



LOS SIGNIFICADOS DE INTERNET EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

Joaquín Hernández González
UPN Ajusco

Cuitláhuac Isaac Pérez López
UPN Ajusco

N Minoa Reséndiz
UPN Ajusco

Introducción

La aparición de Internet, y las diversas tecnologías digitales que la acompañan, fue gestada a lo largo de varias décadas. La complejidad de las tecnologías y su ensamblaje como tecnologías fáciles de usar requirió el diseño de procesadores cada vez más poderosos y de programas más elaborados. El lanzamiento por Apple del teléfono celular iPhone conectado a internet, en 2007, fue un punto culminante para extender las tecnologías digitales en el mundo. Ahora era posible mantenerse conectado de manera fácil con las personas y usar Internet desde casi cualquier lugar del mundo (Arthur, 2015).

En los medios de comunicación social, televisión y revistas, se planteó que Internet y las computadoras eran una forma de cambiar las prácticas educativas. La escuela necesitaba adaptar sus formas de enseñanza para aprovechar las tecnologías digitales y dar cabida a nuevos contenidos y formas de aprendizaje.

El problema que buscamos estudiar es: ¿Cuáles son los significados acerca de internet que manejan los estudiantes de una escuela de bachillerato? ¿En qué forma estos significados sobre internet generan nuevas posibilidades o limitaciones en los aprendizajes que realizan?

Tecnologías digitales y jóvenes: acceso y significados

La investigación sobre las computadoras y su uso por los jóvenes ha cambiado en las dos décadas pasadas. En una mirada global se observan cambios en los problemas investigados y el paso a una visión multidisciplinaria. Estudios como el de Covi y López (2013) permitieron conformar una base empírica acerca del acceso y uso de las tecnologías digitales en universitarios mexicanos. En tanto, Morduchowics (2014) analizó el acceso, significados y prácticas que realizan los adolescentes argentinos en los medios de comunicación y las tecnologías digitales. Identifica el uso de múltiples pantallas (televisión, computadora, celular) y la penetración de internet en la cultura popular de los jóvenes.

Por su parte, Winocur (2009), con una visión multidisciplinaria, analizó la incorporación de los celulares inteligentes en la vida de jóvenes mexicanos y los significados de estar conectados: seguridad personal, sentirse acompañado, manejo de la identidad en internet, nuevas formas de sociabilidad y entretenimiento. Los chicos consideran a la conexión como un espacio para ser joven, los medios digitales abren nuevas formas de conformar su yo y experimentar la pertenencia a grupos diversos.

Las tecnologías digitales y su incorporación en las prácticas educativas

Un cambio relevante fue el paso al estudio de la incorporación de las tecnologías digitales en la escuela desde una visión multidisciplinaria. Entre la multitud de investigaciones, en distintos niveles educativos, tenemos la de Perelman (2012) quien estudió las lecturas exploratorias que realizan alumnos de primaria al buscar información en internet. Encuentra que en la lectura exploratoria, los alumnos ponen en juego distintos tipos de conocimientos, formulan hipótesis e inferencias para seleccionar los textos. Los alumnos ponen en juego conocimientos como la comprensión conceptual, identificar pistas gráficas y el conocimiento de los términos de una disciplina.

Por su parte, Kalman y Guerrero (2013) consideran que el aprendizaje de los docentes acerca del uso de las tecnologías digitales requiere apoyarse en su comprensión conceptual y destacan las tecnologías de diseño para elaborar propuestas de enseñanza, especialmente en la alfabetización en medios y el uso de representaciones multimodales del conocimiento. En tanto que Kalman (2013) describió los procesos de aprendizaje de tres docentes de enseñanza secundaria al usar las tecnologías digitales en sus aulas. Enfatiza la formación de los docentes en talleres, en un laboratorio de educación y tecnología, y la manera en que ellos aprenden a realizar actividades de diseño digital para la enseñanza.

