

**EPISTEMOLOGÍA DE LO VIRTUAL  
UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DEL TRÁNSITO  
SER VIRTUAL**



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN



**EPISTEMOLOGÍA DE LO VIRTUAL  
UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DEL TRÁNSITO  
SER VIRTUAL**

VALENCIA, JULIO DE 2015



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN



**EPISTEMOLOGÍA DE LO VIRTUAL  
UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DEL TRÁNSITO  
SER VIRTUAL**

**Autor: Msc. Antonio Serrano  
Tutora: Dra. Rosa Talavera**

VALENCIA, JULIO DE 2015



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN



**EPISTEMOLOGÍA DE LO VIRTUAL  
UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DEL TRÁNSITO  
SER VIRTUAL**

**Autor: Msc. Antonio Serrano**  
**Tutora: Dra. Rosa Talavera**

Tesis presentada como requisito de  
mérito ante la Universidad de Carabobo  
para optar al título de Doctor en  
Educación

VALENCIA, JULIO DE 2015



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN



**VEREDICTO**

Nosotros, Miembros del Jurado designado para la evaluación del Trabajo de Grado titulado: **EPISTEMOLOGÍA DE LO VIRTUAL UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DEL TRÁNSITO SER VIRTUAL**, presentado por el ciudadano **ANTONIO JOSÉ SERRANO LÓPEZ, TITULAR DE LA CÉDULA DE IDENTIDAD 10.246.773**, para optar al título de **DOCTOR EN EDUCACIÓN**, estimamos que el mismo reúne los requisitos para ser considerado como \_\_\_\_\_

**NOMBRE**

**APELLIDO**

**CEDULA**

**FIRMA**

---

---

---

BÁRBULA, JULIO DE 2015

## Contenido

Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Resumen .....	vii
Introducción.....	1
Capítulo I.....	5
RUPTURAS EN LA REALIDAD QUE ADVIERTEN LO VIRTUAL .....	5
1.1    Planteamiento del Problema .....	5
1.1.1    Virtualidad.....	9
1.1.2    Educación y tecnologías.....	10
1.1.3    Venezuela y tecnologías.....	24
1.1.4    Algunas cifras de Internet.....	28
1.2    Justificación .....	34
1.3    Formulación.....	37
1.4    Objetivos.....	37
Capítulo II.....	38
SUSTRATO DE LA INTENSIÓN INDAGATORIA .....	38
1.1    Antecedentes.....	38
1.1.1    Impacto de las tecnologías de información y comunicación en la Universidad.....	38
1.1.2    Identidad y nuevas tecnologías: repensando las posibilidades de intervención para la transformación social.....	39
1.1.3    Machinima y la investigación etnográfica en tres dimensiones los mundos virtuales.....	39
1.1.4    Construcción de relaciones digitales un análisis del discurso .....	41
1.1.5    Cuerpos e identidades on line: construcción de identidades corporales en el chat.....	42
1.1.6    De lo religioso a lo virtual. Explosiones del imaginario y recomposición del creer hoy.....	43
1.1.7    ¿El poder de las nuevas tecnologías o las nuevas tecnologías y el poder? .....	45
1.1.8    <<e>>-Epistemología: un desafío y una respuesta filosófica al mundo digital.....	46

1.2	Fundamentos teóricos .....	49
1.2.1	Teoría de los sistemas sociales .....	50
1.2.2	Autopoiesis .....	51
1.2.3	Ontología del Lenguaje .....	52
1.2.4	Teorías de aprendizaje en la era digital .....	53
1.3	Fundamentos Filosóficos .....	55
1.3.1	Lo virtual como existencia en potencia .....	56
1.3.2	Lo virtual enmascara la profunda realidad .....	59
1.3.3	Lo virtual expande el ser .....	61
1.3.4	Lo humano relacional con otros .....	63
1.4	Fundamentos Epistemológicos .....	65
1.4.1	Fenomenología .....	65
1.4.2	Fenomenología de Husserl .....	66
1.4.3	Fenomenología de Heidegger .....	68
1.4.4	Fenomenología y hermenéutica de la investigación .....	69
Capítulo III .....		71
METÓDICA .....		71
2.1	Forma de investigación .....	73
2.2	Tipo de investigación .....	74
2.3	Método .....	75
2.4	Diseño .....	76
2.4.1	Etnometodología .....	78
2.4.2	Teoría fundamentada .....	85
2.4.3	La etnometodología y la teoría fundamentada en la investigación de lo virtual .....	92
2.5	Técnicas de recolección de información .....	93
2.6	Instrumento de recolección de información .....	106
2.7	Tratamiento de la información .....	110
2.7.1	Teoría fundamentada .....	110
2.7.2	Etnometodología .....	117
2.8	Validez y fiabilidad de la investigación .....	121

