

La subjetividad del joven estudiante universitario actual y el ciberespacio como contexto psicosocial contemporáneo.

*The identity of young university students
and cyberspace as a psychosocial context in current times.*

Doria Medina, M. M. *

Resumen

Este trabajo se desarrolla en el marco de una investigación en psicología social fundamentada en el Interaccionismo Simbólico y la Psicología-Histórico Cultural que tiene por objeto el estudio de la subjetividad del joven estudiante universitario actual en relación a diferentes contextos psicosociales. El objetivo del presente trabajo reside en (1) describir las interacciones con el espacio cibernético en tanto que contexto psicosocial de interacción que modela la identidad del joven universitario actual y (2) analizar las consecuencias de este contexto en lo que hace a la identidad de los jóvenes universitarios. Para ello se administró un cuestionario diseñado para la investigación con opciones de respuesta múltiple a 845 jóvenes estudiantes universitarios. Los resultados ofrecen datos en torno a las diferentes

dimensiones abordadas por el cuestionario. Se concluye definiendo diferentes características de subjetividad del joven universitario actual.

Palabras clave: joven universitario, identidad, ciber-espacio, psicología social.

Abstract

This paper shows aspects of work in progress in a Social Psychology research grounded in Symbolic Interactionism and Cultural Historical Psychology frameworks. It aims at (1) describing young university student's interactions with cyberspace as a fundamental psychosocial context in current times.; (2) analyzing the consequences in young student's identity of these interactions. A questionnaire designed with research purposes was administered to 845 young university students. Results show data on the different

*Lic. María de las Mercedes Doria Medina. Becaria CONICET-UCA. Investigadora del Centro de Investigaciones de Psicología y Psicopedagogía de la Universidad Católica Argentina.

Contacto: mercedesdoriamedina@gmail.com.

Fecha de recepción: 22 de septiembre de 2016 - Fecha de aceptación: 24 de octubre de 2016

dimensions assessed by the questionnaire. As a conclusion, different identity traits are described.

Key words: young university students, identity, cyber-space, social psychology.

El presente trabajo se enmarca dentro de una investigación más amplia que tiene por objeto el estudio de la subjetividad del joven estudiante universitario actual en relación a diferentes contextos psicosociales. Al hablar de contexto psicosocial, se hace referencia a cinco referentes psicológicos privilegiados de los jóvenes: el contexto familiar, el contexto vínculos socio-afectivos, el contexto de vínculos mediatizados electrónicamente (el ciberespacio y las TICs), el contexto laboral y el contexto universitario. El joven estudiante opera cotidianamente en estos contextos psicosociales y fruto de estas interacciones se va modelando su subjetividad. En el presente desarrollo, se hará foco en las interacciones que el joven estudiante tiene con el contexto de vínculos mediatizados electrónicamente, es decir, sus interacciones con las TICs y el mundo cibernético.

El planteo teórico que corresponde hacer frente a la problemática de estudio encuentra sus bases en la Psicología Social, y más precisamente en dos desarrollos teóricos contemplan el posicionamiento situado del individuo: el Interaccionismo Simbólico y la Psicología Histórico Cultural. Ambas líneas teóricas coinciden en argumentar que: (1) los contextos con los que el sujeto interactúa determinan al individuo; (2) el desarrollo intra-subjetivo se despliega en función del desarrollo inter-subjetivo del individuo y (3) los actores sociales no importan tanto en su carácter de entidades autónomas sino como subsistemas interdependientes (Blumer, 1982; Guitart, 2011; Leontiev, 1978; Mead, 1982; Vygotsky, 1979).

George Mead (1982), padre del Interaccionismo Simbólico, explica qué es el proceso social, es decir las interacciones del individuo con el contexto social, es lo que posibilita el surgimiento de la persona, la

modificación de las comunidades y el progreso de la sociedad. El individuo se desarrolla en una sociedad que es concebida como un gran conjunto de interacciones. La identidad de este individuo es el resultado de la interacción, y posterior internalización, que tiene lugar en diferentes contextos sociales significativos (Carabaña Morales & Lamo de Espinosa, 1978).

