

Infancia y nuevos repertorios tecnológicos. Debates y perspectivas*

Ana Brizet Ramírez Cabanzo**

Recibido: 1 de octubre de 2012

Aprobado: 1 de marzo de 2013

Ramírez Cabanzo, A. B. (2013). *Infancia y nuevos repertorios tecnológicos. Debates y perspectivas*. Revista *Magistro*, 7(13), pp. 51-79.

Resumen

El artículo presenta una síntesis de la búsqueda de estudios e investigaciones que contextualizan el proyecto doctoral *Infancia(s), nuevos repertorios tecnológicos y narratividades*. El recorrido discursivo pretende mostrar cómo la revisión adelantada da cuenta de las tendencias que abordan la relación entre infancia y sus interacciones con los nuevos repertorios tecnológicos, como objeto de investigación, y que específicamente derivan implicaciones pedagógicas. Para ello, se ha hecho una revisión documental en Europa, Norteamérica, América Latina y Colombia.

Palabras clave: infancia, nuevos repertorios tecnológicos, narrativas.

* Trabajo clasificado como artículo de revisión. Desarrollado en el proyecto doctoral *Infancia(s), nuevos repertorios tecnológicos y narratividades*. Asesorado por la doctora Rocío Rueda Ortiz, en el doctorado interinstitucional en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional, grupo de investigación Educación y Cultura Política. Línea: Cibercultura y Educación.

** Magíster en Investigación Social Interdisciplinaria. Doctorado interinstitucional en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional, en curso, segundo año. Grupo de Educación y Cultura Política. Línea de Cibercultura y Educación. Correo electrónico: anabrizet@gmail.com



Childhood and new technological repertoires. Debates and perspective

Abstract

The article presents a synthesis of the search of studies and research that contextualize the doctoral project Childhood(s), new technological repertoires and narratives. The discursive path aims to demonstrate how the review carried out shows the trends that approach the relationship between childhood and their interactions with new technological repertoires, as research object, and that specifically derive pedagogical implications. To do so, a documentary review was made in Europe, North America, Latin America and Colombia.

Keywords: childhood, new technological repertoires, narratives.

Enfance et nouveaux répertoire technologiques. Débats et perspective

Résumé

L'article présente une synthèse de la recherche d'études et de recherches qui contextualisent le projet doctoral Enfance(s), nouveaux répertoires technologiques et récits. Le parcours discursif cherche à montrer comment la révision rend compte des tendances qui abordent la relation entre l'enfance et ses interactions avec les nouveaux répertoires technologiques, comme objet de recherche, et qui spécifiquement dérivent des implications pédagogiques. Pour cela, une révision documentaire a été faite en Europe, Amérique du Nord, Amérique Latine et en Colombie.

Mots-clés: enfance, nouveaux répertoires technologiques, récits.

Introducción

El estado del arte del cual se desprende este artículo hace parte de los desarrollos del proyecto doctoral *Infancia(s), nuevos repertorios tecnológicos y narratividades*. Este se ha realizado a partir de la revisión de las investigaciones más relevantes entre 1995 y 2011 a nivel europeo, latinoamericano y nacional, logrando construir un panorama de rastreo de aproximadamente 140 estudios que abordan la relación entre infantes, adolescentes, jóvenes y tecnologías. En estos estudios se observaron las infancias tecnomediadas que se producen en la interacción intensiva con los actuales entornos que cada día propician nuevas formas de experiencia de sí, de construcción de subjetividad que deviene en la interacción con diversas tecnologías y que implican nuevos retos educativos pedagógicos, sociales, políticos y culturales.

Si bien el interés particular es sobre el tema de la infancia, fue necesario vincular en esta revisión algunos documentos que abordaran la adolescencia y la juventud en relación con las nuevas tecnologías, dado que el rango etario está muy cercano a estos y cada vez más las fronteras entre uno y otro se hacen más difusas y confusas de determinar. Asimismo, es relevante destacar que cuando se exploran investigaciones sobre la infancia, esta noción se pierde en la generalización que se hace de adolescentes y jóvenes a lo largo de los trabajos, haciendo más difícil el ejercicio de hallar especificidades sobre niños y niñas. Pareciera que la categoría de infancia se diluye en la juvenilización de las sociedades, o que ya no funciona más, por cuanto los efectos de las industrias culturales y el mundo del consumo han hecho que esta se extienda y que tal vez estemos asistiendo ahora a la infantilización de las sociedades.

Estudios sobre infancia, medios y tecnologías a nivel internacional

Los estudios sobre infancia, medios y tecnologías datan de hace ya varias décadas. Inicialmente, se propusieron indagar la incidencia de la radio



y el cine en los niños como en los Payne Fund Studies¹; durante los años cincuenta, se dirigieron al medio televisivo como tecnología predominante en la sociedad. Sin embargo, en los últimos años de finales de siglo XX a nivel mundial, estos se han concentrado en la relación entre las antiguas y nuevas tecnologías como los videojuegos, el teléfono móvil, el ordenador e internet y los entornos mediáticos, con el fin de observar cómo niños y niñas crecen en la era electrónica (Buckingham, 2002), y desde allí determinar sus múltiples y diversas interacciones con los medios y las tecnologías, predominando las relacionadas con adolescentes y jóvenes.

Buckingham (2002, 2005, 2008), quien es el autor inglés más reconocido en este campo, ha investigado cómo los niños se forman y maduran en la era de los medios electrónicos durante dos décadas. Debate inicialmente los planteamientos antagónicos de Postman, quien expone que la infancia se ha acabado y ha perdido su inocencia ante los riesgos, efectos negativos y amenazas que implican las tecnologías de la información y la comunicación, y los de Papert también, quien por su parte expone una visión utópica ante las generaciones electrónicas.

Buckingham analiza cómo la metáfora de la muerte de la infancia, que ronda todos los contextos a causa de los medios, revela un mundo que antes estaba reservado solo a los adultos. En palabras de Postman, “se trata de cómo los medios de comunicación impresos crearon la infancia y de cómo los medios electrónicos la están desapareciendo” (Buckingham, 2002, p. 38), dado que esa infancia florecida y cultivada basada en la idea moderna de individualidad, alfabetización y regulación de los cuerpos, con la cual también se originó *el concepto moderno de adulto*, a través de los medios de comunicación, en especial la televisión, se funde y se integra a la vida social. De esta manera, los cimientos de autoridad, inocencia y las fronteras entre niños y adultos entran en gran desequilibrio, dado que la infancia se empieza a debatir entre los secretos de los mayores y los riesgos que entraña ese mundo al cual no podían acceder. Pese a toda esta ilustración, Buckingham reclama que los planteamientos de Postman son cuestionables dado el determinismo tecnológico y el fatalismo, que

1 El Payne Fund fue creado en Estados Unidos hacia 1927 para estudiar la incidencia de las películas en el comportamiento juvenil, especialmente en las niñas. Se considera que los estudios del Fondo Payne fueron indagaciones pioneras que contribuyeron a consolidar el campo de estudio de los medios de comunicación y la juventud.

no relaciona “la compleja red de relaciones entre ideología, gobierno, pedagogía y tecnología” (2002, p. 50) para entender los cambios actuales de la infancia.

El otro planteamiento que Buckingham debate fuertemente es la visión esencialista de la generación electrónica, propuesta por Papert, que como ya se mencionó anteriormente, sitúa a los niños como alfabetizados espontáneamente por los medios, con las potencialidades liberadoras para crear, realizarse como sujetos y ser parte de colectividades a partir de las tecnologías digitales y sus posibilidades interactivas; en este sentido, los adultos están llamados a escuchar, comprender y ponerse al nivel del estallido de la revolución consumista y digital de esta generación que accede con soltura, intuición y sed de aprendizaje a las tecnologías, con sentimientos de bienestar, empoderamiento, expresión y autorrealización con las tecnologías, para actuar *como* “ciudadanos de un nuevo orden” (p. 63) que rompen con las lógicas de institucionalidad que los adultos imponen.

