



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
CAMPUS VI



# **Socialización y segregación digital, los consumos culturales digitales en la infancia semi urbana de Tuxtla Gutiérrez**

Tesis

Que para obtener el grado de

**Maestra en Estudios Culturales**

Presenta

**Rosa Elena Liévano Juárez PS1927**

Director de tesis

**Dr. Jesús Abidán Ramos Salas**



**CONACYT**  
Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Abril 2024



FACULTAD DE HUMANIDADES CAMPUS VI  
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO  
ÁREA DE TITULACIÓN

F-FHCIP-TM-016

AUTORIZACIÓN/IMPRESIÓN TESIS

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. febrero 23 del 2024  
No. Oficio: CIP/0020/2024

C. Rosa Elena Liévano Juárez \_\_\_\_\_  
Promoción: 11ª. promoción  
Matrícula: PS1927  
Sede: Tuxtla Gutiérrez Chiapas  
Presente.

Por medio del presente, informo a Usted que una vez recibido los votos aprobatorios de los miembros del **JURADO** para el examen de la **Maestría en: Estudios Culturales** \_\_\_\_\_  
para la defensa de la Tesis intitulada \_\_\_\_\_  
**SOCIALIZACIÓN Y SEGREGACIÓN DIGITAL, LOS CONSUMOS CULTURALES DIGITALES EN LA INFANCIA SEMI URBANA DE TUXTLA GUTIÉRREZ** \_\_\_\_\_

- Se le **autoriza la impresión de tres ejemplares y formato digital**, los cuales deberá entregar al área de titulación de la Coordinación de Investigación y Posgrado de la Facultad de Humanidades C-VI y al correo electrónico [coord.invypos.humanidades@unach.mx](mailto:coord.invypos.humanidades@unach.mx)
- Entregar a la Dirección del Sistema de Bibliotecas de la Universidad Autónoma de Chiapas, un archivo electrónico conteniendo la tesis digital que deberá subir a través de la página web: [www.biblioteca.unach.mx](http://www.biblioteca.unach.mx) en el botón que dice: "RECEPCIÓN DE TESIS DIGITALES".

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

ATENTAMENTE

"POR LA CONCIENCIA DE LA NECESIDAD DE SERVIR"

**Mtra. Marisol García Cancino** \_\_\_\_\_  
COORDINADORA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

C.c.p.- Expediente/Minutario



Código: FO-113-05-05

Revisión: 0

**CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LA TESIS DE TÍTULO Y/O GRADO.**

El (la) suscrito (a) Rosa Elena Liévano Juárez,  
Autor (a) de la tesis bajo el título de "Socialización y segregación digital,

los consumos culturales digitales en la infancia semi urbana de Tuxtla Gutiérrez,"  
presentada y aprobada en el año 2024 como requisito para obtener el título o grado  
de maestra en Estudios Culturales, autorizo licencia  
a la Dirección del Sistema de Bibliotecas Universidad Autónoma de Chiapas (SIBI-UNACH),  
para que realice la difusión de la creación intelectual mencionada, con fines académicos  
para su consulta, reproducción parcial y/o total, citando la fuente, que contribuya a la  
divulgación del conocimiento humanístico, científico, tecnológico y de innovación que se  
produce en la Universidad, mediante la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Consulta del trabajo de título o de grado a través de la Biblioteca Digital de Tesis (BIDITE) del Sistema de Bibliotecas de la Universidad Autónoma de Chiapas (SIBI-UNACH) que incluye tesis de pregrado de todos los programas educativos de la Universidad, así como de los posgrados no registrados ni reconocidos en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad del CONACYT.
- En el caso de tratarse de tesis de maestría y/o doctorado de programas educativos que sí se encuentren registrados y reconocidos en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del Consejo Nacional del Ciencia y Tecnología (CONACYT), podrán consultarse en el Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Chiapas (RIUNACH).

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas; a los 24 días del mes de abril del año 2024.

Rosa Elena Liévano Juárez

Nombre y firma del Tesista o Tesistas

Esta investigación fue realizada gracias al apoyo financiero otorgado por el Consejo Nacional de Humanidades Ciencias y Tecnología (CONAHCYT, a través de la beca número 1017969, durante el período septiembre 2021-agosto 2023.

## **Dedicatoria**

*A la Rosy niña, que allá por los 90's junto a sus hermanas  
y grandes amigos, vivieron una infancia en comunidad*

*A mi familia por ser mi apoyo*

*A Héctor, por siempre incentivar me*

*A papá y mamá, por tanto.*

## **Agradecimientos**

La presente investigación es resultado de un trabajo realizado de la mano de muchas personas que de una u otra manera estuvieron presentes en este andar.

Primeramente, agradezco a cada agente colaborador que me permitió ser parte de su día a día, por brindarme las facilidades al momento de cada entrevista y observación.

Gracias al programa de la Maestría en Estudios Culturales por la oportunidad de realizar esta investigación conforme a mis intereses, brindándome las herramientas y conocimientos que se ven consolidados en el presente trabajo.

Mi más sincero agradecimiento al Dr. Jesús Abidán Ramos Salas por su paciencia y comprensión, por su puntual aportación a este trabajo, por la serenidad y profesionalismo que transmite al momento de hacer revisiones y aportaciones, mismas que permitieron que esta investigación llegara a buen puerto.

Agradezco también a la Dra. Bertha Palacios López porque en cada momento de este proceso fue una compañía invaluable, por cada comentario en clases y fuera de ellas que me brindaron una lucidez necesaria para la investigación.

Gracias al Dr. Luis Ernesto Cruz Ocaña por mostrarme a grandes autores y teorías de una forma excepcional y por su compromiso en las revisiones y comentarios.

A mis compañeros y amigos de la 11<sup>va</sup> generación porque juntos creamos espacios de encuentro, pues cada intercambio de opiniones, debates y clases fueron constantes momentos de construcción y deconstrucción de conocimientos y de realidades.

## Índice

<b>Introducción</b> .....	<b>10</b>
<b>Capítulo 1. Conectividad teórica- <i>input</i></b> .....	<b>14</b>
<b>1.1. La posmodernidad y el flujo de productos para el mercado de las infancias</b> .....	<b>15</b>
<b>1.2 La socialización en la infancia, formas tradicionales y nuevas formas de socializar</b> .....	<b>16</b>
1.2.1 La familia como realidad y red sociocultural .....	20
1.2.2 Ciberespacio, cibercultura y la socialización en red .....	24
1.2.2.1 Los videojuegos como ciberespacios de mediación.....	27
1.2.2.2 Streaming, Tik Tok y Youtube, consumos culturales audiovisuales: remediaciones del modelo de producción y reproducción cultural de la televisión	29
<b>1.3. El poder en red</b> .....	<b>30</b>
<b>1.4. De los consumos culturales a los consumos culturales digitales infantiles en la posmodernidad</b> .....	<b>32</b>
1.4.1 Consumos culturales digitales presentes en las infancias .....	34
1.4.2 Brecha digital postpandemia en la infancia.....	39
1.4.3 La naturalización de los consumos culturales para los “nativos digitales” .....	41
<b>Capítulo 2. Mapa de exploración contextual</b> .....	<b>44</b>
<b>2.1. Marco de la investigación desde el contexto</b> .....	<b>44</b>
2.1.1 Surgimiento de la propuesta y la pandemia como marco de inicio de la investigación.....	45
<b>2.2. Localización geográfica y descripción de la localización</b> .....	<b>49</b>
2.2.1. Desde el territorio geográfico hacia la identidad histórica de la colonia .....	50
<b>2.3 Del concepto de infancias a la infancia semiurbana situada</b> .....	<b>51</b>
2.3.1. Antecedentes de los conceptos de infancias .....	51
2.3.2. La infancia desde la escolaridad .....	56
2.3.3. La infancia situada en la semi urbanización .....	59
<b>2.4 Contextos de socialización</b> .....	<b>61</b>
2.4.1 Contexto familiar .....	61
2.4.1.1 ¿Cómo están constituidas las familias pertenecientes al territorio? .....	63
2.4.2 La escuela como contexto de socialización .....	66
2.4.2.1 Descripción y localización de la escuela .....	67
2.4.3 Relación con los pares .....	68
<b>2.5 Los consumos culturales digitales en el contexto</b> .....	<b>69</b>
2.5.1 Los consumos culturales digitales y el uso de dispositivos tecnológicos de lo macro a lo micro: de México, Chiapas a Tuxtla Gutiérrez .....	69
2.5.2 Características de la conectividad digital en una colonia semiurbana	71
2.5.4 Videojuegos, YouTube, TikTok y redes sociales: los ciberespacios de la infancia semiurbana .....	73

<b>Capítulo 3. Interconexión teórica- metodológica .....</b>	<b>76</b>
<b>3.1 El enfoque de la Teoría Actor Red.....</b>	<b>76</b>
3.1.1. La agencia en la infancia: sobre el poder y la agencia desde la teoría del actor red y los estudios culturales.....	78
3.1.2 La nueva cultura, la cultura digital y la teoría del actor red en la infancia .....	81
<b>3.1 Pautas de la investigación .....</b>	<b>85</b>
3.1.1 Preguntas de investigación.....	85
3.1.2 Objetivos de la investigación .....	85
3.1.2.1 Objetivo general.....	85
3.1.2.2 Objetivos específicos.....	85
3.1.3 El método etnográfico .....	86
3.1.4 Las técnicas e instrumentos.....	92
3.1.5 categorías de análisis.....	94
<b>Capítulo 4 Hallazgos y resultados, <i>output</i>.....</b>	<b>95</b>
<b>4.1 Consumos culturales y el binomio familia-niño .....</b>	<b>96</b>
4.1.1 La familia como contexto de confluencia de los consumos culturales .	98
4.1.2 El niño consumidor dependiente-independiente y sus expresiones simbólicas del consumo.....	99
<b>4.2 El proceso de mediación cultural.....</b>	<b>102</b>
4.2.1 Agentes mediadores del consumo cultural y la socialización .....	104
4.2.1.1 Algoritmo mediador-cuidador .....	109
4.2.2 El poder en la mediación cultural.....	112
<b>4.3 La socialización y disociación en la infancia en torno a los consumos culturales digitales .....</b>	<b>115</b>
4.3.1 Procesos de socialización a través de dispositivos.....	115
4.3.2 Segregación familiar por el consumo cultural, más opciones menos socialización cara a cara. El poder de las redes.....	118
<b>Conclusiones.....</b>	<b>120</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>125</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>133</b>
<b>Anexo 1 compilación de trabajo de campo .....</b>	<b>133</b>
<b>Anexo 2 Guía de entrevista .....</b>	<b>136</b>
<b>Anexo 3 Plan de trabajo .....</b>	<b>137</b>
<b>ANEXO 4 Matriz de actividades digitales .....</b>	<b>139</b>
<b>ANEXO 5 (Tablas de códigos) .....</b>	<b>144</b>
Anexo 5.1 Tabla de código actividades digitales/socialización/segregación	144
Anexo 5.2 Tabla de código productos culturales .....	145
Anexo 5.3 Tabla de código dispositivos .....	146
Anexo 5.4 Tabla de código segregación familiar digital .....	147
Anexo 5.5 tabla de código socialización y convivencia .....	147
Anexo 5.6 Tabla código de referencia a clases en línea .....	148
Anexo 5.7 Tabla de código modificaciones de acceso digital.....	148



Anexo 5.8 Tabla código comportamiento ligado a los dispositivos y actividades digitales .....	149
Anexo 5.9 tabla de código actividades sin dispositivos tecnológicos .....	150
Anexo 5.10 Tabla de código negociaciones .....	150

## INTRODUCCIÓN

Con la finalidad de la obtención del grado de maestría se presenta la siguiente tesis, con la intención de sentar un precedente y visibilizar el estudio y análisis de las realidades de las infancias semi urbanas y cómo estas desarrollan procesos de socialización mediadas por diferentes actores y actantes<sup>1</sup>. Se presenta como una problemática emergente a partir de la migración digital forzada que se vivió a partir del 2019 por la pandemia por el virus COVID-19.

Los Estudios culturales permiten analizar procesos interdisciplinarios que serán abordados desde el enfoque de la teoría del actor red desde la perspectiva de Bruno Latour, así como desde diferentes debates conceptuales con autores contemporáneos como Remedios Zafra con el enfoque de los cuartos conectados, Michel De Certeau a partir de las instituciones y discusiones sobre el poder como concierne a los Estudios Culturales.

Esta investigación nace a partir del acercamiento experiencial de la investigadora en el contexto, debido a la pertinencia de los estudios culturales que permiten al investigador una característica que, en muchas ocasiones, no es posible en otras áreas, como el caso de ser parte de la comunidad a investigar.

Mi infancia se desarrolló en esta colonia semi urbana, por tanto, existe una relación con la comunidad, lo que me dio la oportunidad de vivir la experiencia de la pandemia de una manera muy cercana y, de esta manera, me permitió el desarrollo de esta investigación.

---

<sup>1</sup> Se abordan los presentes conceptos a partir de la Teoría del Actor Red.

En los primeros acercamientos el interés se enfocó en cómo fue la experiencia de las clases en línea, es decir, el acceso que se tuvo durante la pandemia a los dispositivos que posibilitaron dichas clases.

Una parte central de esta idea planteó conocer la situación socioeconómica de las familias pertenecientes a esta colonia, pues no todas las familias tenían el mismo acceso a internet o dispositivos.

Las frecuentes expresiones verbales de los padres como: “los niños no están aprendiendo” o “solo se la pasan pegados al celular” fueron detonadores en este proceso de la creación de la propuesta. Las preocupaciones de las familias también se centraban en que los niños no contaban con un espacio en el cual relacionarse con otros niños.

Con el paso de la pandemia, volver al aula fue imprescindible para los infantes, sin embargo, una vez que se reanudaron las clases de manera híbrida o presencial, las preocupaciones por el regreso a clases continuaron, pues después de aproximadamente dos años, las actividades y habilidades de las infancias habían sido modificadas. Es donde se plantea el análisis de los consumos culturales digitales y cómo estos mediaron y continúan mediando la socialización o la ausencia de esta, en niños y niñas de edad escolar.

A lo largo de esta introducción se presentan de manera general los cuatro capítulos de los cuales consta la presente tesis. Los nombres de los capítulos fueron designados a partir de la mezcla de cuestiones teóricas y tecnológicas con la finalidad de aportar una visión conjunta de los intereses de la investigación.

El capítulo número uno denominado: Conectividad teórica *input* aborda el entramado teórico, refiriéndonos con *input* a los datos que se introducen

en un sistema; en este caso el primer capítulo empieza su recorrido situando la investigación en la posmodernidad, esto es importante delimitarlo debido a que el abordaje principal se centra en el enfoque de la teoría del Actor Red, la TAR (*Actor Network Theory- ANT*, 2005).

El concepto que permite articular esta tesis desde la Teoría del Actor es la socialización, por tanto, en este primer capítulo se abordan diferentes enfoques y espacios físicos y cibernéticos donde se desarrolla la infancia en el contexto de una colonia semiurbana, de la mano de un concepto que trae a colación los estudios culturales: el poder.

Entre las preguntas que se responden están: ¿Tienen los infantes que viven en una colonia semi urbana de Tuxtla Gutiérrez, poder? De ser así, ¿Cómo se expresa ese poder en la socialización? Y ¿con quién?

El segundo capítulo, denominado mapa de exploración contextual, obtiene su nombre a partir de uno de los videojuegos que aparecen durante el trabajo de campo: el Minecraft. Este capítulo tiene la finalidad de enmarcar la investigación abarcando, como su nombre lo indica, el mapa sobre el que se trabajó, haciendo un recorrido desde el surgimiento de la propuesta y la localización geográfica de la colonia semiurbana.

Otra de sus finalidades es contextualizar conceptos como infancia, los contextos de socialización en la que se desenvuelven y los consumos culturales que se presentan en el contexto, pues esta triada permitirá la interconexión teórico-metodología que se encuentra en el capítulo tres.

El tercero, da cuenta de las pautas de la investigación, el proceso en que se realizó la misma. En él se realiza una discusión a partir de la TAR y se complementa con el enfoque de los estudios culturales. Se pueden

encontrar también los objetivos de la investigación enmarcados por acercamientos etnográficos.

El capítulo cuarto, se denomina hallazgos y resultados, *Output*. La elección del nombre viene del concepto de resultados, aquí se da cuenta del conocimiento obtenido a partir de la intervención de campo y aplicación de métodos, así como la discusión teórica metodológica que abre paso a nuevo conocimiento científico.

Antes de dar paso a la lectura de la tesis, me gustaría agregar que la finalidad de esta es situar los procesos emergentes, evitar a sobremanera dar por sentados los procesos de la infancia y un notable interés por introducir los estudios culturales a disyuntivas actuales que muchas veces son invisibilizadas.

Si bien en nuestros días los dispositivos móviles parecen ser parte de nuestra vida cotidiana desde la primera infancia, pues las nuevas generaciones son denominadas nativos digitales, lo cierto es que hemos a lo largo de la historia intercambiado papeles con nuevos descubrimientos y maneras de generar procesos sociales, como es la socialización.

No es un secreto que estamos rodeados de nuevas oportunidades, tenemos la información a la mano y es más factible la interconexión, empero, los procesos que se viven en diferentes contextos basan el enriquecimiento de los conocimientos académicos relacionados con la cultura.

Por ello, esta investigación se enfoca en develar las nuevas realidades en las que las infancias están inmersas a partir de la migración digital del 2019 y la era tecnológica que llegó para quedarse y modificar procesos de mediación y socialización.

## **CAPÍTULO 1. CONECTIVIDAD TÉORICA- INPUT**

*En la civilización de las hormigas, eres parte del grupo; no vives solo para ti.*

*Bernard Werber.*

El presente capítulo tiene como finalidad exponer algunas temáticas generales así como la estructura teórica de esta investigación desde el enfoque de la teoría del actor red, entendiéndola como una corriente teórica que consiste en el estudio y análisis de las relaciones entre los actores, en este caso, las familias con niños y los actantes, denominando de esta manera a los dispositivos y productos culturales, es decir lo que actúa o mueve la acción, los factores no humanos, los cuales se vinculan a los actores.

La teoría del actor red se basa principalmente en la convergencia de las ciencias sociales y la tecnología buscando la imparcialidad y la simetría de la naturaleza y lo denominado social. Si bien en muchas ocasiones “social” es un concepto usado indiscriminadamente para las acciones, actitudes y comportamiento de los humanos, ahora en la que Zafra (2021) denomina nueva cultura y, después de la modernidad, podemos ver que estas acciones, comportamientos no son exclusivamente realizados por el humano, sino que son atravesados por las nuevas realidades ligadas a los dispositivos que se han vuelto una constante en la vida cotidiana de los niños.

La teoría del actor red realiza un parteaguas, ya que parte de la idea de que los artefactos tecnológicos son una construcción social, como lo es la infancia ambos desde un enfoque sociocultural.

### **1.1. La posmodernidad y el flujo de productos para el mercado de las infancias**

En primer lugar, es importante situar la investigación en la posmodernidad, aunque Latour (1991) menciona que nunca hemos sido modernos, el cambio de la modernidad hacia la posmodernidad encuentra un parteaguas en la figura del consumidor infantil. Específicamente centraremos el interés en los consumos digitales para lo cual es necesario hablar de los consumos en sí y las nuevas maneras de consumir en la posmodernidad, incluso autores como Lipovetsky (2007) llamarán hiperconsumo, a este consumo desmedido realizado por los sujetos. Según Lipovetsky (2007), el hiperconsumo tiene como objetivo práctico reducir todos los intercambios sociales a un “continuo consumista cósmico, desincronizado e hiperindividualista” (p.10), sin embargo, esta investigación busca analizar la relación entre los consumos culturales de este sujeto hiperconsumista y cómo interfieren, configuran y cimentan los procesos de socialización.

En los últimos años el niño consumidor ha sido objeto de debate, pues el mercado dirigido a las infancias ha incrementado volviendo al niño evidentemente lucrativo (Buckingham, 2011). En reiteradas discusiones se presenta al niño no como un agente, incluso era colocado como un agente sin poder adquisitivo. En la actualidad se reconoce al infante como un agente que tiene poder y se expresa en el mercado en diferentes formas; de modo directo podríamos afirmar que los niños de manera económica dependen de los padres, pero existen procesos cuya presencia de los niños será de importancia para los padres en el momento de consumir.

Por ejemplo, en la ropa se puede observar la diferenciación del mercado dirigido a las infancias, el uso ropa que hace referencia a programas de televisión o videojuegos no es poco común; también se hace presente en la adquisición de servicios. En los últimos años se ha incrementado el uso de

Internet (INEGI, 2022), acción vinculada a la necesidad emergente de las clases en línea.

## **1.2 La socialización en la infancia, formas tradicionales y nuevas formas de socializar**

La socialización es el proceso realizado con la finalidad de comunicarse con otros seres humanos, inicia en la infancia y se lleva a cabo de diferentes maneras. El primer proceso de socialización se lleva a cabo en la familia, donde el infante se relaciona con los demás miembros de esta lo que Berger y Luckmann (1968) llamarían socialización primaria para posteriormente, recurrir a la escuela para afianzar estos procesos en la socialización secundaria.

La socialización infantil se ha entendido como el proceso a través del cual los niños aprenden una serie de elementos como las creencias, comportamientos y sentimientos de acuerdo con el rol que desempeñan en su cultura, entendiendo rol como la expectativa que se espera del niño según su posición dentro del grupo social. En otras palabras, este proceso «se refiere a las maneras como los niños llegan a ser miembros competentes social y culturalmente al interior del grupo social en que viven» (Terceros 2002. p. 37).

Esta definición de Terceros (2002) da soporte teórico a esta investigación. Por otro lado, los consumos culturales se definen como ese conjunto de creencias. El concepto de infancia se delinea como una etapa de aprehensión de roles. La posmodernidad cimienta la aparición de medios de comunicación y su influencia en el sujeto consumidor y estos elementos se articulan en la socialización entendida como un intercambio, un proceso individual, pero a su vez colectivo.



Aunque esta definición resulta muy completa, es importante reconocer en donde estamos situados, pues concierne a la investigación las nuevas maneras de socializar, sobre todo en la socialización que se realiza por medio de la compartición de consumos culturales digitales.

En la actualidad, y sobre todo después de la experiencia en la pandemia, al socializar por medio de aplicaciones como Zoom©, Meet©, salas de Facebook© fuimos testigos de estas nuevas formas de relacionarse con la realidad, incluso se han convertido en rituales<sup>2</sup>. En cuestionamientos de Canclini podemos aseverar: ¿Qué tan desconectados estamos? Autores como Turkle (2012) asocia con este proceso el término de *alone together* (solos juntos): la relación dialéctica entre estar siempre conectados, pero siempre solos. Es importante ver esta visión a partir de investigaciones prepandemia, cuando los juegos de video eran concebidos como un elemento que aislaba al sujeto de la realidad, sin embargo, estamos frente a una realidad distinta a la de hace 10 años, los juegos de video de realidad virtual y en línea, así como el crecimiento de las redes sociales han globalizado no solamente la cultura, sino también el intercambio cultural. Hoy en día es posible tener amigos incluso de una parte alejada del mundo, con lo que podríamos hablar de una interculturalidad globalizada.

Otros autores como Guiomar (2016) plantean esta dicotomía, sobre todo en el uso de Internet, como una paradoja donde estas plataformas se visualizan como espacios sociales y también como espacios de acumulación de valor.

En esta idea, la socialización se ha modificado a través de los nuevos accesos tecnológicos, es entonces donde se visualiza la forma en que los

---

<sup>2</sup> Durante las entrevistas y observaciones los colaboradores refieren continuar con actividades como reuniones online de los niños con sus compañeros para realizar actividades académicas y de entretenimiento.

niños y niñas se convierten en agentes, ya que se encuentran constantemente construyendo significados y reconfigurando actividades, decisiones. Esto hace alusión a lo mencionado por Appadurai (citado por Bueno y Ayora S. 2010), quien menciona que los grupos sociales no son receptores pasivos de las influencias de los medios masivos de comunicación, lo que crea resistencias que a su vez privilegiará la agencia de los sujetos; esto nos permite adentrarnos a la realidad que se construye asiduamente a partir de los consumos culturales digitales.

En cuanto a los procesos de socialización, son algo de gran importancia para el niño. Autores como Parsons señalan que es un proceso que se realiza desde la infancia donde influye la familia y la escuela, aunque con la respectiva diferencia de lo que describe como una socialización pública (la escuela) y socialización íntima (la familia). Yubero (2004) señala:

Tradicionalmente, se han considerado como los principales agentes de socialización: la familia, la escuela, el grupo de iguales, los medios de comunicación - la televisión - y, actualmente, tendríamos que añadir la influencia de las nuevas tecnologías como es el caso de Internet. (p.11)

Lo mencionado por Yubero es también expresado por Berger y Luckman en su obra *La construcción social de la realidad* (1972), en la cual hacen referencia a la socialización a través de las instituciones, la familia, la escuela y la sociedad misma.

Es decir, desde hace algunas décadas estamos fuera de lo tradicional, la influencia del Internet ha propiciado reconfiguraciones en la socialización, aunque se recuperan a los agentes tradicionales modifica esta visión y la fusiona con factores de la posmodernidad por lo que se plantea en esta investigación un análisis desde las redes de la TAR. Estas redes nos muestran la inherente necesidad de ver a nuevos participantes en la realidad en la que vivimos. Durante la pandemia se develaron reconfiguraciones en el proceso interpretativo de los niños y niñas, lo que

pudo a su vez modificar y manipular los significados asignados a sus consumos culturales y la influencia de estos.

A estos procesos en la actualidad podemos agregar estas nuevas formas de socializar que son logradas por el uso de la tecnología, Negroponte (1996) menciona:

Sin embargo, ser digital nos proporciona motivos para ser optimistas. Como ocurre con las fuerzas de la naturaleza, no podemos negar o interrumpir la era digital. Posee cuatro cualidades muy poderosas que la harán triunfar: es descentralizadora, globalizadora, armonizadora y permisiva. (p. 271).

Estas cuatro cualidades mencionadas son las que han moldeado los nuevos procesos de socialización. Como mencioné anteriormente, durante la pandemia la socialización siguió su curso en diferentes modalidades, se logró conectar a las personas por medio de la tecnología, al menos en contextos semi urbanos. Integraré aquí las ideas de Bergara (2021) quien discute los beneficios de las nuevas formas de socializar, mencionando que para los niños que presentaban problemas en las habilidades sociales, manifestaron comodidad y confianza en la socialización a distancia.

Es decir, la variedad de opiniones y debates en torno a la socialización sea en su manera tradicional o su manera postpandemia, no pierde la esencia de ser un proceso necesario en la formación de los seres humanos, pues una coincidencia es que, aunque su inicio es en las etapas tempranas de la infancia, es un proceso que se realiza a lo largo de toda la vida del individuo.

En conclusión, la socialización es un proceso necesario en la vida del ser humano, moldea el ser social a partir de lo individual a lo colectivo, se

encarga de complementar y realizar intercambios que darán como resultado un ser social, un ser que comparte y coteja sus consumos culturales. Ahora en el espacio digital se vincula a través de ellos, los significa, produce y reproduce en sintonía con su contexto social.

La pregunta a la que esta investigación da cuenta es: ¿de qué manera estas nuevas formas de socialización se realizan y cómo es que los consumos culturales hacen parte de estos procesos?

### ***1.2.1 La familia como realidad y red sociocultural***

El concepto de familia es un concepto tan común que pareciera que teorizarlo es algo de rutina, sin embargo, el trabajo de teorizarlo es más complicado que eso, pues no solamente nos basamos en la definición de ser un grupo compuesto por dos o más personas que comparten ADN o una relación biológica, en el presente apartado abordaremos a la familia desde una mirada socio cultural.

A lo largo de la investigación se encuentran diferentes binomios, definidos de esta manera por esa relación estrecha entre ellos e inherente existencia la una con la otra. En esta ocasión se plantea el binomio, familia-cultura, ambos conceptos se reconocen, se sitúan e interactúan a la par, pues la familia es un generador, medio de transmisión y mediación cultural.

La familia, al igual que la cultura, se inscribe en el tiempo. Se modifica, se construye y deconstruye. La familia es una construcción social primordial y universal, según autores como Malinowski, Levi Strauss, Murdok, Spencer y Durkheim.

Según Malinowski, que es el primero en hacer un trabajo antropológico que dio como resultado la universalización de la familia, esta satisface una

necesidad universal y cumple una función universal: la crianza de los niños. Justamente, en este sentido se relaciona con la investigación, desde la importancia de la institución familiar en la agencia y adquisición, producción y reproducción de la cultura en la infancia. Aunque actualmente se están llevando a cabo estudios de parentescos distintos (Haraway, 2018).

La familia como institución primaria, socioculturalmente hablando, tiene muchos objetivos, entre ellos enseñarle al niño a ser actor social y cultural, a compartir como individuos, lenguas, territorios, creencias y costumbres, es decir, cultura. (Ordoñez, 2004).

De hecho, cuando hablamos de una institución también hablamos de sistemas, un microsistema que refleja a la sociedad de una forma pequeña, pues podemos encontrar pertenencia geográfica y temporal en las familias. No son los mismos tipos de familia en México, Chiapas, Tuxtla Gutiérrez, y una colonia semiurbana de esta ciudad.

Lo que sí es un hecho es que “La familia es la garantizadora de la transmisión de la herencia cultural, de generación en generación, a través de un proceso sencillo: la socialización o la aculturación” (Ordoñez, 2004). Estos procesos se encuentran presentes en las relaciones de la familia, a través de la interacción dentro de la familia y también con los demás, la familia no es tampoco una institución solitaria, esta comparte con otras familias que probablemente tienen características similares a la suya, al menos en algunos momentos y espacios.

Las interacciones que se construyen en la familia son un tipo de redes que representan la realidad, la realidad constituida no solamente por las relaciones entre los integrantes de la familia, sino también de un cúmulo de aspectos relacionados con la realidad en la que los infantes se desenvuelvan. Por ejemplo, la iglesia es otra institución sobre la que se rige la familia, es

una parte de la cultura que también se desarrolla en la mayoría de las familias de América Latina.

La familia, al igual que la cultura, responde a la realidad, responde a los contextos en los que se encuentra situados. Chiu y Hong (Citado por Hans et al, 2018) proponen una noción de la cultura como “fenómeno colectivo de conocimientos y significados compartidos, pero que son distribuidos, reproducidos y transformados por un conjunto de individuos interconectados que no funcionan como receptores pasivos” (p. 67) Estos individuos interconectados son la representación de la familia y los intercambios que hay entre ellas y otras familias.

