



1 de octubre de 2016 | Vol. 17 | Núm. 10 | ISSN 1607 - 6079

ARTÍCULO

REDES EN LA ERA DIGITAL

(<http://www.revista.unam.mx/vol.17/num10/art73/>)

Francisco Ramas Arauz

(Doctor en Pedagogía, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM)

REDES EN LA ERA DIGITAL

Resumen

En la actualidad las redes sociales juegan un papel determinante en la vida de los seres humanos.

En la actualidad las redes sociales juegan un papel determinante en la vida de los seres humanos. Nos son útiles tanto para la comunicación como para la distribución de diversos conocimientos, de manera más rápida y fácil. Asimismo estas tecnologías han permitido que la comunicación interpersonal sea más eficiente.

En el ámbito educativo se han visto empleadas desde tres perspectivas: como complemento a los cursos presenciales, como entorno para la enseñanza y como foro para la transmisión de conocimientos. Con esto se logra que el aprendizaje formal (académico) y el informal (fuera de la institución) se convienen para lograr una formación más integral en el estudiante.

Palabras clave: Redes sociales, comunicación, tecnologías de estudio.

NETWORKS IN THE DIGITAL ERA

Abstract

Nowadays, social networks play a determinant role in our everyday life. They are useful both in communication between peers and the fast and easy distribution of knowledge. They have also allowed that interpersonal communication to become more efficient.

They have been used in education from three different perspectives: as a complement for classroom courses as an environment for education and as a forum for the transmission of knowledge. By this formal education (academics) and informal (outside of the institution) merge to achieve an integral education for the individual.

Keywords: Social Networks, Communication, Technologies for study.

REDES EN LA ERA DIGITAL

Introducción

Una revolución tecnológica está sucediendo en los últimos años y sus efectos se observan en las distintas esferas de la actividad humana: hablamos, negociamos y aprendemos con otros en la distancia, apoyándonos en diversas tecnologías, cuyo impacto aún estamos lejos de dimensionar.

La sociedad actual experimenta diversos procesos radicalmente distintos a los que han vivido otras generaciones. En el campo educativo, anteriormente los estudiantes llegaban a la escuela con experiencias muy limitadas desde el punto de vista tecnológico, pues generalmente se conocía sólo el cine, la radio y la televisión. Posteriormente, se incorporó el teléfono, pero apenas se tenía información de eventos locales o cercanos a las comunidades donde vivían.

Actualmente, este hecho ha cambiado radicalmente, los estudiantes del siglo XXI desarrollan en los ámbitos extraescolares muchas y diversas experiencias educativas a través de las computadoras, los teléfonos celulares (*smartphone*) y otros dispositivos móviles, como las tabletas. Esto ha generado una enorme cantidad de información de diversa naturaleza, y varios acontecimientos, noticias e ideas a nivel global, así como nuevas experiencias como con la realidad aumentada.

Estos fenómenos, relacionados con el acceso a la información, se generaron a partir de Internet y fue con la evolución de la Web 2.0 o la red colaborativa y la Web 3.0 o red semántica, cuando el usuario no solamente es un espectador, sino que crea y participa de lo que existe en la red de redes.

Lo mencionado sirve de referencia para analizar las redes que utilizan recursos electrónicos en el contexto de la vida cotidiana. Ésta es entendida como "el conjunto de actividades que caracterizan la reproducción de los hombres particulares, los cuales a su vez crean la posibilidad de la reproducción social" (HELLER 2002).

Berger y Luckmann (2008) elaboran un análisis del conocimiento que orienta la conducta en la vida cotidiana y establecen que se presenta como una realidad interpretada para los hombres, con significados subjetivos de un mundo coherente. Es decir, para cada hombre el mundo de la vida cotidiana se origina en el pensamiento y acciones de los miembros de una sociedad.

A manera de ejemplo, las conexiones que se establecen afectan muchos aspectos de la vida cotidiana. Christakis y Fowler (2010) explican cómo los eventos cotidianos están vinculados e inclusive dependen de los nexos que se establecen con los otros.

El actual alcance de las redes sociales en la vida cotidiana sugiere una determinación en las acciones, pero las conexiones establecidas con ella pueden ir mucho más allá de lo imaginado debido a que estas acciones traspasan los límites de las relaciones directas.