Buckingham critica a estos autores por la visión esencialista y determinista de la que dotan a las tecnologías, pues no las contextualizan con los entornos humanos, culturales y sociales. En efecto, su tesis se centra en que “la infancia está cambiando”, pero no solo por la incidencia de los medios, los cuales deben ser contextualizados junto con “el status cambiante y las diferentes formas en que la infancia se ha definido a lo largo de la historia” (2002, p. 9), para entenderla como una construcción social “que reviste formas en los distintos contextos históricos, sociales y culturales” y que no la hacen absoluta ni universal, sino relativa y diversa, y también global, siendo la cultura y la representación, también en su versión de medios electrónicos, uno de los principales entornos en que se desarrolla y se reconvierte.

A partir de este punto, el autor propone entender rigurosamente la relación infancia-medios desde la complejidad y las contradicciones que expresa la realidad en las que se evidencian usos y formas socioculturales que les atraviesan, dando cuenta de “una infancia mediática” en la cual sus experiencias cotidianas están “repletas de historias, imágenes y artículos producidos por unas empresas mediáticas gigantes y globales” (Buckingham, 2002, p. 9) que inciden en la recreación del significado de infancia en las sociedades actuales y, por ende, en la reorganización de su naturaleza diversa y provisional.



La mayoría de los estudios europeos de los últimos quince años: Garitaonandia y Garmendia (2007), Comisión Europea (2007), García (2009), el Observatorio de la Infancia en Andalucía (2008), el Observatorio de la Seguridad en la Información (2009), Red.es (2006), Sánchez et al. (2009), Espinar y González Río (2008-2009) y Cabello y Fernández (2010), señalan la tendencia a investigar la relación del uso de los medios en las generaciones más jóvenes en el orden de las actitudes y valores. Varios de estos proyectos, apoyados en los aportes de Buckingham (2002), interrogan tiempos de ocio, equipamientos, hábitos, frecuencias de uso, espacios de conectividad, riesgos, adicciones, contenidos y estrategias seguras de uso. Algunos de estos también asumen a adolescentes y jóvenes con el apellido de generación juvenilizada, @, digital o interactiva en esta sociedad de la información², al atribuirles que son equipados, móviles, precoces y multitarea, como cualidades indispensables para reconocerlos como sujetos, no solo desde la perspectiva de derechos, sino como agentes de su propia socialización.

En esta tendencia se evidencia la perspectiva que tiene en cuenta el enriquecimiento *online* de la experiencia de vida *offline*, lo que logra una alfabetización mediática y emocional, que alimenta sus procesos de socialización y expresión, su afirmación identitaria y su pertenencia a colectivos, dado que son prácticas socialmente construidas. En este sentido, se empieza a posicionar que el hecho de compartir fotos, música y videos con estos dispositivos fortalece sus modos de expresión ante el mundo, lo cual es más evidente con el uso de las redes sociales en jóvenes.

Dentro del campo de la infancia, las narrativas y las tecnologías, Hirsjärvi y Tayie (2011), dentro del proyecto *PJM-Youth Media Participation*, desarrollado en Argentina, Egipto, Finlandia e India, analizan cualitativamente las formas de participación mediática y cívica de los niños en países occidentales y en vías de desarrollo. Al indagar la construcción de significado multilocalizado, logran describir por condición de clase, género y edad: paisajes mediáticos (*mediascapes*), paisajes sociales (*socioscapes*) y

² Agueded-Gómez (2011) y otros desarrollan el proyecto *Generaciones Interactivas (2007-2009)* con 13.000 menores españoles sobre sus percepciones y usos acerca de las tecnologías. Este se extendió en 2008 a Latinoamérica, en el proyecto *La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas*.

paisajes de género (*genderscapes*)³, para comprender la naturaleza de la alfabetización mediática en niños de diferentes regiones, la cual es muy diversa dada la complejidad geográfica, educativa, cultural y tecnológica en que se encuentren.

Por otro lado, las indagaciones europeas desarrolladas por Aguado (2003), Gil et al. (2003), Castell y Tubella (2002), Castells (2001, 2007)⁴, Feixa (2002), Gordo y Megías (2006) y Aranda et al. (2010) comparten una mirada opuesta a los riesgos de aislamiento social de los jóvenes a través de las nuevas tecnologías; las ven como dispositivos de relación que amplían y enriquecen los procesos de socialización, comunicación, creatividad, intimidad, proximidad y producción simbólica, e inciden en la configuración de su identidad. Al integrar virtualidad y realidad en un nuevo paradigma sociotécnico, constituyen la experiencia de vida en una sociedad-red (Castells, 2001) que instituye espacios propios de encuentro⁵ y crea una nueva cultura digital⁶, en los que emergen estéticas, sensibilidades, vínculos y “ágoras” específicas como parte de las co-

3 Los autores concluyen que el factor etario determina el uso de los nuevos medios en la infancia, pues a través de estos los niños son visibles, ganan prestigio y crean contenidos *online*, mientras los jóvenes gustan de descargar música y ver películas, logran separarse de la identidad escolar, pues chatear, enviar mensajes de texto y el *gaming* conforma parte de la vida cotidiana (Hirsjärvi y Tayie, 2011, p. 103) y es la regla compartida en los paisajes mediáticos. En cuanto a los paisajes sociales, aunque no se muestran diferencias claras de género y clase social, se manifiesta que el pasaje de la visibilidad a la privacidad, así como la adquisición de nuevas habilidades es influenciado por factores sociales y geográficos en las formas de alfabetización, uso y participación mediática; asimismo, estos factores son condicionantes para hallar la construcción de significado en su interacción con los dispositivos digitales en sus procesos identitarios y de participación, en los que la convergencia digital es relevante. Los paisajes de género son diferenciales en cuanto a las habilidades en el uso de medios, asociadas a la adquisición, disponibilidad y acceso, y a sus intereses y ayudas disponibles para manejarlos.

4 Proyecto *Sociedad en Red Cataluña*, desarrollado por el Internet Interdisciplinary Institute (IN3) de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Analiza la relación entre familia, sociabilidad e identidad e internet, como expresión de intereses, vínculos, valores, instituciones e interacciones que fluyen en las redes de información.

5 Estos hallazgos se contraponen a los de la mirada negativa que muestran algunos estudios sobre la internet en poblaciones infantiles y juveniles; en el caso de los videojuegos porque fortalece el enfoque de trabajo creativo y simbólico en sus prácticas de consumo, con el que recontextualizan los objetos en determinados contextos (Young, 1997; King, 1999; Landmark et al., 1998; Sanders et al., 2000, citados por Gil et al. 2003).

6 La investigación de Gil et al. (2003) señala, como lo plantea Tapscott (1998), que esta generación digital llega a la mayoría de edad “bañada en bits”, por lo que urge indagar sus formas de cultura y relaciones, para comprender los nuevos cambios sociales, en este sentido, la nueva cultura digital.



tidianidades del consumo, atravesados por la condición de género, edad y clase social.

Las investigaciones aludidas dan cuenta de cómo la vida de los niños y adolescentes acontece en contextos tecnomediados, que aunque cumplen un rol determinante en la inscripción de su autobiografía, la sociabilidad, el aprendizaje, las relaciones de autoridad, etc., también los vulneran por los riesgos que conllevan⁷. Las extensiones *online* de su vida *offline*, así como fortalecen su sociabilidad, también implican formas para gestionar su identidad; sin embargo, es el contexto socioeconómico el que determina las posibilidades de actualización, expansión y distribución del yo digital, que fluye entre el ocio y la seducción, pero también en la infantilización y falta de quién se responsabilice, exclusión y marginación social de las diferencias de clase, edad y género, que a su vez incrementan las desigualdades sociales frente al conocimiento, uso, manejo y producción de bienes digitales, y su reconfiguración estética, cognitiva, comunicativa y cultural.