Como se mencionó anteriormente, la familia es una institución atemporal lo que hace posible en la actualidad el reconocimiento de nuevos tipos de familia, desde la familia tradicional biparental, la familia homoparental, monoparental, familias a distancia por migración o familias constituidas con otros miembros como abuelos y tíos. Estos son ejemplos de las modificaciones que la familia ha tenido, de esta manera también existen otras diferencias que se han hecho presentes, como es la actividad de las madres en el ámbito económico, que si bien no era inexistente no se trataba como algo común, como es el caso de las madres trabajadoras.

Hablamos entonces de nuevas concepciones de cultura familiar, donde no solamente se agregan tipos de sistemas familiares, sino también factores externos que influyen en los miembros de la familia y la aculturación que se lleva a cabo dentro de ellas, visto desde la correspondencia atemporal. Si hablamos de la influencia contemporánea un factor que llegó para quedarse y que, si bien en la nueva cultura juega un papel importante, que Remedios Zafra denominaría un parteaguas en la historia es el Internet, pero: ¿Cuál es su influencia en la familia? ¿Es este avance tecnológico influyente en esta institución tradicional? ¿podemos hablar de familias en red?

Si bien se proponen en el apartado la relación de la cultura y la familia y cómo esta última media la reproducción y producción de la cultura, el internet es una herramienta que en los últimos años ha modificado las actividades dentro de la familia. Estos procesos que se mencionaron anteriormente de socialización y aculturación también han sido modificados por el internet y se puede agregar incluso que las actividades económicas y sociales de cada familia también hacen propicios los espacios del uso de dispositivos tecnológicos en los infantes.

En los últimos años se han realizado diversos estudios que premian el uso de internet como mediador cultural, por ejemplo, la propuesta de Martin Barbero (2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural que habla de las mediaciones tecnomunicativas o Quiñones (2005) en *De la cultura a la cibercultura* donde se expone la influencia de las Tics en el ámbito cultural por nombrar algunos. Esto sin dejar a un lado que el proceso de mediación cultural es realizado por los agentes a partir de su referente cultural.

Por supuesto el internet o las Tics no se convierten en mediadores culturales por sí mismos sino desde su uso en conjunto con otros mediadores como es la familia. Una familia contemporánea se encuentra en contacto con la tecnología, lo que la hace parte de la nueva cultura, modificando su socialización y su cultura.

Responde al interés de esta investigación situar también a la familia desde la Teoría del Actor Red (TAR), que, si bien tiene en su haber la concepción de los ensambles que se producen a la vez de interacciones sociales. La familia recupera tres características que la TAR menciona.

Primero, las traducciones, la familia se encarga de la relación de redes entre los miembros de esta con otros agentes, ya sean actores o actante. Un ejemplo es la transmisión cultural, ya que según Yubero et al (2004) esto se lleva a cabo mediante la mediación y mediante la práctica.

En segundo lugar, otra característica son los enrolamientos, dentro de la familia existen diferentes formas de identificación, ya sea con otro miembro de la familia o con un actante como pueden ser los tecnológicos ya que es posible que, por ejemplo, al tener Internet hijos o padres encuentran grupos de identificación virtuales que les permiten movilizar y enrolar sus intereses en la red, no solamente tecnológicamente hablando sino, también con los miembros de la familia.

Y, por último, tenemos el alineamiento en el cual es necesario el proceso de enrolamiento pues englobará un mapa de acciones y significados de identificación que vuelven a los agentes en actores activos, como es el caso de la familia y de la cultura.

Estas perspectivas planteadas enriquecen el trabajo de manera que la familia sea también concebida de forma contemporánea, haciendo un repaso de las modificaciones que el concepto ha tenido y su relación con la cultura, los Estudios Culturales y la TAR.

### ***1.2.2 Ciberespacio, cibercultura y la socialización en red***

En la actualidad cuando nos referimos a espacios no lo hacemos propiamente hablando de algo físico, la misma palabra espacio tiene nuevos significados desde la aparición de Internet y la denominación abstracta de esta palabra, los espacios como menciona Zafra (2010) ya no son propiamente cuartos desconectados, podemos estar en nuestro cuarto y



estar en otro país a la vez, nuestras actividades no se determinan únicamente desde donde físicamente nos encontramos.

Estos espacios han sido definidos con anterioridad por autores como Lévi quien hace una diferenciación entre ciberespacio y cibercultura pero que deja muy clara su relación.

“Ciberespacio”, entendido como “la ‘red’, es el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores [...] designa también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan” (p. 1). Por otra parte, el neologismo cibercultura, que, según este pensador de la tecnociencia, se refiere al “conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (p. 1). En la confluencia dinámica de ambas categorías emerge la cultura de la sociedad digital contemporánea. (Lévy, 2007. p.1).

Podemos de esta manera entonces, dar un nombre a estos espacios que han aumentado considerablemente desde la aparición del internet, estos espacios de conexión en red que contienen, transforman y transmiten información convirtiendo este proceso en una manera de socializar a través de ellos, y diferenciando entonces las formas de interacción y sobre todo de las llamadas redes sociales, que si bien una familia o la escuela es una red social, esta diferenciación de la cibercultura presenta ahora las redes sociales digitales.

La socialización y sociedad digital se encuentran situadas en el ciberespacio, a su vez este se compone de comunidades digitales que permiten que los actores se comuniquen con otros actantes o actores, a su vez forman la cibercultura.

Ascensio y Navio (2017) mencionan que el ciberespacio es un espacio público y de acción debido a que los sujetos son libres de interactuar en él; entonces al interactuar la cultura emerge de él.

Reculando a la idea anterior, la aparición de aplicaciones como videojuegos, salas de chat, *streaming*, redes sociales, mensajes instantáneos, han modificado los llamados espacios de socialización pues cumplen con la función de estos pues, según Mena (2001) “los espacios de socialización son aquellos escenarios de producción y reproducción simbólica, en los cuales median intereses colectivos y donde se remedan patrones culturales que configuran la identidad de sus miembros”(p.7) El intercambio de información e interacción realizada mediante estas aplicaciones genera esta producción simbólica ya que son un constante consumo, producción e intercambio cultural.

La cibercultura por su parte es el resultado de la influencia de las tecnologías en la cultura, el desarrollo y modificaciones de la cultura en el ciberespacio, es decir la transmutación de nuestra sociedad a las condiciones de la modernidad y actualmente a la posmodernidad.

La revisión conceptual que hemos llevado a cabo desde cultura a la cibercultura, nos permiten considerar a la cibercultura como la producción de nuevas formas simbólicas y una resignificación de las ya producidas en el mundo social y cultural, en el contexto estructurado del ciberespacio. (Salinas y Thompson,2011. p.89)

Los cambios evolutivos de la cultura por tanto permiten ser analizados a partir de la TAR ya que se presentaron conceptos como el de ciberespacio y cibercultura con la finalidad de mostrar la realidad temporal del uso de estos espacios en la realidad de las familias actores y sus dispositivos actantes.

Para reafirmar la idea es importante recordar el contexto en que se encuentra situada la investigación, pues aunque hablamos de una colonia semiurbana, se encuentra en una ciudad, específicamente la capital del estado de Chiapas, por lo que la infancia tiene acceso a estos productos culturales, como menciona De Certau (2000) “La ciudad-concepto es un lugar de transformaciones y de apropiaciones, objeto de intervenciones pero sujeto sin cesar enriquecido con nuevos atributos: es al mismo tiempo la maquinaria y el héroe de la modernidad”(p.107). Es decir, el acceso a las tecnologías moldeará las prácticas y los consumos culturales de la infancia a partir del acceso que se tenga o no a ellas.

#### *1.2.2.1 Los videojuegos como ciberespacios de mediación*

Antes de iniciar este apartado se realizó un debate entre la elección del título, ya que, de alguna manera los videojuegos pueden encontrarse como agentes de socialización y como espacios, encontrando la principal diferencia entre estos a partir del tipo de juego del que hablemos, ya sea un juego de roles como es el caso del *Free fire*© y no como el *Candy Crush*© o búsqueda de diferencias de *Masha y el Oso*© (Ejemplos retomados de las entrevistas realizadas) en que se basó la discusión, fue en cómo se percibe la realidad dentro de estos mismos.

Es decir, si se busca la información en internet, el *Free* como comúnmente se denomina es un juego que se realiza en tercera persona también llamado *massively multiplayer online role-playing games* MMORPGs (Juegos de rol multijugador masivo en línea), donde el jugador entra a participar realizando actividades como si fuese otra persona, a diferencia del *Candy Crush* que es la realización de un rompecabezas realizado en primera persona, es decir el mismo niño sin proyección o sin transferencia de

agencia realiza la actividad, es decir se desenvuelve creando una cibercultura dentro del ciberespacio al que pertenecen los juegos, ya que al ser un espacio público para los actores, se encuentran socializando a través de estos ciberespacios.

Por tanto, este argumento influyó en que este apartado se titule como un ciberespacio de socialización, pues existe una transferencia, los juegos en línea, así como las mensajerías en red, abren entonces un espacio de comunicación en que se desarrolla una interacción e incluso lenguaje ajeno a los contextos, familiares y escolares.

Dentro de estos juegos se realizan intercambios e identificaciones que desde la TAR se denominan enrolamientos, pues estos intercambios se realizan con otros jugadores que tienen los mismos gustos e intereses y que a su vez generan relaciones y participación social.

El papel de los videojuegos en la actualidad a diferencia de hace algunos años no solamente cumple con una función de entretenimiento, incluso se ha vuelto una herramienta educativa que ha permitido como fue en el caso de la pandemia una desmitificación de que las tecnologías, el Internet y las plataformas sean únicamente negativas, “Los videojuegos tienen un gran potencial educativo ya que pueden combinar juegos tradicionales en un entorno educativo. El contexto de juego y exposición a la tecnología informática fomenta y mantiene los intereses y motivaciones de los niños.” (García y Carrillo,2011. Citado por Brito, S. 2022 p.8) Esta idea se confirmó durante la pandemia al llevarse a cabo la migración a dispositivos tecnológicos, los videojuegos fueron utilizados en las aulas digitales.

Entre los beneficios de la socialización en línea autores como Cole y Griffiths (2007) señalan que para los niños y jóvenes con dificultades para

socializar los videojuegos son una herramienta que les permite mejorar esas habilidades, sin embargo, los videojuegos también se encuentran asociados a la segregación y a la ausencia en los contextos a partir de la sobreutilización de los juegos en línea.

Sin embargo, con los avances tecnológicos actuales y los estudios socioculturales sobre el tema, se han disipado algunos mitos como la relación de la violencia con el consumo de videojuegos (*Oxford University* y *American Psychological Association*). Dejando este ciberespacio como un espacio no solamente público, sino neutral en cuanto a su mediación cultural.

#### *1.2.2.2 Streaming, Tik Tok y Youtube, consumos culturales audiovisuales: remediaciones del modelo de producción y reproducción cultural de la televisión*

Los consumos audiovisuales se han consolidado en la industria cultural desde la aparición de la televisión y cómo esta se convirtió al menos en México en una parte primordial de la convivencia familiar. Incluso Barbero (1991) la colocaría en el centro de las transformaciones.

Hoy en día los consumos culturales audiovisuales no se encuentran alejados de las pantallas televisivas, sin embargo, se ha modificado su uso y sus presentaciones, pues no es novedad encontrar en las casas actuales las llamadas *Smart tvs* donde comúnmente son proyectados páginas de *streaming* o *YouTube* en su mayoría, estos han tomado auge en los últimos años pues la agenda de la televisión abierta y de cable se vieron modificadas por la globalización del Internet.

Entre las diferencias marcadas entre las nuevas presentaciones de productos culturales audiovisuales se encuentra, 1) la gran cantidad de productos de diferentes nacionalidades y estilos, 2) los costos económicos comparados a que la televisión con cable era vista como un privilegio a diferencia de las modalidades gratuitas de páginas de *YouTube* 3) la diversificación de los espacios de consumo, a diferencia de la televisión estos productos culturales pueden ser consumidos en otros dispositivos siendo el celular inteligente el dispositivo número uno dentro de las familias, 4) La segregación de los miembros de las familia, debido al múltiple acceso a los dispositivos y a los productos culturales 5) La forma en que se consumen los productos, sobre todo el tiempo que se invierte en este consumo no ha sido disminuido, sin embargo la duración de estos nuevos productos es mucho menor a los de un programa de televisión tradicional, los llamados, *reels*, *shorts* o *TikToks* son la respuesta instantánea referente a consumos de lo que Bauman( 1999) llamaría modernidad líquida.

### **1.3. El poder en red**

El concepto del poder toma su pertinencia en los estudios culturales que atraviesan horizontalmente esta investigación, los E.C se centran en el estudio del poder en la sociedad, por lo cual nos adentraremos a exponer la concepción del poder y su inherente relación con la cultura, ya que la vida social se constituye culturalmente a partir de configuraciones de poder.

El poder, si bien anteriormente era administrado y manejado por unos pocos pues se concebía como un “objeto”, nos encontramos con autores como Juan Martín Prada (2021), quien menciona en una conferencia que el poder se está convirtiendo cada vez más en algo abstracto, el poder no es algo que se ejerce, el poder circula, todos de forma consciente circulamos el poder a través de nuestros dispositivos en lógicas participativas y flujos de actividad social. Somos sometidos a lo mismo, aunque de formas distintas.

Podemos aquí señalar la definición de poder en el diccionario de los Estudios Culturales (Szurmuk y Robert, 2009) donde podemos leer, “lo que define la relación de poder, es un modo de acción que no actúa de manera directa e inmediata sobre los otros, sino que actúa sobre sus acciones: una acción sobre la acción, sobre acciones eventuales o actuales, presentes o futuras” (p. 211)

Si retomamos la mirada de Foucault, incluso encontramos la relación entre el poder y la red, cuando afirma que el poder es algo que circula, que se mueve en red, a veces se sufre y a veces se ejerce, incluso este autor habla de cómo el poder se encuentra en constante vaivén.

El ser humano se encuentra en estas mismas redes de relaciones, relaciones de producción, que a su vez generan significación, de esta manera expresamos entonces que estamos y somos sujetos a las relaciones, es decir que estamos sometidos a otros, ya sean otros sujetos (actores) u objetos (actantes) traducido a la TAR, esto encaminado a encontrar la identidad de cada sujeto.

De hecho, cuando Foucault se pregunta ¿Cómo se ejerce el poder? Es una pregunta bastante compleja, porque no va sola, sino acompañada de otras preguntas cómo el ¿para qué?, ¿por qué? O bien, ¿sobre quién? Ya que el ejercicio del poder también significa que se obtiene la capacidad de modificar, sean actores o actantes serán entonces después de este ejercicio de poder modificadas, consumidas, utilizadas o destruidas.

El poder, creo, debe analizarse como algo que circula o, mejor, como algo que sólo funciona en cadena. Nunca se localiza aquí o allá, nunca está en las manos de algunos nunca se apropia como una riqueza o un bien. El poder funciona. El poder se ejerce en red y, en ella, los individuos no

sólo circulan, sino que están siempre en situación de sufrirlo y también de ejercerlo. (Foucault, 2000. p. 27).

Por tanto, al ser una red de la cual todos los sujetos somos partícipes en la sociedad, no se exenta a los niños, en cuanto a las infancias, el poder en estos agentes se expresa y se vive en diferentes maneras, relacionado con su entorno social cercano, esto incluiría actores y actantes que rodeen al niño que ejerzan el poder en él y a través de él.

#### **1.4. De los consumos culturales a los consumos culturales digitales infantiles en la posmodernidad**

Abarcaremos entonces los consumos culturales digitales partiendo de la premisa anterior sobre la influencia de estos en los procesos de socialización como resultado de un panorama actual como lo fue la pandemia por COVID-19 que condicionó el uso de plataformas digitales a gran escala, pues durante este periodo de aproximadamente dos años de distanciamiento físico que consistió en la inasistencia a clases y la migración de la escuela al formato digital cambio la perspectiva de que los medios de comunicación, como son las plataformas de *streaming*, YouTube© , redes sociales como WhatsApp© perdieron la característica semi exclusiva de la recreación y se convirtieron en herramientas necesarias para la socialización.

Ahora bien, los consumos vienen a formar parte importante de la realidad actual, debido a diferentes cambios que trajo consigo la posmodernidad.

El consumo participa en la construcción simbólica de las identidades de los individuos postmodernos permitiéndoles la diferenciación individual y colectiva, por lo cual, el análisis del consumo no debe hacerse sólo desde



su perspectiva económica, sino también desde su dimensión simbólica. (Melchor, M. y Lerma, C. 2014. p. 89)

Podemos a partir de esta información que Melchor y Lerma (2014) agregan una construcción simbólica que nos permitirá ser analizado desde la creación de redes de la TAR, tomando en cuenta factores como, la diferenciación de lo individual y lo colectivo a partir de donde es construido, cuando la posmodernidad reconoce a los niños como un consumidor al igual que los adultos lo hace y productor de estas redes de relaciones.

Se consigue entonces unirlo a la discusión que realiza de Certeau (2000) sobre el uso y las prácticas referidos al consumo, refiriendo las formas de hacer, de reconocer las acciones que tienen sentido para el sujeto, su creatividad y su organización propia.

Es decir, de Certeau (2000) plantea que, en el caso del consumo, “uno podría decir que la producción proporciona el capital y que los usuarios, como inquilinos, adquieren el derecho de efectuar operaciones sobre este fondo sin ser los propietarios”. Esto nuevamente nos habla de la agencia del sujeto para realizar una distinción entre lo que un producto y un consumo, como este proceso se lleva a cabo dentro de los contextos diversos, aunque no todos los usos pertenecen al consumo.

Si bien los consumos culturales son en un inicio presentados como respuestas a la necesidad humana, la posmodernidad afianza que estas necesidades han cambiado a lo largo del tiempo, ahora el sujeto busca modificar y reestructurar su forma de ser, de vivir y de pensar.

### **1.4.1 Consumos culturales digitales presentes en las infancias**

Para ir entrando en materia de los consumos culturales, acudiré a una de las definiciones más aceptadas que se ha vuelto un punto de partida para todo estudio sobre consumos, García Canclini (1999) quien define al consumo cultural como "el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica" (p.42).

Para ampliar estos conceptos de valor simbólico y consumos culturales recurriremos a el consumo como una práctica global. Canclini (1995) propone modelos que clarifican el concepto de consumo, que muestran cómo los consumos abarcan dimensiones ajenas a la dimensión económica, dentro de los modelos propuestos se encuentra el modelo número 3, que titula como: el consumo como lugar de diferenciación social y distinción simbólica entre los grupos, donde explica que a partir de la llegada de la modernidad estamos inmersos en una sociedad que busca la masificación, sin embargo, el consumo cultural no es parte de bienes generales masificados, no son simplemente objetos que se poseen, sino que poseen un valor simbólico y este valor es determinado y compartido en grupos, en colectividad y puede ser diferente a otros grupos.

Son estos valores simbólicos los que delinear en la posmodernidad, cómo los objetos o servicios de consumo son apropiados no por lo que son o la utilización que pueden tener sino del significado que tienen para el sujeto, dando respuesta a las nuevas necesidades de la posmodernidad que son el bienestar y la personalización (Lipovetsky, G. 2007).

Si en la posmodernidad los niños son vistos como un sujeto igual al adulto como un sujeto consumidor, agregaré aquí que los consumos al igual que el tiempo han cambiado, durante esta llamada posmodernidad se ha abierto paso a los medios de comunicación, a la tecnología y sobre todo al internet, estos se han convertido no solamente en una moda, sino en una necesidad constante que mostró su poderío en el marco de la pandemia por COVID19 al ser representada como una propuesta que modificó de manera exitosa la interacción, aprendizaje y reconfiguró los consumos durante la pandemia y actualmente en el periodo postpandemia.

Al ser el consumo cultural un conjunto de procesos de apropiación que se forma a partir del significado individual y colectivo que diferencia a los grupos sociales, hablamos también de otros agentes inmersos en este proceso, como se explicó anteriormente, los adultos, ya sea mediante la escuela o la familia, cumplen con el rol de mediadores, la familia es el punto de partida donde se crean y comparten hábitos, se aprende a tomar decisiones y se generan ideologías, que se comparten entre generaciones o se construyen, acorde a lo que Bourdieu denomina como *habitus*.

"El *habitus* se define como un sistema de disposiciones durables y transferibles estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes- que integran todas las experiencias pasadas y funciona en cada momento como matriz estructurante de las percepciones, las apreciaciones y las acciones de los agentes cara a una coyuntura o acontecimiento y que él contribuye a producir" (Bourdieu, 1972. p.178)

Esto surge a partir de la educación familiar y formal, mediante el cual integran un sistema que se refleja en su estilo de vida.

El concepto de consumos culturales ha sido ampliamente definido y es el mismo García Canclini, quien concluye años después de su primera

definición que los consumos culturales son “el conjunto de procesos socioculturales en que se realiza la apropiación y los usos de los productos” (García, N. 1999, p. 42) es decir, si hablamos de sociocultural, estamos hablando de prácticas, y son estas prácticas las encargadas de construir los significados, es decir, las subjetividades.

En este sentido, Barbero comparte la visión de Canclini, cuando menciona que el consumo también es una producción, una producción de sentido. (Barbero, M. 1987). Estos procesos, prácticas y producciones se llevan a cabo entonces en la cotidianidad. A manera de articular con la TAR, estas producciones serán entonces creadas a partir de la interacción con los demás y la propia agencia en este caso de los niños y niñas, es decir en redes.

En la actualidad somos parte de una sociedad digitalizada, de manera globalizada vivimos rodeados de medios de comunicación y de los *mass media* que fueron nombrados desde varias décadas atrás y que sin embargo siguen vigentes.

Los llamados “Mass Media” originariamente se buscaba suministrar datos en forma de noticias que posibilitarían la toma de decisiones rápida y oportuna. Con la segunda función se intentaba recrear la vida de las personas generando imágenes que rompieran con las actividades rutinarias para recomponer la fuerza de trabajo. Finalmente, la labor de enseñanza apuntaba a incorporar en el público receptor nuevos valores sobre la base de la experiencia y los adelantos científicos, que redundaran en un cambio de actitudes en el largo plazo para incidir en ámbitos como el político y el económico. (Zallo, 1988; Herrero Subías, 2009).

Estas funciones cumplidas por los *mass media* iniciaron cierta liberación e individualidad en la llamada posmodernidad, llamando a los medios de comunicación una herramienta emancipatoria. Es de esta

manera que los consumos culturales se modificaron e iniciaron estudios sobre la televisión, la radio y la prensa.

Es a partir de Barbero que se plantea entonces el concepto de consumos culturales digitales, pues Barbero fue uno de los iniciadores de los estudios relacionados principalmente con el consumo y los medios de comunicación, Barbero menciona:

yo parto de la idea de que los medios de comunicación no son un puro fenómeno comercial, no son un puro fenómeno de manipulación ideológica, son un fenómeno cultural a través del cual la gente, mucha gente, cada vez más gente, vive la constitución del sentido de su vida (Barbero, 1995 p. 183).

En el abordaje de Barbero se menciona la mediación de medios como la radio y la televisión, sin embargo, en nuestros días encontramos también plataformas digitales, entre las que predominan los *streamings* y el YouTube© que son como Barbero menciona, mediadores de sentidos, de las subjetividades del sujeto. Canclini expresa que es necesario reconocer que el sentido cultural de una sociedad se organiza menos en una novela que en las telenovelas, es decir estos medios de comunicación se encuentran más presentes, buscando en lugares como la televisión, las respuestas de la realidad y sin duda las encontramos y las reproducimos.

Hoy en día, el acceso a las tecnologías se ha abierto más allá de la televisión, YouTube© y Facebook©. Autores como Burke y Marsh (2013) afirman que existe un número de mundos virtuales en los que los chicos no sólo juegan, sino que también participan, aprenden y se vinculan con diferentes aspectos de la cultura contemporánea.

Con respecto a la aparición de las tecnologías, específicamente la revolución de internet en la era de la información, Castells (1996) menciona que “La revolución de la tecnología de la información, debido a su capacidad de

penetración en todo el ámbito de la actividad humana, será mi punto de entrada para analizar la complejidad de la nueva economía, sociedad y cultura en formación”. (p. 3)

Esta última parte que hace referencia a la nueva sociedad y a la nueva cultura en formación, ahora 24 años después de esa aseveración hecha por Castells estamos frente a una sociedad y cultura diferente, sin embargo, atravesada de manera horizontal por los avances tecnológicos y nuevos usos, concepciones y formas de consumir la cultura.

Esta investigación plantea entonces conocer las formas en las que los consumos culturales se adquieren, significan y reproducen expresándose en la socialización de los niños y niñas con su entorno, ya sea en comparación a otros grupos sociales o su entorno inmediato.

A manera de conclusión podemos agregar, que la definición de consumos culturales al igual que el de cultura podría resultar polisémico, en este caso fue llevado hacia una mirada sociocultural, esta cultura que se construye a partir de la agencia de los sujetos, donde no solamente es un espectador, pues, estos consumos son prácticas que redefinen. Es decir, a su vez crean sus propios significados, a lo largo de estas líneas hemos analizado diferentes perspectivas de consumos, a partir de la concepción de que solamente se realizaba como un ritual que permitía saciar las necesidades, a esta nueva concepción de cotidianidad a través de los consumos, este recorrido ha ido modificándose durante el tiempo y ahora estamos ante la denominada hibridación cultural, las nuevas reconfiguraciones y articulaciones existentes de los consumos con otras áreas de la vida cotidiana, en este caso la socialización, como he planteado en líneas anteriores, esta cotidianidad está enmarcada junto a los consumos culturales y más aun con los consumos culturales digitales.

### 1.4.2 Brecha digital postpandemia en la infancia

En primer lugar, hablar de postpandemia es un hecho que necesita ser situado. Si bien en México el inicio de la pandemia se anunció en marzo del 2020 y el final de la pandemia se decretó en mayo del 2023<sup>3</sup>, esos tres años develaron un proceso global, la inminente migración tecnológica que se llevó a cabo como resultado de la necesidad de las personas por llevar a cabo actividades cotidianas, de manera digital (Figura 1.1)

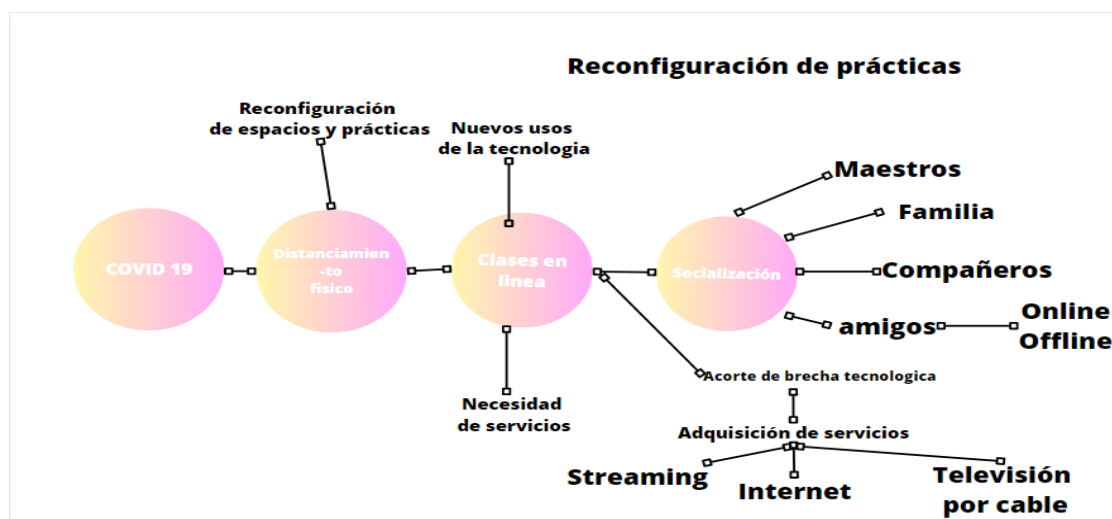


Figura 1.1 Elaboración propia.

El proceso mostrado en la figura anterior expresa la migración que se vivió desde el 2020 al 2023 de manera global como resultado de la pandemia por COVID-19, pero podemos remontarnos al 2000 según Zafra (2010) cuando el internet se normalizó irreversiblemente, conectándonos. Este proceso, si bien se ha desarrollado desde el 2000, fue el 2020 en el que se exponenció esta reconfiguración de las prácticas digitales, por lo que la concepción del internet ha cambiado, pasando de ser una herramienta de apoyo a volverse una necesidad.

<sup>3</sup> Secretaria de Salud 09 de mayo 2023 <https://www.gob.mx/salud/prensa/mexico-pone-fin-a-la-emergencia-sanitaria-por-covid-19-secretaria-de-salud?idiom=es>

Al contrario de una respuesta a la necesidad que ahora representa el internet, durante la pandemia la brecha digital se vio marcada sobre todo debido a las diferencias socioeconómicas, como muchas veces se expresa. La pandemia se vivió de manera distinta en diferentes sectores de la población, muchos no estaban preparados para este salto digital, si bien el proceso se llevó a cabo, no fue de la misma manera para todos, algunos niños se veían en la necesidad de asistir a lugares públicos con acceso a internet o como en el caso de Chiapas en el que no son desconocidas las condiciones de desigualdad económica y social de las infancias.

Como se deja ver en la imagen 1.1 las clases en línea fueron el factor principal para la migración a los espacios digitales. Uno de los pasos importantes para llevar esto a cabo fue la necesidad de mantener una cotidianidad, incluso en la página de la UNICEF podemos encontrar guías de recomendaciones para entablar nuevos momentos cotidianos, se puede leer, “Es importante que en familia acuerden horarios para hacer las tareas escolares y que en ese tiempo tú puedas estar con ellos ayudándoles en lo que necesiten. Los horarios ayudan a que la familia tenga un sentido de normalidad”. El uso de palabras como “normalidad” fueron apremiantes durante la pandemia, pues las visibles reconfiguraciones de las prácticas fueron recurrentes y se buscaba la estabilidad sobre todo para una población como la infancia.

Respecto a las familias colaboradoras de esta investigación no estuvieron exentas al proceso de migración a las plataformas digitales y si bien cifras como las de UNICEF o diferentes estudios mencionan que la brecha digital durante la pandemia se agudizó, esta población específicamente, reconfiguró sus prácticas con el uso de las tecnologías. Al inicio de la pandemia, estos hogares no contaban con internet en casa, justamente al inicio de la pandemia hacían uso de recargas telefónicas para llevar a cabo las actividades, sin embargo, con el avance de la pandemia y



la extensión de tiempo de la misma, se vieron con la necesidad de contratar servicios de internet para poder tener mejor conexión y lo que esto representaba para ellos, mejor aprendizaje en el caso de las clases en línea, entretenimiento, en el caso de la ocupación del tiempo libre o más cercanía con el exterior, en el caso del uso de redes sociales digitales.