Hernández y Reséndiz (2017) describieron las prácticas y significados de las tecnologías y dispositivos digitales que ponen en juego estudiantes de bachillerato. Identificaron prácticas orientadas a la comunicación con otros estudiantes (saludos, avisos, coordinar actividades) y de entretenimiento (escuchar música, ver videos y fotos) y otras prácticas dirigidas al estudio (estudiar, hacer tareas e informes de prácticas); ambas prácticas coexisten y se mezclan en las interacciones sociales en la escuela. No obstante que los estudiantes se muestran hábiles en el manejo de los dispositivos y programas informáticos, cuando pasan al contexto de los aprendizajes en el aula reconstruyen esas habilidades digitales en el ámbito del discurso académico: al buscar y seleccionar textos en internet, parafrasear ideas y escribir textos, colaborando en equipos y con la mediación de un profesor.

Las investigaciones revisadas indican la importancia de analizar a las tecnologías digitales en contextos específicos, sea en las escuelas o en la vida cotidiana, y describir las prácticas situadas en las que se genera su aprendizaje.

Internet y las metáforas usadas para entenderla.

El uso del lenguaje común incorpora múltiples expresiones metafóricas en la comunicación entre los sujetos. Lakoff y Johnson (1998) consideran que las metáforas son expresiones comunes en la vida cotidiana para hablar, pensar y en la acción. Las metáforas nos permiten entender una cosa en términos de otra, dan estructura a campos de significados emergentes. Ricoeur (1980) formuló una teoría de la metáfora basada en la tensión entre una significación literal y una significación figurada. Los atributos formulados acerca de un objeto son proyectados sobre un objeto distinto, creando una nueva significación. La interpretación metafórica establece una pertinencia semántica emergente que responde a la nueva significación.

Perspectivas teóricas

Los enfoques teóricos usados para discutir la incorporación de las computadoras en la educación tienen como contexto la disputa entre los seguidores del determinismo tecnológico y los de la formación social de la ciencia (Livingstone, 2005). En una forma general, en el determinismo tecnológico se afirma que las tecnologías “surgen” de la experimentación y la investigación técnicas. La Ciencia y la tecnología se desarrollan conforme a una lógica interna y dan forma al progreso social. Por su lado, el enfoque de la formación social afirma que la ciencia y el significado de una tecnología son un producto histórico y social situados, de manera contingente en un juego de fuerzas complejas (sociales, económicas y políticas) (Williams, 2018).

En las investigaciones revisadas se recurre a enfoques teóricos socioculturales (Geertz, 1987) para describir las prácticas y significados que tejen los sujetos en su acción social. En especial, los procesos de participación y aprendizaje de los sujetos en prácticas situadas o comunidades de práctica (Lave y Wenger, 1991), la apropiación de las tecnologías y la interacción de humanos y tecnologías en la vida cotidiana (Morley 2008). También se incorporan conceptos asociados al análisis de las prácticas concebidas como: “matrices de actividad humana, corporizadas y materialmente mediadas, organizadas de forma centralizada alrededor de un entendimiento práctico compartido” (Schatzky, Knorr-Cetina y Savigny, 2001: 11)

Adoptamos una concepción semiótica de la cultura como un texto que enlaza distintos significados y orienta las prácticas de los individuos (Geertz, 1987). Los significados se entrelazan desde lo cercano a las prácticas de los individuos a lo más general e histórico. En este sentido, el texto se recrea de acuerdo a la participación de los individuos en distintos contextos. En la medida en que los sujetos participan en las prácticas culturales, ellos amplían su conocimiento de los textos y realizan una co-construcción de los contextos en que participan (Cole, 1999).

Por último, Grint y Woolgar (1997) propusieron la noción de “tecnología como un texto” basados en los enfoques socioculturales. Las tecnologías pueden ser consideradas como textos que son escritos por los grupos que las diseñan, desarrollan y venden. Una vez puestas en circulación, las tecnologías son leídas por los consumidores e interpretadas de acuerdo a su uso y los significados generados por los usuarios en las

prácticas culturales. Esta propuesta trasciende la disputa entre el determinismo tecnológico y la formación social de la tecnología, apoya las investigaciones en un sentido práctico y con un enfoque sociocultural.