Leontiev (1978), exponente de la vertiente más materialista de la Psicología Histórico Cultural, explica que la actividad es central en el desarrollo social e identitario. Esta actividad se da en interacción y colaboración con otros. El individuo opera cotidianamente en diferentes contextos o Sistemas de Actividad. Fruto de la actividad en estos sistemas el individuo por un lado adquiere la cultura, lo cual modifica su subjetividad y por otro modifica la esa cultura desde su propia acción.

El joven universitario interactúa de manera cotidiana con diferentes contextos de interacción psicosocial, entendidos desde el Interaccionismo Simbólico como contextos significativos y desde la Psicología Histórico Cultural como sistemas de actividad que modelan su identidad. El espacio cibernético surgido en las últimas dos décadas constituye un contexto de interacción psicosocial privilegiado para los jóvenes. El cambio tecnológico ha tenido un impacto decisivo en su vida social, el cual inaugura formas de ver, sentir, pensar y relacionarse con un concomitante impacto en el desarrollo de nuevos sujetos sociales y educativos (De Alba, 2002; Sarena, 2006; Urresti, 2008).

En los últimos 20 años, se ha producido una revolución a nivel mundial en torno a las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) que dio lugar al surgimiento de lo que hoy se conoce como la era digital. Esta es una era en la que la tecnología digital está inminentemente presente en todas las áreas de la actividad social de los seres humanos y en la que la informática, la telemática y la electrónica generan profundas transformaciones a nivel social, educativo, cultural, científico, industrial y comercial. (Gallardo-Ehchenique, 2012; UNESCO, 2011). El inicio de esta era digital implicó un cambio

fundamental en la cotidianeidad de los individuos, puesto que las interacciones en sus diferentes ámbitos pasan a estar mediadas por el uso de las TICs. Resulta muy visible cómo en el paisaje de la vida de cualquier persona están presentes dispositivos de comunicación como la telefonía celular, las computadoras, tablets y e-books. Este uso obligado de las TICs no sólo corresponde a la velocidad vertiginosa del avance de la tecnología y su respuesta en el mercado, sino también a que su utilización corresponde no tanto a una elección individual de los sujetos sino a un patrón cultural de avance y funcionamiento. Es menester manejar estas tecnologías para poder funcionar en los diferentes ámbitos de la sociedad. La manera en la que las TICs se han hecho presentes en la vida social como fenómeno global, con las claves de funcionamiento e interacción que proponen dan pie a lo que puede entenderse como un cambio de época (Barrios-Rubio, 2009; Gallardo-Echenique, 2012; Mejía, 2015).

La imponencia del uso de las TICs implica la presencia cotidiana de sus usuarios en el ciberespacio, por lo que entonces la evolución del funcionamiento y uso de estas tecnologías implica la interacción con plataformas cibernéticas cada vez más avanzadas. Iniciada la década del 2000 surge, lo que Tim O'Reilly (2005) dio en llamar, Web 2.0. Esta Web de Segunda Generación presenta características muy distintivas en su utilización.

La primera característica que presenta, siendo un rasgo más distintivo, es la interactividad. La interactividad permite intercambios de información simultáneos y de manera instantánea entre usuarios a nivel global, con la posibilidad de retroalimentación y reconfiguración permanente. De esta forma, inmensas cantidades de datos y mensajes atraviesan el globo y resultan de fácil e inmediata accesibilidad. Esta interactividad permite a miles de personas interactuar en el espacio cibernético en páginas web, redes sociales, blogs, mails, chat, foros, entre otros. Un rasgo saliente de la interactividad es que estos canales de interacción buscan acercarse a los usuarios en todo sentido, no sólo reducen las distancias físicas

sino que además eliminan las distancias de rol. De esta forma, todos pueden ser emisores y receptores de mensajes sin importar las características personales, trayectorias y edades de cada sujeto. Todos pueden ser productores de contenido y cada uno puede trazar el camino que más le plazca en sus recorridos en la web. De aquí se desprende, que la interactividad plantea una relación horizontal y de igualdad entre los usuarios. Más aún, la retroalimentación propia de la interactividad permite que se pueda ocupar el rol de emisor, transmisor y receptor de información a la vez así como que se pueda construir, co-construir y reconstruir mensajes y contenidos en función de las propias subjetividades. A su vez, la simultaneidad propia de la interactividad requiere de la capacidad multi-tarea, puesto que los usuarios están activos de manera simultánea en diferentes páginas y redes (Barrios-Rubio, 2009; Caldevilla, 2011; Mejía, 2015; O'Reilly, 2005; Ros-Martín, 2009).