La proliferación de la información en la red y la facilidad para participar en ella, han creado una realidad en la que la exposición es una característica fundamental. Un ejemplo de ello, se ve en las publicaciones de Facebook, Twitter o Instagram, pues los usuarios exponen constantemente su vida para que el resto del mundo sepa lo que están

haciendo, y esto para muchas personas se ha convertido en parte de su vida cotidiana; se trata de darse a conocer ante el mundo y decirles *aquí estoy, esto soy y esto es lo que hago*.

En este contexto, cabe mencionar que las redes fomentan la creación de mecanismos y espacios que generan prácticas comunes al grupo y potencian la generación y apropiación de conocimiento, aunque en la mayoría de los casos solamente generan información.

Al respecto, Freire (2008) dice que las redes forman parte de la propia naturaleza biológica y cultural de los seres humanos. Como seres sociales se establecen redes desde los inicios y, a lo largo de la evolución de la especie y del desarrollo histórico de las sociedades, la estructura de estas redes ha ido cambiando.

Las redes sociales se han implementado en los diferentes niveles educativos desde tres perspectivas: en primera instancia, como complemento a los cursos presenciales; segundo, como entorno principal para la enseñanza, y tercero, como foros en la red para la comunicación de conocimientos.

De Haró Ollé (2011) cita algunos ejemplos de iniciativas de trabajos en red, básicamente en Europa, por ejemplo, el máster en formación del profesorado de educación secundaria de la Universidad de Sevilla, la cual utiliza un conjunto de redes creadas en *Grou.ps*. En este ejemplo, una de las redes actúa como el lugar general de acceso para las otras cinco redes formadas para especialidad del máster. Las redes de la especialidad disponen de un foro de consulta sobre los módulos específicos a los que está dedicada la red, así como los recursos para la especialidad: archivos, enlaces, videos, entre otros.

Otro ejemplo citado por el autor es el de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), la cual ha creado una red social para sus alumnos basada en *Buddy-Press*, en la que se encuentran grupos, foros, clasificados, blogs, noticias y chat. Este caso en particular es interesante debido a que la institución es pionera en la utilización de recursos electrónicos para la formación, en el ejemplo de la red que crearon, los grupos disponen de un blog, documentos y foros. Además, los grupos están formados por carrera so máster y utilizan el espacio como lugar de consulta y debate para las asignaturas. En este caso, generalmente los administradores y moderadores son con frecuencia los propios profesores de la asignatura y lo utilizan para estar en contacto con sus alumnos, proponerles actividades, subir archivos y responder las preguntas generadas a partir del material asignado.

Office of Communications (OFCOM) Social Networking A quantitative and qualitative research report into attitudes, behaviours and use¹ (2008), realizó una investigación con grupos de adolescentes y jóvenes hasta los 24 años. En el estudio se enfocaron en las principales redes en el Reino Unido, como MySpace, Facebook y Bebo. Los resultados se pueden observar en la tabla.

Aunque los resultados del trabajo que presenta *OFFCom* son del 2008, son vigentes, ya que las categorías que presentan no se han modificado sustancialmente, es decir, que persisten los socializadores alfa, los buscadores de atención, los seguidores, los fieles y los funcionales.



[1] Oficina de Comunicaciones (OFCOM) "Redes sociales. Un estudio cuantitativo y cualitativo informe en las actitudes, comportamientos y uso", 2008. El post es un mensaje público escrito normalmente en foros.

Tabla 1. Clasificación de los usuarios de las redes. Fuente: OFFCom, 2008.

Socializadores Alfa	Buscadores de atención	Seguidores	Fieles	Funcionales
Generalmente utilizan los sitios sociales para conocer gente y divertirse	Crean perfiles, publican sus fotos. Buscan atención y el comentario de otros	Personas que se conectan principalmente para conocer la actividades de sus conocidos	Utilizan el medio electrónico para conectarse con viejas amistades	Utilizan las redes de forma ocasional pero con objetivos específicos

El desarrollo de las redes de comunicación, el crecimiento de las redes de servicios integrados, la proliferación de satélites de comunicaciones y los avances en la transmisión de datos, hacen posible un acceso cada día más fácil y rápido a la información.