Método y contexto

El método utilizado en esta investigación fue cualitativo e interpretativo, en tanto estuvo dirigido a elaborar una descripción del discurso y prácticas culturales de los sujetos en un contexto particular (Geertz, 1987; Flick, 2004). El estudio fue realizado en espacios públicos del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH), plantel Sur, de la Universidad Nacional Autónoma de México. El trabajo de campo fue realizado en el segundo semestre de 2017 y el primero de 2018. La presente investigación es una continuación de otra sobre las habilidades digitales de los estudiantes de bachillerato (Hernández y Reséndiz, 2017).

En el trabajo de campo utilizamos entrevistas semiestructuradas, partimos de preguntas amplias, como ¿qué es para ti internet?, y luego formulamos preguntas específicas sobre los usos y las prácticas en internet. Un análisis inicial nos condujo a replantear varias preguntas e incorporar algunas otras específicas.

Utilizamos el procedimiento de enfocamiento progresivo, consistente en presentar una panorámica que luego se detalla al hacer acercamientos a sus partes. El análisis permite describir las partes del todo, rastrear sus relaciones e integrarlas en un reporte global (Flick, 2004; Weiss, 2017).

El trabajo de campo consistió en 24 entrevistas semiestructuradas a estudiantes. Los estudiantes tenían edades entre 15 y 20 años, abarcando los semestres de segundo a sexto, de los cuales 27 eran chicos y 15 chicas. Los estudiantes fueron seleccionados entre aquellos que usaban un dispositivo digital, en la explanada central, y que aceptaron ser entrevistados y grabados en audio.

Descripción analítica

En torno a Internet se han generado múltiples cambios en las prácticas socioculturales y las personas utilizan los dispositivos digitales para conectarse a ella sin mayores problemas. Sin embargo, fuera de los expertos que la operan y participaron en su diseño pocas personas en la vida cotidiana saben cómo fue diseñada y funciona la red mundial (Arthur, 2015). En este sentido, se puede considerar que Internet es un objeto cultural complejo que presenta múltiples significados, que alienta ciertas prácticas por medio de plataformas, como Google y Facebook, pero limita su comprensión al incorporarlas en dispositivos que se manejan con facilidad.

Los significados de Internet

El análisis de las entrevistas permitió identificar una serie de usos de Internet, en los que son combinados saberes prácticos con significados que se mezclan y, en un análisis, revelan un uso metafórico del lenguaje. Los significados identificados sobre Internet fueron:

- Depósito de información o biblioteca.
- Apoyo para hacer tareas y búsquedas información.
- Canal o medio de comunicación entre las personas y de entretenimiento
- Herramienta para hacer cosas.
- Usos de servicios y espacio virtual de grupos y comunidades.

En los tres primeros significados se agrupan los usos principales de Internet, aunque de manera interesante aparecen otros significados como herramienta para hacer cosas, uso de los servicios comerciales y los grupos o comunidades virtuales.

Depósito de información o biblioteca

Internet se considera como un lugar en que se guarda información. *Demian (16 años) dijo:*

“Bueno, lo que el internet es para mí es como un lugar en donde puedo encontrar de todo...” (agosto, 2017).

La metáfora de Internet como depósito enfoca su función de guardar información, cantidades enormes, y que se recuperan por medio de buscadores como *Google* o accediendo a sitios como el *“Rincón del vago”* o la *Wikipedia*. Conforme los estudiantes avanzan en el bachillerato, los docentes los orientan para que accedan a sitios más confiables y seleccionen documentos con información válida. Esta metáfora conlleva un aprendizaje de la manera en que se puede mejorar la búsqueda de la información y participar en prácticas de lectura y escritura académicas (Hernández y Reséndiz 2017). Aunque, conviene hacer notar que esta metáfora no aclara cómo organiza y recupera la información un buscador como *Google* (Arthur, 2015).

Apoyo en las tareas

Internet tiene como otro de sus significados el apoyo en las tareas escolares. Oscar (17 años) afirmó:

“Es una cosa que utilizamos para hacer trabajos de la escuela, es como... la conexión a cualquier cosa. Pues... a investigaciones, consultar libros, ver fotos en Instagram, videos... en YouTube” (julio, 2017). Daniela (17 años), por su lado, considero que: *“La tecnología (de internet) nos ayuda a que no nos tardemos tanto, y sea más fácil hacer las tareas”* (septiembre, 2017).