El marco denominado postpandemia muestra ahora, en retrospectiva los cambios políticos, sociales, económicos y culturales como resultado de un acontecimiento global, como la pandemia, uno de los resultados más marcados de este hecho es la importancia de las tecnologías en la vida de los niños y jóvenes y como menciona Ramírez (2021)

Lo que ha llevado a que se les coloquen distintivos como Generación clic (adolescentes acostumbrados a tomar decisiones vía un clic, de acuerdo con sus recursos tecnológicos), Conectados o Desconectados (según su capacidad tecnológica y económica para acceder a recursos digitales) o Nativos digitales. (p.5)

Los distintivos antes mencionados regularmente no contemplan otros factores ajenos a los dispositivos, poder adquisitivo o inmersión a la relación con los dispositivos, pero deja a un lado los factores, sociales y culturales a los que el joven o niño se encuentran inscritos.

### ***1.4.3 La naturalización de los consumos culturales para los “nativos digitales”***

En la actualidad el uso de dispositivos tecnológicos como el celular, la tableta, laptops o computadoras son una actividad recurrente para todas las edades, hoy en día la concepción de estos junto a los seres humanos es inimaginable e incluso pareciera que siempre han estado presentes, sobre todo cuando estamos junto a los niños que pertenecen a los “nativos digitales” y es notoria la manera tan “natural” con la que se familiarizan con los dispositivos. No es ajeno a nosotros ver en la cotidianidad a niños de

edades tempranas acompañados de celulares y tabletas, en diferentes lugares, como son restaurantes o en el momento del desayuno.

En el 2001 Prensky inscribe el término de nativos digitales para referirse a una población específica de estudiantes, sin embargo, lo usa para referir a los individuos que nacieron inmersos, es decir que están en constante contacto con tecnologías digitales y por tanto han adquirido lo que denomina un idioma digital proveniente de videojuegos y sobre todo de internet, esto porque han estado en este contacto desde su nacimiento.

Es a partir de este término que inicia una llamada fase de “normalidad” en el proceso de utilización de los dispositivos digitales, me refiero a que esta tan normalizado el uso de estos dispositivos que difícilmente nos cuestionamos cuáles son los procesos que se llevan a cabo para la utilización de estos dispositivos.

Estos procesos se ven reflejados en diferentes características que se presentan en los nativos digitales, por ejemplo, prefieren recibir la información de manera sintetizada, prefieren las imágenes que los textos, eligen los trabajos paralelos y las multitareas y prosperan ante gratificaciones y recompensas inmediatas. (Prensky, 2001). Estas diferencias crean la diferenciación entre los sujetos que nacieron ya inmersos y de la mano de los dispositivos digitales y el internet y los que no.

Desde hace algunos años el uso de los dispositivos y el internet no es ajeno a las edades tempranas, los colaboradores de esta investigación se sitúan en dos grupos, el primero, los niños quienes están cotidianamente usando los dispositivos, mientras el segundo grupo, los padres y madres de familia son nacidos antes del 2000 en uno de los estados con más rezago tecnológico, es decir son colaboradores ajenos al uso de dispositivos en comparación con el primer grupo.

Lo anterior da permite mencionar que Chiapas, en la actualidad, es la entidad federativa con menor porcentaje de población usuaria de internet. Los estados que registraron los menores porcentajes fueron: Chiapas (46.1 %), Oaxaca (56.9 %) y Guerrero (61.4 %) (INEGI,2021) si hoy, 23 años después podemos encontrar estas estadísticas, podemos percatarnos que la situación del año 2000 no era diferente, algunos padres de familia manifiestan que el uso del internet era relativamente nuevo incluso hace 3 años antes de la pandemia, que el uso del celular era en su mayoría para comunicarse y que no son comunes para ellos los videojuegos.<sup>4</sup>

A diferencia de sus padres, los niños colaboradores son nacidos después del 2010 es decir, su acercamiento a la tecnología es básicamente desde el nacimiento, es decir no hay concepción de su vida sin internet y es claro, incluso en dos de las cuatro familias se encuentran niños de entre 1 y 3 años cuyas actividades dan cuenta de esta situación de cotidianidad con los dispositivos al estar constantemente en contacto con ellos. Al hacer énfasis en esta situación una madre de familia<sup>5</sup> comenta que el ver videos es algo común para su hijo y que estos videos lo han ayudado a aprender cosas, como ir al baño o no llorar.

Si en un momento se le cuestiona al niño colaborador cuando y como empezó a usar el celular, por ejemplo, su respuesta es cuando era chico, sin existir una referencia clara de cuando empezó el uso de dispositivos. Entonces esta relación que los niños y los padres mantienen de manera orgánica alrededor de los dispositivos cubren la naturalización de los mismos, sin existir cuestionamientos sobre el uso, el tiempo de uso, la pauta que los lleva a usarlos, etc., y a esto es lo que planteo como naturalización de los consumos culturales digitales.

---

4 información obtenida de acercamientos etnográficos informales con los padres de familia a lo largo del trabajo de campo.

<sup>5</sup> Entrevista realizada el 16 de agosto 2022 “Señora N”

## **CAPÍTULO 2. MAPA DE EXPLORACIÓN CONTEXTUAL**

Este apartado propone centrar la visión de la investigación, haciendo un recorrido a partir del surgimiento de esta, centrándola como un campo que se explora no solamente desde afuera, sino también desde la agencia de los sujetos inmersos.

El contexto es una serie de características que dan sentido y sitúa la investigación. Se desarrolla desde diferentes enfoques porque es lo que delimita los alcances de esta y a su vez la enriquece al denotar las características que rodean a los sujetos colaboradores y a la vez al objeto de estudio.

En los siguientes apartados y subapartados conoceremos de manera amplia al contexto, es decir al campo a partir de un reconocimiento físico, social, político y cultural, pues la definición de un agente trae consigo la necesidad de definir y describir las características que lo constituyen.

### **2.1. Marco de la investigación desde el contexto**

Dentro de la justificación de la investigación se ha planteado la pertenencia de la investigadora al contexto, lo que genera una agencia que permite contextualizar de manera personal realizando una comparación temporal de la experiencia de la investigadora y la realidad actual de los consumos culturales digitales y los cambios que han surgido, así como la permanencia de algunos otros y profesional al objeto de estudio, en este caso los consumos culturales digitales de la infancia de una colonia semi urbana, La Victoria.

A continuación, se presentan características que abonan al marco contextual de esta investigación, desde lo macro a lo micro, buscando situar

aspectos geográficos, económicos, sociales y culturales que permitan analizar esta propuesta desde la horizontalidad de los Estudios Culturales

### ***2.1.1 Surgimiento de la propuesta y la pandemia como marco de inicio de la investigación***

Desde el inicio de esta propuesta de investigación, es un proyecto que nace a partir de un tema emergente, la pandemia por COVID-19. Aunque no es la pandemia en sí la que inicia esta propuesta, sino la forma en que se reconfiguraron las cotidianidades de las personas a partir del distanciamiento físico, es decir, en el 2020. Nos centraremos aquí con nuestros agentes colaboradores, los niños y niñas de edad escolar quienes en marzo del 2020 reconfiguraron su asistencia a las aulas, se lee en el boletín del Diario Oficial de la Federación lo siguiente:

ACUERDO número 02/03/20 por el que se suspenden las clases en las escuelas de educación preescolar, primaria, secundaria, normal y demás para la formación de maestros de educación básica del Sistema Educativo Nacional, así como aquellas de los tipos medio superior y superior dependientes de la Secretaría de Educación Pública. (Moctezuma, E. 2020) **DOF: 16/03/2020**

Este acuerdo sería entonces el inicio de un aproximado de dos años de distanciamiento físico, que llevó a la población mundial a buscar otras maneras de llevar a cabo las actividades diarias, entre estas actividades destacaba la asistencia de los niños y niñas a las aulas, por lo que de manera gradual surgieron ideas para continuar con las actividades escolares.

Durante los primeros meses de confinamiento, profesores de educación primaria optaron por la creación de grupos de WhatsApp© conformado con en acuerdo con los padres de familia, “nos agregaron a un grupo y ahí

mandaban las tareas”<sup>6</sup> este fue el primer acercamiento que los niños tuvieron a una nueva modalidad de clases, sin embargo, la interacción era, si no mínima, nula, con ayuda de los dispositivos surgieron otras formas de asignar tareas, como fueron la utilización de audios y videos para realizar actividades en familia.

Angélica, madre de familia de esta colonia comenta al respecto: “me acuerdo de que un día, nos pidieron para educación física que grabáramos un video bailando una canción”<sup>7</sup> En este punto podemos notar la participación de la familia en las actividades escolares, sobre todo porque los espacios perdieron los límites, ahora la casa era un espacio de confluencia escolar.

Incluso en el boletín núm. 80 de la SEP, el día 27 de marzo del 2020 se puede leer lo siguiente:

El secretario de Educación Pública, Esteban Moctezuma Barragán, señaló que la educación de las nuevas generaciones no debe detenerse, por lo que este sitio representa otra de las acciones de la SEP para enfrentar las restricciones de movilidad, a causa del COVID-19. (SEP, 2020).

A lo largo de este comunicado se encuentra la solicitud a padres de familia a integrarse a este plan emergente, realizar una reconfiguración de actividades e integrarse a las actividades que se encontraban en la página destinada al programa Aprende en casa o a las clases televisadas por el canal Once niños y algunos más de televisión abierta.

Aunado a este programa enfocado a aprender en casa, de manera empírica muchos docentes optaron por la utilización de plataformas como

---

6 Refiere N, madre de familia de dos niños en edad escolar, en entrevista realizada el 16 de agosto del 2022.

7 Entrevista realizada el 2 de noviembre del 2022

*Zoom* © y *Meet* © para llevar a cabo clases en línea, lo que permitió un canal de socialización, al plantear una nueva versión de la interacción cara a cara, convirtiéndola en una nueva forma de presencialidad.

Ahora bien, ¿Cómo es que esta experiencia y línea de acción escolar durante la pandemia, ayuda a plantear esta investigación? Al ser parte de la comunidad nace la inquietud sobre la forma en la que se están realizando los procesos de reconfiguración, teniendo en cuenta que es una colonia en donde el acceso a internet no es de uso frecuente y que no se contaban con dispositivos específicos para que los niños accedieran a clases en línea, esto aunado a las cifras alarmantes que el instituto Nacional de Estadística y Geografía INEGI maneja en su comunicado de prensa número 185/21 23 de marzo del 2021 en el que presenta los resultados de la encuesta de medición del impacto COVID-19 en la educación (ECOVID) en este comunicado se lee lo siguiente:

Sobre los motivos asociados a la COVID-19 para no inscribirse en el ciclo escolar vigente (2020-2021) 26.6% considera que las clases a distancia son poco funcionales para el aprendizaje; 25.3% señala que alguno de sus padres o tutores se quedaron sin trabajo, 21.9% carece de computadora, otros dispositivo o conexión de internet.

Estas cifras aparecen entonces para poner en jaque las diferentes realidades de la pandemia, en la encuesta del 2021 Chiapas tiene un 75.5% de su población en pobreza, se puede decir que tres de cada cuatro mexicanos en Chiapas se encuentran en situación de pobreza y tres de cada diez en pobreza extrema (CONEVAL, 2022). Estas cifras no exentan la periferia de la ciudad de Tuxtla Gutiérrez y al ser una constante la falta de dispositivos, esta investigación busca es importante tener en cuenta en la parte económica y el acceso tecnológico de las familias colaboradoras, al momento de hablar de la reconfiguración de sus consumos culturales digitales.

Otros datos interesantes provienen del comunicado de prensa del INEGI 2021 como resultados de la encuesta para la medición del impacto COVID-19 en la educación (ECOVID-ED) son los siguientes:

- Por nivel de escolaridad, 55.7% de la población de educación superior usó la computadora portátil como herramienta para recibir clases, mientras que 70.2% de los alumnos de primaria utilizó un celular inteligente.
- El 28.6% de las viviendas con población de 3 a 29 años inscrita se hizo un gasto adicional para comprar teléfonos inteligentes, en 26.4% para contratar servicio de internet fijo y en 20.9% para adquirir mobiliario como sillas, mesas, escritorios o adecuar espacio para el estudio. (p. 2)

Los colaboradores de esta investigación en su mayoría se sitúan en este 28% de la población, pues muchos de ellos comentaron haber contratado sobre todo servicio de internet fijo para llevar a cabo las actividades escolares en línea y coinciden también en que los niños y niñas de edad escolar realizaban estas actividades en el dispositivo móvil (celular) de los padres de familia.

Son estas características las que llevan al planteamiento de esta investigación respecto a la reconfiguración de los consumos culturales digitales, pues esta migración a la digitalización, una vez terminado el distanciamiento físico, no desapareció, la mayoría de los colaboradores afirman que el internet se ha vuelto una necesidad en casa, no solamente en la parte académica, sino también al momento de la socialización, al compartir actividades y como recreación.



## **2.2. Localización geográfica y descripción de la localización**

La colonia semi urbana en la que se realiza la investigación, se localiza en el lado norte oriente de la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, con una población aproximada de 2 mil personas en 528 hogares. De las 2,000 personas que habitan esta colonia, 600 son menores de 14 años y 700 tienen entre 15 y 29 años, según MarketDataMéxico (2020).

Se observan en la colonia calles sin terminar de terracería, se divide en cuadras nombradas con las letras del alfabeto, van de la “A” a la “T” haciendo un total aproximado de 21 cuadras, de las cuales, un boulevard está terminado, construido con cemento hidráulico, uno más sin terminar y un total de 4 calles pavimentadas, las demás calles son terracería (Figura 2.1 y 2.2).



Figura 2.1



Figura 2.2

Respecto a las construcciones habitacionales, las casas son varias, algunas son de cemento, mientras otras fueron construidas con materiales diversos, como tejas de cartón, lonas y nailon. Resulta pertinente para la investigación conocer las condiciones de vivienda de la colonia para comprender los usos y pertenencias digitales.

### ***2.2.1. Desde el territorio geográfico hacia la identidad histórica de la colonia***

Esta colonia fue fundada en el año de 1991, como resultado de una reubicación de la colonia Patria Nueva, la mayoría de sus habitantes son dueños originales o en su defecto familiares, entre los que resaltan hijos o nietos de los primeros dueños.

Esta información resulta relevante, ya que nos permite estructurar la historia subjetiva de los agentes, se pretende de esta manera hacer una comparación constante de manera vertical y horizontal con agentes secundarios, ya sean padres o integrantes de las familias para conocer la identidad de los habitantes.

En cuanto a la religión, la colonia cuenta con diferentes iglesias, entre las que se encuentran, una iglesia católica, una iglesia nazarena, una iglesia adventista del séptimo día, una iglesia bautista y una casa de oración ortodoxa, se acota esta información con la finalidad de reconocer a la religión como una dimensión de la cultura, y también debido a que es común en esta colonia la asistencia de los niños y niñas a actividades religiosas volviéndose también un espacio de socialización.

### **2.3 Del concepto de infancias a la infancia semiurbana situada**

En el presente apartado se realiza una estructuración a partir de la conceptualización del concepto de infancias, desde los antecedentes del concepto, hasta la contextualización situada del concepto específicamente en el ámbito semiurbano.

#### **2.3.1. Antecedentes de los conceptos de infancias**

Un concepto medular para esta investigación es el concepto de infancia, sin embargo, definir este concepto es un trabajo arduo. Desde el punto de vista de varios autores y las condiciones que surgen de este trabajo de investigación, se realiza una propuesta de definición que empieza desde el bagaje teórico ya escrito, hacia la creación de un propio significado para una infancia específica, la infancia conformada por niños y niñas en edad escolar que viven en la colonia Victoria, de la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

Lo que se sabe sobre el concepto es que a lo largo de la historia, infancia es un término que se ha producido y reproducido, podemos hoy volcarnos a una etapa donde la infancia era inexistente, esto no indica que los niños y niñas no existiesen, empero no era visibilizada como una parte poblacional sino como una etapa vista incluso como un mal que el tiempo curaría, un momento de un ser hasta cierto punto, inútil e independiente, ya que

contemplaba los aspectos del infante por separado, por ejemplo, definiéndolo desde el vocablo latín “infans” como “el que no habla” (Quintero, 2020) coartando de esta manera su valor y posicionándolo como inferior frente al adulto.

El paso de este concepto por el tiempo o viceversa, es una evolución que no es lineal, se ha ido modificando a partir de las necesidades de la sociedad y experimentando a partir de la creación de una identidad en el infante. Al inicio de la aparición del concepto infante como menciona Aries (1986) ser un infante era el resultado de ser un adulto en miniatura, un adulto incompleto que sanaría con el tiempo, únicamente visibilizado gracias a que un día sería un adulto.

Si bien se han vivido dependiendo al tiempo una modificación del concepto de infancia, algo es permanente en esta modificación y es la influencia del adulto, en todas las versiones posibles de este concepto son los adultos los que someten al infante a un estereotipo, son reconocidos como parte de un grupo social, centrándolos en una ambigüedad, uno de los principales obstáculos para este concepto y que lo mantiene en esta ambigüedad es el determinar una edad adecuada para ser llamados infantes, incluso eran mezclados con los jóvenes o efebos, pues se continuaba llamando niños a los 15 años de edad, esto debido a la necesidad de separar según nuestra sociedad posmoderna a los seres productivos de no totalmente productivos como son los infantes y los jóvenes, estos adultos que aún son incompletos.

Aunque para la actualidad la apariencia de los infantes sea aparentemente muy delimitada, podemos ver rasgos en los niños y niñas que nos llevan a pensar que esta ambigüedad antes mencionada continua presente, por ejemplo, aunque parece muy superficial, la creación de ropa especialmente para “menores” fue un proceso que apareció en diferentes

sectores de la sociedad, limitándose a “fajas” que ataban al infante a los padres, facilitaban su carga, que los inmovilizaban. Es este punto, si hablamos de simbolismos, podemos ver que esta atadura se concibe y se mantiene incluso hasta nuestros días, el niño o niña está ligado a sus padres, a su familia como un vínculo primario.

Esta acotación podría parecer poco importante, sin embargo, nos muestra cómo los niños eran de una manera simbólica sometidos a ser vistos como un paquete, esta vestimenta fue cambiando y una vez despedido de estas fajas los niños eran vestidos como adultos, con la diferencia que los trajes o andrajos según su posición social, eran elaborados a la medida; sabemos que la vestimenta expresa, si nos vamos hacia la visión de Sartre (1977) quien afirma “el otro es una mirada de la cual soy objeto” y por tanto los niños y niñas al ser vestidos como adultos se vuelven ese objeto del futuro, se visualizan como mencionaba anteriormente, como un adulto pequeño.

Fueron las clases “acomodadas” las que posibilitaron la creación de una vestimenta apropiada del niño, debido a la historia, esto solamente fue visto en los niños varones, las niñas por el contrario seguirían vistiendo como “señoras”.

Las líneas anteriores sorprenden desde un punto actual, debido a que a lo largo de los últimos años hemos visto cómo las modas se han modificado dejando paso a esta misma idea, donde los niños por una parte cuentan con ropa especializada definida como “para niños” abierta a los estampados, dibujos animados, mientras que la moda dirigida a las niñas, regularmente se encuentra centrada en vestirse como una mujer, incluso son prendas hechas a juego con la madre, con la finalidad de una identificación como mujer.

Y sobre este orden de ideas podemos retomar muchos ejemplos solamente si nos enfocamos a la ropa que se determina para el infante aquí podemos señalar una simbolización, incluso que refleja las fases por las que el concepto de infancia ha regido su camino, una asimilación a la existencia de la infancia se vio marcada a partir de la ternura, como al inicio el infante era reducido a ser un adulto incompleto que tiempo después cambiaría y se regiría a partir de la ternura necesaria para un niño, lo que lo llevó al punto de manera simbólica a ser vestido como el único ser que en ese entonces era considerado tierno, la mujer. Es por eso que no es de extrañarse que en un punto de la historia el niño se viera utilizando vestidos que reflejaran la ternura que había sido asignada a este sujeto.

Sin embargo, esta nueva visión de ternura no dudaría mucho por sí sola, pues al seguir siendo una etapa que terminaría pasando por el tiempo y el desarrollo del sujeto necesitaba de alguna manera ser moldeada y es aquí donde surge la némesis de esta ternura, la severidad de la educación que ha sido otro concepto muy cercano al de infancia.

Para conseguir un equilibrio entre esta ternura y la severidad de la educación podemos encontrar miradas que hablan de la naturaleza del infante, un ser que puede seguir indicaciones, mirada que permitió romper desde autores como Rousseau un sistema centrado en castigos corporales y amenazas y que ahora ponía en juego el adiestramiento. Sin embargo, esta es, también, una postura adulto centrista en el que el niño era el que necesitaba aprender y por ende el adulto era este ser de conocimiento que se convertía en la respuesta de las necesidades del niño.

Rousseau será entonces un autor que se encarga de definir a la infancia como un periodo comprendido de los 2 a los 12 años, ligándolo a una etapa enmarcada por la educación, donde el niño necesita indicaciones sobre todo de convivencia con los demás.

Es hasta el siglo XX cuando el niño sale del anonimato, no concebido más como un momento de la vida o como un ser incompleto o movido únicamente a ser educado, esto debido a las necesidades del tiempo, sin embargo, a partir de 1960 después de la disminución demográfica, el niño volvería a no ser tan participe, limitándolo a la indiferencia de su existencia y buscar volverlo parte de la actividad adulta.

Es entonces cuando se puede aseverar que la infancia es una construcción social, no solamente de manera individual producida por el adulto, sino también por instituciones establecidas o las denominadas de encierro por Foucault, como son la iglesia, la escuela y el Estado. También participan la familia y los medios de comunicación, que implican las prácticas de los niños enfocándose a la relación que mantienen con los adultos.

Lo anterior acerca de las instituciones, podría incluso plantear una discusión teórica entre dos autores Giddens y Bourdieu. La discusión entre la agencia y la estructura, pues la perspectiva de Foucault nos permite homologar estas ideas, pues ambos fluctúan en la acción social, en la interacción situada entre la relación del agente, es decir, entre la teoría de la estructuración (Giddens, 1984) y las instituciones pertenecientes a la estructura social, abordado en la teoría de las clases sociales del constructivismo estructuralista de Bourdieu. (Citado por Sousa, A.1996).

Volviendo a las ideas planteadas por Aries (1986) es importante enmarcar que la existencia del niño ha estado presente, sin embargo, el concepto de infancia ha sido construido. Antes de la creación del niño, de alguna manera gozaba de libertad, la cual se modificó cuando empezó a hacerse visible la necesidad de educar al niño para el futuro.

### **2.3.2. La infancia desde la escolaridad**

La infancia es recluida en el mundo privado, en las instituciones específicas para niños, la escuela y la familia, lugares en que los niños gozaron de una libertad bastante menor que la que habían disfrutado antes de su descubrimiento, y se les asignaron roles específicos diferentes del resto de las personas.

Las visiones más influyentes fueron las de Locke y Rousseau, planteando la necesidad de formar hábitos y modelar la tabula rasa que cada persona era al momento de nacer, dando especial importancia a la educación (Locke), o considerando a la infancia como la etapa propia de la felicidad, que se perdería con el contacto con el mundo adulto y planteando la consiguiente necesidad de protegerla instalando barreras y dejando que los niños sean niños.

Podemos entonces aseverar que la infancia, como construcción social que es, se halla siempre contextualizada con respecto a un tiempo, un lugar y una cultura, y varía según la clase, el género y otras condiciones socioeconómicas. No existe, pues, una infancia natural o universal, como tampoco existe un niño natural o universal, sino múltiples infancias y niños, esto debido a las diferentes figuras sobre todo en la actualidad. Al respecto, Diker G. (2009) menciona que la infancia es un concepto que no puede homogeneizarse por diferentes causas, entre las que se encuentran, las características que rodean las infancias, por ejemplo, la situación socioeconómica o cómo los niños y niñas responderán diferente a los procesos en su vida.

Muy probablemente, como Diker (2009) expone, el concepto infancia, en singular, se agotó en la modernidad. “Se trata más bien de reconocer que cuestionado el funcionamiento normativo de los universales lo que se abre



es el reconocimiento del plural, no sólo de los niños, sino también de las infancias” (p. 31).

Esto agrega una responsabilidad específica para los contextos, ya que estas especificaciones que se toman en cuenta al pluralizar el concepto de infancia definen cómo se conciben las infancias y la responsabilidad de los adultos con ellas.

Si bien el concepto de infancia ha cambiado a través del tiempo, es a partir de su última versión en donde se enlaza con otro concepto, la educación y es a partir de aquí donde se crea una nueva identidad para el infante, ahora concebido también como un alumno.

Sacristán (2003) refiere que al creer que son "menores", no nos importa su voz y no les consultamos para elaborar o reconstruir la idea que tenemos acerca de quiénes son. Los adultos se definen a sí mismos, los menores son definidos por los primeros. Si ellos no hablan y los adultos lo hacemos en su lugar, es lógico que la explicación de su experiencia esté muy mediatizada por las visiones que nosotros tengamos de ellos. No será extraño, pues, que en una situación como la actual, en la que el colectivo de los menores cobra una cierta entidad y se constituye en agente social, se pongan en evidencia desajustes en nuestras percepciones adultas acerca de los alumnos.

El alumno, como el niño, el menor o la infancia, en general, son invenciones de los adultos, categorías que construimos con discursos que se relacionan con las prácticas de estar con ellos y de tratarlos.

Es entonces que la condición del niño ahora se rige como parte de un sistema, su rol en la familia y dentro de una institución tan importante como es la escuela, creada específicamente para ellos, plantea entonces una

identidad determinada de la necesidad de enseñar al niño cómo ser y qué hacer.

Es aquí donde nace el alumno como una invención social, es decir se deja de ver al niño para convertirse en parte de un todo y también en el ser que se modifica y esto solamente puede suceder a través de la educación, entonces se trae nuevamente a colación a las instituciones, principalmente la escuela, nos detendremos un momento a hablar de ésta. Sibilia propone una perspectiva que comulga con la mirada de esta investigación al proponer a la escuela un poco más moderna que la convencional, describiéndola como una tecnología de época, que nos permite, como ella menciona “[...]pensar[la] como un dispositivo, una herramienta o un intrincado artefacto destinado a producir algo”. (Sibilia, 2012. p. 11)

Niño en la modernidad, se vuelve entonces parte de la escuela, por tanto, se vuelve un alumno, aunque es en este periodo cuando el niño empieza a ser visiblemente amado, protegido y considerado como agente heterónimo, volviendo a la infantilización y a la educación fenómenos complementarios. Baquero y Narodoski (1994) señalan: “La institución educativa es el dispositivo que la modernidad construye para encerrar a la niñez. Encerrar topológicamente, corpóreamente, pero encerrarla también en categorías que la pedagogía ha creado para resignificarla”. (p. 4)

Esta concepción de la escuela la mantiene como un concepto ligado al de infancia, ya que se encuentran íntimamente ligadas, es como si al crear a la escuela como una institución encargada de delimitar que es la infancia, o bien ahora como podemos nombrarlas en plural, las infancias, haciendo referencias a que la naturaleza de este concepto puede definirse dependiendo de los contextos en que lo analicemos.

Es importante agregar que hablamos de la infancia como una invención moderna, es decir, su invención y proceso ligado casi exclusivamente a la escuela y sometido por el adulto a su definición es ahora desechado en cierta forma y es reconocido como un sujeto activo socialmente, convertido ahora por la posmodernidad en un sujeto, más específicamente como un sujeto consumidor, es así como la posmodernidad se encargará de borrar los límites nuevamente entre los niños y los adultos, pues al ser ambos seres consumidores, la dependencia de los niños desde la forma de vestir hasta lo que ven en la televisión ha tenido un cambio significativo, demostrando la ruptura entre el niño moderno y el niño posmoderno.

### ***2.3.3. La infancia situada en la semi urbanización***

Una vez discutido el concepto de infancias es de suma importancia situarlas en el contexto de la investigación, si vamos de lo macro a lo micro, iniciaré hablando de la infancia de América Latina. Según la UNICEF en América Latina y el Caribe viven alrededor de 188 millones de niñas, niños y adolescentes y es la misma UNICEF la que reconoce que estas regiones son de las más desiguales del mundo. Con este adjetivo de desigual, se hace referencia a las oportunidades de la escuela, vivienda, alimentación y acceso a la salud.

En cuanto a la infancia, en esta región la infancia es aún un concepto estructural, se visualiza muy ligada a la adultez y de una manera contraria, es concebido como transitoria, aunque también se relaciona con lo nuevo, lo diacrónico y, por tanto, es visto como una fase de mejora y emancipadora.

México es un país en el que viven 40 millones de niños, niñas y adolescentes (UNICEF, 2021). Hablar de las condiciones en la infancia en el país es un tema controversial, entre las principales características

encontramos que más de la mitad de los niños viven en pobreza, es el país con el primer lugar en obesidad infantil y uno de los principales países con rezago educativo.

Por su parte, Chiapas cuenta con infancias de diferentes tipos, tenemos las infancias migrantes o transitorias, infancias pertenecientes a comunidades indígenas. En el estudio denominado “La infancia cuenta 2021 Chiapas”, encontramos cifras desalentadoras en cuanto a condiciones de vida de la infancia y juventud en Chiapas. Es grande el porcentaje de niños que ejercen trabajos forzados, una gran cantidad de compra y venta de niños, migración forzada y condiciones de vida en pobreza, además del poco acceso a la salud y a la educación.

De una manera micro, la colonia semi urbana en la que se realiza esta investigación, se encuentra en la periferia de la capital de Tuxtla Gutiérrez. Las condiciones socioeconómicas según el INEGI es el de una colonia semi urbana perteneciente a la clase media baja.

En el ámbito laboral, los adultos en la mayoría realizan trabajos de albañilería, pintura, herrería y, en algunos casos, son empleados de tiendas o empresas privadas. En el caso de las mujeres, en su mayoría son amas de casa o empleadas de empresas privadas.

En cuanto a la infancia, algunos de ellos colaboran de manera activa, ayudando a sus familiares en la recolección de materiales reciclables y cuidado de los niños y niñas menores en el hogar. La infancia de esta colonia asiste de manera regular a instituciones escolares públicas, no todas están registradas en servicios médicos, por lo que asisten a clínicas de salud comunitarias o consultorios en farmacias.