Dentro del campo de la infancia, las narrativas y las tecnologías, Dikova (2011) actualmente adelanta una tesis doctoral titulada *Nuevas historias, nuevos actores: el impacto de las TIC en la auto-representación y la identidad narrativa*, que investiga la constitución de la política de la identidad narrativa de la niñez y el enfoque narrativo de la ética, debatiendo el planteamiento contemporáneo sobre los niños como nativos digitales, dentro de las colectividades de los espacios virtuales de las redes, que afectan las geografías narrativas de la identidad.

En Estados Unidos, las pesquisas también centran su mirada en la ampliación de la sociabilidad con las nuevas tecnologías como en el caso de Ito et al. (2008), quien a través del proyecto *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project* muestra cómo

⁷ En relación con las transformaciones contemporáneas de las generaciones, Feixa (2005) indica que a partir del reloj digital como recorrido biográfico de los jóvenes las nuevas tecnologías de la información y las formas de diversión digitales están permitiendo que no solo las estructuras de autoridad se colapsen, sino también que las edades se conviertan en referentes simbólicos cambiantes y sujetos a constantes retroalimentaciones. Por ejemplo, la adolescencia está transitando una creciente infantilización social que se traduce en dependencia económica, falta de espacios de responsabilización y una creciente madurez intelectual, que deviene por su inmersión e interacción con las nuevas tecnologías digitales y, por consiguiente, en esas nuevas formas de estética, de sensibilidad, ideología, cognición y cultura.

los jóvenes estadounidenses potencian sus capacidades sociotécnicas en una nueva ecología social de medios. Otras indagaciones, por el contrario, insisten en el aislamiento social generado por su uso, por lo que ya se habla de *screenagers* o de *bedroom culture* (De Bofarull, 2005) para denotar a aquellos adolescentes e infantes rodeados de pantallas, siendo las clases medias y altas las mejor equipadas con las tecnologías, sobre todo en sus habitaciones, porque allí pueden desplegar una privacidad inaccesible para los adultos.

Ito et al. (2008) explica que los jóvenes amplían sus redes de sociabilidad, aprendizaje y tiempos de ocio por la continuidad de la presencia y logran producir y compartir creativamente nuevos repertorios y aprendizajes, en contextos que les significan cotidianamente cierta autonomía y libertad. En esta perspectiva, Ito et al. (2008) enfatiza que tanto la infancia como la juventud deben ser documentadas a partir de sus significaciones y experiencias hipersociales en esta ecología cambiante de los medios para poder comprender las redefiniciones sociales, políticas y culturales que sufren sus prácticas identitarias de acuerdo con la condición socioeconómica y de género.

En Canadá, el Pew Research Center y el American Life Project ha desarrollado varios estudios entre el 2000 y el 2011 sobre el uso que los adolescentes dan a la internet, a las redes sociales y sobre cómo asumen la ciudadanía digital, estudiando el impacto social tanto en la familia como en las demás instituciones sociales; concluyen que las tecnologías digitales amplían tanto las posibilidades de socialización de quienes interactúan con estas como su realización personal en la vida cotidiana.

Llama la atención que la mayoría de los estudios europeos y americanos, aunque citan un acceso y uso diferencial, no hacen una indagación detallada desde la condición de género. Es relevante que a nivel mundial el papel central de la infancia en las nuevas sociedades del conocimiento se ve en el acaecimiento de un nuevo valor social, que propiciará grandes capitales de conocimiento, creatividad e innovación. Queda por investigar cómo las interacciones con las tecnologías digitales gestionan una subjetividad que se despliega en el flujo *off-online*, posibilitando no solo su prolongación espaciotemporal, sino su advenimiento tecnosocial, siendo los contextos socioeconómicos y la condición de género los que determinan



tal condición y amplían o cierran las brechas sociales de nuevo cuño en cuanto al capital tecnológico y cultural de los sujetos.

Estudios sobre infancia, medios y tecnologías en América Latina

En América Latina se destacan estudios que al igual que en Europa y Norteamérica observan la relación con las tecnologías, desde los riesgos, hábitos, contenidos e implicaciones educativas que estos dispositivos conllevan para infantes y jóvenes. Específicamente, Muir (2005), la Ecpat (2009)⁸, Save the Children (2003, 2008), entre otras instituciones, han adelantado miradas desde la perspectiva de protección de sus derechos y de la formación para la vida en las redes digitales.

En Latinoamérica se destacan también las investigaciones y planteamientos de Corea y Lewkowicz (1999), Narodowski (1994, 1999, 2011), Steinberg y Kincheloe (2000), Rabello de Castro (2001), Caruso y Dussel (2001), Dussel y Quevedo (2010), Henn et al. (2011), entre otros, al describir que la niñez ha sufrido una destitución social y discursiva en la familia y la escuela, dados los cambios y mutaciones culturales mediáticas, movilizadas por el consumo y las tecnologías. Balardini (2000), Urresti (2008), Díaz Cruz (2010) y Winocur (2006) enfatizan que la infancia, así como la juventud, está encarnando otras subjetividades en la tecnocultura, desarrollando no solo usos, costumbres, formas de socializar nuevas y brechas que los agencian y los identifican en la red, sino, además, modos históricos de exclusión social y estilos de vida distintivos.

Al respecto, Dussel y Quevedo (2010) manifiestan que en América Latina hace ya más de dos décadas que se están desarrollando planes y programas para introducir las TIC en el ámbito educativo⁹; sin embargo,

8 Ecpat International es una red global de organizaciones e individuos que trabajan juntos para eliminar la prostitución, la pornografía y la trata de niños, niñas y adolescentes con propósitos sexuales. Disponible en http://www.ecpat.net/ei/Publications/ICT/Cyber-space_SPA.pdf

9 Dussel y Quevedo describen que en América Latina se destacan experiencias de inclusión digital como parte de las agendas políticas, como el Plan Ceibal en Uruguay, Enlaces en Chile, Proyecto Huascarán en Perú, Programa Computadoras para Educar en Colombia, Programa integral Conéctate en El Salvador, Escuelas del Futuro en Guatemala o el Plan de

la mayoría ha carecido de proyección a largo plazo y no ha tenido presente los fuertes cambios y revoluciones que estos dispositivos sociotécnicos y materiales traerían como retos y desafíos a todo nivel. Aunque la escuela ha sido señalada como una institución estratégica para la recepción de las TIC, las tecnologías digitales producen grandes transformaciones en la vida de los sujetos por fuera de los sistemas escolares, los cuales ni siquiera dan cuenta de estos, o por lo menos los rechazan y niegan, dado que se mantienen inertes ante estas mutaciones simbólicas y culturales que imponen las tecnologías digitales en cuanto a la organización escolar de los saberes, la cultura escrita, los patrones de autoridad y de los mismos sujetos. Se presentan acciones, formas de pensar y de actuar que transgreden sus estructuras lineales, unívocas, individuales y homogéneas.

Dussel y Quevedo (2010) plantean que la inclusión digital debe hacer parte de estos desafíos, por cuanto las brechas sociales y generacionales se incrementan de acuerdo con las posibilidades de acceso, conectividad y manejo de las tecnologías de los sectores económicos menos favorecidos; la brecha generacional se vuelve así estructuralmente más importante que la distancia socioeconómica, geográfica o cultural. Así, “esta brecha digital se evidenciaría de manera particular en las escuelas, en donde el contacto intergeneracional es más cotidiano y masivo” (p. 12).