El significado de apoyo en las tareas es de orden práctico y se conecta con el significado de un lugar para investigar. Daniela destaca la rapidez y facilidad de Internet, distinta a realizar actividades de consulta en la biblioteca.

La realización de una búsqueda documental en internet pone en juego distintas metáforas, que tiene como base acciones corporales en un lugar más o menos desconocido, desde el uso de “navegar”, con las asociaciones que conlleva de meterse en un mar de información o “surfear” para acceder a ciertos “sitios”. La complejidad conceptual de entender las tecnologías es naturalizada al hablar de ellas en términos metafóricos cotidianos (Morley, 2008).

Medio de comunicación y entretenimiento

El significado de Internet como medio de comunicación aparece de manera continua. Sheila (15 años) dijo que:

“El internet para mí es como un medio de comunicación...”. Emiliano (18 años) fue más contundente: *“El internet sería el medio de comunicación que define a nuestra generación”* (noviembre, 2017). Oscar (17 años) afirmó: *“Uso Facebook. Veo cosas en YouTube, me gusta ver películas a veces por ahí. Veo bloggers (en YouTube)...”* (julio, 2017).

Este significado se asocia al uso de las redes sociales y la facilidad para comunicar lo que hacen o sienten con los amigos.

La metáfora de Internet como medio destaca las posibilidades de establecer conexión con otras personas y acceso a una multiplicidad de contenidos y bienes culturales. Los jóvenes desarrollan una sociabilidad intensa en las redes sociales y un modo de ser que destaca la empatía, la exposición del sí mismo y el compartir sus actividades.

Las plataformas digitales que dan soporte a las redes sociales (Facebook, Youtube) manejan tecnologías complejas pero, sumamente fáciles de usar por el usuario y entregan un resultado inmediato. Sin embargo, la idea de la conexión con otras personas oscurece los intereses comerciales de compañías para generar una conectividad entre ellas. Van Dick (2016) analizó la forma en que compañías como Facebook explotan la información de las personas y la venden a otras compañías.

Herramienta

El significado de Internet como una herramienta aparece asociado al trabajo escolar. José (17 años) afirmó:

“Es una herramienta para hacer muchas cosas, como tareas, entretenerse y cosas así”. Ana (16 años): *“Un medio de comunicación, una herramienta para investigar, para aprender cosas...”* (julio, 2017). Este significado incorpora la idea de participar y aprender, como el investigar te permite aprender cosas.

Internet como una herramienta es una metáfora compleja que remite a hacer cosas en la práctica, aprender a utilizarla y entrar a participar en comunidades, que pueden ser virtuales. Aunque los estudiantes enuncian este significado basado en intereses personales, también se reconoce a múltiples otros que hacen cosas

interesantes y uno se identifica. Internet como un medio de comunicación se expande y se abre a las búsquedas personales, a explorarla como un espacio que conjunta comunidades virtuales (Burbules y Callister, 2008). No obstante, permanece difusa la manera en que esta organizada Internet y la forma en que se puede llegar a participar en una comunidad virtual.

Emergentes: instalar programas, usar servicios comerciales y contacto con grupos.

Estos significados son referidos por varios de los entrevistados y podemos considerarlos como emergentes pues destacan usos “nuevos” que aprenden los estudiantes.

Fernando (17 años) dijo: *Bueno... yo aprendí en (el curso de) Expresión gráfica a instalar programas y a descargarlos, (uno que) se llama Corel... la maestra nos enseñó a manejarlo...* (octubre, 2017).

La instalación de programas informáticos, y su aprendizaje, es una forma de apoyar las habilidades digitales de diseño. La maestra de Fernando media su aprendizaje hacia un uso especializado de las tecnologías digitales.

Alejandro (18 años) considero que:

“Pues son como redes para muchas cosas... pues es un medio de comunicación con grupos que hacen cosas interesantes...” (julio, 2017). El contacto con grupos que manejan conocimientos específicos y habilidades se expande con las posibilidades de Internet.

Pensamos que estos dos significados de Internet profundizan en el uso de Internet como herramienta de aprendizaje, destacan la parte productiva que proporciona la red más allá del entretenimiento.

En buena medida, dan una forma concreta al uso de las tecnologías digitales y la materialidad presente en su diseño pero con significados relevantes para los sujetos, que aprenden a utilizarlas en un contexto específico (Leonardi, 2010).