Hablamos de infancias en la periferia de una ciudad capital, sin embargo, en las revisiones documentales, es poca la información específica para estas infancias y es en este aspecto la necesidad de investigaciones que visibilicen las condiciones de vida de esta población.

## **2.4 Contextos de socialización**

Como bien se expuso en el capítulo 2, la socialización es un proceso de interacción en el que el agente se vincula, aprende y estructura a partir de la otredad, a partir de la interacción con los otros.

Como menciona Abad (1993 citado por Mieles y García 2010)

Podemos asumir en términos generales que la socialización es un proceso de interacción social a través del cual la persona aprende e interioriza los elementos socioculturales de su medio ambiente, y los integra en la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos del entorno social en cuyo seno debe vivir. (p.810).

En la infancia, este proceso no es diferente, sin embargo, se toman en cuenta tres principales contextos en el que se lleva a cabo la socialización, estos son considerados los contextos en que la infancia se desenvuelve y donde se desarrollan los procesos de socialización, estos son, la familia, la escuela y los pares.

En los siguientes apartados abordaremos estos contextos con la finalidad de enmarcar a la infancia.

### **2.4.1 Contexto familiar**

Desde el nacimiento, los niños son parte de una estructura social, esta no es elegida, pero si es dinámica, de esta institución socialmente establecida,

el niño obtendrá su cultura o al menos en los primeros años de vida, pues el contacto principal de socialización se lleva a cabo en el seno de la familia, por lo tanto, es el primer contexto social y el encargado de prepararlo para los demás contextos.

Por tanto, la familia se convierte en el contexto de socialización primaria,

"La socialización primaria es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. [...] Se advierte a primera vista que la socialización primaria suele ser la más importante para el individuo, y que la estructura básica de toda socialización secundaria debe semejarse a la de la primaria". (Berger y Luckmann, 1968. p. 168)

Este es el primer paso que las infancias tienen hacia la sociedad y es justamente esta importancia la que permite abordar al contexto familiar como un agente que influye en los niños y niñas en el momento de consumir, es el contexto familiar el primer encargado de, si no moldear las ideas del sujeto, sí de enseñarle aspectos, sociales e identitarios.

En cuanto a la familia y su relación con la transmisión cultural Yubero et al (2018) mencionan:

La familia representa el primer contexto social que acoge al individuo e interviene, en primera instancia, en su inmersión dentro de un contexto sociocultural específico. Es el primer agente de transmisión cultural, y permanece durante toda la vida del individuo. Se trata de un proceso gradual, secuenciado, sincronizado con el desarrollo del individuo, y que implica una participación activa a través del contacto social continuado. Los padres ejercen su papel socializador, fundamentalmente por dos vías de actuación: como modelos (acción de modelaje, actitud ante Internet) y mediante las prácticas educativas que llevan a cabo (acciones de mediación). (p. 2)

Es decir, el papel que el padre o madre de mediadores es un proceso que se genera en dos vías o podríamos decir en dos redes (Figura 2), si bien los padres y madres de familia dotan a sus hijos de un capital cultural, la siguiente red se desprende entonces de los mediadores externos, que pueden ser actores o actantes en contacto con el infante, los contactos

sociales que se plantean pueden ser entre personas o ahora entran en la ecuación los dispositivos y productos culturales.

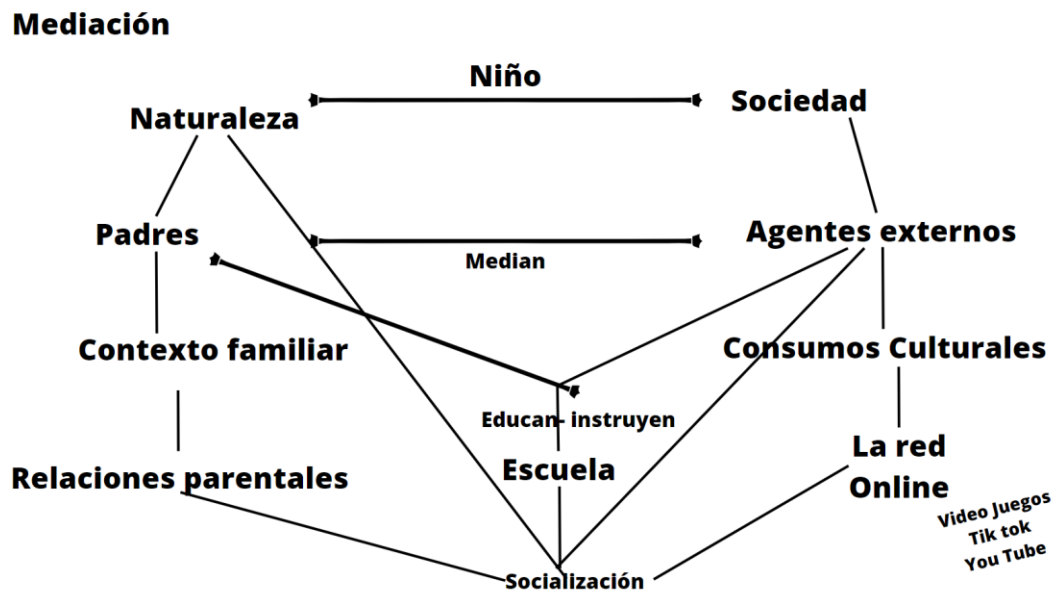


Figura 2.3 Elaboración propia, 2023

En la figura anterior podemos ver estas redes como una de las tantas que se desarrollan alrededor del niño. Las ramas principales se encuentran entre los padres y los agentes externos, así como la aparición contextual, en ambas características se contemplan los consumos culturales como agentes externos, así como el ciberespacio como componente contextual.

#### 2.4.1.1 ¿Cómo están constituidas las familias pertenecientes al territorio?

Las familias que pertenecen a esta colonia semi urbana, están constituidas por padres, madres de familia e hijos, aunque no es una sorpresa que estos espacios también se constituyan por abuelos, abuelas y tíos de los niños.

Generalmente las viviendas están compartidas con más integrantes de la familia, lo que cambia la estructura familiar y de socialización, en el caso específico de los colaboradores, las familias presentan las figuras de los

abuelos y abuelas, quienes también desempeñan el papel de cuidadores de los infantes.

Dentro de los casos específicos de los colabores se buscó tener un panorama de diferencia entre los casos por lo que se trabajó con cuatro familias en las que se presentan diferentes estructuras familiares (imágenes 3.1/3.2/3.3/3.4).

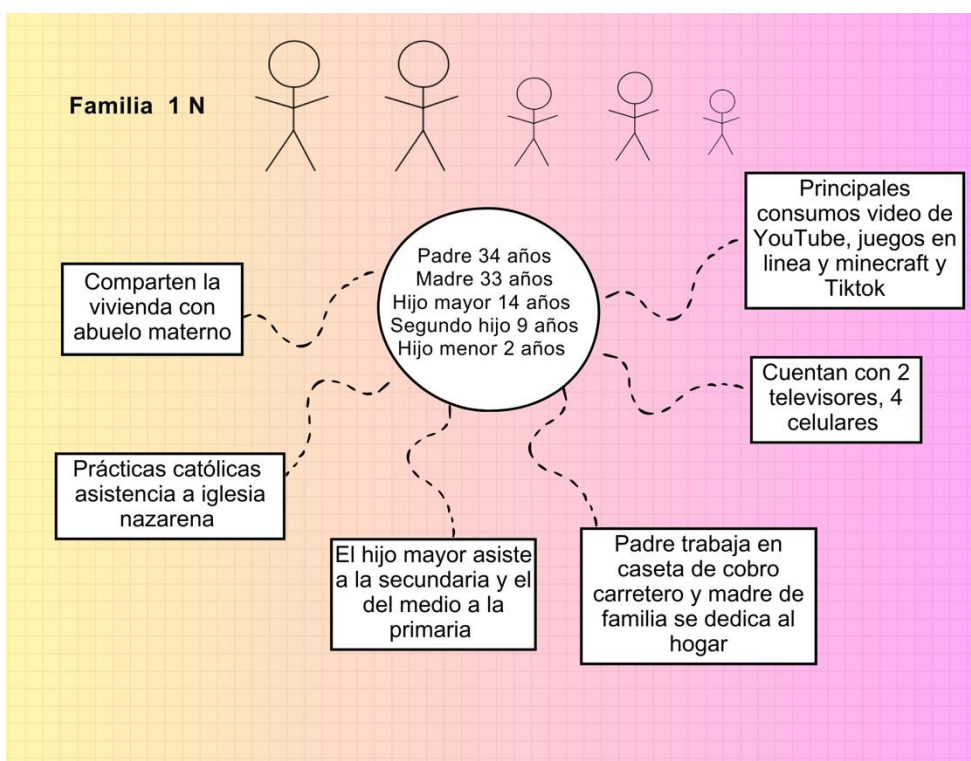


Imagen 2.4 Familia 1. Elaboración propia



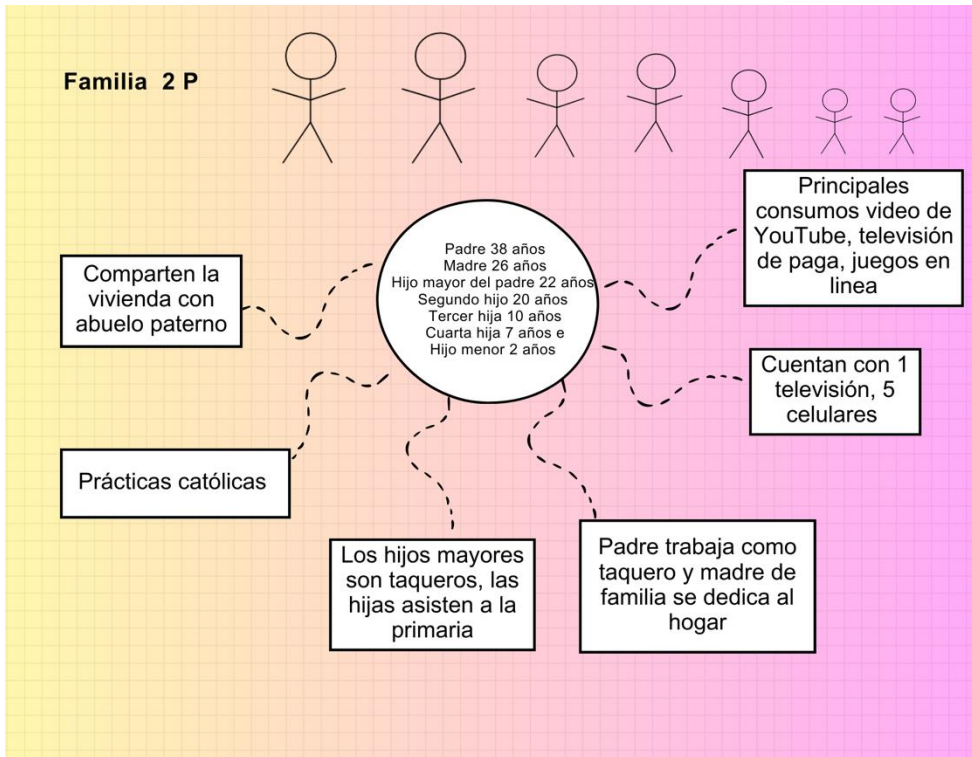


Imagen 2.4.1 familia 2. elaboración propia

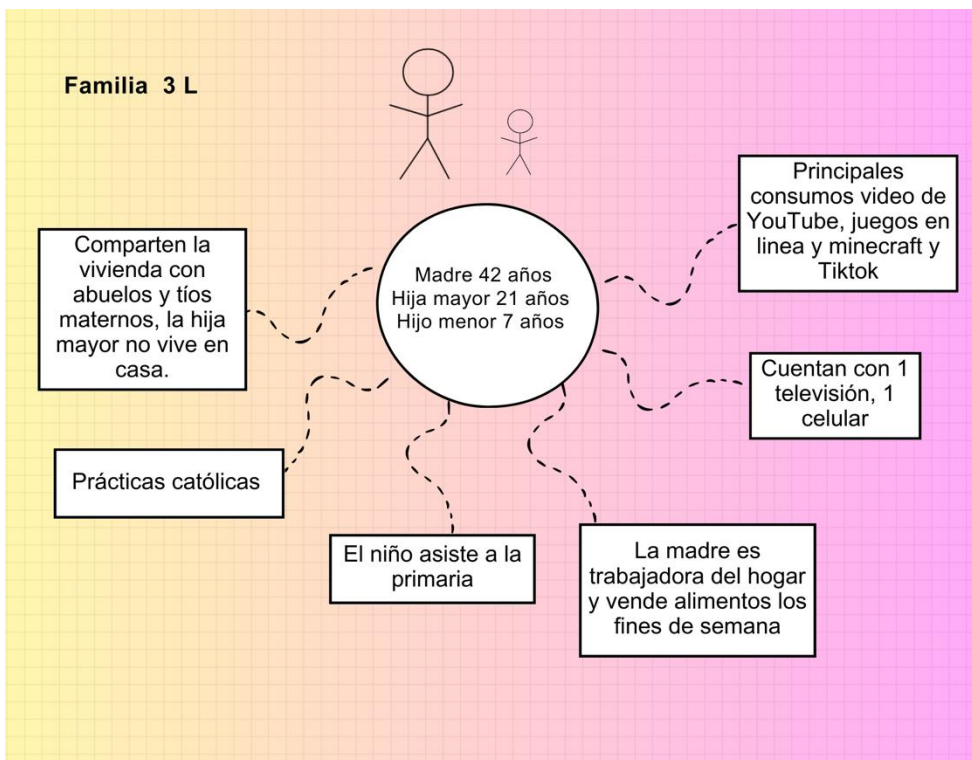


Imagen 2.4.2 familia 3. Elaboración propia

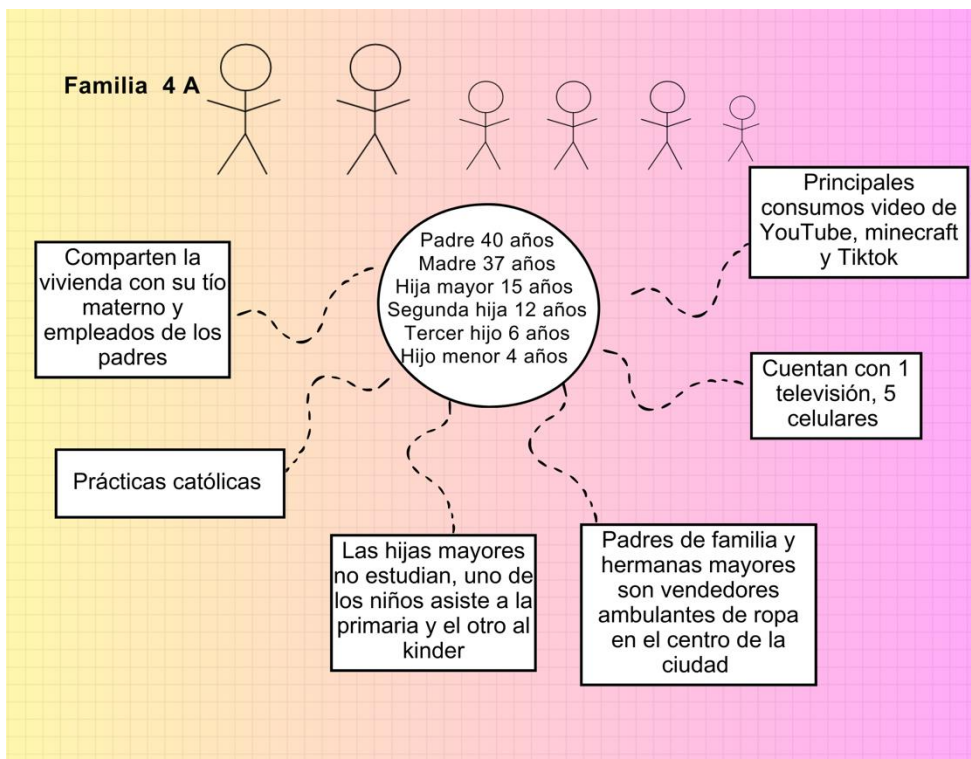


Imagen 2.4.3 Familia 4. Elaboración propia

La idea de la elección de colaboradores se basó en enriquecer los casos analizados, con la finalidad de brindar una visión amplia de la realidad de la colonia.

### **2.4.2 La escuela como contexto de socialización**

La escuela es una institución jerárquica, es el primer contexto por el cual la familia pierde la exclusividad de la infancia y ahora explora un sistema determinado y formal, relacionado con la autoridad.

En esta socialización llamada secundaria, es donde los sujetos aprenden y reproducen roles sociales, es aquí donde adquieren un rol participativo social, una de las principales diferencias entre la socialización primaria y la secundaria es que, las primarias contienen una carga afectiva de parte del núcleo familiar, en las secundarias esta carga no está presente,

lo que implica un cambio en la realidad subjetiva del agente, al modificar su cosmovisión acerca de la socialización.

#### *2.4.2.1 Descripción y localización de la escuela*

La colonia en la que se realizó la investigación cuenta con una escuela primaria donde los agentes colaboradores asisten. Cuenta con un turno únicamente matutino, tiene 194 alumnos, de los cuales 107 son mujeres y 87 son hombres y cuenta con 7 maestros.

Según comentarios verbales de las madres de familia, en muchas ocasiones esta institución presenta dificultades relacionadas con la poca participación de los padres y madres de familia en asuntos relacionados con los hijos, existe poca asistencia a las juntas programadas y poca disposición económica en el momento de comprar materiales, la madre de familia de la F1 (imagen 2.1) comenta que hace poco integró a su hijo de 7 años a la institución, en donde se encontró con la situación de que el maestro del grupo no utilizaría una guía de actividades como normalmente se trabaja en estas instituciones, esta decisión fue tomada debido a que en una reunión previa con padres de familia, se habían hecho acuerdos relacionados con el factor económico, es decir, los padres de familia expresaban no contar con el dinero para adquirir dicha guía. Esto hacía que la madre de familia relacionara esta decisión con el poco interés de los padres y maestros de enseñarle a los niños.

En cuanto a las clases, comentan poca organización en los contenidos y descuido de los alumnos y alumnas al momento de establecer una relación con el maestro.

### **2.4.3 Relación con los pares**

Una vez dentro de la socialización primaria, los niños y niñas son puestos en una estructura institucionalizada que les permite el contacto con otros niños y niñas.

Wolf (2008 citado por Simkin, H. y Becerra, G. 2013) considera que “un grupo de pares es un conjunto de individuos que comparten categorías sociales comunes y ciertos ámbitos de interacción en tanto grupo” (p. 30). Por tanto, este grupo en la infancia está generalmente constituido por compañeros de clases, hermanos, vecinos con quienes se comparten intereses, actividades, espacios como la escuela o la colonia.

Estos grupos de pares se encuentran definidos por niños y niñas que buscan compartir intereses a través de consumos culturales o actividades como el juego y si bien se desarrollan en la escuela porque son lugares exclusivos para niños, en la periferia de Tuxtla Gutiérrez. En un estudio realizado por De Grande (2013) en Argentina, esta relación de los pares se lleva a cabo en los barrios y colonias, donde los niños se reúnen de manera cotidiana en las calles de sus colonias.

Respecto a la colonia semi urbana que corresponde a la investigación, generalmente se llevan a cabo estas reuniones de pares entre vecinos, regularmente en las tardes se pueden ver a los niños jugando con otros vecinos o sus hermanos, esto mantiene la socialización tradicional vigente, aun con la migración digital de los últimos años, estas prácticas representan la socialización cara a cara.

## **2.5 Los consumos culturales digitales en el contexto**

Si bien en el apartado anterior se hablaron de contextos de socialización, hoy en día tenemos también a los consumos culturales digitales como contextos de socialización.

Durante la pandemia por Covid-19, contextos específicos como la escuela y la interacción con los pares, fueron llevados a cabo a partir de las denominadas redes sociales, lo que abrió una esfera de socialización que posiblemente los niños no habían explorado.

Hoy en día estos consumos culturales comunes entre las infancias son las plataformas de *Streaming*, los videojuegos, YouTube© y como los ahora ya tradicionales encontramos a la televisión que, si bien no se consume en su forma tradicional, es decir, la televisión abierta, ahora a través de las plataformas de cable o *Streaming* se mantiene vigente.

### **2.5.1 Los consumos culturales digitales y el uso de dispositivos tecnológicos de lo macro a lo micro: de México, Chiapas a Tuxtla Gutiérrez**

En México los consumos culturales digitales se encuentran basados en la televisión, al ser la televisión un parteaguas, sin embargo, el consumo cultural en México se ha diversificado, sobre todo a partir de la pandemia por COVID-19 según la **Encuesta Nacional sobre Hábitos y Consumo Cultural 2020 de la UNAM. (universidad nacional Autónoma de México, 2020)**

En dicha encuesta se denota la creciente importancia del dispositivo móvil, el celular se ha vuelto indispensable en los consumos culturales en el país, el uso predominante sobre todo del WhatsApp© es una muestra de la migración digital, pues a su vez, durante el confinamiento actividades

como ir al cine o museos fueron sustituidas por ver películas, tutoriales y *podcasts*.

Ahora sobre Chiapas, a lo largo de la búsqueda documental que compete a la investigación, los resultados que arrojan los consumos culturales en Chiapas están basados en los espacios culturales, como son, los museos, teatros, zonas arqueológicas etc. Un ejemplo es el libro que Newel (2017) publica, titulado “Los museos en Chiapas, una primera aproximación al consumo cultural chiapaneco”, cuando se lee una aproximación al consumo cultural chiapaneco, de una manera general se espera que hable sobre consumos culturales actuales, sin embargo, se limita a hablar de los museos como una institución cultural.

En el 2016 Morales Montes publica en Chiapas Paralelo que

Los chiapanecos asociamos el tema de cultura básicamente con música, danza y arte y el 37% de los encuestados se mostró “algo” interesado por los temas culturales. Con los datos anteriormente ilustrados podemos concluir que la cultura no es tema de interés público. (Morales, 2016) (párr. 12)

Los temas referentes a la cultura en Chiapas no son vistos como importantes, incluso existe un desconocimiento de los consumos culturales, y se relacionan exclusivamente con el arte, la danza, el teatro y los museos. Incluso en el 2016 más de un 70% de la población expresaba que no usaba internet, lo que muestra a comparación el incremento del uso de dispositivos e internet a partir del 2019.

En el caso específico de la colonia en la que se realizó la investigación, estas cifras coinciden cuando los colaboradores expresan, sobre todo, que a partir de la pandemia se realizaron contrataciones de internet para que los niños y niñas tomaran clases en línea, empero, una vez que se reanudaron las clases presenciales, este servicio no fue cancelado, ya que se convirtió en una necesidad.

### **2.5.2 Características de la conectividad digital en una colonia semiurbana**

El siguiente apartado pretende la descripción de los dispositivos y productos culturales encargados de brindar conectividad digital en las colonias semiurbanas, principalmente la colonia La victoria en la que se realizó el trabajo etnográfico; es una colonia que cuenta con acceso a luz eléctrica e internet, inclusive cuando hablamos según la **Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares** (ENDUTIH) del 2021, que las entidades que registraron menor porcentaje de usuarios de internet fueron Chiapas con 46.1%; Oaxaca con 56.9 % y Guerrero con 61.4 por ciento. Incluso esta misma encuesta muestra que el teléfono celular se ha encargado de proveer a las colonias semiurbanas mayormente su conectividad incluso, este dispositivo es el más usado a nivel global.

Si hablamos de México la ENDUTIH (2023) registró 93.8 millones de personas usuarias de teléfono celular. La cifra equivale a 79.2 % de la población de estudio. Lo que muestra un aumento en comparación con años anteriores, incluso en la misma encuesta, se pueden encontrar cifras en las que se muestra el aumento en niños de entre 6 y 11 años en contraste con 2019, justo después de la pandemia por COVID-19.

Si bien estas cifras muestran claramente un aumento que se vincula al alza del consumo cultural a partir de las tecnologías específicamente al aumento del uso de los denominados *Smartphones* durante la pandemia, en la siguiente figura 2.5 representa según Correa (2022) algunas características y actividades que el Smartphone agrupa en él y los usos que se le dan.



Imagen 2.5 Creación propia a partir de Correa (2022)



El *Smartphone* es el principal dispositivo de la conectividad de la colonia semiurbana y, a nivel global, a partir de este dispositivo se han modificado diferentes actividades y características de los actores, los modos de comunicación y lenguaje han sido modificados por lo que según la TAR hablamos de la participación de un actante, el Smartphone en las actitudes y actividades de los actores. A partir de este actante vemos como la socialización y los modos de producción se han revolucionado. Todo actor que posee un teléfono inteligente hace uso de métodos tecnológicos todo aquello que era realizado por varios actantes como la televisión, las cámaras, las consolas de videojuegos, la computadora en el caso de las redes sociales o los chats electrónicos se han englobado en un solo dispositivo, el *smartphone*.

#### ***2.5.4 Videojuegos, YouTube, TikTok y redes sociales: los ciberespacios de la infancia semiurbana***

El ciberespacio es un espacio construido por la tecnología, sin embargo, en el presente trabajo de investigación se enfoca en la definición y descripción no de la parte física inexistente del mismo, más bien en el uso que se le da a ese espacio tecnológico creado holográficamente desde la parte social, es decir, cómo las infancias se desarrollan socialmente en este ciberespacio.

En este apartado se encuentran los principales videojuegos, redes sociales y aplicaciones que usan los actores de esta investigación, es decir fueron tomados a partir del trabajo etnográfico, los videojuegos y plataformas que se señalan a continuación fueron mencionados durante las entrevistas y el trabajo de campo.

Nos enfocaremos en videojuegos diferentes, el primero es Minecraft<sup>8</sup>, conocido por ser un tipo de juego *sandbox*, en español caja de arena, pero ¿por qué esta información es relevante? Porque el tipo de juego definirá el rol que los actores tomen en el momento de jugar, en este tipo de juego de caja de arena el jugador se encarga de construir su mundo, sin embargo, él sigue siendo el personaje tal cual.

Otro videojuego que a nivel global se encuentra como de los principales para las infancias y juventudes es el *FreeFire*<sup>9</sup> que es de tipo arena o *battle royal*, si bien este videojuego no está dirigido a niños menores de 13 años, su uso es común entre los 7 u 8 años, aunque por el tipo de juego que se concentra en armas es considerado violento por los padres de familia, empero su facilidad en el momento de jugar lo hace llamativo para los infantes, este tipo de juego incluyen que el jugador elige un personaje que lo representará durante las batallas, pero algo que ambos juegos tienen en común es una forma de jugar, no solo que existe conexión online, sino que pueden jugarse en equipo y comunicarse con ellos por el chat, inclusive también usan plataformas de red social para una conexión más cercana como son las llamadas por WhatsApp<sup>©</sup> o Discord<sup>©</sup>.

Regularmente los videojuegos antes mencionados son utilizados por niños de entre 7 a 12 años, aunque existe un tipo de público más pequeño para los cuales tenemos los denominados juegos de nube, estos son los que tienen acceso desde Facebook o desde páginas de internet, no necesitan ser descargados y se basan en carreras, memoramas, generalmente basados en personajes de programas de televisión o animales.

---

<sup>8</sup> Minecraft es un juego de aventura y supervivencia desarrollado por Mojang/*Microsoft Studios*. El juego fue lanzado en formato descargable el 20 de septiembre del año 2017.

<sup>9</sup> EN 2021 rompió el récord de descargas y más usuarios conectados con 150 millones de usuarios diarios y el récord de más usuarios conectados con 80 millones de manera simultánea.

Ahora bien, entre los nuevos ciberespacios más utilizados ya sea en niños, adolescentes y adultos, tenemos al TikTok, aplicación de origen chino que fue lanzado en 2017 para el mercado global, es un producto cultural de fácil acceso, caracterizado por contenido audiovisual al igual que todas las redes sociales su uso no está dirigido a niños, sin embargo, se pueden registrar menores a partir de 13 años, este dato es de interés, debido a que los actores con quienes se realizó la investigación tienen entre 7 y 12 años y hacen referencia al uso de esta plataforma al igual que el Facebook, aunque debido a que Facebook es una plataforma que se fundó en el 2004 es generalmente usada por los padres de familia y aunque los niños hacen uso de los juegos no cuentan con registros en esta red social.

A manera de conclusión acerca del acceso tecnológico y digital de la infancia semiurbana a la que pertenecen los agentes colaboradores, centraremos el Smartphone como el núcleo del acceso, es usado para videojuegos, videos, redes sociales, llamadas, es un dispositivo permisible para todas las familias de la investigación, debido a la variedad de costos y que puede ser usado incluso sino se contrata internet en casa, mediante planes de telefonía celular, su uso se incrementó durante la pandemia, cuando padres e hijos se vieron en la necesidad del uso de dispositivos para actividades, educativas, laborales y de esparcimiento.

## **CAPÍTULO 3. INTERCONEXION TÉORICA- METODÓLOGICA**

La presente investigación tiene como objetivo comprender las coyunturas que surgen de un cambio social, por lo que se sitúa en el plano fenomenológico hermenéutico, buscando interpretar la realidad aceptando que no es universal, única y dada, sino que tiene singularidades, donde los sujetos son constructores de historias, por lo tanto, constructores de realidad. En otras palabras, Heidegger (León, E. 2009) diría, es hermenéutico porque es la interpretación de la existencia, no es por sí solo que exista, es interpretación, lo que implica un valor simbólico para esto que existe colocando al sujeto nuevamente como un productor de significados.

De acuerdo con Álvarez-Gayou “Los seres humanos se encuentran vinculados con su mundo y ponen énfasis en su experiencia vivida, la cual aparece en el contexto de las relaciones con objetos, personas, sucesos y situaciones”. (Citado por Ramírez, J. y Moreno, M. 2016 p. 97).

Este vínculo con el mundo, es decir con la realidad, es la que encabezó esta investigación en cuanto a la mediación y la socialización como procesos dependientes no solo del sujeto sino de su contexto.

### **3.1 El enfoque de la Teoría Actor Red**

El proceso de la elección del enfoque se realizó en diferentes etapas, pues fue un proceso en el cual se retomaron diferentes perspectivas, durante el proceso de investigación previo a la labor etnográfica en campo, al inicio se planteó el enfoque del interaccionismo simbólico, sobre todo para poder vincular las interacciones físicas a las interacciones digitales, empero, a lo largo del trabajo de campo estas interacciones se mostraron de manera más amplias y no solamente en una forma simbólica, sino que abarcaban

una realidad social, física y abstracta, relaciones entre sujetos- objetos, en otras palabras entre actores y actantes.