Es importante resaltar que en este estudio se evidencia que el nivel socioeconómico y el capital cultural de los jóvenes inciden coyunturalmente en las interacciones y habilidades que desarrollan con las tecnologías digitales, y también en los procesos de socialización, privacidad, comunicación y configuración identitaria, desde los cuales dotan de sentido a su vida en estos entornos. Lo nombrado exige por tanto asir estas evoluciones históricas como modos de compromiso

con la democratización de la cultura y preocupación por el devenir ético-político de nuestras sociedades, el sistema escolar, basado en una noción de “cultura pública común”, debería ocuparse de garantizar la equidad no solo en el acceso a las nuevas tecnologías,

Inclusión Digital Educativa y Conectar Igualdad en la Argentina. Estas pretenden vincular a las regiones en las transformaciones educativas y culturales con el uso y alfabetización en las NTIC, convirtiendo en objeto de análisis esa relación del sistema educativo con la expansión de las nuevas tecnologías.



sino también a una variedad y riqueza de prácticas de conocimiento (Dussel y Quevedo, 2010, p. 13).

Dirigidas a la formación crítica de los sujetos como actores, audiencias y de los nuevos espectadores/productores de cultura en la sociedad del conocimiento y en los complejos y convergentes entornos tecnológicos en que hoy vivimos.

En esta perspectiva, que relaciona el fenómeno del consumo a la conformación de subjetividades, se presta atención a que las tecnologías digitales promovidas por las industrias culturales contribuyen a violentar la naturaleza infantil (Ito, citado por Dussel y Quevedo, 2010) y la movilizan hacia la transgresión de los discursos de recreación, disfrute, autoridad, emoción y aprendizaje propuestos por los adultos, dado que “la individualización de las pantallas permite hacer exploraciones singulares y al ritmo que cada uno quiere –o puede–” (p. 27), moldeándolos como sujetos mediatizados de acuerdo con las lógicas del mercado global. En este sentido, Dussel y Quevedo concluyen que se debe estar en alerta para identificar y reflexionar en torno a qué contenidos culturales nuevos entran al sistema escolar en una negociación con una gramática o forma escolar que lleva décadas y hasta siglos de vigencia (2010).

Los autores coinciden en su conjunto en que la noción de infancia moderna desaparece por la emergencia de una infancia mediática que se socializa, aprende, se identifica y se relaciona de modo diferente, agotando la potencialidad de las instituciones que la forjaron en la modernidad y que históricamente la fueron definiendo hasta objetivarla. Quiroz (1996), Balaguer (2002), Martín-Barbero (2002), Del Brutto, (2000), Raad (2004), Soto et al. (2006), Africano (2007), Cárcamo y Nesbet (2008) y Piscitelli (2009) caracterizan estos entornos como complejos sistemas de interacción y cambio cultural y enfatizan que las desigualdades sociales le otorgan un carácter plural y diverso a la infancia, como lo indica Carli (1999) y Dussel y Quevedo (2010).

El panorama analizado muestra que las infancias y adolescencias contemporáneas se anclan en escenarios, significados y discursos mediados por las tecnologías, desde donde construyen su experiencia que fluye *on-line/off-line*. Niños y jóvenes se descubren en un gran cambio cultural que es necesario indagar, pues ya no son sumisos, obedientes ni heterónomos;



“la infancia ahora es una ‘capacidad especial’” (Narodowski, 2011, p. 110), que se produce hiperrealizadamente (1999), es decir, crece de la mano con los Nuevos Repertorios Tecnológicos (NRT, de aquí en adelante)¹⁰ y se sitúa, por tanto, ya no en el lugar del “no saber”, sino en el lugar de una nueva situación, la de la realidad virtual para devenir como sujetos capaces de decidir y ser independientes tecnológicamente, ampliando sus bienes culturales que se leen en los contornos de encuentro sociopolítico, modos de participación y grupalidad, como parte de esas formaciones culturales ya advertidas por Margaret Mead en su texto *Cultura y compromiso*. En la medida que los medios permiten acceder a la personalización del tiempo en espacios deslocalizados, se logra un estar omnipresente que se recrea en el hecho de nombrar y actualizarse permanente, lo cual exige indagar los nucleamientos afectivos, expresiones simbólicas y prácticas sociales que inciden en que la infancia sea de otro modo y emerja así con otras tecnicidades en la tecnocultura.

Estudios sobre la infancia desde los medios a nivel nacional

Al hacer una mirada sobre infancia y nuevas tecnologías de la información y la comunicación en Colombia se encuentran en primera instancia estudios que detallan las relaciones entre niños, niñas, adolescentes y jóvenes con los medios masivos de comunicación, como la televisión, y, en segunda instancia, investigaciones sobre la incidencia en sus procesos identitarios desde las tecnologías digitales y las nuevas pantallas; cabe aclarar que la documentación existente frente a este último objeto es escasa, por lo que, al igual que en Europa y Norteamérica, priman los datos estadísticos frente al acceso y conectividad con respecto a las tecnologías, así como su promoción en los procesos educativos desde la informática educativa (IE).

10 Término acuñado por Rocío Gómez en su tesis doctoral *Procurarse sentido en la ciudad contemporánea: jóvenes y nuevos repertorios tecnológicos*. Universidad Pedagógica Nacional. Doctorado Interinstitucional en Educación. Bogotá, Colombia, 2010. En adelante se utilizará NRT para designar los nuevos repertorios tecnológicos.



Para efectos de esta investigación, interesa observar los estudios que dan cuenta de los procesos de socialización que se están produciendo en la interacción con los NRT por fuera de las aulas de clase, esto es: interesa más una mirada social y cultural que cognitiva o didáctica, como ha sido el foco de interés de los estudios de la informática educativa. En todo caso, existen estudios como el de Rueda y Quintana (2004) que, aunque se ubican dentro del campo de la informática educativa, hacen una aproximación cultural sobre las prácticas escolares de jóvenes de educación secundaria, donde, por ejemplo, emergieron problemáticas de género, de clase social, de trayectorias biográficas, de capital cultural, entre otros.

Dentro de las experiencias más relevantes con medios masivos se pueden mencionar a Muñoz (2002), Sandoval y Ardila (2004), Vásquez y Pinilla (2004), López de la Roche et al. (2000), Vargas y Barrera (2004), Iriarte Díazgranados (2007), Bustamante et al. (2009) y Rincón (2011), entre otros, quienes concluyen que la infancia y la juventud cada vez más están inmersas en el orden global, la espectacularización de la vida y los consumos culturales, en mediar comunicativa, tecnológica y socialmente sus vidas e incidir en la experimentación de su identidad, desde la alfabetización mediática, haciéndolas plurales y diversas, con nuevas sensibilidades y narrativas.

Por otro lado, en Colombia las investigaciones de Delgadillo et al. (2007), Jiménez (2011) y Amador (2009), en torno a la relación entre infancia y nuevos repertorios tecnológicos, muestran cómo los infantes también pertenecen a las lógicas del consumo actual con narrativas particulares. Autores como Delgadillo et al. (2007) expresan que la infancia es otra cuando se interactúa mediáticamente, puesto que los *massmedia* procuran producciones de sentido que definen contornos particulares de subjetivación, complejizando aún más las relaciones entre los sujetos, la política, los modos de vida social y los hábitos cotidianos. Por su parte, Jiménez (2011) destaca que la infancia, al estar definida por la presencia de las nuevas tecnologías, se empieza a pensar como una generación digital que rompe con los esquemas de control ejercidos por los adultos al moverse en relación con mundos posibles y nodos sociales caracterizados por la convergencia digital, la complejidad, la conectividad y la democratización de la información y la comunicación.



En relación con la transformación del ejercicio del control y la autoridad, Jiménez explica que el desarrollo del capitalismo en la sociedad generó órdenes de biopoder para cerciorarse de que los cuerpos de los sujetos efectivamente se incorporaran al aparato productivo y económico. Actualmente, son las nuevas tecnologías las que instauran formas renovadas de biopoder en la cotidianidad que gestan no propiamente sujetos dóciles y productivos, sino más bien dóciles y funcionales para la economía de consumo, que es la marca del capitalismo contemporáneo [...] naturalizado nuevos enunciados y han consolidado prácticas no propiamente discursivas que son condiciones de posibilidad para la emergencia de una nueva infancia (2012).