Por otro lado, Gaby (19 años) afirmo que usa Internet:

“... para comprar ropa, a mí me gusta comprar ropa por internet y...no tienes que estar haciendo filas...” (agosto, 2017). El uso de internet como un servicio de compra aparece como un significado novedoso, probablemente tiene que ver con los contextos familiares, la participación y la confianza para realizar compras con medios electrónicos.

Internet como objeto cultural y las metáforas sobre su uso

Hay un entrecruzamiento de los usos prácticos de Internet con una comprensión metafórica, que se explicita en los significados anteriores. Los estudiantes aprenden las posibilidades que les ofrece Internet al participar en las prácticas escolares y, a su vez participan/descubren otros significados de Internet y

los dispositivos digitales. En buena medida, el uso del lenguaje cotidiano nos permite incorporarnos en prácticas culturales y, entonces, el recurso a las metáforas facilita la comprensión mutua, aunque todavía quede camino por recorrer hasta llegar a una comprensión conceptual básica. El Internet, como cualquier tecnología digital, cuenta con ciertas características en su diseño pero la manera en que se utiliza por los sujetos es lo que le da un significado (Livinstone, 2005; Rendón y Kalman, 2017).

Pensamos que los usos de las tecnologías digitales e Internet está relacionados con los significados emergentes que los sujetos les atribuyen, sea como dispositivos materiales y programas informáticos complejos, los cuales responden a conocimientos y especializados que se traducen a usos y términos metafóricos fáciles de comprender por los usuarios. El pensarla como una gran biblioteca puede facilitar su uso para buscar información, pero limita las posibilidades de explorar los grupos o comunidades virtuales que realizan actividades interesantes o que elaboran innovaciones educativas.

Las tecnologías digitales son objetos culturales en tanto son utilizados como herramientas para ciertos fines y su uso genera un significado social, del que los sujetos se apropian en sus actividades sociales. Los dispositivos digitales se incorporan en las prácticas culturales como herramientas para hacer algo y los sujetos les generan un significado propio al usarlos en un contexto cultural (Buckingham, 2008; Boyd, 2014).

Conclusiones

La primera conclusión es que los estudiantes entremezclan usos, significados y conocimientos durante el proceso de aprender a utilizar Internet. Pensamos que el hacer explícitos los significados utilizados permite reflexionar sobre las metáforas puestas en juego y ampliar la comprensión de los estudiantes. El conocimiento compartido al participar en ciertas prácticas culturales puede ser objeto de discusión y reflexión entre los participantes, de tal manera que los docentes medien en usos más poderosos de las tecnologías al utilizarlas como herramientas y, a su vez, sean receptivos a la manera en que los estudiantes las utilizan y aprendan con ellos. Las metáforas pueden ser consideradas como una herramienta para redescubrir la realidad. El papel principal de la metáfora es la conceptualización de un dominio abstracto por medio de otro dominio de la experiencia relativamente concreto (Lakoff y Johnson, 1998).

La segunda conclusión consiste en destacar la importancia de realizar más investigaciones sobre las prácticas situadas y los significados que manejan los sujetos participantes. Examinar las distintas prácticas y los significados que generan los participantes en torno a lo que hacen, discuten y proponen como situaciones de aprendizaje. El conocimiento compartido implícito puede ser llevado a un examen por medio de pequeños diálogos que expliciten los saberes y metáforas utilizadas.

La tercera conclusión es la necesidad de incorporar a los docentes en un conocimiento y dominio de las tecnologías digitales, al tomar talleres en los que se diseñen y prueben situaciones o tareas que conecten con la vida cotidiana y futura en ciertas profesiones. Apoyar a los docentes con los reconocimientos y

hacer que ellos trabajen con especialistas en ciertas áreas académicas o científicas, debatan sus propuestas y publicar las experiencias exitosas y aquellas que posibilitaron reflexionar sobre experiencias fallidas.

La cuarta conclusión es apoyar el establecimiento de sitios de internet locales en los que se diseminen las experiencias de los docentes, se discutan propuestas en las que se incorporen nuevas formas de mostrar los conocimientos con apoyos multimedia y se participe en comunidades de aprendizaje sobre temas relevantes para los estudiantes.