Capítulo IV .....	124
EPISTEMOLOGÍA DE LO VIRTUAL UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DEL TRÁNSITO SER VIRTUAL .....	124
3.1 Actores sociales y su mundo de vida en lo virtual.....	128
3.2 El internauta Augusto .....	129
3.2.1 El sentido de lo virtual a partir de la teoría fundamentada.....	179
3.3 Los estudiantes internautas .....	182
3.3.1 El sentido de lo virtual a partir de la etnometodología.....	218
3.4 Lo virtual .....	222
Capítulo V .....	228
Lo virtual ¿Un modo de pensar? .....	228
Lo virtual más allá del adjetivo .....	230
REFERENCIAS BIBLIOGRAFIA .....	232
Anexos.....	240
Formato de notas de campo.....	241
Formato de ficha de entrevista .....	242
Descripción de grabadora digital.....	243
Descripción del software TalkTyper .....	246
Ficha de la entrevista: ENTRSVJ.....	247
Transcripción de la entrevista: ENTRSVJ .....	248
Ficha de la entrevista: ENTAUG2 .....	266
Trascripcion de la entrevista: ENTAUG2 .....	267
Ficha de la entrevista: ENTAUG1 .....	284
Trascripcion de la entrevista: ENTAUG1 .....	285

## **Dedicatoria**

A Dios, por sentir su presencia siempre cerca de mí

A Doña meche, por su sapiencia

A mí esposa, fiel compañera de vida

A mí hijo, mi orgullo

A mí padre e hija, cada día se acerca el momento de reunirnos

A toda mi familia que me inspira, y razón de vida

Y a todas esas personas que con coraje defienden sus ideales, donde destacan la constancia y la tenacidad.

## **Agradecimiento**

A los informantes, por su paciencia e interés en apoyo de esta realización

A mí tutora, la Doctora Rosa Talavera, por su atención y disposición para con esta idea

A la Universidad de Carabobo, por ofrecerme los saberes sobre los cuales descansa esta propuesta

Y a todos los sabants, que sin desaliento nutren la verdadera educación



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN



## **EPISTEMOLOGÍA DE LO VIRTUAL UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DEL TRÁNSITO SER VIRTUAL**

Autor: Msc. Antonio Serrano  
Tutor: Dra. Rosa Talavera

### **Resumen**

La tecnología es creada por el hombre para aumentar sus posibilidades en la vida cotidiana, es común relacionar lo virtual, con computadores y redes o más reciente con redes sociales, pero hablar de virtual sin el uso del computador, como fin en sí mismo, es retomar el discurso en torno a la filosofía de la virtualidad, en momento donde la ciencia busca dar respuesta asertivas al ser humano que emerge en contextos abundante de medios electrónicos destinados a la comunicación. Aquí lo virtual deja de ser un adjetivo de la tecnología para convertirse en algo más cercano a lo social. Esta investigación desarrolla una aproximación teórica de lo virtual, epistemología del tránsito ser virtual, desde la subjetividad de los actores que más que utilizar los medios digitales eyectan un ser virtual intencionado en relacionarse con otros de manera significativa en un entorno extendido. Los pilares teóricos que orientaron la investigación están sobre la ontología, virtualidad y los medios digitales (Internet). La Investigación se desarrolló con una perspectiva micro sociológica bajo el paradigma cualitativo, empleando un criterio de complementación a partir de dos diseños: teoría fundamentada y etnometodología, lo que ofreció la posibilidad observar el fenómeno de lo virtual desde dos vertientes diferentes. La entrevista es el instrumento de recolección de información y en las tareas de análisis de registros textuales se utilizó un programa informático para tratamiento de datos cualitativos.