A lo largo de la vida, el ser humano ha tratado de controlar tanto el tiempo como el espacio. En un inicio, los medios de transporte fueron su principal herramienta para alcanzar este objetivo, pero ahora las tecnologías de información y comunicación entran en juego con un protagonismo indiscutible. La naturaleza de estas tecnologías permite la comunicación interpersonal, la interconexión entre máquinas y procesos en cualquier momento y lugar en que sea necesitado, sin que la distancia ni el espacio representen una barrera para ello.

Una red social está constituida por personas que comparten algunos intereses comunes o no y que quieren promover un proyecto afín en el cual los usuarios puedan acceder a los materiales, independientemente de la institución a la que pertenezcan, y se establezca una interacción entre los participantes. En la actualidad, para desarrollar proyectos de esta naturaleza es casi obligado apoyarse en las telecomunicaciones. Las redes se plantean como un método de aprendizaje informal, es decir, se considera que el aprendizaje formal (aprendizaje académico) utiliza métodos diferentes al informal (el que es adquirido fuera de la institución educativa) y las redes se centran en combinar ambos.

Las redes sociales deben integrarse al aprendizaje formal y esto sugiere un cambio en la dinámica del proceso, ya que al contemplarlas como un elemento del proceso formal, las actividades que generalmente desempeña el docente se verán modificadas y esto implicaría un aprendizaje más activo por parte del estudiante.

Al respecto, surgen muchas interrogantes que dejo abiertas para la reflexión sobre el tema: ¿son efectivas las redes sociales para promover el aprendizaje?, ¿pueden las redes sociales ser un espacio que promueve la formación de un individuo autónomo y consciente, es decir, puede la red formar sujetos?.

El sujeto

Para Touraine "el sujeto es el sentido encontrado en el individuo y que permite a éste ser actor. El sujeto es la conciencia del deseo, del esfuerzo del individuo por ser actor, por vivir su vida" (TOURAINÉ, 2002). Subrayar el sujeto resulta interesante precisamente porque en el campo de las tecnologías éste es un tema que no se ha explorado mucho y, desde la óptica del autor, ofrece una perspectiva muy diferente.

El autor explica que la mayor parte de la población actúa como individuos, el sujeto es una construcción individual que cada persona logra al convertirse en actor de su vida, al tomar la responsabilidad de sus actos, tomar conciencia del otro y verse reflejado en el otro. Es en este sentido que se recupera el planteamiento desde la construcción del sujeto en la red.

La web es un medio relativamente joven y en constante evolución; en poco tiempo ha pasado de una web (de datos) estática en la que el usuario desempeñaba un papel pasivo de observador, a una dinámica (de personas), participativa y colaborativa donde los usuarios se convierten en protagonistas activos creando y compartiendo contenidos, opinando, participando y relacionándose. A esta web se le denomina Web 2.0 o web social y ofrece grandes posibilidades en el ámbito educativo. Actualmente, la 3.0, definida como la red de inteligencia artificial, también es conocida como la web semántica (Véase tabla 2).

Tabla 2. Evolución de la Web. Fuente: a partir de los planteamientos de Cabero (2008).

Características	Web 1.0 (1993 a 2004)	Web 2.0 (2004 en adelante)	Web 3.0 (actual)
Descripción	Muchas páginas web con buen diseño, que pueden verse a través de los sitios web	Multitud de contenidos compartidos a través de servicios de alta interactividad	Contenidos 3D, georeferenciados. La web se considera una base de datos consultable con lenguaje natural y con recursos de IA.
Modo de comunicación	Lectura	Escritura compartida	Contextos geográficos e información complejas, lenguaje natural para búsquedas eficientes
Mínima unidad de contenido	Página	Mensaje, artículo, post ²	Funciones semántica y de inteligencia artificial
Estado	Estático	Dinámico	Dinámico
Modo de visualización	Navegador	Navegador, lector RSS	Navegador desde cualquier dispositivo móvil
Arquitectura	Cliente-servidor	Servicio Web	Servicio y agentes Web
Editores	Webmasters	Todos	Todos
Protagonistas	Expertos en programación	Aficionados	Aficionados y expertos

Redes sociales

Cómo es que hoy la mayoría de los hogares de un país o localidad particular poseen una computadora de escritorio o una portátil y más de un usuario se hace presente en la red, ya sea desde la escuela, el trabajo o en un cibercafé? ¿Cómo es que la computación se convirtió en una actividad tan popular? Para muchas personas, ésta es parte de la vida cotidiana y en algunos casos, una herramienta necesaria para efectuar muchas de las diversas tareas del día a día.