La segunda característica propia de la Web 2.0 es la multimedialidad. Gracias a la interactividad la actualización de la información es permanente. Esta actualización se da por lo que se conoce como *crowd-sourcing*, es decir que es el resultado de la co-construcción activa de los usuarios en una suerte de multi-edición. Cabe destacar que con esta modalidad se corre el riesgo de perder objetividad en los datos (Barrios-Rubio, 2009; Caldevilla, 2011; Gallini, 2011; O'Reilly, 2005).

La tercera característica de la Web 2.0 es la personalización. Los usuarios trazan recorridos individuales a lo largo de la plataforma virtual según sus necesidades, gustos y preferencias. En estos recorridos tienen control sobre qué noticias recibir, destacar, compartir, pueden filtrar el correo que se recibe según categorías y pueden diseñar un perfil personal según que desean mostrar al resto (Caldevilla, 2011; Ros-Martín, 2009).

La cuarta característica que cabe mencionar de la Web de Segunda Generación es la multimedialidad. Como resultado del formato digital, la navegación en la web se caracteriza por la combinación de videos, imágenes fijas, audios y modelos 3D. A diferencia de los medios

convencionales que proponen una lógica lineal, el mundo digital propone una nueva sintaxis lógica estructural que trabaja en forma modular y en evolución constante. (Caldevilla, 2011; Mejía, 2015).

El surgimiento del universo tecnológico hasta aquí descripto supera el mero uso de herramientas y dispositivos en evolución. Por el contrario, inaugura nuevas formas de interacción y por ende nuevas subjetividades en clave con la era digital. En la bibliografía pueden encontrarse diferentes términos que refieren a los jóvenes que crecieron en contacto con las TICs y el ciberespacio. Algunos de los más utilizados son: *Millenials*, *Generación Net*, *Nativos digitales* (Oblinger & Oblinger 2005; Prensky, 2001; Prensky, 2006; Jones & Czerniewicz; 2010). Si bien estos términos poseen algunas características distintivas, suelen emplearse de manera indistinta. Sea cual fuere el término que se elija emplear, todos coinciden en que estos jóvenes cuentan con conocimientos y competencias, resultado de su familiaridad natural con las tecnologías. A pesar de que esta es una cuestión de mucha actualidad, la bibliografía existente sobre el tema en su mayoría no proviene del ámbito académico, al respecto Gallardo Echenique afirma que: "...las afirmaciones más importantes en el discurso sobre los nativos digitales no surgen de la literatura académica, debido a que algunos aparecen en la prensa popular y no especializada; son investigaciones financiadas por la prensa privada o carecen de rigor académico suficiente para ser una investigación empírica." (Gallardo Echenique, 2012, pp 11).

A nivel nacional, se destacan en esta temática los valiosos trabajos empíricos de Morduchowicz (2012; 2013) con adolescentes argentinos. De la elaboración de estos trabajos pueden distinguirse algunas características del desenvolvimiento de los adolescentes en el mundo digital:

1- Conectividad: Los jóvenes presentan una necesidad permanente de estar conectados y de certificar que sus amigos están también presentes y disponibles en la web. La visibilidad en la web ya sea a través de chats

o redes sociales se transforma en una prueba de existencia social.

2- Inmediatez: Una de las características fundamentales de la web es la inmediatez de respuesta. Pueden realizarse recorridos fugaces y simultáneos y conectarse con otros con mensajes, mails, chats, todos sistemas de mensajería instantánea. Los jóvenes han incorporado esta temporalidad instantánea a su vida.

3- Exhibición: La modalidad que insta la web de visibilidad y comunicabilidad absoluta lleva a que los jóvenes busquen ver y ser vistos, exhibirse implica existir. Esta exhibición implica además presentarse como una fachada social, un personaje.

4- Desinhibición / Anonimato: La comunicación mediada por las nuevas tecnologías altera el proceso de comunicación interpersonal tradicional. Con el uso de las Tics esta relación se ve modificada puesto que se dan múltiples interacciones en simultáneo a través de la pantalla sin necesidad de encontrarse cara a cara. La mediación de la pantalla y la anulación de la imagen corporal genera estilos de comunicación más libres y desinhibidos.