Descriptores: virtual, epistemología, ser virtual.

El hombre se está acostumbrando a aceptar pasivamente una constante intrusión sensorial. Y esta actitud pasiva termina siendo una servidumbre mental, una verdadera esclavitud (p.16)

Ernesto Sabato

## **Introducción**

La tecnología llegó para quedarse entre nosotros, su presencia se advierte en todos los campos donde el hombre se desenvuelve, ofreciendo oportunidad de alinearse a la incesante necesidad de reinventarse cada día. Estos cambios pueden ser simples pasos ininterrumpidos en el desarrollo de la humanidad, o por el contrario un llamado de alerta ante la posibilidad de que sus avatares propicien cambios significativos en la sociedad y en especial en, cómo los seres humanos nos relacionamos entre nosotros y con el mundo que nos rodea.

En este mundo que nos rodea, la educación juega un papel importante en la reproducción de valores que modifican elementos sociales, entonces es pertinente preguntar ¿qué postura asume la educación frente a las tecnologías? en especial en aquellas tecnologías que ya pueblan en masa nuestros hogares, trabajos y centros educativos. Debe ser un ente participante activo en la reflexión acerca de las tecnologías o por el contrario tratar de sortear los escollos tanto como sea posible sin mantener un juicio a priori, que reste significación a los discursos generados en su seno.

Abordar las tecnologías y su relación con la sociedad, tiene infinidad de aristas y todas con relevancia particular. El estudio expuesto en las siguientes páginas, explora las tecnologías desde el sentido virtual otorgado por los actores socioeducativos. Es develar un conocimiento que puede estar oculto a nuestro sentido común, en una sociedad venezolana donde las políticas de estado están

dirigidas a crear cada vez más espacios de encuentro de lo humano y lo tecnológico, pero esta exposición no es controlable y sus efectos no son mensurables, sobre todo en las relaciones que se establecen a través de los medios digitales, en especial, en internet. Allí se desarrollan comunicaciones de todo tipo, pudiéndose agrupar básicamente como: sincrónica (chatear en tiempo real) y asincrónica (enviar e-mail), dichas formas básicas van a crear nuevos mundos y relaciones, que suelen asociarse con lo virtual. Es común observar, como cada vez más, se integran instituciones: bancos, servicios públicos, centros educativos, comercios, alrededor de la idea de posibilitar realizar transacciones electrónicas versátiles, que ahorran tiempo, pero que nos encierran cada vez más en nuestros hogares.

Bajo esta realidad, la necesidad humana de comunicarse y relacionarse se canaliza en estos nuevos medios, es allí donde el término e-relaciones aparece, como referente, de las relaciones que establecen los seres humanos a través de medios electrónicos, en especial los digitales. Señala Villarroel (2007) que las relaciones en internet “se construyen entre las esferas de lo real y lo virtual, pues si bien se asume como una experiencia fáctica que implica la vivencia emotiva, en el discurso de las personas hay una constante referencia a la vida offline” (p.119)

Este señalamiento sugiere una vida *offline* cargada de significaciones de lo real y lo virtual, donde los límites tienden a diluirse. La importancia que reviste el tema, está en develar elementos del discurso que están en transparencia, que sus efectos no se perciben, es apostar al quiebre de esa cotidianidad tecnológica, para

aproximarse al tránsito ser virtual desde los actores socioeducativos que se relacionan a través de la red.

En el capítulo I, se presenta los elementos y evidencias desde donde se formulan interrogantes acerca del fenómeno de lo virtual, enfocado en el tránsito ser virtual en medios digitales, es tratar de producir un quiebre en nuestro fluir de vida condicionado por tecnologías y revelar su transparencia que nos aleja de su atención, para ser considerada objeto de reflexión.

El capítulo II, trata de los asideros sobre los cuales esta investigación fue llevada a cabo, allí se desarrollan aspectos teóricos, epistemológicos y filosóficos afin con lo virtual. Se exploran dos vertientes: El discurso de las relaciones en medios electrónicos, partiendo de que nada existe fuera del lenguaje, todo es construido a partir él. Y la praxis cotidiana, otorgando especial valor a los razonamientos o métodos que orientan el accionar del ser humano en los mundos virtuales.

