovación pedagógica; sin embargo no se ha entendido el rol que cubren alejado a los apoyos de la comunicación en la enseñanza, de manera que se trasladan los medios informáticos y sus mensajes en procesos de aprendizaje sistematizados linealmente. En situaciones de rigurosidad y extrema disciplina como rasgo que permanece a través del tiempo.
- b. **Escuela y salón de clase:** Siendo en su mayoría docentes en ejercicio, buscan en los apoyos didácticos una alternativa tanto para responder a las políticas públicas para la introducción de tecnologías a los procesos educativos, como en el complemento que motive y estimule el descubrimiento o la construcción del conocimiento. Existe un marcado sentido crítico de la educación y la escuela; como proceso de reproducción en donde la figura del docente es tanto omnipotente como omnipresente en quien se deposita todo el saber. El aula es el lugar que reprime y cancela toda posibilidad creativa. La escuela sigue manteniendo sus prácticas tradicionalistas, y aun cuando se ha buscado el aporte tecnológico, este solo ha modificado la exposición en pizarrón por la proyección en pantalla.

- c. **Didáctica:** El marco de la didáctica como el campo disciplinario de la Pedagogía, considera el contexto del propio ideal de sujeto emanado del proyecto de Estado Nación depositado en la Educación, sus planes y programas de estudio.
- d. **Aprendizaje:** Gracias al diseño hipermedia, los grupos de personas se congregan electrónicamente para discutir temas específicos que van modificando y colaborando en la diversidad de mensajes y comentarios respecto de ellos, con la posibilidad de extender la subjetividad al incluir otro tipo de mensajes como los visuales en caricaturas o memes cargados de un contenido sarcástico enfocado a la crítica de sucesos sociopolíticos aún en el plano de lo internacional, así como la inclusión de videos o presentaciones electrónicas en el campo educativo.

Ahora, ¿Facebook realmente se consolida como una herramienta educativa? Si consideramos que la identidad tiene un papel singular en la percepción de uno mismo y una decisión consciente de elementos visuales apegados al gusto por mostrarse ante los demás, la subjetivación aparece como un instrumento que abre una dialéctica entre el campo intrapsicológico y la interacción social de modo que Facebook, sin ser necesariamente un ambiente de metaversos, constituye formas de reconstrucción visual de lo que las personas desean que los demás conozcan: entre sus gustos, intereses, vida cotidiana, desarrollo académico y profesional; además de los aspectos histórico-culturales, pero sobre todo sociales. La investigación al respecto gira en torno al contenido de las publicaciones que de algún modo reflejan un gusto personal y de participación grupal, constituyendo una identidad hipermedia donde las personas tuvieron oportunidad por encontrarse intermitentemente, entre los espacios áulicos de manera presencial como en el grupo creado en Facebook, por lo que, la identificación se realizó mucho más rápido. Cabe destacar que, desde la creación del grupo sociodigital en Facebook, enmarcado por una institución educativa a nivel superior y cierta dinámica académica, de algún modo se condicionan ciertas reglas tanto de publicación como

del tipo de contenido que se puede compartir. Es por ello que considerar a Facebook como herramienta educativa es dable, pues hace lo que toda herramienta tecnológica: privilegia el intercambio y la comunicación; a pesar de que su objetivo no yace en incluirse dentro de una dinámica educativa, ha logrado grandes alcances en la organización y en la administración reticular de información, con una ordenación de publicaciones que destaca la fecha y hora constituyéndose como un acervo de vestigios antropológicos y de arqueología hipermedia. Facebook como apoyo a la enseñanza, ofrece un espacio para delinear una serie de instrucciones, solución de dudas, comunicación interpersonal y colectiva; entrega de reportes de lectura, tareas, proyectos, compartir hipervínculos, videos, productos multimedia, entre otros. Igualmente, el docente es una figura de no presencia física, provocando así la pérdida de la dependencia del orden jerárquico en el ejercicio del poder por el manejo enciclopedista omnipotente del saber. Esa relación tradicional entre el docente y el estudiante se reconfigura por un entorno que no tiene nada similar a la construcción del salón de clase, por el contrario, existe un sumergir de ensimismamiento de autodirección y ejercicio autónomo de datos e información personal.

La red sociodigital es un terreno de constante cuestionamiento y problematización a variados niveles. Por su parte, Abúndez et al. (2015) resaltan a la red social como una herramienta emergente utilizada principalmente para compartir información. Por lo tanto, Facebook como herramienta educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel medio superior, entre sus resultados destaca la necesidad por cambiar la percepción con respecto al papel que la red tiene en la colectividad, para poder ofrecerla como un espacio en el que principalmente se pueden intercambiar temas curriculares, sin la rigurosidad que otorga el aula presencial.