5- Independencia: En la web los jóvenes encuentran un ámbito que habla de ellos y hacia ellos en donde construyen sus propios recorridos y pueden producir sus propios contenidos. Esto favorece su sentido de autonomía y libertad.

6- Motivos: Los motivos más frecuentes para la utilización de la web y las redes sociales son: (1) sus amigos están en las redes sociales; (2) entretenimiento y diversión; (3) necesidad de estar en contacto permanente con sus amigos; (4) tener más amigos.

El objetivo del presente trabajo reside en (1) describir las interacciones con el espacio cibernético en tanto que contexto psicosocial de interacción de los jóvenes y (2) analizar las consecuencias de este contexto en lo que hace a la identidad de los jóvenes universitarios.

Método

Participantes

En el estudio participaron un total de 845 jóvenes estudiantes universitarios, 403 hombres y 442 mujeres con una edad promedio de 21.02 (DE= 2.55). El 47.1% de la muestra fue de la Universidad Católica Argentina y el 52.9% de la Universidad de Buenos Aires. Los estudiantes eran en un 33.1% de la Carrera de Psicología, en un 33.8% de la Carrera de Ingeniería y en un 33.0% de la Carrera de Ciencias Económicas.

Instrumento

Se diseñó un cuestionario ad-hoc autoadministrable compuesto por 11 ítems con opciones de respuesta múltiple que indagan respecto de: (a) la frecuencia de utilización de whatsapp, redes sociales y mail; (b) fines detrás de su uso; (c) su uso para subir contenidos de la vida personal; (d) su importancia para la vida social, hacer amistades y mantener relaciones; (e) la desinhibición al usar estos medios de comunicación; (f) la preferencia de estos medios de comunicación por su inmediatez; (g) el uso de estos medios en el ámbito académico para la búsqueda de información y las tareas grupales.

Resultados

Los resultados se presentarán en función de los diferentes aspectos abordados por el cuestionario. Siendo este trabajo de tipo descriptivo, se analizarán las frecuencias de respuesta y frecuencias relativas.

A partir del análisis de frecuencia de la utilización de redes sociales, mail y Whatsapp se observa que el mayor porcentaje de los jóvenes estudiantes utiliza estos medios y plataformas muchas veces (67.7%), seguido por el porcentaje de jóvenes que los utilizan bastantes veces (25.2%). Estos resultados hablan de un alto nivel

de conectividad en el 92.9% de los jóvenes.

En relación a los fines que persiguen los estudiantes al utilizar las redes sociales, el mail y Whatsapp se indagó respecto de la utilización con fines de diversión, con fines específicamente sociales y con fines específicamente académicos. De acuerdo con los porcentajes de respuesta más elevados en cada finalidad, los jóvenes utilizan estos medios bastantes veces por diversión (38.7%), bastantes veces y muchas veces con fines específicamente sociales, presentando un 39.8% y 39.5% respectivamente, y con fines específicamente académicos algunas veces (42.8%) y bastantes veces (37.6%). Al comparar las distribuciones de los porcentajes de respuesta de cada finalidad, se evidencia que los jóvenes utilizan estos medios con más frecuencia con fines sociales.

Si bien los fines específicamente sociales son los priorizados, los medios cibernéticos sólo son valorados como muy importantes para llevar adelante su vida social en un 9.5% y en un 7.8% para hacer nuevos amigos y mantener amistades.

Al analizar los resultados en torno al uso de los medios cibernéticos para compartir contenidos de la vida personal, llama la atención que en su mayoría los estudiantes reportan que no suben este tipo de contenidos con frecuencia.

Cerca de la mitad de los jóvenes estudiantes considera que comunicarse de manera mediatizada les genera menos inhibiciones al hablar con otras personas y un porcentaje levemente superior al 50% considera que este tipo de comunicación no les genera menos inhibiciones.

Respecto de si los jóvenes prefieren utilizar las redes sociales, mail y Whatsapp para comunicarse con otros por ser la manera más rápida de comunicación, el 54.1% no está de acuerdo y el 45.9% está de acuerdo.