En relación con el paradigma metodológico utilizado, es detallado en el capítulo III. Esta investigación es de tipo exploratoria y descriptiva, cubre la dimensión comprensiva del fenómeno de lo virtual reivindicando la participación de internautas en la conformación de constructos teóricos y su papel determinante en la dialógica actor social – investigador. Se destaca allí, el empleo de dos diseños cualitativos, teoría fundamentada y etnometodología, que buscan la complementación de ambos enfoques.

Los hallazgos son presentados en el capítulo IV, se muestra el proceso de construcción teórica, luego de encontrar, interpretar, y comprender un proceso de reflexión del fenómeno de lo virtual.

El capítulo V, exponen las derivaciones teóricas que recogen la síntesis investigativa, además de las alternancias prácticas que ofrecen espacios aún pendientes por considerar, relacionados con los hallazgos alcanzados por el estudio.

En la preparación y presentación del documento se siguen las prescripciones de estilo descritas en el manual de publicaciones de la Asociación Americana de Psicología (2010).

## **Capítulo I**

### **RUPTURAS EN LA REALIDAD QUE ADVIERTEN LO VIRTUAL**

#### **1.1 Planteamiento del Problema**

La sociedad se presume al servicio del ser humano, su pertinencia caracterizada por cambios bruscos y con aparente imprecisión, denota la necesidad de adaptación a nuevas realidades. La educación como producto de y para la sociedad, impulsa la instalación de instrumentos novedosos en el desarrollo armónico del ser humano capaz de asumir nuevos desafíos, donde el aprendizaje permanente favorece la transferencia de habilidades y competencias orientadas a los nuevos espacios. Para Vexliard (1970), la educación es un proceso de asimilación social, llamado aculturización.

Dentro de este proceso de asimilación social, se hayan las tecnologías de información y comunicación, con su propio ímpetu para propiciar cambios. Muchos de estos cambios, también llamados innovaciones se adjudican características importantes. Por una parte, parecen surgir a ritmo de incremento de progresión geométrica; y tienen marcado desinterés por limitaciones: geográficas, políticas, sociales, culturales y otras. Estas tecnologías tienden a modificar los sistemas culturales tradicionales, provocando cambios estructurales para todos los elementos constituyentes de estos sistemas.

Al respecto Gergen (1991), señala que las nuevas tecnologías suministran un contexto para la conformación de un nuevo tipo de identidad, totalmente contraria a la concepción de sujeto individual y autónomo, propia de la modernidad. Cabe preguntar ¿Cuál es la identidad de este sujeto? ¿Las tecnologías son inductoras de la posmodernidad?

Para Lyotard (1989), existen condiciones que propician postmodernidad: desaparición de performatividad en instituciones y legitimidad de discursos locales. Con ello señala la necesidad latente de desatender discursos de corte universal emanados de países desarrollados que son mimetizados en entornos locales por instituciones encargadas de dictar lineamientos que inciden en sus espacios de impacto.

Este autor continúa señalando, que una sociedad, más que individuos agrupados en busca de objetivos o bienestar común, es lenguaje; y este lenguaje es representado como un juego donde las reglas, emanadas de ella misma, están claras pero son permitidas irrupciones novedosas en su contenido que reconstruyen la dinámica entre ellas, “los juegos de lenguaje son, por una parte, el mínimo de relación exigido para que haya sociedad” (p.16). Incluso, no considera posible su existencia sino existe un juego de lenguaje.

Una sociedad que a su vez, es susceptible de cambiar en función de los medios utilizados en la comunicación del juego de lenguaje, esto es referido como la

atomización de la sociedad en las redes de lenguaje, cada red con su propia pertenecía.