En este punto, estas “relaciones” se observaban y vinculaban con otro cambio que surgió durante el planteamiento del problema y la selección de agentes colaboradores, en un principio se planteó únicamente la colaboración de infantes, sin embargo, al concebirlo como un agente social, se optó por vincularlo con su núcleo, es decir su familia.

Fue entonces cuando diferentes factores fueron sumándose a la investigación y a la necesidad de esta en ser explicada por un enfoque que permitiera describir, explicar y realizar estas relaciones como el resultado de una controversia<sup>10</sup> inicial, la controversia que da inicio al conocimiento que se genera en esta investigación se construye a partir de una red de relaciones entre agentes, los infantes, los productos culturales (derivados de un dispositivo tecnológico) y un proceso social, la socialización.

Una vez localizada la controversia, se construye el conocimiento a partir del estudio de las redes que estas forman, en la red sobre las infancias encontramos una inherente que mencioné con anterioridad, su relación con la familia, ya que es su núcleo socializador principal, lo que modificó el objeto de estudio inicial, convirtiendo el niño como un sujeto-objeto aislado hacia la familia en la cual el niño es un agente generador de relaciones.

Es vital en este punto apuntalar conceptos que se mantienen presentes en este escrito. Dos conceptos principales empleados por la TAR son actores y actantes. Estos pueden hacer referencia, según Latour (2011) a entidades

---

<sup>10</sup> Las controversias constituyen no sólo el mecanismo por excelencia de difusión del conocimiento científico, sino la forma misma como se construye.

humanas y no humanas no definidas por lo que son, sino por lo que hacen; acciones que se constituyen en red.

La TAR denomina actores a los humanos, sin embargo, esto puede modificarse y ser propio también de objetos e incluso de discursos, por lo que emplea también el término actante con la finalidad de neutralizar la idea de ligar al actor con lo humano.

La elección de este enfoque también se basa en cómo la TAR agrega un factor a la creación del conocimiento, la agencia y no solamente a los actores, sino también a los actantes.

Pozas, M. Rodríguez, L y Girola L. (2022) señalan: “La agencia de los colectivos humanos y no-humanos, han contribuido a que se perciba lo social como el ámbito de las ideas y la cultura, y lo natural, como el de la técnica y los no-humanos”. (p. 18). Esto a su vez presenta también una dicotomía que irrumpe en las ciencias sociales pues plantea que la agencia no es únicamente exclusiva de los humanos.

Lo anterior surge como respuesta a las nuevas realidades, espacios y ciberespacio, los cambios en las prácticas socioculturales, la entrada de ontologías múltiples hacia una teoría crítica y propia de las ciencias sociales, específicamente abordada desde los estudios culturales.

### ***3.1.1. La agencia en la infancia: sobre el poder y la agencia desde la teoría del actor red y los estudios culturales***

Agencia es un concepto ampliamente discutido, según Sautu (2014) es la capacidad para interpretar el mundo en el que viven, es un proceso que permite decidir las acciones que llevan a cabo y que por tanto desarrollan los comportamientos e interacción social.

El concepto de agencia puede a su vez ser articulado desde el interaccionismo simbólico como un análisis de la estructura social, ya que los sujetos serán encargados de la interacción social, las acciones y comportamientos y cómo estos son parte del comportamiento y las interpretaciones que se hagan de estas interacciones.

Al respecto, Sautu (2014) menciona: “la agencia humana es un rasgo dinámico socio-históricamente conformado a lo largo de las experiencias de vida, profundamente infiltradas por la pertenencia a una clase social” (p.110). Al referirse como un rasgo socio histórico habla entonces de la influencia de otros agentes en esta característica, en el caso de las infancias, la agencia esta horizontalmente atravesada por la influencia generacional de sus padres, es decir, que la influencia y desarrollo de la agencia en el infante será ampliamente influenciada por los productos culturales a los que los padres tengan acceso y estos se rigen a su vez por los productos culturales generacionales de los padres; aunque, es también un proceso de reflexión personal, que realiza un análisis desde la experiencia.

Si hablamos de agencia, podemos hablar de otro concepto, el poder, ya que la agencia es el poder que tienen los sujetos de lograr la transformación a través de sus acciones e interacciones.

Es a partir de esta discusión que se elige el término de agente para nombrar a los colaboradores, con la idea centrada en que los niños son sujetos que pertenecen a una estructura, pero que tienen la habilidad de decidir, que no son sujetos socialmente pasivos.

Para entender el poder recurriré a un referente de los Estudios Culturales, Grossberg (1992), quien retoma que “el poder opera a través de diferentes dispositivos o mecanismos de regulación, diferenciación, represión, consenso, disciplinamiento, territorialización, que se ejercen a

través de distintos aparatos, entendidos éstos como el conjunto de prácticas heterogéneas que incluyen lo dicho y lo no dicho”. (Citado por Bares, 2021).

Coloquemos entonces un nodo en el idioma del enfoque de la teoría del actor red al alinear esta concepción de poder con los dispositivos, que, si bien Grossberg (1992) no hace referencia a los dispositivos tecnológicos digitales específicamente, podemos relacionar el poder con la agencia y a su vez vislumbrar las relaciones que se gestan en esta asociación.

Incluso no es difícil ver esta relación entre el poder y la agencia, sin embargo, la TAR se centra en tomar un margen en lo negativo de la concepción que el poder podría representar, como son la capacidad de silenciar o excluir por lo que Latour (citado por Rodríguez, L. 2022) propone:

“Es importante mantener el poder como sociedad, es el resultado final de un proceso y no un reservorio, un stock o un capital que automáticamente proveerá una explicación. Poder y dominación tienen que ser producidos, elaborados, compuestos. Las simetrías existen, sí, pero ¿de dónde vienen y de qué están hechas?” (p. 279)

De esta manera se articulan entonces el poder y la agencia desde nuestro marco de interés, los niños de una colonia semiurbana y los consumos culturales, pero esta asociación no se logra de manera paralela, pues como se comentó al inicio de estos apartados estamos inmersos en el grupo, es decir en lo colectivo, y esta asociación será acompañada de diferentes actores y actantes que fungirán a su vez como nodos.

Los actores que se vinculan principalmente en esta serie de asociaciones son, los niños y los padres que sin afán de ser modernos (perteneciente a la modernidad) se vinculan como binomio a partir de las relaciones de poder o bien las expresiones de poder, no solamente porque se trate de una jerarquía menos regida por la edad o poder adquisitivo, sino porque representan una relación, padres e hijos, cuidador- cuidado,



instructor-instruido, mediador-mediado y es justo en este último en que nos centraremos para dar pauta a los consumos culturales digitales.

### ***3.1.2 La nueva cultura, la cultura digital y la teoría del actor red en la infancia***

Si bien como comenté en la primera parte de este capítulo, la teoría del actor red es el enfoque de esta investigación, se pretende en este espacio relacionarla con la idea de Remedios Zafra (2015) quien busca dar una explicación a los cambios en la sociedad en cuanto a lo relacionado con el internet y la reconfiguración de relaciones y prácticas.

Hoy cambian las relaciones con las personas, cambia la vivencia de los espacios; la visión y la memoria son otras bajo el filtro de la interfaz y de una, tan fascinante como perversa, hipervisibilidad que transforma el acceso y la percepción de las cosas; el mundo después de Internet no es ya lo que era, ni la relación de las personas con las prácticas de conocimiento puede ser tratada igual. (Zafra,2015. p. 13)

Incluso podemos leer en las líneas anteriores una misma reconfiguración en la propia concepción del internet, pues no es lo mismo el internet de hace unos años, de hecho, podemos ir más allá y afirmar que el internet, así como su relación con las personas no es la misma que hace tres años en el inicio de la pandemia. La concepción del internet como herramienta exclusivamente para apoyo a las tareas se ha modificado, dejando entre ver que las relaciones de socialización pueden llevarse a cabo a través de éste.

Incluso, Remedios Zafra (Aprendamos juntos 2030, 2021) señala al internet como una inflexión en la vida y la cultura, donde también hace

énfasis de la nueva cultura mostrando las transformaciones que se viven, esta denominada nueva cultura se está conformando, es decir, se refiere a ella como nueva ya que a partir de la aparición del internet se iniciaron reconfiguraciones respecto a cómo nos entendemos y cómo nos relacionamos.

Hoy en día, el Internet, aparte de mantener su posición como herramienta educativa, es un espacio de recreación en todo el sentido de esta palabra, los niños adquieren comportamiento, reglas, mejoran sus habilidades motrices, incluso los adultos están más en contacto con nuevos dispositivos y productos culturales como son los medios audiovisuales, si bien a finales de los 80's Martin Barbero señala la importancia de la televisión, ahora los medios audiovisuales no solamente se limitan a este dispositivo, sino también se pueden ver estos contenidos en el celular, que es el primer lugar en dispositivos en las familias colaboradoras, pues, todas ellas tienen al menos dos celulares para el uso familiar. Mediante éste se disfrutan programas, películas, videos en plataformas como Facebook, Netflix, pero sobre todo en YouTube.

Estas relaciones entre el sujeto y los consumos culturales buscan su explicación en esta investigación, por lo que se plantea desde la teoría del actor red. En los últimos años esta teoría ha sido abordada desde América latina en búsqueda de la sociología de las asociaciones, es decir, se basa en no predisponer o aceptar cuestiones *a priori* sino, conformar una red que conecte a los sujetos con los objetos naturales, producidos e incluso con los simbólicos (Pozas, M. 2015).

En este caso en específico se busca establecer una relación entre los sujetos, es decir la infancia y los objetos producidos y simbólicos que equivalen a los consumos culturales, que desembocan en un proceso específico, la socialización, esto debido a que la relación de los actores y los

actantes se vinculan en red, como menciona Pozas (2015) en la cita anterior se forma una red, lo cual al vincularse con la TAR demuestra cómo los productos simbólicos, los actores y actantes son agentes de socialización.

Para esto la teoría del actor red busca características como la simetría a la que Latour (2005) refiere como “[...] la incomparable ventaja de librarnos de los cortes epistemológicos, de las separaciones a priori entre ciencias “sancionadas” y ciencias caducas”(p.141), es decir, un equilibrio entre lo social y lo natural, igualdades entre lo humano y lo no humano, haciendo un parteaguas en el trabajo sociológico al tomar en cuenta a los actantes, por ejemplo, la simetría existente en la mediación de los consumos culturales realizada por los agentes humanos como los padres y lo no humano que también media en forma de consumos culturales, y que nos llevan, como propone Latour, a reensamblar lo social.

Para esto, tomaremos en cuenta lo que Latour (2005) llama fuentes de certidumbres resumiéndolas de la siguiente manera:

Primera: no hay grupos, solo formación de grupos. Durante la vida humana una actividad a la que nos enfrentamos es a pertenecer, pertenecer a grupos, pasa en la casa, en la escuela, en actividades recreativas, etc. Sin embargo, ninguno de estos roles representa un punto de partida para la reflexión social, por tanto, la importancia de estos roles no son el hecho de pertenecer, sino de vivir la experiencia de hacerlo, lo que permitirá analizar las conexiones sociales. (p.47)

Segunda: se apoderan de la acción. Esta es quizá la fuente de certidumbre que más nos compete en cuanto habla de la acción, como retomar la acción y podemos aquí vincularlo con los Estudios culturales al hablar de una acción desbordada, traducida a partir del otro e incluir al otro nos obliga a cuestionarnos sobre la agencia del mismo sujeto, del otro y de

las relaciones que se gestan alrededor de ellos, evitando la causa y efecto, y centrándose en la explicación.

Tercera: los objetos también tienen capacidad de agencia. Un punto controversial para este enfoque es el reconocimiento de la agencia de los objetos, aunque agregaré en este punto que la agencia no se posee, ésta se ejerce en las asociaciones de la vida cotidiana. En su reseña a reensamblar lo social Tirado F. (2005) señala “La teoría del actor red asume un principio semiótico según el cual cualquier cosa que modifica un estado de cosas introduciendo alguna diferencia es un actor, o si no dispone de figuración concreta: un actante” (p. 5). Esto es relevante para la investigación debido a la agencia que tienen entonces los consumos culturales digitales traducidos como videojuegos, *streaming* y Tik Tok y la agencia que a su vez producirán como actantes en los actores, es decir, el proceso de relación, significación y resignificación de estos consumos culturales.

Cuarta: cuestiones de hecho contra cuestiones de interés. Consta de ver a los hechos como no definidos sino como una construcción proveniente de las prácticas y de las relaciones culturales y materiales, sin caer en el estructuralismo sino dándole peso nuevamente a las asociaciones, reuniones de relaciones, es decir la red, que genera las cuestiones de interés.

Quinta: escribir explicaciones arriesgadas. En esta última certidumbre el investigador es atravesado de manera horizontal, pues el enfoque se encuentra en la línea de exclusión de la subjetividad, sin embargo, es labor del investigador plantear y replantear la red en la que suceden estas asociaciones entre actores y actantes, pues cada nodo forma parte de la realidad social.

Ahora bien, después de esta exposición sobre el enfoque donde se sitúa esta investigación, se muestran los procesos que se buscaron seguir en esta

investigación, con la finalidad de explicar la realidad social de las infancias en cuanto a sus procesos de socialización.

### **3.1 Pautas de la investigación**

#### **3.1.1 Preguntas de investigación**

- ¿Cuáles son los tipos de consumo cultural digital presentes en la infancia de la colonia semiurbana?
- ¿Cuáles son los procesos de mediación y que agentes facilitan estos procesos entre los niños y los consumos culturales?
- ¿De qué manera los consumos culturales se expresan en las relaciones de poder en las familias de la colonia semiurbana?
- ¿Cómo se relacionan los consumos culturales y la socialización en la infancia?

#### **3.1.2 Objetivos de la investigación**

##### *3.1.2.1 Objetivo general*

Comprender cómo los consumos culturales digitales se relacionan con los procesos de socialización en la infancia desde la mirada de la TAR.

##### *3.1.2.2 Objetivos específicos*

- Identificar los tipos de consumo presentes en la colonia semiurbana
- Reconocer y explicar los procesos de mediación y los agentes que facilitan estos procesos, la relación del niño y los consumos culturales.

- Analizar de qué manera los consumos culturales se expresan en las relaciones de poder dentro de las familias

### **3.1.3 El método etnográfico**

Si bien es un método principalmente utilizado en la antropología, su pertinencia y viabilidad en esta investigación se pronuncia a partir de que es un proceso de idas y vueltas.

Restrepo (2016) aborda las raíces griegas *ethnos* (pueblo, gente) y *grapho* (escritura, descripción) solamente con esta definición podemos ver la pertinencia de este método al momento de realizar una investigación desde los Estudios Culturales, pues como mencioné con anterioridad se pretende buscar esas definiciones y relaciones de los fenómenos sociales y la subjetividad de quien está inmerso en los fenómenos.

La elección de este método se realizó en retrospectiva al llevar a cabo el trabajo de campo, aunque desde el inicio se propuso un tipo de labor etnográfica, al realizar el trabajo de campo, la sistematización y articulación de datos se valoró aún más la elección de este enfoque, esto cobra sentido, pues como menciona Álvarez (2008),

El proceso etnográfico no es un proceso lineal, sino circular, aunque en él puede identificarse diferentes momentos, que en la práctica pueden darse (y se dan) simultáneamente. Son la negociación y el acceso al campo, el trabajo de campo propiamente, el análisis de los datos y la elaboración del informe etnográfico. (p.6)

Esto se refleja en la experiencia de la investigación, pues al mencionar que se basa en idas y vueltas coincide con el mismo trabajo que se realiza de forma simultánea, por ejemplo, una de las ventajas que se agregan a los

Estudios Culturales es poder pertenecer al contexto en el que se está investigando, pues como Uchendu (citado por Guber, 2001) afirma, “una cosa es conocer la cultura y otra vivirla”, lo que de alguna manera facilita el acceso al campo, cubriendo la primera parte de este método, pues la etnografía inicia en el momento de la elección de los informantes y le sigue una serie de pasos, como establecer relaciones, trazar mapas del área, transcribir y llevar un diario de campo y se concentra al momento del análisis y la descripción.

El empleo de la descripción densa fue primeramente determinante: la también denominada descripción etnográfica se basa en ser lo más descriptiva de manera objetiva, para no perder información que se pueda encontrar en el discurso de los colaboradores, el contexto y las relaciones sociales, sobre todo porque la investigación está situada en la cultura.

Lo sobresaliente de este método es que es un proceso que establece dinámicas, la investigación se realizó siguiendo el proceso etnográfico, se delimitó el contexto de investigación, se eligieron a los colaboradores, se construyeron los datos a partir de la aplicación de técnicas y herramientas.

En total se transcribieron 8 entrevistas y 8 diarios de campo resultados de la aplicación de observación participante y no participante, así como el registro de acercamientos etnográficos y acercamientos informales, distribuido en las fases que se presentan a continuación en la imagen 3.1



Imagen 3.1 Fases de aplicación de herramientas y técnicas. Creación propia (2023)

Se pueden apreciar en la imagen las fases en las que se llevó a cabo la investigación de manera ordenada y cronológica, sin embargo, como bien menciona el proceso transcripción y análisis se realizan de manera circular en lugar de lineal.

### **Fase 1** Acercamiento etnográfico y reconocimiento del campo

Esta primera fase se realizó de la mano de la presentación de la investigación, de manera individual se realizó una visita a las familias explicándole el objetivo de la investigación, el haber sido habitante de la colonia fue de gran ayuda, ya que en su mayoría las familias conocían a mi familia, sobre todo en algunos casos mi madre me acompañó a la presentación del proyecto, mi sobrina me presentó a otra familia y una más es una amiga cercana.



Sin embargo, este reconocimiento del campo se realizó de una manera profesional, aunque, al hablar de la migración digital usualmente las personas tenían la confianza de hacer aseveraciones sobre algunas experiencias sobre todo al referirse a las clases en línea o la libertad de expresar ideas sobre beneficios y desventajas de lo virtual.

Se visitaron un total de cinco hogares, aunque al final solamente se integraron cuatro a la investigación debido a discordancias en el horario de una familia.

## **Fase 2** Entrevistas con madres de familia

Si bien el planteamiento de esta investigación no incluye una participación exclusiva de madres de familia, fueron ellas quienes participaron en el proceso etnográfico, al responder entrevistas, participar en las observaciones y dar acompañamiento a los infantes y a mí como investigadora.

Las entrevistas se realizaron en las casas de las familias, pues se optó por mantener a los agentes colaboradores en un espacio más íntimo, aunque cabe agregar que en algunos momentos se realizaron acercamientos casuales, en la calle.

En el caso de una entrevista fue realizada en la banqueta, es importante mencionar que en esta colonia es común que vecinos o padres e hijos se reúnan en las banquetas por las tardes o fines de semana, por lo cual estos acercamientos casuales mostraban comodidad y confianza al momento de realizar las entrevistas.

Las entrevistas en primer lugar se realizaron a partir de una guía de entrevista que constaba de un cuestionario abierto, se decidió de esta manera debido a que en muchas ocasiones las conversaciones se tornaban

un poco más extensas y fluidas por lo que no se seguía al pie de la letra el cuestionario empero, se localizaba y obtenía información acerca de los temas que conciernen a la investigación.

### **Fase 3** Observación no participante

En general esta actividad fue un poco complicada, no por la parte de los niños, sino por los padres de familia quienes regularmente al sentirse observados mostraban discursos discrepantes y notoria incomodidad, por el contrario, los niños expresaban interés por mi presencia en su casa y se acercaban a mostrar algunas cosas en dispositivos sobre todo referentes a preferencias de productos culturales.

Específicamente una actividad que se incluyó en una familia fue el acompañar a la madre de familia a recoger al niño a la escuela (Familia 3L) esta actividad permitió una cercanía a las actividades cotidianas y a las conversaciones casuales sobre la escuela y la cotidianidad de esta familia. Sobre la familia 1N se realizó la observación no participante mediante una cita, la madre de familia se dedica a actividades relacionada con las uñas acrílicas esta observación se realizó durante una sesión de manicura, esto permitió que los niños pertenecientes a esta familia realizaran sus actividades cotidianas durante esta observación.

Una observación no participante con la familia 4A se realizó mientras mi sobrina cuidaba a dos niños de esta familia, una nota interesante de esta observación es que cada uno de los niños tenía un celular propio en los que se mantuvieron alrededor de 3 horas, se complementó esta observación al acompañar a la hermana mayor de la familia a su trabajo habitual.

Respecto a la familia 2P la observación no participante se realizó acompañando a la familia a ver televisión por la tarde mientras los niños jugaban.

Todas estas observaciones se realizaron con el conocimiento y permiso de los padres de familia, se encontrarán con nosotros en ese momento o no.

#### **Fase 4** Entrevista con niños

Esta fase se realizó con dispositivos tecnológicos de por medio con la finalidad de que se encontraran en el centro de la atención de los niños, brindar comodidad e incentivar la conversación hacia los dispositivos y productos culturales digitales.

Las conversaciones fueron de manera fluida y si bien en un principio se planteó el dibujo como una técnica a utilizar, los niños no respondieron a esta técnica, en ocasiones en las primeras dos familias se rehusaron a dibujar, por lo que opté por continuar una conversación informal con ellos que proporcionara su postura, opinión y experiencia de las actividades digitales que llevaban a cabo.

En alguna de las entrevistas los niños optaban por mostrar los juegos, páginas y videos que regularmente veían, comentaban ampliamente el tiempo que pasaban en los dispositivos y como estos se negociaban con los padres de familia, ya que, no todos los niños cuentan con celular propio, sino hacen uso de los dispositivos de los padres.

#### **Fase 5** Observación participante

Esta fase me pareció particularmente muy interesante, debido a la facilidad de socializar a través de los dispositivos y productos culturales digitales, se

realizaron actividades con los niños en algunos casos acompañados con padres de familia a ver televisión, elegir programas de televisión, comentar juegos como el *Freefire*, *Minecraft*, ver videos musicales.

Una de las plataformas más usadas por padres de familias y niños en la actualidad es el TikTok, mediante esta observación participante algunos niños mostraron videos e incluso hacían invitaciones para jugar videojuegos.

A lo largo de las actividades se realizaron preguntas esclarecedoras acerca de la información anteriormente transcrita con la finalidad de agotar las categorías de análisis.

#### **3.1.4 Las técnicas e instrumentos**

Las entrevistas semiestructuradas son flexibles y parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos (Diaz Bravo, L. at al 2013). Se utilizó como técnica de recolección de datos, y acompañó a los relatos de vida con la idea de profundizar y elaborar relatos orales de vivencias, así como también se aplicó con la finalidad de abonar información de parte de padres de familia y maestros. Se utilizó como instrumento el cuestionario abierto sin embargo contó preguntas agrupadas por temas o categorías, que sirvieron como guía. Estas entrevistas fueron aplicadas a las madres de familia de las 4 familias colaboradoras.

Según Taylor y Bogdan (1984) la investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en el escenario

social, ambiente o contexto de los últimos, y durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo. Se realizó en diferentes momentos durante actividades en el hogar e incluso en la interacción con otros niños, se utilizó como instrumento el diario de campo con la finalidad de llevar a cabo el registro de la información procesal. Pues como menciona Octavio Cruz, “La técnica de la observación participante se realiza a través del contacto del investigador con el fenómeno observado para obtener informaciones sobre la realidad de los actores sociales en sus propios contextos” (Citado por Restrepo,2016. p.56)

La observación no participante consistió en la observación mediante la cual no se existió interacción con los agentes en su cotidianidad, si bien la observación participante es la predominante en el método etnográfico, se buscó la aplicación de esta técnica para triangular las afirmaciones de los colaboradores.

Diario de campo, se utilizó el diario de campo para realizar el registro de técnicas ajenas a las entrevistas pues como menciona Restrepo (2016)

En una investigación etnográfica, el éxito del trabajo de campo depende en gran parte de realizar un adecuado diario de campo. Sin diario de campo los “datos” se pasean frente a las narices del investigador sin que éste tenga cómo atraparlos, organizarlos y otorgarles sentido para su investigación. (p.44)

El uso de esta técnica etnográfica fue primordial para el análisis de los resultados.

A partir de la aplicación y utilización de estas técnicas, se realizó la construcción de datos relevantes, que reflejen las subjetividades y construcción de estas, así como la triangulación y clarificación de esta

información que permiten dar respuesta a las preguntas de investigación y así alcanzar los objetivos de la investigación.

### 3.1.5 categorías de análisis

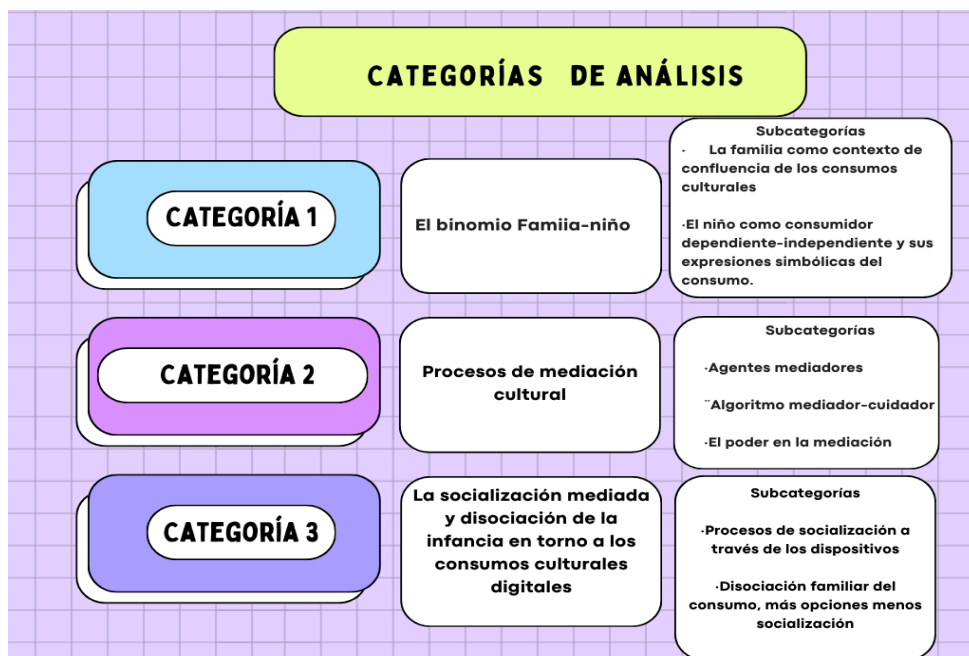


Imagen 3.2 Categorías de análisis. Creación propia (2023)

# CAPÍTULO 4 HALLAZGOS Y RESULTADOS, OUTPUT

El presente capítulo tiene como finalidad dar cuenta de los hallazgos que se lograron descubrir como parte del análisis de los datos que se construyeron a partir de los acercamientos etnográficos, registros de diario de campo y entrevistas aplicadas a los agentes colaboradores, por supuesto de la mano del enfoque de los Estudios Culturales y la teoría del actor red.

Este análisis busca describir y explicar la relación de los consumos culturales con la socialización durante la infancia en los contextos familiares presentes en una colonia semiurbana de la ciudad de Tuxtla Gutiérrez.

Como podemos observar en la imagen 4.1 se representó una red constituida por diferentes factores que se encuentran como nodos de esta investigación, entre los que podemos encontrar diferentes categorías que serán desglosadas a lo largo de este capítulo, entre las principales encontramos la mediación cultural, el poder expresado en asociaciones, la agencia distribuida y el papel de los dispositivos en estas asociaciones.

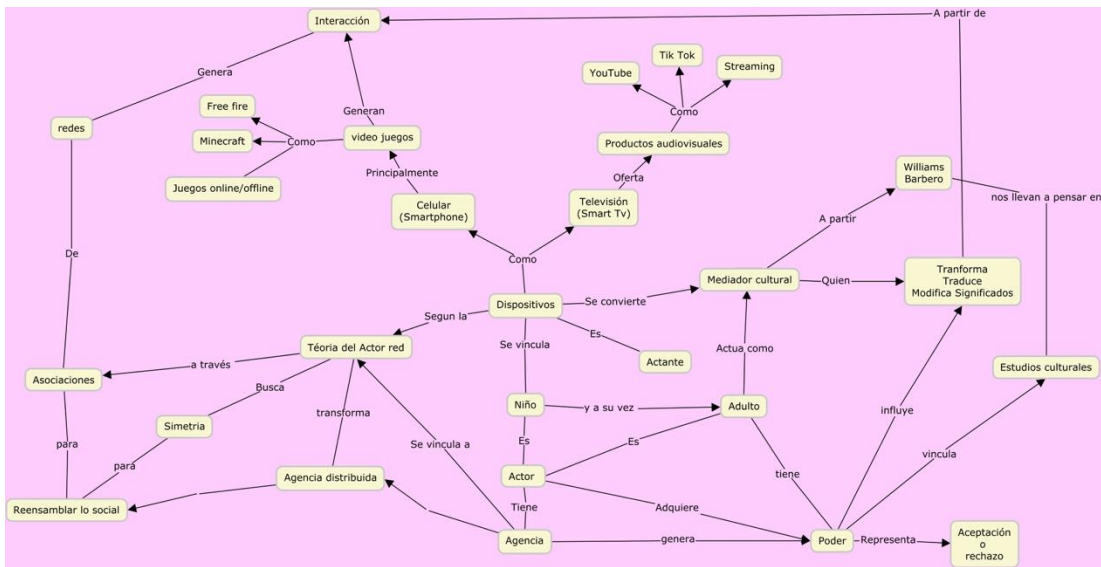


Imagen 4.1 Mapa de hallazgos y vínculos construidos. Elaboración propia.

Se expresa en la imagen la búsqueda de asociaciones que den explicación a este proceso socialmente construido como es la socialización en el contexto temporal en el que se está viviendo, es importante recalcar que el análisis es resultado de la interpretación de la investigadora, así como la percepción y concepción de los agentes colaboradores abriendo paso hacia las categorías emergentes de este trabajo de investigación que se presentan en los siguientes subapartados.

#### **4.1 Consumos culturales y el binomio familia-niño**

Como respuesta a las preguntas planteadas de esta investigación, nos ocupa dar cuenta de los consumos culturales presentes en la infancia de una colonia semiurbana, si bien hemos definido con anterioridad el concepto de consumo cultural que se emplea en este enfoque es el presentado por Canclini (1995) lo definiría como una práctica global, diferenciadora socialmente y como un proceso de socialización con los productos y a partir de ellos.