Rueda (2012) especifica que este objeto de reflexión se debate entre las tensiones originadas por el doble efecto *phármakon* de las nuevas tecnologías; el tránsito entre *el phármakon remedio* y *el phármakon veneno* requiere por tanto instaurar otros lentes para observar la relación entre infancia y sociedad de la información y entre aquella y el conocimiento, que se sitúen en una discursividad que no es neutral, sino que, por el contrario, se decanta en medio de nuevos acontecimientos subjetivos, sociales, políticos y culturales que se entrelazan a las tecnologías digitales, las cuales se han acoplado con el modelo de producción capitalista [...] el mercado y las industrias de producción cultural (Rueda, 2012).

Centrándose en la convergencia digital, Amador (2009) actualmente desarrolla una investigación en relación con las nuevas modalidades narrativas que propicia este entorno digital en un grupo de niños y niñas de dos colegios de Bogotá, desde la cual pretende comprender las mutaciones de la subjetividad de las infancias en Colombia a partir del modelo de comunicación digital interactiva, que deviene como una de las grandes transformaciones espacio-temporales, ontológicas y epistemológicas que se anclan a la multiplicidad de cambios globales y locales en las dimensiones geopolítica, socioeconómica y cultural, y que las sitúan en el acontecimiento heterogéneo y polifónico.

Amador coincide con Rueda (2012), Buckingham (2002), Rabello de Castro (2001), Corea y Lewkowicz (2004), Gómez (2010) y Jiménez (2011) en que las tecnologías, al no ser aisladas de los sujetos, están inmersas en contextos sociales, históricos y culturales contemporáneos que desestabilizan las instituciones modernas y por ende hacen emerger modos



distintos de habitar el mundo, que deslindan la condición de infancia del segmento etario y etapa de desarrollo, y se asocian a: la gestión de la vida, las nuevas formas de socialización, los nuevos consumos culturales, su intimidad espectacularizada, como lo plantea Sibilía (2008), la agencia política y las modalidades de creación hipertextual. Amador (2009) sitúa su investigación en las nuevas infancias asumidas con el carácter plural de la heterogeneidad y la polifonía en que acontecen en la comunicación digital interactiva.

En el país también se destaca el campo construido por Cabrera (2012), Erazo (2006), Alba et al. (2008), Barrios (2009), Arango et al. (2010) y Gómez (2010), quienes han analizado cómo niños y jóvenes construyen subjetividad a partir de una intensa interacción y socialización con las nuevas pantallas y dispositivos digitales. Al igual que los estudios internacionales de Gil et al. (2003), Gordo y Megías (2006), Ito et al. (2008), Erazo (2006) y Gómez (2010) presentan la manera en que la juventud halla en los nuevos repertorios tecnológicos modos de encuentro social, de expresión y creación estética y política, que despliegan la actividad creadora del trabajo inmaterial, situando maneras alternas de pensar la infancia y la juventud desde estas aristas.

Gómez (2010) define que a través de las interacciones con los nuevos repertorios tecnológicos los jóvenes configuran ecosistemas comunicativos en los que como sujetos despliegan su actividad creadora, y por ende tienen la posibilidad

de agenciar un trabajo humano liberado en potencia o formas contemporáneas de artesanía que en su sola realización es social, política y terapéuticamente esencial, siendo esta su rentabilidad más importante para la subjetividad contemporánea de jóvenes urbanos de sectores integrados que hacen de lo consumido pequeñas obras, encontrando nichos de producción y de trabajo libre (p. 50).

Desde los que reconfiguran las posibilidades expresivas de estos entornos y entablan formas de acción de política difusa y menor, permitiéndoles situarse y darle sentido a la cotidianidad experimentada en sus contextos.



Al igual que Buckingham (2002) y Martín-Barbero (2002), Gómez (2010) destaca que es necesario entender los NRT no como tecnologías aisladas, sino como entornos que se componen de vínculos, escenarios tecnológicos, recursos materiales, temporalidades sociales, dinámicas, entre otros, que varían de acuerdo con el tipo de interacciones que mantiene cada sujeto dentro de estas, en los que devienen las obras producidas por los jóvenes para enfatizar en el sentido político que subyace a las formas actuales de trabajo liberado, encontrándose en estas trayectorias tecnovinculares que dan cuenta de las dimensiones grises, difusas, intermedias y no dichas de la experiencia social.

La revisión presentada nos muestra un campo en el que las nuevas tecnologías están contribuyendo a la configuración de otro paradigma cultural y, por tanto, a la emergencia de nuevos infantes, lo que implica cambios agigantados en sus formas de subjetivación. Es interesante entonces detenerse ante sus procesos de identificación a partir de aquella ecología de los nuevos medios, como otra forma de construcción histórica y social en su relación con los NRT, que posiblemente dará relevancia a sus dinámicas y tendencias de género y clase social, como forma de matizar sus entornos materiales y culturales. Tal horizonte de comprensión exige entrar en diálogo con las infancias pluralizadas para pensar su naturaleza mixta y provisional, como nos invita Buckingham (2002) y por ende en otras narrativas que los condicionan tecnosocialmente.

Teniendo esto presente, cabe pensar en adelantar indagaciones que avizoren las relaciones entre la identidad de niños y niñas, y que traten sobre las tecnologías digitales desde la metáfora del consumo y su fragmentación, de acuerdo con las experiencias identitarias que viven, por cuanto se constituyen en dispositivos semióticos y materiales que a su vez agencian otras formas de productividad asociadas a la flexibilidad y a la precariedad del consumo, visto no como mera relación mercantil, sino complejamente, pues determina modos de relación entre los sujetos y los diferentes objetos que inciden directamente en las nuevas maneras en que la subjetividad se constituye.

En el mismo orden de las exploraciones indicadas, la desigualdad geográfica, socioeconómica y cultural, las extensiones *online* de la vida *offline*, las prácticas de ciudadanía digital y de producción cultural que ocurren en interacción con los entornos mediáticos, todos estos son hallazgos



valiosos que pueden vertebrar investigaciones entre infantes y tecnologías. Lo anterior, porque es interesante pensar sus procesos de identificación a partir de aquella ecología de los nuevos medios, como otra forma de construcción histórica y social que emergen en su relación con las nuevas tecnologías, que posiblemente darán relevancia a sus dinámicas y tendencias de género y clase social, al manifestar otras maneras de sociabilidad, comunicación, participación, imaginarios, creatividad social y de producción simbólica y cultural con las tecnologías digitales desde matices materiales y culturales diferenciados.

Se advierte que estos modos comunicativos emergentes propician otra matriz cultural de la contemporaneidad, que performa las adscripciones identitarias de los infantes. Interesa por tanto construir miradas sobre cómo se insertan y configuran otros modos de ocio, de saber, de maniobra, de reconocimiento y de transformación social con los NRT, a fin de evidenciar las diversas producciones de subjetividad que emergen de las distintas interacciones con estos dispositivos. En esta complejidad histórica, social y cultural, surge el reto metodológico y conceptual de definir la infancia y de visibilizar las diferentes expresiones y posibilidades de ser infante hoy en relación con el uso de los NRT, sabiendo que los marcos institucionales se hayan desbordados y agotados. A su vez, los estudios que pretenden enunciarla desde la relación con estos dispositivos dan por hecho el acontecimiento de la infancia y por ello no se discuten sus particularidades, formas de emergencia contemporánea y posibilidades de agencia y creación. En otras palabras, su advenimiento como sujetos y los modos diversos de su subjetividad.

Conclusiones

Anclar una reflexión educativa y pedagógica sobre las implicaciones que tiene el nuevo panorama de configuración de las subjetividades infantiles en el ecosistema tecnomediado permite situar la discusión que los procesos identitarios de niños y niñas acontecen en la interacción y actualización de los flujos *online* y *offline*, y no entre mundos reales y virtuales como mundos separados. Las investigaciones empiezan a mostrar que esa



continuidad avisa de una fluidez que alimenta y enriquece sus diversas interacciones.