Esta «atomización» de lo social en redes flexibles de juegos de lenguaje puede parecer bien alejada de la realidad moderna que aparece antes que nada bloqueada por la artrosis burocrática. Incluso se puede invocar el peso de las instituciones que imponen límites a los juegos, y por tanto reducen la inventiva de los compañeros en cuestión de jugadas. Lo que no nos parece que ofrezca ninguna dificultad especial. En el uso ordinario del discurso, en una discusión entre dos amigos por ejemplo, los interlocutores recurren a lo que sea, cambian de juego de un enunciado a otro: la interrogación, el ruego, la afirmación, la narración se lanzan en desorden durante la batalla. Ésta no carece de reglas, pero sus reglas autorizan y alientan la mayor flexibilidad de los enunciados (Lyotard, op.cit. p.16)

Todo este escenario, aunado a la posibilidad de comunicarse de diferentes modos en las tecnologías de información y comunicación (TIC), lleva a pensar que caminamos ya en la postmodernidad, donde la información es un elemento de preciado valor de intercambio que representa poder, y que éste puede estar a la disponibilidad de cualquiera que cuente con un computador con acceso a internet “es razonable pensar que la multiplicación de las máquinas de información afecta y afectará a la circulación de los conocimientos tanto como lo ha hecho el desarrollo de los medios de circulación de hombres primero (transporte), de sonidos e imágenes después (media)” (Lyotard , ibídem, p.6)

Para McLuhan (1996), un ser humano en contacto con tecnologías, de una manera u otra se ve afectado; provoca un cambio en el sujeto y por ende un reacondicionamiento de su vida social. Este cambio es acompañado por un adormecimiento que impide al sujeto darse cuenta de los efectos provocados, es decir, los vuelve invisibles frente a ellos. A todo esto lo llamó extensiones tecnológicas

En relación al adormecimiento de los sujetos y la invisibilidad de los cambios provocados por la tecnologías, señala Echeverría (1998): “Cuando las personas provienen de discursos históricos similares o complementarios, ellos pueden llegar a ser completamente transparentes para ello pasan a formar parte del sentido común” (p.181), un espacio que no cuestionamos, no existe, no tenemos los elementos conceptuales necesarios para reflexionar sobre ellos. Si se desconoce las posibilidades, se estará alejado de connotar representaciones alusivas a lo nuevo por conocer, llamase teléfonos inteligentes, redes sociales u otros. Una reflexión relacionada con esta aseveración, es expuesta por Pignotti (1973), de la siguiente manera:

Nadie tiene que darme instrucciones para usar un tenedor, pero si me presentan un nuevo tipo de batidora, capaz de batir de forma más eficiente pero fuera de los hábitos adquiridos, necesitare las instrucciones para su uso, porque la forma desconocida no me denotará la función desconocida (p.20)

Claro está, que si no se cuenta con las instrucciones o reflexiones adecuadas, estos cambios apoyados en las TIC estarán entonces en transparencias. Una transparencia

que habita en el flujo cotidiano de la vida, sin interrupciones, sólo reconocida cuando se producen quiebres; estos quiebres son llamados de atención que modifican el espacio de lo posible y transforman nuestras posturas en dos direcciones: restringiendo o expandiendo las posibilidades.

Al hablar de transparencia se habla también de un trasfondo histórico de los actores, este trasfondo está compuesto por dos elementos: los discursos históricos (narrativas de las personas) y las prácticas sociales (formas de actuar). ¿Cuáles son las narrativas y formas de actuar que componen el trasfondo histórico de los actores socioeducativo que establecen relaciones en medios digitales? ¿Cuáles son los reacondicionamientos individuales y sociales que las tecnologías producen en estos actores sociales? ¿Qué relación guardan estos reacondicionamientos con los medios digitales y la virtualidad?

### **1.1.1 Virtualidad**

Destaca Negroponte (2000), que “la idea básica de la realidad virtual es provocar la sensación de estar ahí” (p.142), es recrear un mundo real, es permitir a nuestros sentidos vivir la experiencia, para él, es redundante hablar de realidad virtual, ya que lo artificial debe ser incluso más real que la realidad, para convertirse así en una vivencia tecnológica, entendiendo esto como una inmersión en un espacio alternativo a nuestros sentidos que evocan cotidianidad real. Esta vivencia puede estar enmarcada sobre realidades ya palpables, desde la telefonía móvil pasando por las teleconferencias; ningún medio que utilizamos pasa inadvertido, es decir,

indiferente a nuestra conciencia. Una conciencia expuesta a juegos e imágenes descontextualizadas, en un mundo virtual sin consecuencia aparente sobre nuestra manera de vivir. Al respecto Rojas, Beth & Arapé (2001), “estar rodeados de medios artificiales puede llegar, en apariencia, a disminuir nuestro sentido de la realidad” (p.37); los elementos presentes en los medios artificiales, en muchos casos, carecen de referentes en el mundo real, pero sí forman parte de la realidad de cada actor social. ¿La virtualidad puede estar mediatizada por la disminución de sentido de la realidad? ¿Qué papel debe asumir la educación frente a esta descontextualización?