Nos centramos específicamente en el contexto familiar que es el contexto primario de socialización y entre los hallazgos se localizan los consumos culturales relacionados a diferentes dispositivos, a los que denominaré productos culturales retomando el concepto de Canclini (1999), “Los productos denominados culturales tienen valores de uso y de cambio, contribuyen a la reproducción de la sociedad y a veces a la expansión del capital, pero en ellos los valores simbólicos prevalecen sobre los utilitarios y mercantiles” (p. 42). Estas reproducciones en la actualidad se llevan a cabo dentro de los denominados consumos culturales digitales y se registra el consumo específico de los productos en el contexto familiar.



En la siguiente imagen (Imagen 6.2) podemos observar las principales palabras en el momento de sistematizar, estas palabras ayudaron a la conformación de las categorías y al planteamiento de esta categoría emergente. Cuando llamamos a los consumos culturales podemos notar en la imagen la aparición de Tik Tok, Netflix, Minecraft, Videojuegos en general, YouTube, la televisión, pero también muestran las condiciones y los sujetos que se adhieren a esta realidad de consumo, como son los padres como podemos observar en palabras como mamá, papá, familia.



Imagen 4.2 Exportada de Atlas. Ti 2023

Los productos antes mencionados se han vuelto para el niño parte de su consumo recurrente y estos consumos llevan a cabo a nivel familiar, por lo que abordaremos el siguiente apartado

#### **4.1.1 La familia como contexto de confluencia de los consumos culturales**

A lo largo del análisis de datos, se identificaron aquellas actividades que en familia se llevaban a cabo alrededor de los consumos culturales, si bien la familia es un constructo social, éste da cuenta de diferencias y semejanzas reflejadas en los consumos culturales y la manera en que este consumo se lleva a cabo, por ejemplo, no fue difícil encontrar los productos culturales digitales en la cotidianidad. Primeramente, es importante hacer una diferenciación entre lo que llamo productos culturales, que son creados por las industrias culturales, es decir son creados con la finalidad de expandir un contenido simbólico en un mercado de consumos, como pueden ser los programas de televisión, libros, *streamings*, películas, videojuegos etc. Y los bienes culturales que son de una manera más establecidos, como actividades, objetos y expresiones resultados de un campo específico cerrado.

Ahora bien, después de esta aclaración se plantea una contrariedad con respecto al supuesto inicial de la investigación que se volcaba a un proceso de socialización total, se encontraron datos de segregación en momentos que citaré a continuación:

*“Aquí lo que más usamos es el YouTube todos eh por ejemplo a veces estamos acostados nosotros mi esposo y yo, cuando el niño se duerme y él está viendo en su celular Netflix y yo estoy viendo mi serie o mi novela en mi celular también, o por ejemplo aquí en la sala el más grande y el mediano se ponen a ver esos vídeos de qué les enseñan a jugar Minecraft o jugar Free Fire pero hasta el pequeño ya está bien envidiado porque empieza que quiere ver Coroco” (N, Entrevista, octubre 2022)*

Podemos ver en las líneas anteriores que existe en la familia una disociación proveniente de los productos culturales, aunque se encuentran

en la misma casa, las preferencias de consumos siguen su curso y lleva a la disociación, pues no existe una interacción o socialización en el momento de consumir, a diferencia de lo que Barbero mencionaba sobre la televisión como momento de socialización, en la actualidad la vasta variedad de productos segrega. Esto mismo ocurre en otra familia, durante la observación descrita en el diario de campo se rescata lo siguiente:

*Entre las actividades que realizan en familia destacan ver películas y caricaturas regularmente ve en la televisión juntos a menos que uno de los niños no estoy de acuerdo con lo que van a ver entonces se separan para ver cosas diferentes (Observación Familia P, noviembre 2022)*

Podemos constatar sobre lo que se menciona en el libro de Netflix la pantalla que te saca de aquí donde Raciél, M. (2021) menciona “Más bien, el consumo es “a la carta”, con listas interminables de corrientes, géneros, autores, novedades al por mayor, entre las que cada uno decide su secuencia de consumo. Las generaciones en este contexto probablemente consuman más que antes”. Este consumo a la carta está presente incluso en otros consumos no es exclusivo de los *streaming*, pues los videojuegos, así como el YouTube y el Tik Tok también mantienen un menú a la carta, similar.

#### **4.1.2 El niño consumidor dependiente-independiente y sus expresiones simbólicas del consumo**

Si bien dentro de la discusión de la agencia en la infancia que se plantea en el capítulo dos, el niño mucho tiempo fue concebido como un sujeto dependiente de los padres, empero, en estas líneas se pretende dar una explicación de como los niños expresan su poder de decidir, es decir, su

agencia en el terreno de los consumos culturales, pues en los últimos años la infancia se ha convertido en un blanco de marketing.

Se considera que los niños representan un mercado primario de consumidores que gastan su propio dinero conforme a sus deseos y necesidades; un mercado de influencia que orienta el gasto del dinero de sus padres en beneficio propio, y un mercado futuro de todos los bienes y servicios que, si se cultiva desde ahora, proporcionará un flujo constante de nuevos consumidores cuando éstos alcancen la edad de mercado para una determinada empresa (McNeal, 1992 p.11)

Es decir, los niños al ser agentes aun sin poder económico adquisitivo influyen en las decisiones de los padres, un ejemplo claro son productos como ropa, zapatos, juguetes y ahora juegos virtuales. Durante la entrevista a una madre de familia menciona:

*Investigadora: ¿y que videos son los que ven en YouTube?*

*Señora L: Pues ve de varios, busca como hacer dinosaurios, pero ve también de esos de su playera, ese como le gusta.*

*En este encuentro el hijo de la señora L de 8 años, tenía puesta una playera celeste con un dibujo color verde y el título de Minecraft*

*(Entrevista familia L, febrero 2023)*

Y la moda solo es un ejemplo de los consumos recurrentes de los niños, no podemos dejar a un lado los dulces, los videos, podría también mencionar los juguetes, sin embargo durante el proceso de investigación no existieron datos relacionados a los juguetes, incluso en edades tempranas en el caso de las familias L y P los niños menores de 2 y 3 años no hacían uso de juguetes más que en contados momentos, los relatos y menciones hacían énfasis a la utilización de dispositivos y medios digitales.

Ahora, si nos encaminamos nuevamente al título de este subtema, podemos ver que el niño ha desplazado la dependencia a meramente económica, pero hay que reconocer gran poder de agencia sobre los adultos, pues, según Mc Neil (2000) los niños pueden ser considerados como, un mercado primario de consumidores que gastan su propio dinero conforme a sus deseos y necesidades, es decir ya no se concibe al niño cien por ciento dependiente se vincula también con un poder adquisitivo aunque sea pequeño, también se le considera al niño como una influencia en el mercado pues, orienta el gasto de sus padres en búsqueda del beneficio propio y la satisfacción de sus necesidades, respecto a esto, aparece en uno de los diarios de campo lo siguiente:

*Por la pandemia, pues necesitábamos el internet, ya no alcanzaba el saldo entonces contratamos internet y pues trae tele. (Platica informal antes de una entrevista a la señora N agosto 2022)*

*También como tenía que tomar sus clases en línea pues compramos una Tablet (el niño interrumpe, allá esta, pero ya no sirve) (Entrevista Señora A, abril 2023)*

Incluso otra de las características de la importancia del mercado en la infancia es que son futuros potenciales consumidores. Buscando incluirlos desde la infancia, no será necesario atraerlos en la etapa adulta, trabajando como un tipo de adiestramiento temprano de consumo e incluso el control sobre ellos mismos es más natural, ya que aún están regidos por sus impulsos lo que los hace un objetivo más vulnerable que otro segmento de edad.

Sin embargo, es importante hacer hincapié a que esta vulnerabilidad si bien existe no es del todo solamente una afectación directa, sino un proceso que también hace parte de la red, aun con todo lo que surge del excesivo

marketing, los niños tienen la agencia de decisión y están ejerciendo poder, esto desde la perspectiva del empoderamiento del consumidor de la posmodernidad.

Un ejemplo claro de esta agencia se presenta en una entrevista con una madre de familia acerca de los consumos a lo que refiere:

*Las novelas turcas sí esos me gustan más porque son más sinceras y no tienen, así como desnudos o escenas de sexo también veo como doramas” (entrevista a la señora N, enero 2023)*

Esta modificación de las elecciones, hablan de un consumidor crítico, de incluso una crítica hacia la determinada “cultura” impuesta por medios nacionales, como la repetición de los patrones en contenidos de novelas que eran consideradas como una espina dorsal en los contenidos de las familias mexicanas.

Este tipo de elecciones se gestan también en el infante, aunque no negaré que también son parte de esta era globalizadora.

Empero, el cambio en la visión del consumidor adulto se verá reflejado entonces en las decisiones de los niños, pues están asociados a la mediación de factores externos como los dispositivos o productos culturales, así como internos, la familia y la escuela están encargados de llevar a cabo.

## **4.2 El proceso de mediación cultural**

Si nos remontamos al nacimiento de este concepto nos encontraremos con autores como Adorno (1970) que en el inicio ataba al sujeto a la denominada superestructura y es desde esto que plantea el concepto de

mediación, este autor mostraba la relación entre la base y la superestructura.

Martin Barbero (1998), por su parte, define la mediación como lugares de donde provienen las contradicciones que delimitan y configuran la materialidad social y la expresividad cultural.

Durante los siguientes apartados se enuncian recorridos y características de este proceso desde autores y datos obtenidos, en cuanto a los lugares como menciona Barbero definiremos el contexto familiar y los consumos culturales digitales, como estos espacios que configuran, por ejemplo, el inicio de este proceso se basa en los procesos en la familia, desde el tiempo en el que los niños usan los dispositivos hacia la elección de los contenidos que ven y usan en los mismos.

*“le dijo a su hijo que estaba parado junto a ella, bájale a la tele. Él sin separar la mirada del celular que llevaba en las manos, camino hacia la tele, le bajó el volumen y se fue hacia el cuarto ella le dijo que sólo tenía una hora” (Diario de campo, visita Familia 4A)*

Este es un ejemplo de la forma en la que los padres median los consumos, también el proceso de realiza cuando los padres modifican los consumos de sus hijos como en el siguiente ejemplo.

*Pues, no mucho, más o menos a 1 hora al día a veces 2 pero más juega con mi celular, ve Goku o mira de esos videos en el Tik Tok de todo un poquito, pero más en las tardes por ejemplo él agarra mi celular y ya él ve qué hace porque yo como no muy le sé, pero en la noche yo lo reviso por ejemplo que estuvo haciendo y a veces borro porque veo que descargó algunas cosas de pistolas o de sangre y eso sí no se lo dejo ver, entonces ya en la noche cuando ya estoy en mi cama por dormirme*

*ahí lo reviso y ya borro lo que haya descargado porque a veces es bastante. (Señora L, marzo 2023 entrevista)*

Por su parte Raymond Williams retoma a la mediación como una metáfora que se reduce al intermediario y sobre esto se puede hacer una diferenciación entre estos dos conceptos.

Latour (2005) menciona que un intermediario es lo que transporta significado, pongamos especial atención en el uso de la palabra transportar, es decir no sufre modificaciones en el camino, es decir definiendo sus datos de entrada, definimos los de salida, a diferencia de un mediador, “Los mediadores, transforman, traducen, distorsionan y modifican el significado o los elementos que se supone deben transportar”. (p. 63).

Respecto a esta perspectiva podemos concluir que el intermediario hace referencia a algo pasivo, en el sentido que es una labor mecánica tipo repetición, a diferencia de un mediador que es activo, posee una agencia, interactúa y actúa en las redes de traducción, producción y consumo.

Desde la teoría del actor red se incluyen entre intermediarios y mediadores a actantes, para esta teoría existe una enorme cantidad de mediadores, pues desde el mismo nombre que engloba “actor-red” nos muestra que no hablamos del actor como una fuente de acción separada, sino de un entramado de relaciones, entidades y significaciones.

#### **4.2.1 Agentes mediadores del consumo cultural y la socialización**

Como se señaló anteriormente, son variados los agentes-actores que son parte del proceso de mediación, como se dejó entrever uno de los



principales mediadores de los consumos culturales durante la infancia se reconocían hasta hace no mucho tiempo solamente actores, es decir, la figura física y cultural de los padres, como contexto familiar y los maestros representando la escuela, es decir la representación de dos instituciones socioculturalmente construidas, en la siguiente imagen (imagen 4.3) se observa cómo estos consumos culturales son mediados hoy en día también por actantes, específicamente reconoceremos la agencia de no humanos como son los productos culturales y los dispositivos.

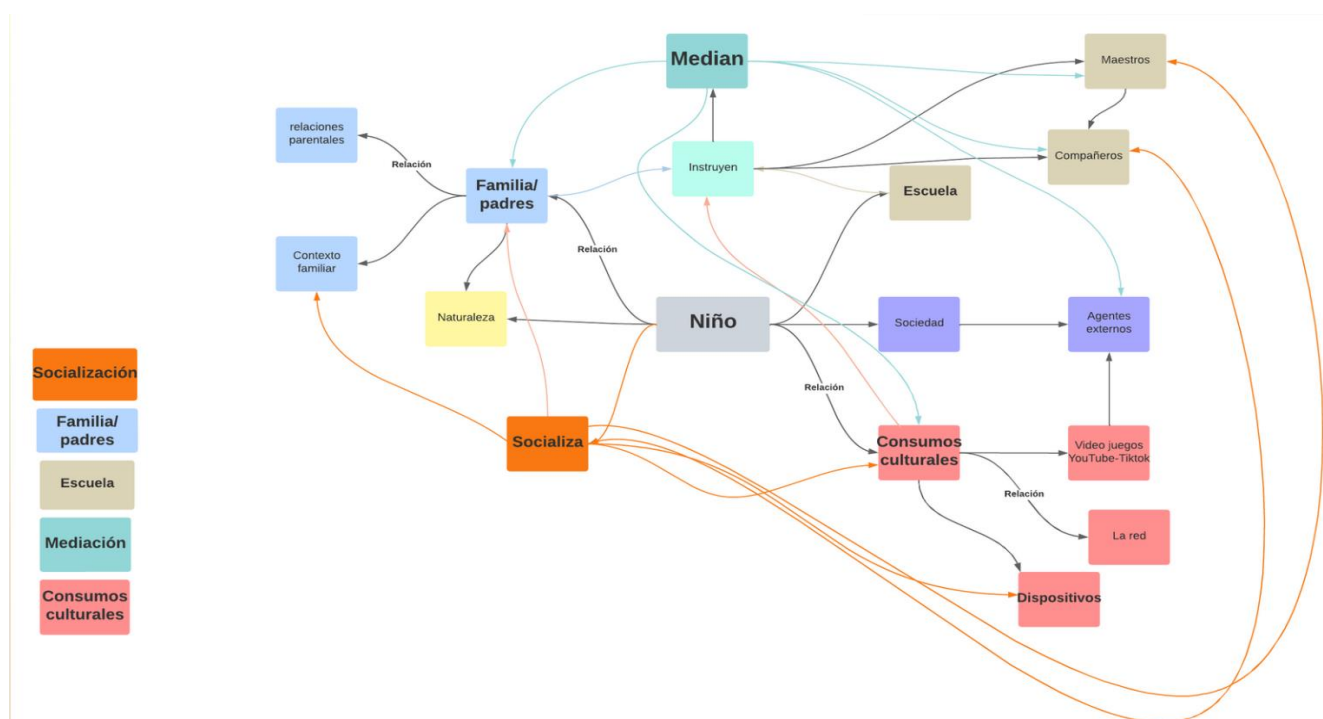


Imagen 4.3 Actores y actantes como mediadores del consumo cultural, elaboración propia.

En este punto realizaré una explicación de la imagen 6.3, donde en el centro podemos ver al niño como el centro de interés de esta investigación, enmarcado desde el enfoque de la teoría del actor red (TAR), reconozco al niño como un actor mismo que está constituido por la naturaleza y por la sociedad, es decir, es también un agente sociocultural. Este agente tiene la

influencia de mediadores que ejercen agencia en sus acciones, o en palabras de la TAR, en sus asociaciones.

Entonces, en la parte de la naturaleza, podemos encontrar a los padres, desde el vínculo generalmente biológico-social que hace referencia a la familia como principal contexto de socialización y por tanto de mediación que se desarrolla en el contexto familiar, la labor del padre de mediar se basa de manera directa en los consumos culturales que confluyen en este contexto, basado en la relación de elección de consumos y socialización de estos.

Por otro lado, en cuanto a agentes externos a la familia en primer lugar la infancia se sitúa en el ámbito escolar, aunque este contexto podemos dividirlo en dos, por un lado, los maestros y por otro la convivencia con los pares.

Un punto en el que convergen ambos contextos, el familiar y el escolar es el hecho de instruir o generar moldes de elección y pensamiento en el niño, pero, como estamos hablando de sujetos con agencia, instruir no es un concepto que tenga cabida en este enfoque, debido a que no solamente se transportan ideas y formas de pensamiento o de actuar, sino que se modifican, convirtiéndolo en mediadores.

Ahora agregaré a la formula la entrada de los actantes, específicamente de los dispositivos y consumos culturales, pues en los últimos años la inminente inmersión en la ola tecnológica se ha vuelto parte de la cotidianidad de los niños nativos digitales y de qué manera esto ha modificado la percepción e identidad de los niños.

La tecnología es percibida entonces entre los críticos de aquélla como destructora de la hegemonía que la escuela compartía sólo con la familia,

la de ser la base de la socialización y la transmisión de saberes. Pues bien, mientras tanto la escuela como la familia atraviesan la misma crisis que erosiona a las grandes instituciones de la modernidad, son los medios de comunicación y las tecnologías de la información -del cine y la radio a la televisión, los cómics, la videomúsica, los videojuegos e internet- los que están socializando a los adolescentes, ya que son esos medios los que actualmente les proporcionan modelos y pautas de comportamiento. (Martin Barbero, 2009 p.22)

Esta denominada destrucción de la hegemonía es lo que transcurre en nuestros días, si bien Barbero lo aborda en el 2009 desde una perspectiva de Europa y Estados Unidos incluso haciendo hincapié en que América latina esto no pasaba, es ahora 14 años después y a raíz de la migración digital realizada en la pandemia que podemos observar este fenómeno, específicamente en Chiapas.

Sin embargo, a pesar de que es un proceso que está ocurriendo, incluso de la mano de las instituciones como la familia y la escuela, aún existe una sombra de prejuicios alrededor de esta mediación realizada por los dispositivos, padres de familia expresan concepciones de adicción y aspectos negativos a raíz de estas interacciones digitales.

“Pues el internet está bien, porque nos ayuda a para hacer las tareas, a veces, alguna tarea que no entendemos lo investigamos y así se puede entender para explicárselo a ellos, pero los videojuegos no, porque ya los niños ya están amañados con los videojuegos, ya no quieren hacer otra cosa que estar jugando celular, vienen de la escuela y ya solo quieren ver tele en YouTube y a todos les gusta el YouTube ya solo quieren estar ahí”. (señora N, enero 2023. Entrevista)

Este tipo de críticas hacia los dispositivos tiene incluso que ver con ideas modernas sobre la forma en que los niños consumen productos culturales, pues al concebirlo sin agencia pensando en que solamente son consumidores pasivos.

Incluso, la mediación realizada por los padres parece desbordada y recurrentemente se encuentra contradictoria, y es de reconocer que el proceso sigue su curso, podemos ahí observar cómo los niños están adquiriendo estos consumos a partir de lo que ven que sus padres hacen, es decir de las asociaciones relacionadas a las acciones y no a algo directamente instruido u ordenado, esto rompe entonces con las immaculadas instituciones que ya no tienen la exclusividad de la mediación.

El debate podría entonces centrarse en los anclajes del pasado y el no reconocimiento del presente, que no sería extraño pues la reconfiguración de la realidad es un proceso largo.

Raymond Williams (citado por Barbero, 2009) menciona:

Así, conforme una tras otra de las viejas y elegantes instituciones se ven invadidas por los imperativos de una más dura economía capitalista no resulta sorprendente que la única reacción sea un pesimismo perplejo y ultrajado. Porque no hay nada que la mayoría de esas instituciones quiera ganar o defender más que el pasado, y el futuro alternativo traería precisa y obviamente la pérdida final de sus privilegios. (p. 23)

La cita anterior abre la discusión sobre un tema que concierne a los Estudios culturales, que en América latina se denominaron en cierto punto Estudios sobre cultura y poder, y es el poder el que se pone en juego en la mediación, pues al modificar los significados para el otro, se está ejerciendo agencia sobre sus acciones y asociaciones.

Si bien mencionamos un actor-red esta atravesado por diferentes redes de relaciones, para que un actor realice una significación se habla de un proceso de valoración a través de lo que conoce, opina y hace sobre algo, por ejemplo, la agencia nos menciona el poder, el poder que se ejerce sobre los demás no solamente se realiza de forma directa.

Tomemos en cuenta a los intermediarios, es información neta que se va transfiriendo, pero cuando iniciamos el proceso de mediación, la información se va modificando a través de las agencias de otros actores o actantes, en el caso de los niños los principales mediadores son la familia, la escuela y en nuestros días, los dispositivos y productos culturales, que de alguna manera influyen en su forma de socializar, pensar y actuar.

En otras palabras, la mediación es un ejercicio político, deliberado de ejercer poder sobre el otro, dejando entrever las potencialidades de la agencia del actor a partir de una mirada crítica que se complejiza con la agencia de los actantes con los que se vincula en red y dando como resultado nuevas formas de acción y relación entre actores y actantes a los que Latour (2005) denomina actores sociales pues ambos son miembros de la sociedad.

#### *4.2.1.1 Algoritmo mediador-cuidador*

A partir de la importancia de los mediadores actantes, es decir no humanos, se extiende en este apartado la importancia de ver la realidad a través de los ojos cotidianos, empezaré esta discusión a partir de la pregunta, somos seres con agencia, como mencioné con anterioridad, con la capacidad de discernir acciones y ejercer poder sobre otros, sin embargo ¿Qué tan libres son mis elecciones al momento de consumir productos culturales?

Si bien podemos mencionar un principal traductor, intermediario y mediador en uno solo, el Internet, desde la aparición de la *World Wide Web* esta red de datos que ha transcurrido su existencia desde una simple herramienta, una red social, un patio de juegos y ahora un mediador al que le agrego ahora cuidador.

Agregar la palabra cuidador es debido a que no es extraño encontrarnos en la actualidad con niños que frecuentemente se encuentran en contacto con dispositivos y productos culturales, incluso a lo largo de la investigación encontramos aseveraciones como la siguiente.

*Lo primero que observo es que frente a la televisión se encuentran cuatro tapetes de colores, en ellos sus 3 hijos están sentados entonces ellos con un celular cada uno (familia N. Diciembre, 2022. Observación)*

El cotidiano uso de los dispositivos ha incrementado en los infantes en los últimos años, debido a los diferentes usos, como herramienta escolar, dispositivo de recreación y red social.

La interacción entre los infantes o hacia los padres se ha visto disminuida

*El niño más pequeño de aproximadamente 2 años está viendo la televisión mientras sus hermanos juegan (familia 1N, diciembre 22. Observación)*

Al describir esta escena registrada en el diario de campo, pasan más de 30 minutos antes de que los hijos tengan una interacción con la madre, pues los dispositivos están haciendo el papel de cuidadores.

Ahora bien, cual es el resultado de estos cuidados, si hablamos de productos culturales como los videos de YouTube© y el Tik Tok©, son productos audiovisuales que se encuentran regidos por el algoritmo, mismo que en el 2009 Google© denominó, personalización de resultados de búsqueda.

*Durante la entrevista la madre expresa que una vez que su hijo de 4 años tomó su celular terminó viendo videos en árabe. (Entrevista personal, diciembre 2022)*

Esto derivado de un gran número de recomendaciones generadas automáticamente, pues como menciona Pariser (2011).

“En principio, en las redes sociales los usuarios tienen la libertad de elegir a sus contactos, los medios a los que siguen y los temas que les interesan, pero esta selección puede derivar en una especie de endogamia que además es acentuada por los algoritmos mediante los que Facebook, Twitter, Instagram o Spotify recomiendan contenidos personalizados según su comportamiento, sus preferencias y las acciones de amigos y conocidos” (Citado por ¿Qué es un filtro burbuja?, 2018, Párr. 4).

Esta aseveración la encontramos durante el trabajo etnográfico, exactamente en las siguientes líneas.

*Yo veo videos en Tik Tok, me aparece de muchas cosas como de Dios, ¿tú crees en Dios? Ahí me dice que, si eres bueno o no, todo depende. (Familia L3, febrero, 2023. Entrevista.)*

De la mano con esta información se trianguló la información con la madre, quien menciona que ella recurrentemente asiste a la iglesia y que en algunas ocasiones en casa ven la misa en el celular.

Podemos entonces ver cómo el papel de los actantes es activo al grado de poder determinarlos como uno de los mediadores principales durante la infancia.

#### **4.2.2 El poder en la mediación cultural**

Desde la perspectiva de la TAR, el poder se centra en la dimensión positiva del poder, la mediación cultural se constituye de esta dimensión positiva fijándola en el poder de traducir, hacer, el poder de producir, reconfigurar y negociar.

El poder de traducir podemos encontrarlo al momento que los niños significan, por ejemplo, el niño de la familia L3 regularmente adjudica los nombres de sus vecinos a los jugadores de un juego *off line* lo que nos muestra una traducción de su realidad física a la realidad virtual.

Si hablamos del poder de hacer y reconfigurar, tenemos el ejemplo claro del hijo mayor de la familia N1, ya que ha encontrado la manera de alargar la socialización física de la escuela y concentrarla en el ciberespacio al realizar llamadas con la finalidad de jugar *FreeFire*© con sus compañeros de escuela una vez terminada la jornada escolar.

Y precisamente la negociación es de las acciones más presentes que rodean a los consumos culturales, sobre todo en el contexto familiar, ya que el uso de dispositivos se vincula a la relación de poder del padre o de la persona que tenga el control del dispositivo.

Enlistaré a continuación ejemplos de las negociaciones que se gestan en torno a los consumos culturales digitales

*Uno de los niños, de sus hijos le dijo puedo jugar con tu celular y ella le dijo que estaba ocupada que no entonces le pidió unas Sabritas y le dijo que no, y que si seguía molestando no le iba a dar el celular en la noche. (Señora N, 20 de agosto 2023. Diario de campo.)*



Las relaciones de poder que se ejercen con los padres regularmente se encuentran vinculados con los patrones de comportamiento deseado, las expresiones “si te portas bien” o “si haces lo que te pido o digo” están ligadas a esta posición de poder del adulto sobre la capacidad de decidir sobre el niño.

*“Le dimos el celular porque se lo ganó, en las mañanas ella hace el desayuno para todos, cuida a sus hermanos y ayuda en los quehaceres de la casa”  
(señora P, noviembre 2022. Acercamiento informal.)*

Nuevamente se observan, negociaciones que son parte del ejercicio de poder, los niños intercambian su poder por otro, si bien como mencionamos no tienen poder adquisitivo económico si tienen una postura de poder al entrar en negociaciones con sus padres para cumplir sus necesidades, ya sea que se lleve a cabo de forma verbal o dándole a los padres un comportamiento esperado.

Estos ejemplos de poder incluso no solamente son practicados por los adultos, los niños también realizan estos intercambios con hermanos como podemos observar a continuación.

*“S” - Ándale “D” dame tu celular, tengo 12 pesos así te puedes comprar algo.*

*“D”- No quiero, ya te lo presté hace rato y menos, así como te portas (familia 4A marzo 2023. Conversación informal registrada en el diario de campo).*

Entonces, podemos observar que los comportamientos deseados no solamente se presentan en las relaciones con los padres, sino también con los hermanos, aunque una acotación es importante respecto a este último

ejemplo, “D” es la hermana mayor, lo que la posicionaría en una jerarquía similar a la del padre o madre en ausencia de estos.

Esto nos lleva a la evaluación del poder en una red, analizando la capacidad de agencia que se ejerce sobre el comportamiento, actividades y decisiones del otro y cuando me refiero a red hablo de un poder social.

Latour (2005) menciona que es importante mantener que el poder como sociedad es el resultado de un proceso y no de un repositorio, es producido, elaborado y compuesto. En otras palabras, el poder no solamente es algo que pueda poseerse como menciona Foucault (1984), no se aprehende, no se conquista, funciona, es una estrategia y está inmerso en todas las relaciones sociales.

En el caso de los dispositivos y los consumos culturales son también producidos, como mencioné con anterioridad se llevan a cabo también mediaciones a través de los productos culturales, es decir el famoso algoritmo que decide que es lo que se ve en Tik Tok©, lo que se lee en Google también es una forma de mediar, pues traduce a los agentes sus propias necesidades y a la vez las satisface, pues les presenta escenarios que conocen.

*“Yo veo lo que me aparece, me aparecen muchos videos en el Tik Tok” (familia 3 L, febrero 2023. Acercamiento etnográfico, A/)*

Las redes sociales y plataformas que ofrecen grandes cantidades de opciones generalmente se encargan de dar al consumidor lo que el “desea” sin necesidad de que haga una búsqueda, es decir genera una necesidad y la cubre.

El poder como eje articulador de las relaciones en la organización, es considerado por Weber como la habilidad de los grupos o individuos "para cumplir su voluntad en una acción común aun contra la

resistencia de otros que están participando en esa acción". (Citado por García, O. 2009 p.75)

El poder entonces es un reflejo de las asociaciones que se traducen en la red a partir de las agencias y las mediaciones de los actores y ahora de los actantes, presentes en las nuevas realidades inmersas en la tecnología y los consumos culturales digitales.

### **4.3 La socialización y disociación en la infancia en torno a los consumos culturales digitales**

La socialización es uno de los principales procesos que se llevan a cabo en la infancia, pues en su condición de tabula rasa opta por adquirir la realidad a través de los otros.

Para Baumrind (citado por Berenguer, G. et al,2001) “la socialización es un proceso inherentemente cultural, por el que los niños interiorizan y adquieren hábitos y valores congruentes con la adaptación a su cultura, a través de la educación y la imitación” (p.1)

Como se mencionó en el apartado anterior, los principales agentes que median los consumos y por tanto tienen agencia en el niño son los padres como contexto de socialización primario, la escuela como secundario y los consumos culturales en su expresión de dispositivos y productos culturales, en el presente también considerados como un contexto de socialización que modificó las formas tradicionales de socializar.