Es así que la inclusión de Facebook, dentro de los procesos educativos, de enseñanza y aprendizaje, requiere del análisis cercano del modo en el que los estudiantes diseñan sus

perfiles de usuarios, el nivel de privacidad de la información personal, así como el tipo de hipermedia que comparten; de modo que el proceso de identificación entre iguales pueda ser enmarcado por una convivencia mediatizada acorde con el devenir académico y profesional. En cuanto a los procesos de aprendizaje, es significativo el papel que la colaboración sigue guardando a la par de la identificación de un directorio interactivo fenomenológico de vidas. Facebook funciona como una red principalmente personal, social, de interacción y comunicación con grandes potencialidades en los procesos de aprendizaje colaborativo, en el desarrollo de habilidades de autogestión en cuanto a autonomía, encontrando una relación significativa entre el aprender a Ser con el aprender a aprender, pero significativamente también con el aprender a convivir.

Si bien la identidad es un constructo que involucra tanto elementos de orden fisiológico, intrapsicológicos y subjetivos, también son considerados otros que se enmarcan por lo social-histórico y cultural, otorgándole una condición como marco normativo de comportamiento. Por otra parte, la conformación de la personalidad ha sido estudiada de cerca por la psicología, apegada a las formas de respuesta de las experiencias consolidadas en éxitos o fracasos, la autoestima y la motivación como elementos intrínsecos en un ejercicio dialéctico con el contexto es que se van moldeando los modos de Ser y actuar socialmente aceptados. En otro sentido, el análisis de la personalidad desde la filosofía responde a la pregunta existencialista del ¿cómo soy?, no solo en la visualización del aspecto físico y sus atributos fisiológicos; que son importantes como un instrumento de expresión de sensaciones y emociones, así como de aquellos que se van estructurando en los diferentes tipos de encuentros. En sí, para obtener una denominación de lo que las personas son, no basta con esos atributos heredados, sino también depende de esos patrones de apropiación, interiorización e identificación en el ¿cómo me ven? y en el ¿cómo quiero que me vean? Esta elección de patrones de presentación ante otras personas aparece, entonces, como una crisis

de posicionamiento ontológico. La interconexión en Facebook como un encuentro social mediatizado cancela todo encuentro físico sustituyéndolo por un ambiente virtualizado: virtualiza el cuerpo en imagen, la expresión verbal en escritura, la acción con multimedia en un ejercicio del pensamiento extendido o proyectivo. Tomando en cuenta a la identidad como el modo de Ser en la expresión de la autopercepción de sí mismo se le añade ahora el campo virtualizado de la hipermedia, se suma también la elección consciente de formas básicamente visuales, tanto en la satisfacción personal como en la facilitación por abrir espacios de conversación con usuarios con supuestos intereses similares en procesos de identificación. En conclusión, la nueva relación paralela entre el maestro-discípulo desde una postura filosófica reconoce la palabra que signa a los objetos virtualizados en el mismo vehículo que transporta datos de lo que las personas son; pero que no necesariamente son captadas en correspondencia con la composición corpórea de lo que se percibe cara a cara. Al evolucionar las herramientas tecnológicas también lo hace el pensamiento y los mecanismos de traslado intersubjetivo, hacia el otro. Aun en la reflexión como un diálogo interno de voces de sujetos presentes en el tiempo y el espacio, el resultado obliga a la confrontación en el campo de la realidad compartida en lo concreto a través de la oralidad, es decir del impacto que la propia voz tiene al oído del interlocutor.

Hablar del sentido pedagógico de la identidad hipermedia mueve la mirada al cuestionamiento existencial primordial sobre quiénes somos y qué tipo de experiencia de vida permite una fuerza de campos pixelados. La diferencia misma se le otorga a la apertura del diálogo como un confeti de posibilidades, cercanas a la comprensión de la potencia de lo que se quiere compartir de sí mismo. Facebook, se constituye como una aldea dinámica de estructura reticular de comunicación, pero sobre todo de contacto humano subjetivado a través del tipo de publicaciones, de contenidos, de la construcción del discurso explicativo, de información personal que no se busca, pero se encuentra. Lo cierto es que las personas

se conectan al mundo a través de las representaciones que su mente reconstruye, en donde las imágenes como metáforas de la escritura y la oralidad interna aluden al campo de las ideas más que al cuerpo mismo. Se hace evidente la influencia que la comunicación tiene en la expresión gráfica identitaria, pero sobre todo con tintes pedagógicos que coadyuvan en la interacción entre iguales, aun cuando distan en referentes como la edad biológica o la fecha de egreso de la licenciatura. Detrás de la máscara tecnologizada, prevalecen rasgos del sujeto en la sensibilidad, expresión afectiva-emocional y en los procesos creativos; con ejercicio crítico-reflexivo que sienta las bases de una mayor conciencia, así como el impacto de los hechos del pasado en el aquí y el ahora. El éxito del encuentro tecnologizado aparece cuando la mente se conecta a un mundo paralelo en lo real que ahora también es digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abúndez, E., Fernández, F., Meza, L. y Alamo, M. (2015). Facebook como herramienta educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel medio superior. *Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte*, 22, 116-127. <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n22/n22a09.pdf>
- Arango, L. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. *Revista CMC*, 12(33), 109 - 131. <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/677>
- Area, M. y Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13 - 20. <https://doi.org/10.3916/C38-2011-02-01>
- Area, M. (2011). Tic, identidad digital y educación. Cuatro reflexiones. *Reencuentro*, (62), 97-99. <https://www.redalyc.org/pdf/340/34021066012.pdf>
- Ávila, W. (2013). Hacia una reflexión histórica de las TIC. *Hallazgos*, 10(19), 213 - 233. <https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835217013.pdf>
- Cassany, D. (2009). *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.