### **1.1.2 Educación y tecnologías**

La sociedad de la información actualmente impone retos a la educación, los profesionales encargados de formular políticas públicas en materia educativa encuentran aprendices que nacieron en espacios con abundancia de tecnología; no se puede dar la espalda o voltear la mirada a la presencia de TIC en asuntos educativos. Esto nos lleva a pensar que la educación debe ajustarse a las necesidades de los jóvenes, siempre y cuando se conserven objetivos de aprendizaje que reflejan necesidades sociales y humanas, lo primordial es mejorar el aprendizaje con el uso de tecnología de información, supone repensar nuevos ámbitos de relaciones entre: profesores, alumnos, contenidos de enseñanza, y en general prácticas pedagógicas. Otros elementos que no se escapan a esta realidad son: administración y gestión educativa, ya que la penetración de las TIC en el

hogar ha establecido nuevas dinámicas y canales de comunicación entre centros educativos y la familia ampliando la participación, haciéndola activa y conjunta. Todo orientado a la formación de mejores ciudadanos integrantes de una sociedad justa, equitativa y dinámica, “Las nuevas tecnologías vienen revolucionando además las percepciones del tiempo y del espacio; a su vez, Internet se revela intensamente social, desencadenando ondas de choque en el modo como las personas interactúan entre sí a una escala planetaria” (Carneiro, R., Toscano, J. R., & Díaz, T., 2009, p.15).

Nos encontramos en un momento en el cual la tecnología demanda de las organizaciones sociales e instituciones un viraje, un cambio de rumbo promovido por la incertidumbre, inestabilidad y expectativas sobreestimadas. Ese cambio nos conduce a la sociedad del conocimiento, cuyo insumo es el aprendizaje no tradicional, entendido como un aprendizaje continuo que articule eficazmente conocimiento para sobrevivir al futuro, acelerado y cambiante. El porvenir está en organizaciones que creen valor para otros.

Las TIC son vista como generador de valores o factor igualador de oportunidades, en el ejercicio de la labor docentes recae la responsabilidad de promover experiencias de aprendizajes creativas, diversas, permanentes e individualizadas (a las necesidades de los sujetos del aprendizaje) generadoras de cambios didácticos-pedagógicos que incrementen los niveles educativos. Estas tecnologías por sí mismas no reducen las desigualdades sociales o brechas digitales, ellas exigen

políticas y planes socioeducativos para incidir de forma positiva en los entornos de impacto.

Uno de los asuntos más relevantes por resolver es la implantación de elementos ajenos al sistema educativos, ya que las TIC no son naturalmente orientadas a la educación, por el contrario, son extrañas a éstos espacios. Por ello, la necesidad de mediadores generacionales, capaces de reducir las diferencias provocadas por las TIC, cuya característica clave es la polialfabetización o manejo de múltiples sistemas de códigos, ajenos y propios a los medios digitales. Se reconoce entonces la existencia de dos generaciones: los nacidos antes y durante la cultura digital, llamados inmigrantes y nativos digitales respectivamente, entre ambos grupos existen condiciones limitantes de la comunicación e interacción.

Los nativos digitales aman la velocidad cuando de lidiar con la información se trata. Les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo, y todos ellos son multitasking y, en muchos casos, multimedia. Prefieren el universo gráfico al textual. Eligen el acceso aleatorio e hipertextual a la información en vez del lineal propio de la secuencialidad, el libro y la era analógica. Funcionan mejor cuando operan en red y lo que más aprecian es la gratificación constante y las recompensas permanentes (que en muchos casos pueden ser desafíos todavía más grandes que los que acaban de resolver). Pero, sobre todo, prefieren los juegos al trabajo serio y envarado. (Carneiro, R., Toscano, J. R., & Díaz, T., op. cit, p. 75).