#### **4.3.1 Procesos de socialización a través de dispositivos**

Las nuevas generaciones o los denominados nativos digitales han tenido una gran diferencia en cuanto a los procesos de socialización de los migrantes digitales, pues en la actualidad, desde temprana edad se

encuentran inmersos en el manejo de los dispositivos, lo que permite concebir el espacio o ciberespacio como un contexto pleno de socialización, para esto, un factor importante es el uso específico del internet que en palabras de Castells (2011)

Internet es el tejido de nuestras vidas en este momento [...]. Se trata de una red de redes de ordenadores capaces de comunicarse entre ellos. [...] Sin embargo, esa tecnología es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social [...]. Internet es ya y será aún más el medio de comunicación y de relación esencial sobre el que se basa una nueva forma de sociedad que ya vivimos, que es lo que yo llamo la sociedad red. (p1)

Este nuevo tejido no solamente se mantiene en los terrenos del internet, sino que se lleva a la modificación de la interacción cara a cara como podemos constatar en los siguientes relatos.

*Con los compañeros de la escuela juegan ese, Freefire se conectan en línea todos los días (familia 1, señora N, agosto 2022. Acercamiento etnográfico registrado en el diario de campo)*

Esto nos habla del traslado de una socialización personal, cara a cara a la socialización a través del dispositivo y de los videojuegos como espacio de socialización, que no desaparece la socialización cara a cara como se piensa, sino que la extiende a otros espacios y, con la finalidad de afianzar esta afirmación, podemos ver una acción híbrida de estas socializaciones, donde el desplazamiento no se genera totalmente hacia lo digital.

*A veces después de la escuela nos sentamos aquí afuera a jugar con el celular, el Free (familia 1 N, agosto 2022. Entrevista.)*

Con híbrido me refiero a considerar que están en el mismo espacio físico, sin embargo, la socialización se está llevando dentro de un videojuego.

Una vez situados en los videojuegos podemos también ver la influencia en la socialización de juegos *offline*, como reflejo de la necesidad de socializar del niño, uno de los agentes colaboradores de 8 años de edad, nombraba a los personajes de un juego *offline* con los nombres de los amigos de la cuadra en la que vive, lo que nos habla de un proceso de socialización que el niño concibe como un traslado a lo digital de lo tangible, aunque sea un proceso que solamente se lleve a cabo desde su percepción.

*En el 1,2,3 player me ganó mi amigo el Mario, el que vive aquí a la vuelta, mira es el verde, es el que me ganó Yo, soy el azul (Familia 3L, febrero 2023, Conversación registrada en el diario de campo)*

Estos procesos que se gestan en la infancia actual tienen que ver con la naturalización del uso de los dispositivos y productos culturales, pues no conciben la vida sin la presencia de ellos. Estos procesos de socialización también pueden poner a los dispositivos y productos culturales como herramientas al momento de socializar, por ejemplo

*Mi hermanita le gusta ver videos, a veces peleamos, pero luego vemos juntas videos o para estar en el cel. ahí vemos video todos y así lo cuidamos (Familia 2P, marzo 2023. Entrevista)*

Es decir, en este caso en particular se han modificado las actividades como cuidar a los hermanos o el juego tradicional presencial a la convivencia al compartir un video o un video juego.

La modificación en la socialización convierte, como diría Zafra, a un cuarto propio conectado. En este caso se abre este proceso para que la infancia lo realice de una manera distinta al proceso que se realizaba antes debido a la influencia de los medios digitales, brindando después de tantos años de “ser modernos” un resultado globalizador.

#### **4.3.2 Segregación familiar por el consumo cultural, más opciones menos socialización cara a cara. El poder de las redes**

Para comenzar, es importante plantear una definición del concepto de segregación debido a la multiplicidad de significados que podría tener. Si nos apegamos a la definición estricta de la palabra, podemos encontrar que es la separación, en el ámbito de la sociología podemos referirnos a ese término como una separación del grupo al que se pertenece.

En reiteradas ocasiones, el término se ha utilizado para describir cierta discriminación ya que se habla de separar, sin embargo, será abordada como una diferenciación, que, si bien podría ser racial, por edad, étnica, se realiza en este proceso de socialización mediado por los dispositivos y los productos culturales como resultado de diferentes puntos y argumentos que se develan a continuación.

Como bien se mencionó, la modificación en el proceso de socialización ha cambiado, en estos días se utilizan herramientas y formas nuevas de socializar, pero este proceso no siempre se logra por lo que aquí se plantea la segregación familiar, como antónimo del proceso de socialización mediada.

Al inicio de esta propuesta se concebía la socialización mediada por dispositivos y consumos culturales como un proceso que se llevaba a cabo principalmente en la familia, de manera general. En el supuesto planteado al inicio *a priori* al trabajo de campo no se concebía la segregación, sin embargo, algunos datos analizados me llevan a mencionar que, en el contexto familiar, los consumos culturales adquieren esta característica diferenciadora.

A continuación, se abordan ejemplos de razones emergentes que llevan a esta segregación pues, aunque los consumos culturales median al

momento de socializar, también se presenta como una herramienta segregadora, aunque en algunos casos necesaria.

En el momento del análisis se pueden encontrar menciones como las siguientes:

*Juntos no hacemos nada, yo veo mis novelas en el celular, mis hijos la tele viendo el YouTube y mi marido Netflix en el cuarto (Señora N, septiembre 2022, entrevista)*

*Pues, tengo que trabajar, entonces ellos se entretienen con el celular (Señora A, abril 2023. Entrevista)*

En la primera afirmación podemos ver una segregación por elección, es decir en ella se está consciente de las diferentes formas de consumo culturales, que pueden ser determinadas por la brecha generacional entre los consumidores y segregarse por la diferencia de gustos o intereses de los miembros de la familia

En la segunda afirmación, se habla de la utilización de los consumos culturales como recursos que dan respuesta a una necesidad de la madre de familia, al momento de salir a trabajar, es decir, podemos visualizar una nueva modalidad de uso de los consumos culturales y cómo esto abre la brecha a la mediación más directa al suplir con los consumos culturales digitales el papel del padre o madre de familia.

En este orden de ideas, se ponen a los consumos culturales como uno de los principales mediadores pues, agregan a las estructuras sociales como la familia esas reconfiguraciones socioculturales que llevan a los agentes a modificar sus asociaciones, relaciones y constructos sociales.

## CONCLUSIONES

La socialización es un proceso esencial del ser humano, las primeras apariciones de este proceso se dan en la familia y conforme crecemos nuestra socialización se va esparciendo a otros espacios.

Al ser el humano un agente sociocultural, estos procesos de socialización no se dan de manera aislada, en él se hacen presentes nuestras ideas, contextos, sistemas de creencias, actividades, habilidades y en la actualidad incluso la conectividad, los productos y los consumos culturales.

Ahora, podemos aseverar que este proceso aparte de ser mediado por diferentes factores, también lo es por diferentes agentes, pues las características antes mencionadas no solamente son del agente-actor en cuestión, sino también de las personas que conviven y se relacionan con él.

Podemos dilucidar este proceso desde la TAR como una red, donde se asocian, actores, actantes, dispositivos, industrias e incluso instituciones.

Cuando abordamos la parte contextual es importante clarificar que no se habla únicamente de factores físicos, sino también ciberespacios de confluencia, acceso delimitado por cuestiones socioeconómicas, e inclusive el contexto temporal propio del infante y de su familia.

El proceso de la socialización será entonces en un futuro interferido por otros factores tecnológicos, ahora mismo encontramos en el internet otro tipo de accesos como son las IAs o inteligencias artificiales cuyo uso comienza a popularizarse.

Es importante aclarar que los resultados expresados en la presente investigación son comparados en la temporalidad en la que nos



encontramos en este momento, es decir, las plataformas, videojuegos y redes sociales presentes posiblemente en unos años sean otros, debido al constante cambio en los productos culturales y digitales.

Un ejemplo claro de estos saltos temporales es que durante la investigación el tema del dispositivo de gran importancia por los 80s la televisión, fue mencionada en muy pocas apariciones y no se abordó desde su presentación analógica, sino de la evolución en *Smart Tv*.

El papel que hoy en día tienen los celulares inteligentes en las infancias nos permite no solamente conocer la socialización de los niños a través de los consumos culturales digitales, sino también podemos analizarlo a partir de lo educativo. En muchas de las entrevistas podemos notar que el celular y el internet son mencionados como herramientas de enriquecimiento académico, ampliando el panorama de la información y conocimiento a los que los niños tienen acceso.

Las infancias son un campo poco explorado desde los estudios culturales, sin embargo, en estos contextos podemos observar el desarrollo de los jóvenes y adultos. Investigar los contextos de los niños nos permite identificar procesos de formación de subjetividades, los cuales han mediado sus ideas y cultura a partir de factores emergentes que quizá los adultos del presente no contamos.

Personalmente, atravesar la infancia en esta colonia me permite hacer una comparación. Todas las familias colaboradoras cuentan ahora con dispositivos en casa, celulares, mientras que en los 90s los celulares no se consideraban necesarios e incluso, en esta colonia en particular, las familias no poseían un dispositivo, por lo que las infancias realizaron procesos de socialización de diferentes maneras.

Mientras que hace algunos años los niños de la periferia usualmente salían a jugar con los vecinos a la calle, hoy en día la interacción está mediada por dispositivos tecnológicos, estamos ante productos y consumos globales, hace algunos años la viralización de contenidos no se realizaba de la misma manera, por tanto, no había influencia global en los consumos culturales.

Podríamos concluir entonces que la mediación cultural se lleva a cabo a partir de diferentes factores tales como el acceso, pero también influyen factores externos como son otros actores que se encuentran a su alrededor no solamente de forma directa, sino al ejercer el poder de la agencia en los actores (imagen 5.1). Por su parte, los actantes están también determinados por factores aún más externos como son las industrias culturales encargadas de fijar una agenda.

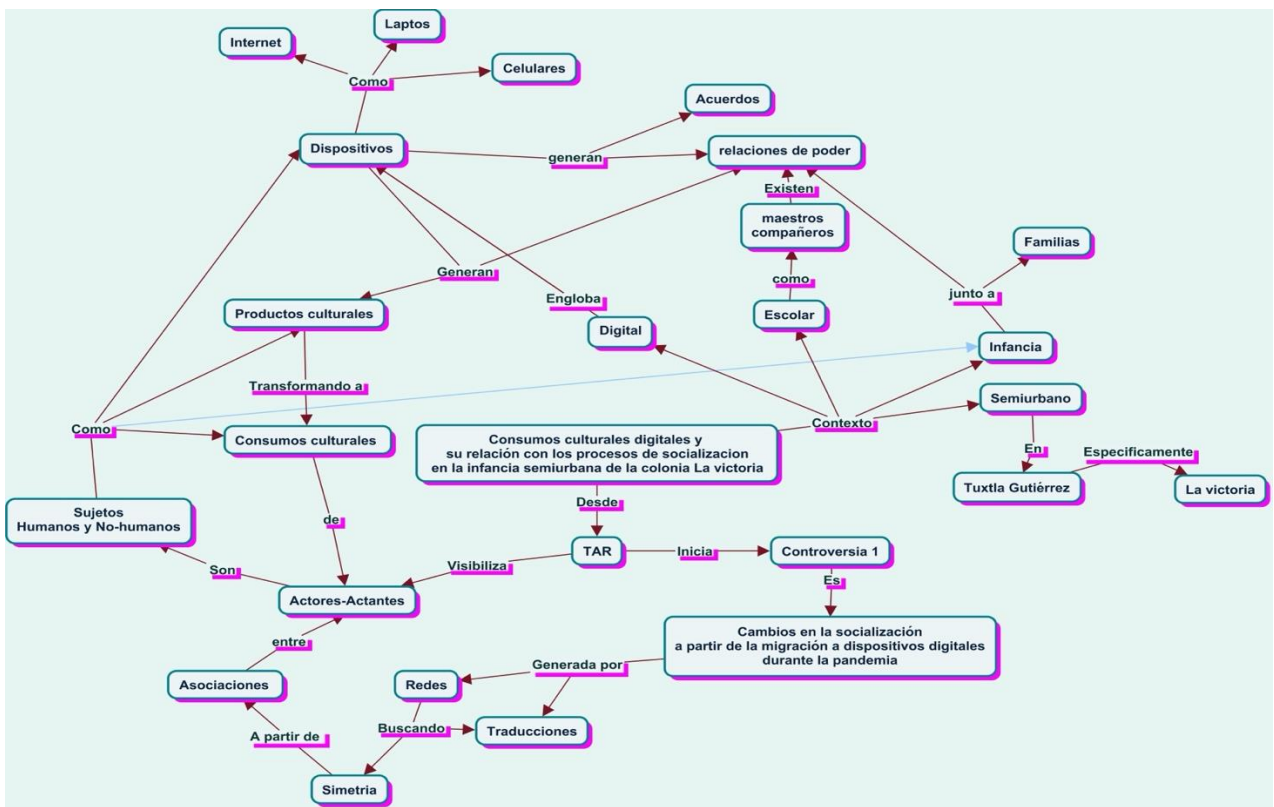


Imagen 5.1 Red de relaciones TAR, Socialización, Consumos culturales. Creación propia.

La imagen 5.1 da cuenta de los objetivos planteados para la investigación, a través de la TAR se lograron visibilizar redes de asociaciones que vinculan a los actantes/actores con los procesos de socialización, en donde se muestra la importancia que las relaciones del infante con sus contextos físicos, digitales, así como, sus consumos culturales modificados a partir de sus referentes culturales y mediados por estos mismos contextos.

Al mostrar estas relaciones, la TAR contribuyó a responder la pregunta central de la investigación ¿Cómo se relacionan los consumos culturales y la socialización en la infancia? Estos consumos culturales se relacionan a través de las cadenas de traducciones que los actores y actantes realizan a través de mediaciones, esta teoría permitió que los agentes mediadores no solamente se encuentren con sujetos humanos y mostró esta indispensable mediación que precede a las acciones y procesos como la socialización.

Lo anterior, da cuenta a su vez del objetivo de esta investigación al permitir comprender cómo los consumos culturales digitales se relacionan con los procesos de socialización en la infancia. Se puede aseverar que la configuración en los consumos culturales, así como de instituciones como la familia, han ido evolucionando y adaptándose a nuevas formas de vivir, comunicarse y expresarse. Hoy en día es más común ver familias en las que ambos padres trabajan, niños con más acceso a dispositivos e internet desde temprana edad, clases en línea, amistades a distancia, videojuegos cada vez más vividos y conectados, cada uno de estos factores nos muestran diferentes respuestas a necesidades de nuestros tiempos.

Los cambios seguirán existiendo y formulan nuevas preguntas con nuevas respuestas y adecuaciones a las nuevas realidades. Sin embargo, hoy en día conoceremos los procesos que se han formado y cimentaremos los nuevos procesos de socialización de las infancias a partir de la incesante construcción del ahora.

Por tanto, los consumos culturales digitales se relacionan con los procesos de socialización de manera que se han convertido en la realidad en la que vive la infancia semiurbana de Tuxtla Gutiérrez, pues los consumos culturales digitales se han convertido en los nuevos “cuidadores”, mediadores e incluso en agentes con poder en la actualidad.

Para finalizar, es importante dar cuenta de la importancia que tiene la presente investigación desde diferentes panoramas. A las familias les permitió conocer las realidades del uso de los dispositivos y cómo estos no son simplemente objetos sin agencia, sino que traducen, median e imponen el poder de la red.

Por otra parte, desde los Estudios Culturales se trata de una triangulación inusual y emergente que permite dilucidar el poder de las redes en agentes que han sido poco explorados como son la infancia semiurbana, la teoría del actor red y la asociación desde una perspectiva físico-digital.

## REFERENCIAS

- Alvarez, C. (2008). La etnografía como modelo de investigación en educación. *Gazeta de Antropología*, 24(1). P 1-15.
- Aprendamos juntos 2030, 28 de junio 2021, V. Completa. Fragilidad y entusiasmo, un análisis de la cultura contemporánea. Remedios Zafra, [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=hiXrc-p\\_Jw4](https://www.youtube.com/watch?v=hiXrc-p_Jw4)
- Aries, P. (1986). La Infancia. *Revista de Educación*, Nro. 281, pp.5-17.
- Asencio, A. y Navio, J. (2017). La génesis del Ciberespacio. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Baquero, R. y Narodowski, M. (1994). "¿Existe la infancia?" *Revista del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación*, N°6.
- Barés, A. (2021) Lawrence Grossberg: aportes al debate estructura / agencia. *La trama de la comunicación*, 25(1), P. 91-101. Recuperado de [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1668-56282021000100005&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-56282021000100005&lng=es&tlng=es).
- Berenguer-Contrí, G. et al. (2001) Los adolescentes como consumidores: la familia como agente de socialización. *Estudios sobre consumo* Núm.58, pp. 35-46. ISSN 0212-9469
- Bergara, N. (2021). Habilidades sociales en los niños: desafíos en la época de la distancia de seguridad. *EL MUNDO Sapos y Princesas*. Obtenido de <https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/psicologiainfantil/habilidades-sociales/>
- Berger, P; Luckman, T. (1968). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Blumer, H. y Mugny, G. (1992). El consumo cultural y su estudio en México: una propuesta teórica. En N. Canclini (Ed.), *El consumo cultural en México* (pp. 15-42). Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Brito, S. (2022). *VIDEOJUEGOS COMO AGENTES DE SOCIALIZACIÓN*. [Tesis para obtención de grado inédita] Universidad de La Laguna
- Buckingham, D. (2011). *Infancia materialista. Crecer en la cultura consumista*. Morata.

- Burke, A. y Marsh, J. (2013). *Children's Virtual Play Worlds: Culture, Learning and Participation*. New York: Peter Lang.
- Bueno, C. y Ayora, S. (2010). El consumo en la era global. En *Consumos globales: de México para el mundo*. Pp. 9-33
- Castells, M. (1997). *La era de la Información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. II. *El poder de la identidad*. Madrid: Alianza editorial.
- Castells, M., (2011) "INTERNET Y LA SOCIEDAD RED", Conferencia de presentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la información y el Conocimiento, Universitat Oberta de Catalunya, 7-10-2000, p.1. Extraído de <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/106.pdf>.
- Cole, H., & Griffiths, M. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(4).
- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (2022). Informe de pobreza y evaluación 2022. [chrome-extension://efaidnbnmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.coneval.org.mx/coordinacion/entidades/Documents/Informes\\_pobreza\\_evaluacion\\_2022/Chiapas.pdf](chrome-extension://efaidnbnmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.coneval.org.mx/coordinacion/entidades/Documents/Informes_pobreza_evaluacion_2022/Chiapas.pdf)
- Correa, G. (2022) Ni humanos ni no-humanos. En Rodríguez-Medina, L., Pozas, M. y Girola, L. (eds.) *La teoría del actor-red desde América Latina* (pp. 109-133) El colegio de México.
- Cunningham, H (2006) *The invention of the childhood*. BBC books
- De Certeau, M. (2000) *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana. Cultura libre.
- De Grande, Pablo (2013). ¿Plaza o vereda? Espacios de juego y socialización barrial en la Argentina. *Lúdicamente*, (3), 1-16
- Delval, J. (1998). *El desarrollo humano*. Madrid. Siglo Veintiuno España Editores S.A.
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M. y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167.

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&tlng=es)

Diker, G. (2009) ¿Qué hay de nuevo en las nuevas infancias? Los Polvorines Universidad Nacional de General Sarmiento. Biblioteca Nacional.

Fernández J., Lopez-Aguado M., Pérez-Pueyo Ángel, Hortigüela-Alcalá D. y Manso-Ayuso J. (2022). La brecha digital destapada por la pandemia del coronavirus: una investigación sobre profesorado y familias. *Revista Complutense de Educación*, 33(2), 351-360. <https://doi.org/10.5209/rced.74389>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2021) LA AGENDA DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA 2019-2024

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Educación en tiempos de COVID-19. Juega y aprende con tus hijos e hijas en tiempos de COVID-19.

Foucault, M. (1975/1992). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Madrid: Siglo XXI

Foucault, M. (2000) *Defender la sociedad*. México, FCE.

García Canclini, N. (1999) " El consumo cultural y su estudio en México: una propuesta teórica", en N. García Canclini (coord.), *El consumo cultural en México*, pp. 26-49, Conaculta.

García Canclini. ¿Ser diferente es desconectarse? Sobre las culturas juveniles. En Néstor García Canclini, *Diferentes, desiguales y desconectados*, Gedisa 167 -173.

García, H. (2009) El concepto de poder y su interpretación desde la perspectiva del poder en las organizaciones. *Estudios gerenciales*, 25(110) pp. 63-83.

Guber, R. (2001) *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Siglo XXI.

Guiomar Rovira, S. (2016). *Activismo en red y multitudes conectadas: comunicación y acción en la era del internet*

Gimeno, J. (2003): *El alumno como invención*. Madrid: Morata

Hans, O. Mercado, A. Robles, E. (2019) Cultura, diversidad familiar y su efecto en la crianza de los hijos. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas* vol. (16), núm. 48, pp. 65-84.

Haraway, D. (2018). Como una hoja. Una conversación con Thyrza Goodeve. Madrid: Continta me tienes. Papeles del CEIC. *International Journal on Collective Identity Research*, núm. 2, p. 55, 2018

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

Herrero Subías, M. “La economía del producto audiovisual en el mercado de la comunicación”. *Comunicación y Sociedad*, XXII (1), 7-31. Universidad de Navarra. Facultad de Comunicación. 2009

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2020) RESULTADOS DE LA ENCUESTA PARA LA MEDICIÓN DEL IMPACTO COVID-19 EN LA EDUCACIÓN (ECOVIED-ED) 2020 DATOS NACIONALES. [Comunicado de prensa] <https://www.inegi.org.mx/investigacion/ecovied/2020/>

Instituto Nacional de Estadística y geografía (2021). ENCUESTA NACIONAL SOBRE DISPONIBILIDAD Y USO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LOS HOGARES (ENDUTIH)

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (julio 2022). ENCUESTA NACIONAL SOBRE DISPONIBILIDAD Y USO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LOS HOGARES (ENDUTIH) 2021. [Comunicado de prensa] <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2021/>.

Instituto Federal de Telecomunicaciones (2023, 19 junio) ENCUESTA NACIONAL SOBRE DISPONIBILIDAD Y USO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LOS HOGARES (ENDUTIH) 2022 [Comunicado de prensa]. [//www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/ENDUTIH/ENDUTIH\\_22.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/ENDUTIH/ENDUTIH_22.pdf)

Joas, H. y Knobl, W. (2016) *Teoría social veinte lecciones introductorias*. Akal.

Latour, B. (2005) *Reensamblar lo social una introducción a la teoría del actor red*. Traducción, Manantial (ed).

León, E. (2009) El giro hermenéutico de la fenomenológica en Martín Heidegger. *Revista de la Universidad Bolivariana*, 8(22), pp. 267-283.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. [Informe al Consejo de Europa]. Universidad Autónoma Metropolitana. isbn: 978-84-7658-808-6.

Lévi-Staruss, C.; Spiro, M.E. Gough, K. (1956). *Polémica sobre el Origen y la Universalidad de la Familia*. Anagrama.



- Lipovetsky, G. (2002). La era del vacío: ensayos sobre el individualismo Contemporáneo. Editions Gallimard
- Lipovetsky, G. (2007). La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo, Anagrama.
- Longa, Francisco (2010). Trayectorias e historias de vida: perspectivas metodológicas para el estudio de las biografías militantes. VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata.
- Martín Barbero, J. 2002 Comunicación y construcción social de las edades, en Periodismo y comunicación para todas las edades. Dirección de Comunicación Social-Centro de Psicología Gerontológico. Bogotá. (p.p. 159-180)
- Martín Barbero, J. (1987) De los Medios a las Mediaciones. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Martin Barbero, J. (1995) “Secularización, desencanto y reencantamiento massmediático”. Pre-Textos. Conversaciones sobre las comunicaciones y sus contextos. Cali: Programa Editorial Facultad de Artes Integradas, Universidad del Valle.
- Martin Barbero, J. (2009) CUANDO LA TECNOLOGÍA DEJA DE SER UNA AYUDA DIDÁCTICA PARA CONVERTIRSE EN MEDIACIÓN CULTURAL. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.* 10(1) pp.19-31
- Mena, D. & Parra, M. PRÁCTICAS CULTURALES Y ESPACIOS DE SOCIALIZACIÓN: FORMAS DE PRODUCCIÓN SIMBÓLICA PÚBLICA. *Caribeña de Ciencias Sociales.* ISSN: 2254-7630.
- McNeal, J. (1992) Kids as Customers: A Handbook of Marketing to Children (Los niños como consumidores: un manual de marketing para los niños), N.Y. Nueva York: Lexington Books.
- McNeal, J. (2000). Los niños como consumidores de productos sociales y comerciales. Conferencia: Mercadeo Social y Promoción de la Salud del Adolescente 21 y 22 de octubre de 1998.
- Mieles, M. y García, M (2010) Apuntes sobre socialización infantil y construcción de identidad en ambientes multiculturales. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, vol. 8, núm. 2, julio-diciembre, 2010, pp. 809-819 Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud Manizales.

- Melchor, M. y Lerma, C. (2014) El consumo en la posmodernidad. Revista internacional administración & finanzas. Vol. 8 (1) P. 89-111.
- Morales, E. (29 agosto, 2016) Cultura y Consumo. Hacia una democracia cultural en Chiapas. Chiapas Paralelo. <https://www.chiapasparalelo.com/opinion/2016/08/cultura-y-consumo-hacia-una-democracia-cultural-en-chiapas/>
- Negroponete, N. (1996). El mundo digital: el futuro que ya ha llegado. Ediciones B.
- Ordoñez, C. (2004) El papel de la familia en la transmisión sociocultural y de la salud mental. *Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, N°. 9. Nomadas ISSN-e 1578-6730.
- Parsons, T. y Bales, R. (1955) Family, Socialization and Interaction Process. New York: The Free Press.
- Pozas, M. (2015). En busca del actor en la Teoría del Actor Red. I Congreso Latinoamericano de Teoría Social. Instituto de Investigaciones Gino Germani. Facultad de Ciencias Sociales.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5).
- ¿Qué es el filtro burbuja? (2018, 14 de septiembre). BBVA. <https://www.bbva.com/es/innovacion/que-es-el-filtro-burbuja/>
- Quintero R. (2020) El que no habla. *Devenir*. (pp. 37-43)
- Ramírez Villasana, D. E. (2021). La migración digital, un desafío en tiempos de pandemia. En J. A. Trujillo Holguín, A. C. Ríos Castillo y J. L. García Leos (coords.), *Desarrollo profesional docente: reflexiones y experiencias de trabajo durante la pandemia* (pp. 511-520), Chihuahua, México: Escuela Normal Superior Profr. José E. Medrano R.
- Ramírez, J. y Moreno, M. (2016). Consideraciones metodológicas en el estudio de la formación para la investigación desde un marco interpretativo fenomenológico-hermenéutico. *Educación y ciencia*, 5(46), 94-104.
- Restrepo, E. (2016) *Etnografía: alcances, técnicas y éticas* / Eduardo Restrepo; Envió editores.
- Rodríguez Dorantes, C. (1998). Antecedentes teóricos de la etnometodología y el interaccionismo simbólico. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas*

y *Sociales*, 43(174), 39-60.  
<https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.1998.174.49126>

Rodríguez Medina L. (2020) EL CONCEPTO DE PROGRAMA DE ACCIÓN EN LA TEORÍA DEL ACTOR-RED: ¿CÓMO COMPRENDER EL PODER? En Rodríguez Medina, L. Pozas, M. Girola, L. (Ed.), *La teoría del actor-red en América Latina*. (273-304). El colegio de México.

Salinas, N. y Thompson (2011) La cibercultura desde una sociología de internet. *F@ro: revista teoría del Departamento de Ciencias de la Comunicación*. 13. Pp. 81-93, ISSN 0718-2023, ISSN-e 0718-4018.

Sautu, Ruth (2014) Agencia y estructura en la reproducción y cambio de las clases sociales. *Theomai*, núm. 29, pp. 100-120

Red Internacional de Estudios sobre Sociedad, Naturaleza y Desarrollo

Sartre, J. (1977) *El ser y la nada*. Madrid. Editorial: Magisterio Español. 1977

Sibilia, P. (2012). *Redes o paredes: la escuela en tiempos de dispersión*. 1ª.

Simkin, H. y Becerra, G. (2013) El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, vol. XXIV, núm. 47, pp. 119-142. Argentina. Ed.: Tinta fresca

Sousa, A. (1996). El constructivismo estructuralista: La teoría de las clases sociales de Pierre Bourdieu. *Reis*, 75, 145-172.  
<https://doi.org/10.2307/40184032>

Sunkel G. (comp) (2006). *El consumo cultural en América Latina*. Caracas: Convenio Andrés Bello. Agenda Iberoamericana

Szurmuk, M. y Robert, I. (2009) *Diccionario de los Estudios Culturales Latinoamericanos*. Siglo XXI Editores. ISBN: 978-607-03-0060-8

Terceros, C. (2002) «Concepciones de infancia y prácticas comunicativas de socialización en la niñez quechua de Cororo, Bolivia», Tesis de maestría en Lingüística Indoamericana, CIESAS, INI.

Tirado, F. (2005) Reseña de "Reassembling the Social: An introduction to Actor-Network-Theory" de Bruno Latour *AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana*, núm. Esp, P.1-7.

Torras, I. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal.

- Turkle, S. (2012) *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.
- Taylor, J. Bodgan, R. (1984). *“La observación participante en el campo”*. Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados. Paidós Ibérica
- Universidad Autónoma de México (2020) Encuesta nacional sobre hábitos y consumo cultural 2020. Análisis cualitativo y estadístico. Cultura Unach. <https://cultura.unam.mx/EncuestaConsumoCultural>
- Vicente de Castro, F. Cabanillas, M (2010). LA FAMILIA. UNA REALIDAD HISTÓRICA Y SOCIOCULTURAL. REVISTA GALEGO-PORTUGUESA DE PSICOLOGÍA E EDUCACIÓN Vol. 18, (2), 14º-2010 ISSN: 1138-1663
- Yubero, S. (2004). Socialización y Aprendizaje Social. Psicología social, cultura y educación (819-844). Pearson Educación. <https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capítulo+XXI+V.pdf>
- Yubero, S. Larrañaga, E. Navarro, R. Elche, M.(2018). Padres, hijos e internet. Socialización familiar de la red. Universitas Psychologica, vol. (17), núm. 2.
- Zafra, R. (2015). Educación y cultura-red: potencias y contradicciones para una transformación necesaria. *Profesorado* 19(2) (pp. 11-24) <http://www.ugr.es/%7Eerecfpro/rev192ART1.pdf>
- Zafra, R. (2010). UN CUARTO PROPIO CONECTADO (Ciber) espacio y (auto) gestión del yo. Fórcola. ISBN: 978-84-15174-48-6 (móvil)

## ANEXOS

### **Anexo 1 compilación de trabajo de campo**

Se analizan los acercamientos hasta el momento, realizando la transcripción y análisis de un total de cinco diarios de campo y dos entrevistas semi estructuradas. En primera instancia se analizan narraciones y comentarios obtenidos con las familias, niños y niñas participantes que dan cuenta de la realidad en la que se sitúan.