Este contexto muestra la emergencia de otros modos de relacionamiento social que ponen en escena otras temporalidades y formas de percepción, razonamiento y aprendizaje, impregnadas cada vez más de las potencialidades de la virtualidad. Por esta razón, el interés educativo y pedagógico de desvelar esos rasgos de sentido radica en que a través de las mediaciones tecnológicas se pueden caracterizar las múltiples infancias de hoy, como sujetos que actúan, en tanto intervienen y transforman las realidades que les son propias, que les permiten ejercer ese “yo puedo” de manera consciente en el mundo compartido de la vida; un mundo que ya no es puramente humano, sino en el que confluyen sistemas sociotécnicos, materiales y culturales.

Desde esta perspectiva, es necesario reconocer esos nuevos escenarios de educabilidad en los que participa hoy la infancia para actualizar también los espacios institucionales, dado que muy seguramente esos ecosistemas tecnomediados señalan otros aprendizajes, que se ganan con las posibilidades expresivas al interactuar con los NRT, no identificados ni validados por la escuela. Consideramos que allí residen los grandes retos de la educación y la pedagogía, por un lado, la integración de la población que está en desventaja social al acceso y uso de los dispositivos tecnológicos, al saber y a la cultura; por otro lado, el reto del diálogo del mundo de la vida que hoy transcurre tecnomediadamente con el mundo de los saberes, que, con seguridad, puede avisar también de esos aprendizajes no institucionalizados que allí se consolidan.

Estos dos retos confluyen en el cuestionamiento por la formación de subjetividad de niños y niñas, que ante todo refiere el acontecimiento de la experiencia de sí en diversas temporalidades, en el sentido de cómo aprenden a hacerse a sí mismos, cómo ocurre el empoderamiento como sujeto, cómo se crean los rituales de la identidad y, en general, en cómo se donan al otro y al mundo, en el juego de la producción de sentido que va y vuelve una y otra vez en sus narratividades. De esta manera, las preguntas por la narratividad y la temporalidad en los NRT es un campo clave para lograr mayor profundidad en esa caracterización que vienen haciendo los estudios sobre la emergente subjetividad infantil que se produce en la interacción con dichos repertorios.



Un elemento para destacar de las indagaciones señaladas que se podría explorar en niños y niñas es que las tecnologías digitales gestionan una identidad virtual, pues confieren posibilidades de narración y alteridad en los sujetos a partir de interacciones que promueven modos autorregulados de relación, cognición y creatividad social, y posibilitan así no solo su prolongación espacio-temporal, sino su advenimiento como sujetos tecnosociales distintos, siendo los contextos socioeconómicos los que determinan tal condición y amplían o cierran las brechas sociales de nuevo cuño en cuanto al capital tecnológico y cultural de los sujetos. Su advenimiento igualmente impone nuevas necesidades a los individuos y, por ende, los sitúa en la precariedad tecnológica, social y económica, a través de discursos, estereotipos, opiniones y formas de resistencia y creatividad social, necesarias de desvelar en sus procesos de subjetivación.

Como lo expresa Rueda (2012), interesa comprender estos ensambles tecnosociales a partir de una nueva “ontología que ve formas de expresión y actualización del deseo e invención social. Esto significa también asumir la ambigüedad y las paradojas que ello implica” (p. 45) para reconocer que la mirada crítica sobre las tecnologías digitales debe pasar por las aristas de empoderamiento y de consumismo, en un movimiento simultáneo de fortificación y debilitamiento de la subjetividad, que así como se configura en los lazos de la novedad, el encuentro, la grupalidad y la fuga, también encara dinámicas de identificación que pasan por el sonambulismo del mercado y por la inmediatez que ofrecen.

Estas dinámicas conllevan por tanto plantear una perspectiva que cuestione las transformaciones humanas que ocurren con las actuales tecnologías digitales, para no caer en miradas exclusivas y excluyentes de lo que acontece alrededor de estas. Por ello valdría la pena debatir qué pasa con los modos de atención, percepción y cognición, con las fronteras de lo público y lo privado, y con la noción de ciudadanía que hace posible la construcción del yo y del nosotros, sabiendo que son las “formas de producción industrial y de mercado”, las que capturan a niños y niñas a “un ritmo y velocidad que sobrepasa la conciencia reflexiva” (Rueda, 2012, p. 46) y que los diluye en el flujo del sistema capitalista.

Otros de los elementos que requieren ponerse entre paréntesis se relacionan con lo que acontece con los dispositivos de memoria que se agencian en las interacciones con las actuales tecnologías digitales, para



indagar qué de estas memorias producentes-“planetarias”¹¹ se exteriorizan o interiorizan por los infantes, cómo se van insertando en la experiencia diaria que ahora ocurre tecnomedidamente, cómo dar cuenta de esas nuevas temporalidades, espacialidades, formas de conciencia, multivocidad, encuentro, tecnicidad, y modos de capital y trabajo, que forjan nuevas subjetividades infantiles y, por ende, otras experiencias del yo, que como lo expresa Foucault (1996), (des)pliegan otras maneras de cuidado de sí, de autorrepresentación, de eticidad, de ser sí mismo en el pensar, actuar, decir, relacionarse y ser libre.

Con estos enunciados es viable encontrar y analizar cómo esas producciones de sentido permanentes, abiertas e intertextuales, que a través de las tecnologías cada vez más convergentes están acompañando y posibilitando saberes que actualizan y subjetivan a niños y niñas en la experiencia, la cual urge ser desnaturalizada, tanto de la mirada adultocéntrica que los subordina y los observa como carentes de saber y poder, como la de las industrias culturales y del entretenimiento, que los endiosan y empoderan como consumidores, según lo indica Rueda (2012).

La revisión del estado del arte advierte que estos modos comunicativos emergentes propician otra matriz cultural de la contemporaneidad, que performa las adscripciones identitarias de niñas y niños, que cada vez más se amplían y se dan socialmente, y conllevan que a través de las tecnologías digitales se empoderen como sujetos y se transformen culturalmente en la emergencia de estéticas, cogniciones, narrativas y formas de seducción expandidas con las que se enfrentan a la realidad de las ofertas de las industrias culturales, y se entretajan en sus formas de privacidad, comunicación, apropiación del mundo y, por ende, en su subjetivación.

En este sentido, es posible construir miradas sobre la manera en que las infancias se insertan y condicionan, comportan, reinterpretan y configuran otros modos por ejemplo de ocio, de saber, de maniobra, de reconocimiento y de transformación social con las tecnologías digitales como posibilidades creativas y de apertura estética que se instala humanamente en un yo que se gestiona entre la continuidad de lo *off* y *online*. Para tal fin, los enfoques narrativos y multilocalizados constituyen las entradas

11 Que, como nos dice Rueda (2012, p. 46), van al ritmo del mercado y se ajustan a los fines de rentabilidad y monopolios de las industrias de los medios.



metodológicas cualitativas más apropiadas para evidenciar las interacciones de niños y niñas con los medios, por cuanto sus voces dan cuenta de sus significados, sentidos y expectativas de vida.

En síntesis, las diversas producciones de subjetividad que emergen de las distintas interacciones con los NRT constituyen el referente central para consolidar la ruta de sentido a las interacciones que las generaciones más jóvenes tienen con la convergencia digital en la que hoy habitan y de la que manan ecosistemas tecnomediados en los que intervienen compleja y sistémicamente actores, roles, relatos y ambientes específicos, en los que los sujetos devienen en una subjetividad comunicativa y tecnológica. Cada uno de los dispositivos que participan en sus interacciones conllevan, como lo expone Rincón (2011), formatos, lenguajes y modos de narrar específicos susceptibles de ser indagados, para así poder aproximarnos a las estéticas, identidades, sensibilidades, temporalidades y narratividades que transitan entre lo autobiográfico y se expresan socialmente en el ejercicio ciudadano.