[2] El post es un mensaje público escrito normalmente en foros.

La incorporación de los recursos electrónicos en la vida cotidiana ha alcanzado una penetración considerable en las diferentes actividades diarias de gran parte de la población; así, desde la perspectiva de Heller, se ofrecen elementos para comprender el momento actual.

[...] es el espejo de la historia. Es el conjunto de actividades que caracterizan la reproducción de los hombres particulares, los cuales crean la posibilidad de la reproducción social. Es la forma real en que se viven los valores, creencias, aspiraciones y necesidades (HELLER, 2002).

De acuerdo con lo que explica la autora, la vida cotidiana son las vivencias diarias repletas de significados, intereses y estrategias. En este contexto, Goffman (1993) expresa que son estrategias entendidas como esa serie de comportamientos que permiten crear la red personal de caminos por los cuales diariamente se transita y que construyen las relaciones sociales.

De acuerdo con el portal *Internet World Stats* (2016), sitio que se encarga de realizar estudios sobre la penetración de Internet y uso de redes en el mundo, el crecimiento del uso de Internet del 2000 al 2016, ha sido del 900.4%. Esto representa que, del total de la población mundial (7,340,093,980 hasta junio de 2016), hay 3,611,375,813 usuarios de internet y la penetración en términos de porcentaje es de 492%.

Estas cifras demuestran que cerca de la mitad de la población mundial tiene de alguna forma acceso a la información en internet, pero es importante mencionar que gran parte de los grupos vulnerables como los indígenas y la población con pobreza y pobreza extrema tienen una participación limitada o nula en ella.

Al respecto, se puede observar un cambio en las prácticas cotidianas de los individuos que viven inmersos en la era digital, ya sea como fenómeno social o moda. Cuando a finales de la década de 1980 se lanzan al mercado las primeras computadoras personales y teléfonos celulares, se provocó un cambio sustancial en la población y junto con la campaña de mercadeo que constantemente envía mensajes subliminales para adquirir estos productos, éstos se incorporaron a la cultura popular hasta llegar a ser lo que hoy en día se conoce como la era digital.

Trejo Delarbre (2001) describe 10 rasgos de la era digital. A continuación se explican sus características:

- *Exuberancia*. Disposición de diversa cantidad de datos o volumen de información. La red ofrece una amplia y variada cantidad de sitios de toda clase, sin embargo, muchos de los datos que se encuentran en la red son inexactos, por tanto, quien navega en busca de una información específica y particular debe revisar varios sitios antes de localizar lo que necesita.
- *Omnipresencia*. Los nuevos instrumentos de información, o al menos sus contenidos, se encuentran por doquier, forman parte del escenario público contemporáneo y también de nuestra vida privada. Es cierto que con los nuevos recursos electrónicos como los celulares, el *Ipod*, el *Ipad* y otros artefactos electrónicos, se tiene acceso a navegación en la red. Hay que señalar que en el caso del *Ipod touch*, éste inicialmente servía para reproducir música, no obstante, se le agregan funciones para captar redes y navegar en Internet.