En la tabla 1.2 se realiza la categorización de esta información para su análisis como un preliminar de la triangulación y comparación a la cual estos datos serán sometidos posteriormente, en ella se encuentran concentradas siete categorías.

Productos culturales	cotidianidad	Percepción los padres acerca de la conducta	Socialización digital	Segregación digital	Negociaciones en torno a consumos y dispositivos.	Percepción sobre la pandemia
Televisión/ Netflix/películas/ Telenovelas	2-3 horas al día	Vicio	Comparten tiempo entre hermanos	Por sus preferencias, no ven TV, videos o películas juntos	Firma de contrato al obtener su celular. Obtención de tiempo de juego por cuidar a los menores Disminución de tiempo en dispositivos por comportamiento	Aumento el uso de celulares. Necesidad de internet en casa "por la pandemia, nos sentimos más en la tecnología" Sufrimiento sin internet.
YouTube	2-3 horas al día	Mal comportamiento/amañados				
Música						
Videojuegos (minecraft/ Freefire)	1 hora por semana/ 1 hora al día	Mal comportamiento/amañados	Comparten tiempo entre hermanos y pares después de la escuela			

Tabla 1.2 Concentrado de categorías de análisis (Elaboración propia Liévano 2022)

Ente las principales aseveraciones mencionadas en estas categorías encontramos, los productos culturales, que cumplen con el acercamiento a

conocer los consumos culturales existentes en esta colonia semi urbana, se enlistan entonces algunos productos siendo los más consumidos, el YouTube © y la televisión en la modalidad de *streamings* como Netflix o aplicaciones de celular, los productos que más se consumen son telenovelas y tutoriales de videojuegos. Los videojuegos son también un consumo frecuente sobre todo entre los niños y niñas de edad escolar.

En cuanto a la segunda columna basada en la cotidianidad, en esta categorización es representada con el tiempo que pasan realizando estas actividades, lo que permite ver que es parte de sus actividades diarias, sin embargo en este punto del análisis es necesario apuntalar discrepancias verbales al momento de obtener esta información, los discursos sobre todo de las madres y padres de familia se centran en mostrar que el tiempo que sus hijos pasan consumiendo videos o videojuegos es menor al que realmente es, esto se encontró en el análisis comparativo donde refieren por ejemplo: Aseguran que el uso de las dispositivos se encuentra controlado por el tiempo, cuando al mismo tiempo verbalizan que se pasan horas y horas en el televisor, YouTube© o videojuegos. Esto relacionado con la columna 3 de la tabla, donde los padres y madres de familia hacen alusión a la conducta resultando de estos consumos, se vinculan estos productos culturales a conductas, como el vicio, refiriendo a que no se logran controlar los instintos del niño o niña por consumirlos, también se denotan las relaciones de poder ejercida por ambos agentes relacionando los consumos culturales digitales con lo que refieren a “conductas negativas” o “mal comportamiento”.

Las columnas cuatro y cinco, engloban el principal interés de la investigación, las columnas denominadas como socialización y segregación digital brindan un acercamiento a la búsqueda de la articulación de cómo los consumos culturales digitales realizan o interfieren en la socialización, en el análisis llama la atención la forma en la que el vasto acceso a poder elegir entre muchos productos digitales, hace que la segregación se realice

incluso dentro de las familias, en el pasado, la ver la televisión era una actividad colectiva, en familia, pero muchas veces no era elegido sino que quien ejerciera el mayor poder decidía que era lo que se veía. En la actualidad los productos culturales son tan diversos que padres, madres e hijos pueden estar compartiendo el mismo espacio y, sin embargo, aunque se encuentran realizando la misma actividad que es ver la televisión, sea en la modalidad de *streaming* o de YouTube, están consumiendo diferentes productos, tutoriales de juegos, novelas o películas.

En la columna seis podemos visualizar las negociaciones y las relaciones de poder que se ejercen dentro de la familia, como se constituyen acuerdos escritos o no relacionados con los consumos culturales digitales, donde estos consumos se convierten en una moneda de cambio para realizar lo que el otro quiere, aquí podemos bien dilucidar el poder con la concepción de Moises Naim (2013) , el poder es lo que hace que el otro haga lo que queremos, incluso podemos ver esta columna como los micropoderes de la agencia en la familia.

Y para terminar en la columna siete se enmarca el contexto del comienzo de esta investigación, la perspectiva de la pandemia, el aumento innegable de dispositivos a partir de la pandemia y como esto pasó de ser un lujo a una necesidad en esta colonia semi urbana.

## **Anexo 2 Guía de entrevista**

### **CUESTIONARIO ABIERTO PARA PADRES DE FAMILIA**

Nombre:

Edad

Fecha de aplicación:

Lugar de aplicación:

Padres de:

1.- ¿Cómo está conformada su familia? (dar pauta a la descripción) dirigir hacia el niño o niña de interés (todo lo que permita conocer un panorama de la situación familiar)

2.- ¿Qué actividades en familia? realizan

3.- ¿Cuántas horas diarias dedica a actividades relacionadas con ver tv? Redes sociales, videos, celular

4.- ¿Cuáles son los aparatos electrónicos (especificar) más usados en casa?

Computadora

5.- ¿Cuánta con redes sociales? (WhatsApp, Facebook, Twitter) También hijos?

6.- ¿Ve videos en YouTube©? ¿De qué tipo?

7.- ¿Comparte alguna de estas actividades con sus hijos? ¿Cuáles?

8.- ¿Qué actividad considera que es popular entre los niños?

9.- ¿Qué tipo de videos o actividades digitales son comunes en sus hijos u otros niños?

10.- ¿Qué piensa de las nuevas tecnologías? ¿Internet, videos, zoom etc.?



### **Anexo 3 Plan de trabajo**

Se presentan las siguientes técnicas e instrumentos a utilizar para la recolección de datos de la investigación denominada Consumos culturales digitales y procesos de socialización en niños y niñas de educación primaria.

Se pretende realizar un trabajo integral que integre a niños de educación primaria y padres de familia.

Técnica o instrumento	Descripción de la actividad	Espacios	Objetivo	Materiales
Diario de campo	Se realizarán observaciones en diferentes momentos de actividades de los niños y niñas, se presente estar presente durante sesiones de juego, en la escuela y convivencia con los padres.	Escuelas Lugares de confluencia (campo de futbol y parques) Hogares	Observar las actividades cotidianas y el desarrollo de actividades relacionadas o no con las tecnologías.	Diario de campo plumas Dispositivos de audio celular
Dibujo	Se le entregara a los niños y niñas una hoja de papel con indicaciones de dibujar sus actividades comunes cuando no se encuentra en la escuela.	Se realizará en conjunto, en un lugar ajeno a la casa, propuesta mesas frente al campo de futbol.	Conocer las actividades relacionadas o no con la tecnología, con quien y que se lleva a cabo.	Hojas impresas con instrucciones Lápices de colores Lápices Borradores celular

Cuestionario abierto	Se realizan preguntas abiertas, guiadas a partir de las preguntas en el cuestionario abierto que enfoquen a las actividades que los padres de familia realizan con los niños y niñas.	Se realizarán de manera personal, en los hogares de las familias.	Conocer la visión de los adultos respecto a las actividades relacionadas con los consumos digitales, así como la perspectiva de los adultos en cuanto al contenido que comparten con sus hijos y como se llevan a cabo.	Cuestionario abierto Celular Grabadora de voz
Juegos digitales <i>Jeopardy</i>	A partir de juegos se sugieren opiniones a los niños y niñas relacionados con los consumos digitales.	Se realizan en grupo o individuales en un espacio ajeno a la casa sin presencia de los adultos.	Alentar opiniones y debates respecto a contenidos digitales	Computadora Celular Bocinas Grabadora de voz y video
Elaboración de trayectorias de consumo	Se pretende realizar trayectorias de consumo individuales de los agentes colaboradores	A partir de los observables e información recaudada, se realiza un análisis de la información relacionada con los consumos. elaboración personal de la investigadora	Articular las características relacionadas con los consumos con la finalidad de identificar exclusivamente el proceso de consumo cultural digital y los procesos de socialización vinculados a estos.	Computadora productos del taller

Tabla 1.3 Propuesta de plan de trabajo (Elaboración propia)

## ANEXO 4 Matriz de actividades digitales

ID	Contenido de cita	Comentario
1:3	puedo jugar	Entre las actividades que más se presentan en las familias colaboradoras es el juego digital, en todas las familias los niños y niñas juegan (Minecraft, los denominados “jueguitos” de Facebook o páginas de navegadores.
1:7	jugar un ratito	El tiempo en el que se lleva a cabo la actividad de juegos digitales no está regulado, existe una discrepancia en lo que se observa y lo que refieren padres, madres y niños, en los acercamientos etnográficos podríamos hablar de una brecha entre lo que se hace, lo que se dice que hace y lo que se considera que se debe hacer
1:12	su celular estaba en su lado izquierdo y de vez en cuando escribir algún mensaje	La presencia de los dispositivos durante los acercamientos y entrevistas es imprescindible, se encuentran presentes en todo momento.
1:16	buscar en internet cómo se hacía	La pandemia surge como principal potenciadora del acercamiento a medios digitales, en internet muchos comentan “buscar como hacer las cosas” desde la elaboración de figuras de plastilina, así como recetas de cocina u operaciones matemáticas. Estos primeros acercamientos, mostraron los diferentes usos del internet y padres de familia y niños continúan utilizando estas herramientas de búsqueda.
1:19	entre que tomaban sus clases y veían la tele al mismo tiempo	Continúa la presencia de las clases en línea como referencia del acercamiento a las actividades digitales, también a la referencia de espacios compartidos, por ejemplo, cuando los niños tomaban clases en línea tenían

		oportunidad de interacción con otros miembros de la familia y con otros dispositivos, a diferencia de cuando están en la escuela, donde la atención se concentra en las clases.
1:20	corriendo el cuarto a ver la película no mencionó qué película, el del medio (hijo) estaba ahí pidiendo nuevamente el celular	Otra mención sobre los espacios, las áreas se relacionan con los dispositivos, por ejemplo, ver videos en la sala porque ahí se localiza la televisión inteligente (Smart Tv) El celular es el dispositivo más presente para los adultos y niños, en el caso de los niños que no cuentan con dispositivo propio se despliegan negociaciones en torno al uso, intercambios y acuerdos, regularmente ligados al “buen comportamiento” (de alguna manera los padres median el uso de los dispositivos)
1:24	ya me aburrí ya me quiero ir a ver la tele	Si bien Martín Barbero aborda desde hace años que la televisión es parte de la cotidianidad familiar, el cambio se centra en los programas que se ven en la actualidad, esto como menciona Barbero en de los medios a las mediaciones (1987) se encuentra ligado al poder adquisitivo de las familias. A su vez Canclini menciona los consumos culturales como espacios de diferenciación social.
2:5	a veces buscaban en internet	Las búsquedas en internet son de los principales usos de los dispositivos, posible educación informal mediante videos y páginas de internet.
3:1	las actividades que realizan en familia destacan ver películas y caricaturas regularmente	Esta cita marca una diferencia en lo encontrado, entre la familia N y la familia P, mientras que en la familia N no es común compartir tiempo alrededor de los dispositivos o productos culturales, mientras que en la familia P se realizan actividades en familias, con atenuantes como diferentes preferencias de productos culturales, entre las características

		diferenciadoras de estas familias encontramos diferenciación económica y genero de los infantes, mientras que la familia P tiene 3 hijos, la familia P tiene 2 hijas y un hijo. (Género y poder adquisitivo, económico)
3:12	considera que las actividades más comunes de los niños es el uso de los celulares y del internet sobre todo en los vídeos	Reafirmación del uso de celulares, introduce los videos como uno de los principales productos consumidos a través de los celulares, entre ellos plataformas como YouTube y Tik tok, este contenido audiovisual en el caso del YouTube es relativamente seleccionado por los niños y adultos a diferencia del TikTok, los videos que regularmente ven son videos al azar y en tiempo más cortos que en YouTube (Elección y agencia)
4:4	al fondo se escuchaban algunas instrucciones sobre los videojuegos	Presencia de la interacción social mediada por dispositivos, niño de 12 años comparte actividades con sus compañeros de escuela dentro de Freefire, se presenta como una extensión de un espacio físico (la escuela) ahora en la casa.
4:8	tenemos dos, pero más los niños están viendo siempre acá en la de a dentro están viendo siempre YouTube© ya ven unos juegos	Se relaciona con el consumo de producción audiovisual ahora relacionado con los tutoriales que se mencionaban anteriormente, buscar como realizar tareas, este patrón se extiende a los videojuegos.
4:14	yo si ellos no	La cotidianidad de los dispositivos compartidos, en las familias los padres comparten mayormente sus dispositivos con los niños ya que estos últimos no cuentan con dispositivos propios lo que permite según palabras de los padres "limitar" el tiempo de uso o da pie a negociaciones o acuerdos, respecto a tareas y comportamiento.
4:16	le presto el mío para jugar un ratito una hora una vez por semana, una hora y regularmente no lo usa	
4:17	juegan regularmente ese Free Fire Se conectan con otros amigos de la secundaria y se conectan con otros cuatro y ahí juegan los cuatro	Indicios de interacción digital mediada por dispositivos con personas cercanas

4:18	También entra a jugar eso, entra a jugar con ellos	Participación de miembros de la familia, en este caso hermano menor a un espacio que si no fuera mediado por los dispositivos no fuese posible y que es requerido por el video juego (Entra a jugar cuando no completan el equipo, ya que una regla parental es no jugar con extraños)
4:22	más el YouTube y el mayor que le gusta ver películas en Netflix	La nueva televisión, los streamings
4:24	con eso del minecraft y del freefire, eso tiene su cabeza ahorita cómo es lo que hace su hermano más grande también él, es lo mismo y quiere estar ahí	La edad aparece como un factor determinante en los consumos, por su parte los niños mayores de 8 años buscan esta ola globalizadora, consumiendo juegos y videos que se consumen con alta popularidad, así como el llamado game youtube, donde streamers dan tutoriales o comentan partidas de estos juegos.
4:27	las novelas turcas sí esos me gustan más porque son más sinceras y no tienen, así como desnudos o escenas de sexo también veo como doramas	La modificación de las elecciones, hablan de un consumidor crítico, de incluso una crítica hacia la determinada "cultura" impuesta por medios nacionales, como la repetición de los patrones en contenidos de novelas que eran consideradas como una espina dorsal en los contenidos de las familias mexicanas.
5:10	el internet ayuda a hacer las tareas y a mantenerlo quieto	El uso de los dispositivos y productos culturales como una herramienta de consulta y como una parte de la educación informal, refiriéndome a que los dispositivos median el comportamiento y el intercambio de tareas, en palabras de las madres de familia se portan mejor o peor o realizan actividades como limpiar, ordenar o cuidar a sus hermanos menores, a cambio de jugar o ver videos.

<p>6:1 6:14 6:5</p>	<p>Más juega con mi celular ver Goku o mira de esos videos en el Tik Tok lo que hace es jugar en su celular es más como que pasa su tiempo TikTok que me salen varios videos, pero hay de varias cosas más de Minecraft es de lo que más veo, pero también juego 123 Player qué es donde hay varios jueguitos a veces juego</p>	<p>EL Tiktok como plataforma audiovisual y la continua presencia de los videojuegos presentes más frecuentemente en niños varones.</p>
<p>6:16</p>	<p>las buscábamos allí en internet, pero hay que tener cuidado porque yo veo que puede bajar muchas cosas de violencia de pistolas</p>	<p>mediación de la madre en cuanto a los consumos, solamente aparece en 1 de las 4 familias, donde la madre revisa las descargas que su hijo genera durante el día, es decir una vez que ya fueron utilizados por el niño.</p>

## ANEXO 5 (Tablas de códigos)

### Anexo 5.1 Tabla de código actividades digitales/socialización/segregación

ID	Contenido de cita	Códigos
1:3	puedo jugar	Actividades digitales
1:7	jugar un ratito	Actividades digitales
1:12	su celular estaba en su lado izquierdo y de vez en cuando escribir algún mensaje	Actividades digitales
1:16	buscar en internet cómo se hacía	Actividades digitales
1:19	entre que tomaban sus clases y veían la tele al mismo tiempo	Actividades digitales
1:20	corriendo el cuarto a ver la película no mencionó qué película el del medio estaba ahí pidiendo nuevamente el celular	Actividades digitales
1:24	ya me aburrí ya me quiero ir a ver la tele	Actividades digitales
2:5	a veces buscaban en internet	Actividades digitales
3:1	las actividades que realizan en familia destacan ver películas y caricaturas regularmente	Actividades digitales
3:12	considera que las actividades más comunes de los niños es el Uso de los celulares y del internet sobre todo en los videos	Actividades digitales
4:4	al fondo se escuchaban algunas instrucciones sobre los videojuegos	Actividades digitales Socialización y convivencia
4:8	tenemos dos, pero más los niños están viendo siempre acá en la de a dentro están viendo siempre YouTube© ya ven unos juegos	Actividades digitales
4:14	yo si ellos no	Actividades digitales
4:16	le presto el mío para jugar un ratito una hora una vez por semana, una hora y regularmente no lo usa	Actividades digitales
4:17	juegan regularmente ese freefire Se conectan con otros amigos de la secundaria y se conectan con otros cuatro y ahí juegan los cuatro	Actividades digitales integración digital y modificaciones Socialización y convivencia
4:18	También entra a jugar eso, entra a jugar con ellos <sup>[P]<sub>SEP</sub></sup>	Actividades digitales Socialización y convivencia
4:22	más el YouTube y el mayor que le gusta ver películas en Netflix	Actividades digitales Productos culturales
4:24	con eso del minecraft y del freefire, eso tiene su cabeza ahorita cómo es lo que hace su hermano más grande también él, es lo mismo y quiere estar ahí <sup>[P]<sub>SEP</sub></sup>	Actividades digitales
4:27	las novelas turcas sí esos me gustan más porque son más sinceras y no tienen, así como desnudos OO escenas de sexo también veo como doramas	Actividades digitales Productos culturales



5:10	el internet ayuda a hacer las tareas y a mantenerlo quieto	Actividades digitales Comportamiento digital y integración digital y modificaciones Segregación familiar digital
6:1	lo que hace es jugar en su celular es más como que pasa su tiempo	Actividades digitales Dispositivos
6:5	más juega con mi celular ver Goku o mira de esos videos en el tik tok	Actividades digitales Productos culturales
6:14	TikTok que me salen varios videos, pero hay de varias cosas más de minecraft es de lo que más veo, pero también juego 123 player qué es donde hay varios jueguitos a veces juego	Actividades digitales Productos culturales
6:16	las buscábamos allí en internet, pero hay que tener cuidado porque yo veo que puede bajar muchas cosas de violencia de pistolas	Actividades digitales Comportamiento Condición Productos culturales

### **Anexo 5.2 Tabla de código productos culturales**

ID	Contenido de cita	Códigos
3:4	las películas de terror y las caricaturas	Productos culturales
3:5	vídeos en YouTube	Productos culturales
3:6	los vídeos más vistos son los de carritos música y vídeos de princesas	Productos culturales
3:8	vídeos musicales no especifica cuáles	Productos culturales
3:9	n jueguitos de celular cómo encuentra la diferencia o los colores	Actividad sin dispositivos Productos culturales
4:1	música de cuna	Presencia de dispositivos a temprana edad Productos culturales
4:9	unos hombres que les enseñan cómo hacer unos juegos o avances de película o explicaciones de cosas raras como extraterrestres o documentales, pero más o menos de videojuegos	Productos culturales
4:11	de este de minecraft ven mucho eso de minecraft como jugar los desempeñan como estrategia	Productos culturales
4:12	jugando freefire	Productos culturales
4:13	películas es lo que siempre veo	Productos culturales
4:20	en Netflix	Productos culturales
4:21	una aplicación que es turca que veo novelas turcas <sup>P1</sup> <sub>SEP</sub>	Dispositivos Productos culturales
4:22	más el YouTube y el mayor que le gusta ver películas en Netflix	Actividades digitales Productos culturales

4:27	las novelas turcas sí esos me gustan más porque son más sinceras y no tienen, así como desnudos 00 escenas de sexo también veo como doramas	Actividades digitales Productos culturales
4:28	granja de Zenón y ahí salió un gallo	Presencia de dispositivos a temprana edad Productos culturales
5:3	depende de lo que haya a veces novela a veces película O A él le gusta ver caricaturas de esas que pasan en la tele	Productos culturales
5:5	s de Minecraft y de juegos uno de los niños comenta que él ve videos y también Netflix puras películas de terror y a veces caricatura	Productos culturales
5:6	los jueguitos haciendo referencia al Minecraft o lo menciona como ese que juega	Productos culturales
6:5	más juega con mi celular ver Goku o mira de esos videos en el Tik Tok	Actividades digitales Productos culturales
6:6	algunas cosas de pistolas o de sangre y eso sí no se lo dejo ver	Condición Productos culturales
6:8	WhatsApp Facebook	Productos culturales
6:9	Tik Tok	Productos culturales
6:12	Minecraft	Productos culturales
6:14	TikTok que me salen varios videos, pero hay de varias cosas más de Minecraft es de lo que más veo, pero también juego 123 player qué es donde hay varios jueguitos a veces juego	Actividades digitales Productos culturales
6:15	123 playe	Productos culturales
6:16	las buscábamos allí en internet, pero hay que tener cuidado porque yo veo que puede bajar muchas cosas de violencia de pistolas	Actividades digitales Comportamiento Condición Productos culturales
7:1	Tik Tok	Productos culturales

### **Anexo 5.3 Tabla de código dispositivos**

ID	Contenido de cita	Códigos
1:1	reproductores de discos	Dispositivos
1:2	puedo jugar con tu celular	Dispositivos
1:6	la televisión	Dispositivos
1:10	Celular	Dispositivos
1:11	un celular	Dispositivos
1:17	le compré una tablet	Dispositivos
3:7	2 celulares y 2 televisiones en casa no tienen computadora ni Tablet	Dispositivos
4:15	la verdad el mayor, el mayor tiene un celular	Dispositivos

4:19	el celular mi celular, el de D... el mayor, y las teles, dos teles	Dispositivos
4:21	una aplicación que es turca que veo novelas turcas <sup>F</sup> <sub>SEP</sub>	Dispositivos Productos culturales
5:4	tenemos 2 teles 2 celulares (El Niño interrumpe diciendo que la tablet está rota y casi no se puede usar y menciona que tiene un ipad)	Dispositivos
6:1	lo que hace es jugar en su celular es más como que pasa su tiempo	Actividades digitales Dispositivos
6:7	s es el celular y la tele	Dispositivos

#### **Anexo 5.4 Tabla de código segregación familiar digital**

ID	Contenido de cita	Códigos
3:3	uno de los niños no estoy de acuerdo con lo que van a ver entonces se separan para ver cosas diferentes	Segregación familiar digital
3:10	esta actividad es principalmente realizada por los niños sin compañía de sus padres	Segregación familiar digital
4:6	en familia ni una	Segregación familiar digital
4:7	porque no vemos tele juntos porque yo no veo tele casi, más me la paso en el cuarto viendo celular y los niños ven sus programas de caricatura que ven ellos	Segregación familiar digital
5:7	desconocer sobre los programas y juegos	Segregación familiar digital
5:10	el internet ayuda a hacer las tareas y a mantenerlo quieto	Actividades digitales Comportamiento integración digital y modificaciones Segregación familiar digital
6:3	pues más que nada las tareas	Actividad sin dispositivos Segregación familiar digital

#### **Anexo 5.5 tabla de código socialización y convivencia**

ID	Contenido de cita	Códigos
3:2	ve en la televisión juntos	Socialización y convivencia
4:4	al fondo se escuchaban algunas instrucciones sobre los videojuegos	Actividades digitales Socialización y convivencia
4:5	seguimos escuchando de fondo los gritos por los juegos en el celular	Socialización y convivencia
4:17	juegan regularmente ese freefire Se conectan con otros amigos de la secundaria y se conectan con otros cuatro y ahí juegan los cuatro	Actividades digitales integración digital y modificaciones Socialización y convivencia

4:18	También entra a jugar eso, entra a jugar con ellos <sup>[P]<sub>SEP</sub></sup>	Actividades digitales Socialización y convivencia
4:25	pues el internet está bien, porque nos ayuda a para hacer las tareas, a veces, alguna tarea que no entendemos lo investigamos	integración digital y modificaciones Socialización y convivencia
6:10	pues más vídeos sí juntos	Socialización y convivencia
6:11	o internet a veces buscamos de su tarea o cuando no sabemos bien cómo hacerlo por ejemplo como a él le gusta hacer dinosaurios a veces buscamos en el YouTube cómo hacer los dinosaurios	Socialización y convivencia
6:13	ahí juego y tengo una casa grandota como mi hermana me enseñó y su novio ellos jugaban antes y ellos me enseñaron a jugar ahí	Socialización y convivencia

### **Anexo 5.6 Tabla código de referencia a clases en línea**

ID	Contenido de cita	Códigos
1:21	era más fácil en línea	Referencia a clases en línea (cambios)
1:22	pero ni aprendían luego no entendían las indicaciones o les dejaban tarea que no podían hacer entonces yo tenía que ocupar de mi tiempo	Referencia a clases en línea (cambios)
1:23	sí es que fue bastante tiempo en línea, pero bueno ahora a ver cómo es en presencial <sup>[P]<sub>SEP</sub></sup>	Referencia a clases en línea (cambios)
2:2	no porque primero y segundo grado lo había llevado en línea	Referencia a clases en línea (cambios)
2:3	había sido difícil estar en la pandemia porque un su hijo no aprendía bien que muchos de sus compañeros apenas sabían leer y escribir	Referencia a clases en línea (cambios)
2:4	los maestros sólo daban 1 hora solamente entraban dejaban tarea y prácticamente los niños tenían que hacerlo solo a veces buscaban en internet	Referencia a clases en línea (cambios)
5:8	El Niño a lo que responde que era difícil que se quedara quieto porque se aburría y que no podía tomar sus clases	Referencia a clases en línea (cambios)
5:9	Uso de los celulares e internet incremento	integración digital y modificaciones Referencia a clases en línea (cambios)

### **Anexo 5.7 Tabla de código modificaciones de acceso digital**

ID	Contenido de cita	Códigos
----	-------------------	---------

1:18	no teníamos internet y en el celular era más fácil contratar un plan ya con unos 50 MXN ya le duraba bastante <sup>SEP</sup>	integración digital y modificaciones
4:17	juegan regularmente ese freefire Se conectan con otros amigos de la secundaria y se conectan con otros cuatro y ahí juegan los cuatro	Actividades digitales integración digital y modificaciones Socialización y convivencia
4:25	pues el internet está bien, porque nos ayuda a para hacer las tareas, a veces, alguna tarea que no entendemos lo investigamos	integración digital y modificaciones Socialización y convivencia
5:9	Uso de los celulares e internet incremento	integración digital y modificaciones Referencia a clases en línea (cambios)
5:10	el internet ayuda a hacer las tareas y a mantenerlo quieto	Actividades digitales Comportamiento integración digital y modificaciones Segregación familiar digital

**Anexo 5.8 Tabla código comportamiento ligado a los dispositivos y actividades digitales**

ID	Contenido de cita	Códigos
2:7	le llamaba la atención o le pedía que hiciera la tarea él no lo hacía y se golpeaba el cabeza, frustrado que no quería hacer las cosas	Comportamiento
3:13	principal desventaja es que pasan mucho tiempo en los celulares.	Comportamiento
4:2	bájale la tele el sin separar la mirada del celular que llevaba en las manos camino hacia la tele y le baja	Comportamiento
4:10	los 2, el mayor y y el de en medio y el bebé que también ya se hizo adicto porque le gusta ver muchos videos	Comportamiento Presencia de dispositivos a temprana edad
4:26	pero los videojuegos no, porque ya los niños ya están amañados con los videojuegos,	Comportamiento
5:10	el internet ayuda a hacer las tareas y a mantenerlo quieto	Actividades digitales Comportamiento integración digital y modificaciones Segregación familiar digital
6:16	las buscábamos allí en internet, pero hay que tener cuidado porque yo veo que puede bajar muchas cosas de violencia de pistolas	Actividades digitales Comportamiento Condición Productos culturales

### **Anexo 5.9 tabla de código actividades sin dispositivos tecnológicos**

ID	Contenido de cita	Códigos
1:5	jugando en la calle	Actividad sin dispositivos
2:1	había jugado tenta con sus amigos	Actividad sin dispositivos
2:6	también había jugado y que había platicado con sus amigos	Actividad sin dispositivos
3:9	En jueguitos de celular cómo encuentra la diferencia o los colores	Actividad sin dispositivos Productos culturales
3:11	salen a la calle a jugar	Actividad sin dispositivos
4:23	juegan mucho fútbol juega a tenta	Actividad sin dispositivos
5:1	3 niños jugando en la calle sobre la banqueta con bloques formando figuras	Actividad sin dispositivos
5:2	yo pongo al niño hacer su tarea a veces juega o dibuja yo no le doy mi celular	Actividad sin dispositivos
6:2	mucho hacer dinosaurios de plastilina	Actividad sin dispositivos
6:3	pues más que nada las tareas	Actividad sin dispositivos Segregación familiar digital
6:4	n las tardes también el juego carritos o dibujos en su cuaderno <sup>SEP</sup>	Actividad sin dispositivos

### **Anexo 5.10 Tabla de código negociaciones**

ID	Contenido de cita	Códigos
1:4	molestando no le iba a dar el celular	Negociaciones
1:8	ayudando a cuidar al niño	Negociaciones
1:9	molestando no vas a jugar en la noche ni me vayas a pedir el celular	Negociaciones
4:3	se fue hacia el cuarto ella le dijo que sólo tenía una hora	Negociaciones
6:6	algunas cosas de pistolas o de sangre y eso sí no se lo dejo ver	Negociaciones Productos culturales
6:16	las buscábamos allí en internet, pero hay que tener cuidado porque yo veo que puede bajar muchas cosas de violencia de pistolas	Actividades digitales Comportamiento Negociaciones Productos culturales