Si no se enseña distinto será necesario subutilizar o dejar de lado capacidades cognitivas e intelectuales originadas en escenarios con presencia de TIC. Es

conveniente actualizar los docentes en competencias de comunicación y transacción digital. El empleo del concepto de generación digital lleva consigo los adjetivos cambiante y colectivo que requiere nuevas maneras de actuar y entender, es decir, la formulación de conceptos que nos permitan recomponer discusiones para comprender el devenir en los entornos digitales. En éstos existen nuevos lenguajes de enseñanzas que ameritan su consideración más allá de su complejidad y comprensión.

Los videojuegos, el uso de Internet y la computación en red son nuevos lenguajes. Más allá de lo que decidamos acerca de la intraducibilidad de los lenguajes, lo cierto es que caemos en el mismo error de siempre cuando suponemos que el único lenguaje de la enseñanza es el que monopolizamos por milenios los inmigrantes digitales. (Carneiro, R., Toscano, J. R., & Díaz, T., *Ibíd.*, p. 78).

La alfabetización digital de los inmigrantes (digitales) contempla además del uso operativo y funcional de las herramientas tecnológicas, el manejo adecuado de prácticas socioculturales sobre ellas, siendo esto último lo que representa la mayor dificultad.

Ya Internet es intensamente social e incide en el modo de relacionarse las personas, los usuarios de computadoras utilizan profusamente la red de servidores y dispositivos interconectados lo que manifiesta un “redcentrismo”, entendido como web de personas, caracterizada por ser más activa y social, dejando a tras la antigua web de consulta o de datos; para algunos esta inteligencia colectiva más

que beneficiosa es perjudicial, puesto que realza lo masivo sobre lo verdadero (sobre la ciencia) popularizando a pequeños grupos. No se habla de un simple medio de comunicación e información sino una conexión de intereses que nos lleva a lo que algunos llaman “cultura de la virtualidad real” (Carneiro, R., Toscano, J. R., & Díaz, T., *Ibíd*em, p.89). La manifiesta inexistencia de definiciones claras acerca de escenarios presentes y futuros de la realidad provisional de las TIC y sus efectos en los espacios destinados a la educación, son temas debatidos ampliamente por especialistas de diferentes áreas, Carneiro y otros (*Ibíd*em), señalan en relación a esto lo siguiente:

La parca (aunque creciente) experiencia en el uso educativo de las TIC, que no permite planteamientos o metodologías de observación medianamente solventes...otra cosa es que, al menos por el momento, no haya bases suficientes para definir y calibrar esos futuros y nada lejanos escenarios y tengamos que operar sobre la relevancia que supone la realidad todavía incipiente, y aun así tan provisional... y su previsible impacto (pp.79-80)

Constatación de la necesidad de promover investigaciones y políticas públicas que trasciendan la pura inmediatez y permitan articular una respuesta a la altura de los desafíos sociotécnicos y educativos inexcusables que plantean las nuevas generaciones de ciudadanos digitales (p.80)

Es necesario continuar en la búsqueda de nuevos modelos que permitan explorar y explotar las enormes potencialidades que estas nuevas herramientas ofrecen para lograr cambios sustanciales en la sociedad y en la educación (p.164)

Se reconoce la carencia de investigaciones que urgen profundamente en temas relacionados con las TIC de forma tal que generen elementos epistemológicos que

aporten respuestas a escenarios sociales y educativos donde habitan los llamados ciudadanos digitales.

En relación con lo planteado en el párrafo anterior, existen organismos e instituciones que discuten acerca de esto, destaca por su relevancia en educación, la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura; la cual en su informe publicado por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (Unesco, 2001), expone las perspectivas educativas para la región.