A partir de los resultados en torno a la utilización de Internet como fuente de acceso a la información con fines académicos (Tabla 1) y de la modalidad de trabajo grupal en tareas para la universidad (Tabla 2) se destacan dos cuestiones. En primer lugar se observa que Internet es una fuente que se privilegia sobre la fuente tradicional.

En segundo lugar queda evidenciado que son más los casos en que los miembros del grupo se dividen las tareas de la asignatura y luego envían sus respectivas partes por mail, que aquellos casos en que tiene lugar una reunión presencial para realizar dichas tareas entre todos los miembros.

Tabla 1

Fuentes de acceso a la información utilizadas

| | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------|------------|------------|
| Sobre todo libros | 33 | 3,9 |
| Más libros que internet | 136 | 16,1 |
| Más internet que libros | 458 | 54,2 |
| Sobre todo internet | 218 | 25,8 |

Tabla 2

Modalidad de trabajo grupal

| | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Sobre todo A | 77 | 9,1 |
| Más A que B | 199 | 23,6 |
| Más B que A | 424 | 50,2 |
| Sobre todo B | 145 | 17,2 |

Nota. A= reunión presencial. B= división de tareas y envío por mail.

Discusión

La elevada frecuencia de utilización de los medios cibernéticos, da cuenta de la cotidianeidad que estos medios tienen en la vida de los jóvenes estudiantes y de la necesidad de conectividad descripta en trabajos anteriores (Morduchowicz 2012; 2013). Resulta interesante que si bien estos medios son utilizados con mayor frecuencia con finalidad social son poco valorados para el desarrollo de su vida social. Estos datos cuestionan la idea de Morduchowicz que plantea que la conectividad y visibilidad en la web es una prueba

de *existencia social*.

Teniendo en cuenta las imágenes e información que circulan en las redes sociales, llama la atención que la mayoría de los estudiantes no considera que comparte contenidos de su vida personal. Estos resultados llevan a plantearse que los jóvenes han redefinido lo que corresponde al ámbito de lo privado-personal y al ámbito de lo público.

La mitad de los estudiantes dice sentir menos inhibiciones al comunicarse a través de la pantalla, lo cual habla de que se han inaugurado formas más libres de comunicación que se ponen en práctica de manera cotidiana. No obstante, no todos los jóvenes responden a esta modalidad.

Poco más del 50% no utiliza las TICs para comunicarse por razones de velocidad de comunicación. Este dato contradice la idea contemporánea del joven que busca resultados rápidos y privilegia la inmediatez.

En relación al uso de las TICs en el ámbito universitario, las cifras indican que estos medios están muy instalados en las prácticas académicas de los jóvenes. El crowd sourcing y la multiedición propias de la Web 2.0 (Barios-Rubio, 2009; Caldevilla, 2011; Gallini, 2011; O'Reilly, 2005), han conquistado la manera de operar en equipo de los estudiantes. En consecuencia son pocas las veces en que se da una elaboración en conjunto al hacer un trabajo grupal. Por el contrario, los trabajos grupales son resultado de un análisis y un pensamiento segmentado. A su vez, Internet resulta la fuente de acceso a la información privilegiada.

Pensar a la subjetividad desde una postura constructivista e interaccionista implica considerar a la subjetividad como interdependiente de la intersubjetividad, entendiendo esta última como contextos de interacción psicosocial. Es decir que describir las interacciones que los jóvenes tienen en sus contextos, implica al mismo tiempo, definir su subjetividad. En consecuencia, del análisis aquí realizado de las interacciones de los jóvenes estudiantes con las TICs y el espacio cibernético, en tanto que contexto de interacciones

mediatizadas electrónicamente, se logra entender aspectos de su subjetividad. Siguiendo esta línea de razonamiento, los jóvenes aquí estudiados presentan un modo de vinculación en el que se hace un contacto casi permanente con otras personas del otro lado de la pantalla. Esta modalidad se encuentra orientada principalmente al desarrollo de su vida social, lo cual denota la importancia que este aspecto tiene en la vida de los jóvenes. A pesar de priorizar la finalidad social al usar los medios cibernéticos, estos no son considerados como muy importantes para el desarrollo de su vida social. Este dato, que puede resultar contradictorio, denota en primer lugar que los estudiantes no reducen su actividad social al mundo cibernético y en segundo lugar reivindica el valor que las interacciones presenciales tienen para los jóvenes. La interacción a través del ciberespacio determina una redefinición de los límites entre lo privado y lo público, aspecto cuyas consecuencias requerirán de una indagación más profunda en futuras investigaciones. A su vez, algunos jóvenes manifiestan estilos de comunicación más libres y desinhibidos. En relación a las prácticas académicas de los estudiantes, puede observarse que las modalidades de la Web 2.0 modelan sus estrategias de trabajo.