- **Irradiación.** Las barreras geográficas se difuminan; las distancias físicas se vuelven relativas en comparación con el pasado. Actualmente, existe la posibilidad de acortar las distancias gracias a la cobertura de las redes inalámbricas, permitiendo la ausencia de distancia entre los usuarios.
- **Velocidad.** La comunicación, salvo fallas técnicas, se ha vuelto instantánea y con las nuevas aplicaciones y software se permite la comunicación sincrónica que salva la barrera del tiempo, un ejemplo de ello es Skype, Whatsapp, Viber, Line, entre otros.
- **Multilateralidad/centralidad.** Las capacidades técnicas de la comunicación contemporánea permiten recibir información de todas partes. Al integrar una red, los datos circulan por todos los miembros, se generan comunicaciones y de igual forma se recibe ésta de manera constante.
- **Interactividad/unilateralidad.** Los nuevos instrumentos para propagar información permiten que sus usuarios sean no sólo consumidores, sino además productores de sus propios mensajes. Un ejemplo de ello son los miembros que crean sus foros o sus blogs, wikis, entre otros, ya que con estos espacios el individuo genera sus contenidos y estos son visitados por otros consumidores o creadores de espacios.
- **Desigualdad.** Internet sigue siendo ajena a casi la totalidad de la gente en los países más pobres o incluso en zonas o entre segmentos marginados de la población, aún en los países más desarrollados; mientras que las naciones más industrializadas extienden el acceso a la red de redes entre porcentajes cada vez más altos de sus ciudadanos.
Al respecto, las estadísticas mundiales³ señalan que 49.2% de la población mundial utiliza la red.
- **Heterogeneidad.** Internet se ha convertido en foro para manifestaciones de toda índole, aunque con frecuencia otros medios exageran la existencia de contenidos de carácter agresivo o incómodo, según el punto de vista de quien los aprecie. Muchos jóvenes están creando espacios de protesta contra el calentamiento global, la injusticia y otros temas de interés mundial.
- **Desorientación.** El empleo de los nuevos medios requiere destrezas que van más allá de la habilidad para abrir una aplicación o poner en marcha un equipo de cómputo. Se necesitan aprendizajes específicos para elegir entre aquello que resulta útil y lo que se puede prescindir. Pero también, muchas de las aplicaciones que hoy en día se crean, contemplan facilitar la utilización de las diferentes herramientas y programas. Esta situación ha generado una atención múltiple por parte del usuario, es decir, que puede tener la atención en varios aspectos al mismo tiempo, lo que actualmente se conoce como *multitask*.
- **Ciudadanía pasiva.** La dispersión y abundancia de mensajes, la preponderancia de los contenidos de carácter comercial particularmente propagados por grandes consorcios mediáticos y la ausencia de capacitación y reflexión suficientes sobre estos temas, suelen aunarse para que en la sociedad de la información el consumo prevalezca sobre la creatividad, y el intercambio mercantil sea más frecuente que el de conocimientos.



[3] Nielsen Online, ITU, Internet World Stats, 2016, Miniwatts Marketing Group.

Los aspectos señalados permiten reflexionar sobre los beneficios disponibles actualmente, sin embargo, hay que repensar y analizar cuál es el uso que se le está dando. No se puede generalizar respecto al concepto de sujetos, en el caso de los usuarios de la red; por el contrario, tal vez son pocos los que van contra acciones y actitudes pasivas en la red de redes. Otro aspecto importante de señalar son las prácticas ciudadanas en la red, o la llamada ciberciudadanía, mismas que están muy vinculadas con la constitución del sujeto.

Internet, entre otras cosas, ha servido para el entretenimiento, y las redes son un fenómeno social que ha cambiado no sólo los modelos de relación interpersonal, sino los medios de acceder a la información frente a la web estática en donde sólo se puede leer la información, así como a la Web 2.0 y la 3.0 en la que el usuario participa, modifica y decide. El funcionamiento comienza cuando una vez creada la plataforma virtual, los iniciadores invitan a amigos, éstos hacen lo mismo con otros y así sucesivamente generando un crecimiento geométrico exponencial a partir del cual las personas pueden compartir todo aunque vivan a miles de kilómetros o no se conozcan.

Las herramientas que utilizan estas redes para conseguir usuarios y lograr sus objetivos son muy variadas: búsquedas de contactos, mensajería instantánea, correo electrónico, archivos compartidos. Actualmente, las posibilidades de relacionarse son más que antes, esto se debe a la cantidad de aplicaciones existentes en internet para facilitar la comunicación entre personas y que ayudan a establecer vínculos diversos (amistosos, afectivos, profesionales, entre otros). El surgimiento y la forma en la que se han popularizado estos recursos, también ha generado la expectativa de los usuarios en los medios por recibir mayor interacción y visualización de las relaciones que les ofrece el correo electrónico.

Lo que busca la mayor parte de los seres humanos es estar comunicados, esto ha generado que la comunicación esté cambiando. Anteriormente la cultura operaba de forma diferente, todo lo que se leía, veía o escuchaba era controlado por los periódicos o redes de televisión; los dueños de películas y música así como los poderosos e influyentes decidían la información para las masas, además de cuándo, dónde y cuánto se tenía que pagar por ella. Ahora muchos individuos pueden compartir información de la misma forma en que lo hacían las grandes compañías.