- Contreras, L. (2017). Las redes sociales digitales como factor de proximidad entre la sociedad y los gobiernos subnacionales en México. *RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(12), 1 - 26. <https://www.redalyc.org/pdf/5039/503954320009.pdf>
- De la Trinidad, S. (2017). *Identidad hipermedia en Facebook. Estudio de caso en egresados de la licenciatura en Pedagogía de la FES-Aragón* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio Institucional de la UNAM.
- Del Prete, A. y Redon, S. (2020). Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad. *Psicoperspectivas*, 19(1), 1-11. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/psicop/v19n1/0718-6924-psicop-19-01-86.pdf>
- Díaz, J., Ruiz, A. y Egüez, C. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113-134. <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/448>
- Heinze, G., Olmedo, V. y Andoney, J. (2017). Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las residencias médicas en México. *Acta Médica Grupo Ángeles*, 15(2), 150 – 153. <https://www.scielo.org.mx/pdf/amga/v15n2/1870-7203-amga-15-02-00150.pdf>
- Hidalgo, J. (2011). I-dentidad hipermedial: nuevos medios, nuevas audiencias, ¿nuevas identidades? *Revista del Centro de Investigación*, 9(35), 5 – 10. <https://www.redalyc.org/pdf/342/34218346002.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2021). Encuesta para la Medición del Impacto COVID-19 en la Educación (ECOVIED-ED) 2020. <https://www.inegi.>

org.mx/contenidos/investigacion/ecovided/2020/doc/ecovid_ed_2020_nota_tecnica.pdf

Legler, T., Loredó, J., Pieck, E., Rojas, M., Sánchez, M. y Silva, M. (2015). La problemática persistente de la educación en México: Equidad y calidad. *Trazando el rumbo*, 21-24. https://sustentabilidad.ibero.mx/assets/files/Trazando_el_rumbo.pdf

López, M., Flores, K., De los Monteros, A. y Rojo, D. (2017). Posibilidades de Facebook en la docencia universitaria desde un caso de estudio. *Apertura*, 9(2), 132 – 147. <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v9n2/2007-1094-apertura-9-02-00132.pdf>

Martínez, M. (2015). La Innovación Social en la Educación Superior de México. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 6(11), 1 – 18. <https://www.redalyc.org/pdf/4981/498150319038.pdf>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. Eduteka. <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/competencias-tic>

Salazar, J. (s.f). *Redes inalámbricas*. Erasmus. https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/100918/LM01_R_ES.pdf

Organización de Estados Iberoamericanos. (27 de septiembre-9 de noviembre de 2021). *Los desafíos educativos en la nueva normalidad y las prioridades de la formación integral equitativa e inclusiva para el bienestar social* [Memoria]. Tertulia Educativa 2021. México. <https://oei.int/oficinas/mexico/publicaciones/tertulia-educativa-2021-memoria>

Pérez, G. (2011). La Web 2.0 y la sociedad de la información. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 56(212), 57 – 68. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmcps/v56n212/v56n212a4.pdf>



- Piscitelli, A. (2010). *Internet. La imprenta del siglo XXI*. Gedisa.
- Ramírez, J. y Díaz, J. (2008). Las redes inalámbricas, más ventajas que desventajas. Ensayos. <https://www.uv.mx/iiesca/files/2012/12/redes2008-2.pdf>
- Statista Research Departament. (2022). *Redes sociales con el mayor porcentaje de usuarios en México en enero de 2022*. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/1035031/mexico-porcentaje-de-usuarios-por-red-social/>
- Torres, C. (2002). El impacto de las nuevas tecnologías en la educación superior: un enfoque sociológico. *Revista de Docencia Universitaria*, 2(3), 1 – 10. <https://revistas.um.es/redu/article/view/10951>
- Valero, J. (2001). *La infografía: Técnicas, análisis y usos periodísticos*. Universidad Autónoma de Valencia.
- Viracocha, C. (2017). *Uso de dispositivos móviles y desarrollo de habilidades sociales en adolescente* [Informe Final del Trabajo de Titulación de Psicóloga Clínica, Universidad Central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12753/1/T-UCE-0007-PC009-2017.pdf>
- Vivar, E. (s.f.). *Diferencia entre web 1.0 web 2.0 y web 3.0 ¿web 4.0?* Cronuts Digital. <https://cronuts.digital/es/diferencias-entre-web-10-web-20-web-30-web40/>
- Zorrilla, A. (2022). *La educación en 2022: tres premisas para la recuperación*. Mundo ITAM. <https://mundoitam.com/2022/03/28/la-educacion-en-2022-tres-premisas-para-la-recuperacion/>



EDITORIAL
NAVEGANTE