Este nuevo enfoque puede aportar elementos para comprender que el estudio de la condición de la infancia que acontece narrativamente representa experiencias de vida tecnomediadas, modificadas por otra clase de relatos, de mediaciones, de nuevas tecnicidades y de lazos intersubjetivos que se ensanchan y languidecen, necesarias de tejer con el mundo escolar. Como implicación educativa es posible fundamentar la relación pedagógica, ya no desde la carencia de los infantes, sino desde la construcción de otro tipo de lazos cognitivos, comunicativos, expresivos y afectivos entre los actores escolares que los legitime desde su valía y los referencie a partir de lo que pueden, hacen, efectivamente saben y son. Tal propósito será un hecho cuando se reconozca que el poder, el hacer, el saber y el ser como infantes expresan narratividades en tanto sujetos de potencia y creación, que manifiestan su apuesta identitaria en la tecnocultura.

Estas son algunas de las aristas desde las cuales es factible revelar intersubjetivamente la infancia que se configura en ambientes familiares, escolares, de pares, en los espacios de interacción tecnomediada y en otros en los que se desenvuelven como sujetos. Por ello, apostarle a comprenderla en interacción con los NRT como ámbitos de socialización, intercambio y aprendizaje es aventurarse a revelar las experiencias que le permiten ampliarse, enriquecerse y descubrirse en sus capacidades,



pero también languidecer y debilitarse, lo cual demandará la construcción de otras narrativas no generalizables que referencien históricamente a quienes llamamos niños y niñas, en su naturaleza diversa y provisional, como nos lo plantea Buckingham (2002).

La reflexión aboca por tanto a comprender cómo se configuran nuevas relaciones en el ámbito educativo y cultural a partir de los sentidos y significados de la tecnomediación de las infancias. El reto planteado demanda desarrollar investigaciones que interroguen esta experiencia cotidiana y sus cambiantes realidades que acontecen en intensa interacción con los nuevos repertorios tecnológicos cada día más convergentes, para así hallar nuevos marcos de sentido pertinentes a sus necesidades, potencialidades y capitales culturales, y, por ende, sitúen las coordenadas para agenciar procesos educativos consecuentes con sus posibilidades de creatividad y producción cultural mosaica, así como sobre las nuevas formas de biopoder que también agencian las industrias culturales y las sociedades de consumo, que inciden en la expresión de sus individualidades e identidades

Referencias

- Africano, L. (2007). Niños digitales: las marcas se preparan para el cambio. *Revista Digital Infobrand*. 128. Consultado el 2 de abril de 2012. Recuperado de <http://www.infobrand.com.ar/>
- Aguaded-Gómez, J. I. (marzo, 2011). Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas. *Revista Comunicar. La televisión y sus nuevas expresiones*, (18)36, 7-8.
- Aguado, J. M. (2003). Los nuevos dispositivos tecnológicos de mediación de la experiencia y su repercusión en el relato reflejo del mundo social. *Textos*. Consultado el 29 de marzo 2012. Recuperado de en <http://www.cibersociedad.net>.
- Alba, G. et al. (diciembre, 2008). Nativos digitales: en busca de la multitud inteligente. *Magazín Aula Urbana. IDEP*. 71, 8-9.
- Amador, J. (2009). *Mutaciones de la subjetividad en las infancias: acontecimiento en la comunicación digital interactiva* (proyecto de investigación). Bogotá:



- Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Doctorado Interinstitucional de Educación, Grupo Jóvenes, culturas y poderes.
- Aranda, D., Sánchez, J., Tabernero, C., Tubella, I. (2010). Los jóvenes del siglo XXI: prácticas comunicativas y consumo cultural. En *II Congreso Internacional AE-IC. Comunicación y desarrollo en la era digital*, Málaga.
- Arango, G., Bringué, X. y Sádaba C. (julio-diciembre, 2010). La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. *Revista Anagramas*, (9),17, 45-56.
- Balaguer, R. (julio-diciembre, 2002). Videojuegos, internet, infancia y adolescencia en el nuevo milenio. *Revista Kairós*, 10. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=6>.
- Balardini, S. (octubre, 2000). Jóvenes e identidad en el ciberespacio. *Nómadas*, 13, 100-110.
- Barrios, A. (enero-junio, 2009). Los jóvenes y la red: usos y consumos de los nuevos medios en la sociedad de la información y la comunicación. *Signo y Pensamiento*, XXVIII, (54), 265-275.
- Buckingham, D. (2002). *Crece en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Ediciones Morata.
- Buckingham, D. (2005). *Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Madrid: Ediciones Paidós.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Bustamante, B., Aranguren, F. y Chacón, M. (2009). *Democracia, medios, infancia y juventud. Proyecto de investigación: Usos pedagógicos de una televisión de calidad para niños y jóvenes*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas, CNTV (Comisión Nacional de Televisión).
- Cabello, P. y Fernández, I. y Save the Children (2010). *La tecnología en la preadolescencia y adolescencia: usos, riesgos y propuestas desde los y las protagonistas*. Recuperado de <http://www.deaquinopasas.org/docs/estudio>.
- Cabrera, J. (enero-febrero, 2012). Nativos interactivos: tocar, ver y actuar en el mundo digital. *Revista Internacional Magisterio Educación y pedagogía. Infancias*, 54, 34-41.
- Cárcamo, L. y Nesbet, F. (julio, 2008). La generación Messenger. Relevancia de la mensajería instantánea en la adolescencia chilena. *Última década*, 28, 35-49.
- Caruso, M. y Dussel, I. (2001). *De Sarmiento a los Simpsons. Cinco conceptos para pensar la educación contemporánea*. Buenos Aires: Kapeluz.

- Castells, M. (2001). *Internet y sociedad red*. Barcelona: Areté.
- Castells, M. (2006). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura* (vol. 1. *La sociedad red*). Madrid: Alianza.
- Colángelo, M. A. (2003). La mirada antropológica sobre la infancia. Reflexiones y perspectivas de abordaje. Ponencia presentada en el *Seminario Internacional: La formación docente entre el siglo XIX*. Buenos Aires.
- Comisión Europea (2007). *How Young People Use the Internet: Habits, Risks and Parental Control* (working paper *Proyecto EU Kids Online*). London: London School of Economics. Recuperado de <http://www.eukidsonline.net>
- Corea, C. y Lewkowicz, I. (1999). *¿Se acabó la infancia? Ensayo sobre la destitución de la niñez*. Buenos Aires: Lumen.
- Corea, C. y Lewkowicz, I. (2004). *Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas y familias perplejas*. Buenos Aires: Paidós Educador.
- De Bofarull, I. (2005). Ocio en los nuevos medios de comunicación. *Revista de Estudios de Juventud*, 68, 116-127.
- Del Brutto, B. (2000). *Lenguajes, identidades, tecnologías*. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=15>
- Delgado, I., et al. (julio-diciembre, 2007). Narrativas audiovisuales e infancia contemporánea, una lectura desde tres textos mediáticos. *Revista Colombiana de Educación*, 53.
- Díaz Cruz, R. (2010). *Condiciones socioculturales y experiencias de apropiación de las TIC en familias de bajos recursos en la Zona Metropolitana de la Ciudad de México (2010 a la fecha)*. Recuperado de <http://uam-antropologia.info/web/content/view/394/92/>
- Dikova, R. (2011). *Nuevas historias, nuevos actores: el impacto de las TIC en la auto-representación y la identidad narrativa* (tesis doctoral). Sofía, Bulgaria: Universidad de Sofía.
- Dussel, I. y Quevedo, L. (2010). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. En *VI Foro Latinoamericano de Educación*. Buenos Aires: Santillana. Recuperado de www.fundacionsantillana.com
- Ecpat (2009). *Chic@s y tecnología. ¿Una interacción sin riesgos? Usos y costumbres de niñas, niños, adolescentes en relación a las tecnologías de la información y la comunicación*. Buenos Aires: Asociación Civil chicos.net, Save the Children.
- Erazo, E. (2006). *Las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil. Interacciones en Pereira y Dosquebradas* (tesis doctoral). Manizales: Universidad de Manizales-Cinde, Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.