La red mundial se ha convertido en un medio de comunicación democrática, participativa, multidireccional, que nadie controla y que está conformada por todos. Ésta ha cambiado al mundo, pero también el mundo está cambiando la red y ése es el sentido de la Web 2.0 y la 3.0.

En este aspecto cabe la pregunta, ¿qué están haciendo las instituciones educativas para mediar entre la impartición de conocimientos y el bombardeo mediático y tecnológico actual?

Las instituciones educativas tienen una responsabilidad social. Una condición necesaria para la transmisión y el acceso a la cultura en la universidad, por ejemplo, es que profesores y estudiantes trabajen conjuntamente en contextos mediados por la tecnología, donde compartan y construyan el conocimiento.

En este sentido, la condición suficiente sería, además, conocer la responsabilidad educadora de la universidad, que se traduce no sólo en la presentación de los conocimientos, sino también en favorecer vías que utilicen la tecnología disponible y, en especial, las redes para el acceso y la complicidad responsable de los estudiantes con ese mundo de conocimientos, dentro de situaciones que favorezcan su participación, crítica y desarrollo de un pensar propio.

Algunos cambios introducidos pueden facilitar nuevas formas docentes enfocadas hacia algunos de estos planteamientos. En este sentido, el uso de recursos mediadores en el diseño de la educación centrada en los estudiantes puede favorecer estos procesos. Por ello, se habla de una formación con la red y para la red que permita la construcción social del conocimiento.

Internet, los teléfonos celulares y las redes sociales, actualmente están jugando un papel importante en la vida cotidiana de gran parte de la población mundial. Es en la década de los 90 del siglo XX, donde estos instrumentos inician una verdadera revolución en las telecomunicaciones. En el caso de las redes sociales, es en los primeros años del siglo XXI donde se desarrollan de forma inimaginable gracias a internet en sus diferentes modalidades, así como del correo electrónico y los mensajes instantáneos.

Inicialmente, estos instrumentos surgen por la necesidad de estar conectados con otros, pero, con el pasar de los años, se les ha dado otro tipo de usos, siendo así una forma efectiva de comunicarle al mundo cualquier tipo de actividad que se quiera expresar.

El surgimiento de las redes sociales, básicamente Facebook, Twitter e Instagram, promueven la difusión de las actividades y gustos de las personas; cabe mencionar que con los smartphone se tiene a la mano aplicaciones para que el usuario esté conectado en todo momento y se facilite su acceso a la información, así como seguir a otros usuarios en las redes sociales o consultar diferentes datos. Como alguna vez se dijo, estos equipos permiten, relativamente, tener la información al alcance de la mano.

Al cierre

Es indudable que las redes sociales desempeñan un papel importante en la vida de un sector de la población, básicamente de los más jóvenes, sin descartar a otros grupos que tratan de incorporar a las mismas.

Un ejemplo palpable y muy reciente es la fiebre de *Pokemon go*, un juego de realidad aumentada que está causando conmoción en todo el mundo y que es una muestra de la evolución en las tendencias del uso de diferentes dispositivos para la diversión pública.

La realidad aumentada consiste en ver a través de un dispositivo móvil, como el celular o una tableta, elementos que hacen interactivo lo que el usuario observa. Éste es el principio general de *Pokemon go*.

Actualmente, el mundo vive constantes cambios en todos los aspectos de la vida; la llamada revolución tecnológica ha transformado y modificado muchas de las prácticas cotidianas. Por ejemplo, hace 10 o 15 años atrás no era tan difundido el uso de los correos electrónicos, pero ahora gran parte de la población revisa sus cuentas de *Outlook*, *Yahoo* o *Gmail* al menos una vez por semana. Otro ejemplo son las transacciones financieras que ya se pueden hacer de forma electrónica, incluso compras vía Internet y un sin fin de actividades que antes sólo eran posibles en los filmes de ciencia ficción al estilo Hollywood.

Los diferentes usos de la tecnología ofrecen la percepción de que, en apariencia, todo está al alcance de todos, pero ¿es esto cierto? ¿Cuáles son las implicaciones en las diferentes esferas de la vida? ¿Se es consciente de los procesos que se viven? Por ello, es en este escenario donde se sitúa al sujeto (TOURAINÉ, 2006) como actor principal de



[5] El hotun es un período de cinco tunes y el lahotun de diez.

la puesta en escena en un mundo complejo en el cual los seres humanos actúan, en su mayoría, por una racionalidad instrumental, es decir, la utilización de los recursos sin un análisis razonado del por qué; sólo parece que se trata de consumir por consumir.