En el futuro, la ampliación de la investigación permitirá ahondar en las diferentes consecuencias sobre la subjetividad que fueron aquí esbozadas y en los interrogantes que se plantean como resultado de la redefinición del sentido de lo privado y lo público, los modos de comunicación más libres y exhibicionistas que se desarrollaron y las nuevas prácticas académicas. Futuras investigaciones permitirán mayores precisiones en relación a las interacciones de los jóvenes con el mundo cibernético, atendiendo especialmente a la aparición de nuevos recursos tecnológicos y como estos generarán variaciones en los contextos de interacción, las que deberán ser evaluadas.

Referencias

- Barrios Rubio, A. (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*, 28(54), 265-275.
- Blumer, H. (1982). *El interaccionismo simbólico: perspectiva y método*. Barcelona, España: Hora.
- Caldevilla, D. (2010). Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 33, 45-68.
- Carabaña-Morales, J. & Lamo de Espinosa, E., (1978). La teoría social del interaccionismo simbólico: análisis y valoración crítica. *Reis* 159-203.
- De Alba, A. (2002). Educación: cambio cultural, contacto tecnológico y perspectivas postmodernas. En R. Buenfil (Ed.) *En los márgenes de la Educación: México a Finales del Milenio* (pp. 87-112). México D.F.: Plaza y Valdés.
- Gallardo-Echenique, E. (2013). Hablemos de estudiantes digitales y no de nativos digitales. *Universitas Tarraconensis. Revista de Ciències de l'Educació*, 1(1), 7-21.
- Gallini, S. (2011). La historia digital en la era del Web 2.0: introducción al Dossier Historia Digital. *Historia crítica*, (43), 16-37.
- Guitart, E. (2011). Los diez principios de la psicología cultural. *Fundamentos en humanidades* 2, 45-60.
- Jones, C. & Czerniewicz, L. (2010). Describing or debunking? The net generation and the digital natives. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(5), 317-320.
- Leontiev, A. N., (1978). *Activity, consciousness and personality*. Engle-wood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Mead, G. H. (1982). *Espíritu, persona y sociedad. Desde el punto de vista del conductismo social*. Barcelona, España: Paidós.
- Mejía, M. R. (2015). Las culturas juveniles: una forma de la cultura de la época. *Educación y ciudad*, (18), 49-76.

- Morduchowicz, R. (2012). Los adolescentes y las redes sociales. *La construcción de la identidad en internet*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Morduchowicz, R. (2013). *Los adolescentes del siglo XXI. Los consumos culturales en un mundo de pantallas*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Oblinger, G. & Oblinger, J. I., (2005). *Educating the Net Generation*. Boulder, Colorado: Educase.
- O'Reilly, T. (2006). Qué es la Web 2.0. Encontrado el 30/6/2016 en: <http://www.oreilly.-com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Prensky, M. (2006). Listen to the natives. *Educational Leadership*, 63(4) 8-13
- Ros-Martín, M. (2009). Evolución de los servicios de redes sociales en internet. *El profesional de la información*, 18(5), 552-557.
- Sarena, N. (2006). Los jóvenes e internet: experiencias, representación, usos y apropiaciones de internet en los jóvenes. *Unirevista*, 1(3)20-35.
- Vygotski, L.S., (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, España: Grijalbo.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2011). *Educación de calidad en la era digital: Una oportunidad de cooperación para UNESCO en América Latina y el Caribe*. Documento interno de trabajo para la Reunión Regional Ministerial para América Latina y el Caribe, 12 y 13 de mayo de 2011. Santiago de Chile: Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe/UNESCO. Recuperado el 31 de marzo de 2015, <http://www.un.-org/en/ecosoc/newfunct/pdf/4.desafios.para.la.educacion>
- Urresti, M. (2008). *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*. Argentina, Buenos Aires: La cruzía.