Finalmente, pero no en último lugar, repetir el asunto de la actualización en infraestructura y la mejora de los servidores y redes Wifi que faciliten el uso de las tecnologías digitales, sea para que los docentes experimenten propuestas de enseñanza o que los estudiantes muestren lo que han aprendido a hacer.

Referencias Bibliográficas

- Arthur, Charles (2015). *Las Guerras digitales. Apple, Google, Microsoft y la batalla por internet*. México: Océano.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated. The social lives of networked teens*. New Haven: Yale University Press.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Burbules, N. y Th. Callister (2008). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires: Granica.
- Crovi, D. y R. López (2013). ¿Cómo se apropian los universitarios de las tecnologías digitales? Jóvenes estudiantes de la UNAM se expresan, en Delia Crovi (2013) *Jóvenes y apropiación tecnológica. La vida como hipertexto*, 39-79 México: UNAM.
- Cole, M. (1999). *Psicología cultural. Una disciplina del pasado y del futuro*. Madrid: Morata.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Geertz, C. (1987). *La Interpretación de las culturas*. México: Gedisa.
- Grint, K. y S. Woolgar. (1997) *The machine at work, technology, work and organization*. Cambridge: Polity Press.
- Hernández, J. y N.M. Reséndiz (2017). La Construcción sociocultural de las habilidades digitales en el bachillerato. De la interacción cotidiana al estudio. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 22, núm. 73: págs. 421-444.
- Kalman, J. (2013) Beyond common explanations: incorporating digital technology and culture into classroom in México. *Digital culture and education*, 5, 2: 98- 118. [En <http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/upload/2013/11/kalman.pdf> Consultado 26 febrero 2019]
- Kalman, J. y E. Guerrero. (2013) A Social practice approach to understanding teachers' learning to use technology and digital literacies in the classroom. *E-Learning and Digital Media*, vol. 10, núm. 3: 260-275. [En <http://dx.doi.org/10.2304/elea.2013.10.3.260> Consultado el 26 febrero 2019]
- Lakoff, G. y M. Johnson (1998). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Lave, J. y E. Wenger (1991) *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Leonardi, P. M. (2010). Digital materiality? How artifacts without matter, matter. *First Monday. Peer Review Journal on the internet*. Vol. 15, number 6- 7, june: 1- 17. [En <http://firstmonday.org/article/view/3036/2567> Consultado 23 abril 2019]
- Livingstone, S. (2005). Critical debates in internet studies: reflections on an emerging field. London: LSE Research Online [En <http://eprints.lse.ac.uk/1011> Consultado 23 abril 2019]

- Mesch, G. (2009) The internet and Youth Culture *The Hedgehog Review*, Spring: 50-60.
- Morduchowicz, R. (2014). *Los Chicos y las pantallas. Las respuestas que todos buscamos*. Buenos Aires: FCE.
- Morley, D. (2008) *Medios, modernidad y tecnología. Hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Perelman, F. (2012) Las Lecturas exploratorias como objetos de enseñanza, en Daniel Goldin, Marina Kriscautzky y Flora Perelman (2012) *Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos problemas*, pp. 269- 286. Barcelona: Océano.
- Rendón, V. y J. Kalman (2017). "Se quitan el zapato y allí lo meten": consideraciones acerca de la materialidad digital en ámbitos educativos, en Óscar Hernández, Gladys Ortiz y Daniel Hernández (2017). (Coords.) *Comunicación, educación y tecnologías digitales. Tendencias actuales en la investigación*. Pp. 49-79 México: UAM- Juan Pablos.
- Ricoeur, P. (1980) *La Metáfora Viva*. Madrid, Cristiandad.
- Schatzki, Th., K. Knorr y E. Von Savigny (2001) *The Practice turn in Contemporary Theory*, New York: Routledge.
- Van Dick, J. (2016). *La Cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Weiss, E. (2017). Hermenéutica y descripción densa versus Teoría fundamentada. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 22, núm. 77, pp. 637-654.
- Williams, R. (2018). *La Política del modernismo*. Buenos Aires: Godot.
- Winocur, R. (2009) *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México: Siglo XXI y UAM-I.