En contraste, actualmente hay movimientos sociales que, en los últimos años, han sacudido diferentes partes del mundo y es en este contexto en el que la idea de sujeto surge y se reivindica en acciones nuevas que convocan a la población a favor de la lucha por sus derechos fundamentales, como la libertad.

Es un hecho innegable que la era digital es aquí y ahora; actualmente se vive la tecnificación como nunca antes y la promesa es que esto apenas es la punta del iceberg, pues en los próximos años se esperan nuevos inventos para facilitar la vida. Asimismo, se sabe bien que este proceso no es mecánico, no obstante, gran parte de la población tampoco se detiene a reflexionar si lo que el mercado le vende realmente lo necesita o suplirá una necesidad básica.

Un ejemplo mediático de la racionalidad instrumental lo representa Apple, pues año con año un considerable número de consumidores espera el lanzamiento de sus nuevos productos para su adquisición. Sin embargo, muchas veces éstos solamente incluyen uno o dos cambios mínimos a las versiones de sus productos, por ejemplo, el *iPone7*, aunque mucha gente lo desea, éste no representa una novedad sustancial con relación al *iPhone6*, más allá del color o de otras pequeñas adiciones no significativas. Esto es una evidencia de la racionalidad instrumental, además de la seudoconcreción (KOSIK, 1967) del mundo de la apariencia. No obstante, así es la dinámica actual en la vida cotidiana porque ahora una gran parte de la población se deja llevar por la influencia del mercado y sólo un grupo reducido de personas reflexiona sobre los cambios que se están viviendo. 🌟

Bibliografía

- [1] BERGER, Peter y Thomas Luckmann, *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu, 2008.
- [2] CABERO ALMENARA, Julio y María del Carmen Llorente Cejudo, "La alfabetización digital de los alumnos, Competencias digitales para el siglo XXI", *Revista Portuguesa de Pedagogía*, 2008, vol. 42, núm. 2, p. 728.
- [3] CHRISTAKIS, Nicholas y James Fowler, *Conectados, el sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*, Madrid: Santillana Ediciones Generales, 2010.
- [4] FREIRE, Juan, "Redes sociales: ¿Modelos organizativos o servicios digitales?" *El Profesional de la Información*, 2008, pp. 17-6, [en línea]: <<http://www.elprofesionaldeinformacion.com/contenidos/2008/noviembre/index.html>>, [Consulta: 6 de mayo de 2016].
- [5] GOFFMAN, Erving, *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires: Amorrortu editores, 1993.
- [6] HARÓ OLLÉ, Juan José de, *Redes sociales para la educación*, Madrid: Ediciones Anaya, 2011.
- [7] HELLER, Agnes, *Sociología de la vida cotidiana*, Barcelona: Ediciones Península, 2002.
- [8] KOSIK, Karel, *Dialéctica de lo concreto, Estudio sobre los problemas del hombre y del mundo*, México: Grijalbo, 1967.
- [13] NIELSEN ONLINE, ITU, Internet World Stats, "Miniwatts Marketing Group. Internet usage statistics The Internet Big Picture World Internet Users and 2016 Population Stats", 2016, [en línea]: <<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>, [Consulta: 27 de agosto de 2016].
- [12] Oficina de Comunicaciones (OFCOM), "Redes sociales. Un estudio cuantitativo y cualitativo informe en las actitudes, comportamientos y uso", 2008, [en línea]: <<http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/adults-literacy-2016/2016-Adults-media-use-and-attitudes.pdf>>, [Consulta: 27 de febrero de 2014].
- [9] TOURAINE, Alain, *Crítica de la modernidad*, México: Fondo de Cultura Económica, 2006.
- [10] TOURAINE, Alain y Farhad Khosrokhavar, *A la búsqueda de sí mismo, diálogos sobre el sujeto*, Barcelona: Paidós, 2002.
- [11] TREJO DELARBRE, Raúl, "Orden global y dimensiones locales en el universo digital", *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*, 2001, núm. 1, OEI.