- Espinar, E. y González Río, M. (2009). *Jóvenes conectados. Las experiencias de los jóvenes con las nuevas tecnologías*. RES, 9, 109-122. Recuperado de <http://www.fes-web.org/publicaciones/res/archivos/res>
- Feixa, C. (2002). *La construcción social de la infancia y la juventud en América Latina*. São Paulo, Brasil: Red de Estudios sobre Infancia y Juventud de América Latina. Recuperado de www.marilia.unesp.br/seminario/reijal.html.
- Feixa, C. (mayo, 2005). La habitación de los adolescentes. *Papeles del CEIC*, 16. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/765/76500502.pdf>
- Feixa, C. (julio-diciembre, 2006). Generación XX. Teorías sobre la juventud en la era contemporánea. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 4(2), 1-18.
- García, A. (2009). *Estudio sobre los usos de internet entre los menores de la Comunidad Autónoma de Madrid. Riesgos y características*. Madrid: Comunidad Autónoma de Madrid y la Universidad Rey Juan Carlos.
- Garitaonandia, C. y Garmendia, M. (2007). *Cómo usan internet los jóvenes: hábitos, riesgos y control parental* (investigación realizada dentro del proyecto EU Kids Online I). Recuperado de <http://www.ehu.es/eukidsonline/INFORME%20FINAL-INTERNET.pdf>
- Gil, A., Feliu, J., Rivero, I., Gil, E. (2003). *¿Nuevas tecnologías de la información o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital*. Recuperado de <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>
- Gómez, R. (2010). *Procurarse sentido en la ciudad contemporánea: jóvenes y nuevos repertorios tecnológicos* (tesis doctoral). Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, Doctorado Interinstitucional en Educación.
- Gordo, A. y Megías, I. (2006). *Jóvenes y cultura messenger. Tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad interactiva*. Madrid: Ancares.
- Henn, F., Amorim, F. y Sommer, L. (mayo-agosto, 2011). Crisis de la infancia moderna y nuevas configuraciones de la metáfora de la infancia. *Revista Educación y Pedagogía*, (23) 60, 89-99.
- Hirsjärvi, I y Tayie, S. (2011). Niños y nuevos medios: estudios de caso en Egipto y en Finlandia. *Comunicar, Revista Científica de Educomunicación (XIX)*,37, 99-108. Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=37&articulo=37>
- Hourcade, J., Bullock-Rest, N. y Schelhowe, H. (2010). *Digital Technologies and Marginalized Youth*. Bremen (Alemania) y Iowa (EE. UU.): Department of



- Computer Science, University of Iowa. Computer Science Department, University of Bremen.
- Iriarte Díazgranados, F. (agosto-diciembre, 2007). Los niños y las familias frente a las tecnologías de la información y la comunicación - TIC. *Psicología desde el Caribe*, 20, 208-224.
- Ito, M. et al. (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Chicago: The Macarthur Foundation. Recuperado de <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-White-Paper.pdf>
- Jiménez, A. (2011). *Emergencia de la infancia contemporánea en Colombia, 1968-2006* (tesis doctoral). Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, Doctorado Interinstitucional en Educación.
- Jiménez, A. (2012). *Emergencia de la infancia contemporánea, 1968-2006. Ciudadanía y democracia*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- López de la Roche, M., Martín-Barbero, J., Rueda, A. y Valencia, S. (2000). *Los niños como audiencias*. Bogotá: Da Vinci.
- López, F., Ramos, L., Rubiano, E., y Verdugo, J. (2004). *Análisis de la recepción televisiva en audiencias socioculturalmente diferenciadas*. Bogotá: CNTV, Universidad Nacional de Colombia.
- Martín-Barbero, J. (febrero, 2002). *Jóvenes: comunicación e identidad*. *Pensar Iberoamérica, Revista de Cultura*, 0. Recuperado de <http://www.oei.es/pensar-iberoamerica/ric00a03.htm>
- Molina, R. (diciembre, 2009). La cultura digital de los jóvenes. Del anonimato al show de la intimidad. En *El uso pedagógico de las TIC. Magazín Aula Urbana*, 74, 18-19.
- Muir, D. (2005). *La violencia contra los niños en el ciberespacio*. Tailandia: ECPAT Internacional. Recuperado de www.ecpat.net
- Muñoz, G. (2002). Infancia, comunicación, mediaciones y medios. En Rincón, C. (2002). *Infancia y comunicación*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Narodowski, M. (1999). *Después de clase. Desencantos y desafíos de la escuela actual*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Narodowski, M. (mayo-agosto, 2011). No es fácil ser adulto. Asimetrías y equivalencias en las nuevas infancias y adolescencias. *Revista Educación y Pedagogía*, (23),60, 101-114.



- Observatorio de la Infancia en Andalucía (2008). *Nuevas tecnologías e infancia y adolescencia 2008* (informe). Sevilla: Junta de Andalucía. Recuperado de <http://www.juntadeandalucia.es/observatoriodelainfancia/OIA/esp/>
- Observatorio de la Seguridad en la Información (2009). *Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres*. Madrid: Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (Inteco).
- Pew Research Center and American Life Project. (s. f.) Recuperado de <http://pewinternet.org/About-Us.aspx>
- Piscitelli, A. (2009). Facebook. Esa reiterada tensión entre la sobre promesa y la invención de nuevos mundos. Cultural digital y prácticas creativas en educación. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 6, (1), 43-51.
- Quiroz, M. (diciembre, 1996). Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización. *Estudios sobre las culturas contemporáneas, (II)*, 4, 95-123.
- Raad, A. M. (mayo, 2004). Comunidad emocional. Comunidad virtual. Estudio sobre las relaciones mediadas por Internet. *Revista Mad*, 10. Recuperado de <http://www.revistamad.uchile.cl/10paper06.pdf>
- Rabello de Castro, L. (Org.). (2001). *Infancia y adolescencia en la cultura del consumo*. Buenos Aires: Lumen. Recuperado de http://www.psicologia.ufrj.br/nipiac/images/stories/livros/infancia_e_adolescencia_na
- Red.es (2006). *Infancia y adolescencia en la sociedad de la información. Análisis de la relación con las TIC en el hogar*. Madrid: Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. Recuperado de <http://www.red.es>
- Reyes, G. (2011). *Nuevas tecnologías e infancia. Contexto latinoamericano*. Guatemala: Save the Children.
- Rincón, O. (marzo, 2011). Nuevas narrativas televisivas: relajar, entretener, contar, ciudadanizar, experimentar. *Revista Comunicar. La televisión y sus nuevas expresiones, XVIII*, (36), 43-50.
- Rueda, R. y Quintana, A. (2004). *Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá, Universidad Central, IESCO, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP.
- Rueda, R. (abril, 2012). Sociedad de la información y el conocimiento: tecnicidad, phármakon e invención social. *Nómadas*, 36, 43-55.



- Sandoval, M. y Ardila R. (2004). *Análisis de contenidos en la televisión colombiana: unidades funcionales y prácticas culturales*. Bogotá: Comisión Nacional de Televisión.
- Save the Children (2003). *Diagnóstico sobre la situación de niñas, niños y adolescentes en 21 países de América Latina*. Lima: Save the Children.
- Steinberg, S. y Kincheloe, J. (Comps). (2000). *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata.
- Urresti, M. (2008). *Ciberculturas juveniles: vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información*. Buenos Aires: La Crujía.
- Vargas, E. y Barrera, H. (2004). *Influencia de los programas con contenido sexual sobre el comportamiento de adolescentes*. Bogotá: Comisión Nacional de Televisión, Universidad de los Andes.
- Vázquez, T. y Pinilla, A. (octubre, 2004). Usos y significados de la televisión en contextos familiares de Bogotá. *Revista Nómadas*, 21, 162-171.
- Winocur, R. (julio-septiembre, 2006). Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*, 68, (3), 551-580.