Estas perspectivas se compilan en un documento que evalúa las políticas educativas implementadas durante los últimos 20 años en la región. Propone una visión sobre posibles escenarios a desarrollar en educación en el nuevo siglo. Se identifican los desafíos y prioridades para los próximos 15 años. Se aborda el impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza. Este impacto se sustenta sobre la base de que las tecnologías llegaron para quedarse, más allá de las consideraciones éticas y morales. Su efecto se verá a futuro, como sucedió en otros periodos históricos con diferentes medios de comunicación. Una de las directrices, se orienta a no olvidar el énfasis que debe colocarse en las personas y no en las tecnologías; la ciencia y la tecnología no dicen nada respecto a la vida, es la educación, que inserta elementos axiológicos.

El documento (Unesco, 2001) señala cuatro aspectos relevantes, necesarios detallar a continuación:

1. La necesidad de aprender a entender códigos para interpretar los vínculos entre las imágenes. Los jugadores de video juegos aprenden un lenguaje icónico pictórico que es diferente al lenguaje simbólico escrito. Aprenden a interpretar fragmentos conectados en el espacio con un código de interpretación que se origina en la propia tecnología. En estos juegos, el jugador no puede moverse libremente entre dos puntos cualesquiera. Debe seguir un patrón y debe conocer el patrón de los movimientos permitidos, lo que se convierte en un modelo mental.
2. La capacidad de comprensión lectora se debilita no sólo porque cada vez se leen menos libros, sino porque aumentará la lectura de mensajes breves y fraccionados como los que produce: la navegación por internet e intercambios vía chat o correo electrónico. Así, la alfabetización informática podría venir acompañada de una analfabetización verbal convencional con todas las implicancias que ello trae al desarrollo de las habilidades verbales de niños y jóvenes. Las herramientas que usamos para comunicarnos afectan lo que comunicamos. Escribir un correo electrónico es diferente a escribir una carta a mano. De alguna manera, la herramienta siempre se filtra debajo de nuestra piel. El medio se convierte en parte del mensaje. Si no estamos alertas, y despreocupados de los efectos que tienen en nosotros, será difícil ofrecer resistencia a su avance en nuestras vidas.

3. Conocer técnicas de resolución de problemas no equivale a conocer cuáles son los problemas. Si se logra saber cuál es el problema, estaremos cerca de conocer su solución. Un problema no resuelto es resultado de no entenderlo bien, de modo que requiere primero habilidad imaginativa para concebir cuál es el verdadero problema, para los piagetianos esto representa un quinto nivel de desarrollo cognoscitivo, posterior al abstracto formal. Las computadoras son excelentes para manipular datos referidos a problema ya definidos. Sin embargo revisar un verdadero problema, viéndolo como algo diferente, sólo es posible a través del desarrollo de nuestras imaginaciones. Otra vez se acepta esta tecnología de la información casi a ciegas, lo que obliga a los educadores a anticipar sus posibilidades y limitaciones, estar alerta a lo que ella es capaz de: hacer, no hacer y dañar, “el hombre con computadora se ocuparía sólo de datos en lugar de pensamientos, cálculos en lugar de juicios, buscaría la rapidez en lugar de la introspección, y cultivaría su individualidad en lugar de su interdependencia social” (Unesco, 2001 p.296).
  
4. Mientras más poderosa sea la tecnología más nos invitará a olvidarnos de nosotros mismos. “La evidencia de los cambios o daños al desarrollo cerebral que pueden producir las nuevas tecnologías recién se van haciendo evidentes años o décadas después de su uso intensivo”

(Unesco, op. cit., p.300). Las tecnologías están empujando fuertemente para convertirnos en autómatas, perdiendo nuestra libertad de elegir.

El mismo documento (Unesco, Ibídem) también señala, el mundo de los medios digitales hay una estimulación hacia la observación, lo cual produce tres beneficios: avance en las habilidades de alfabetización visual, mejor adquisición de información general, y mejor adquisición de información de acción. Pero a la vez produce tres resultados contraproducentes: decrecimiento de la capacidad de imaginación, decrecimiento del esfuerzo mental al usar el medio visual, y decrecimiento de la atención hacia información puramente verbal.

En el informe de seguimiento de EPT en el mundo (Unesco, 2014) perteneciente a una serie editada por Unesco a nombre de las naciones del mundo, se exponen los esfuerzos de personas, organizaciones y gobiernos, para presentar información actualizada sobre los avances que en materia de educación se han alcanzado, de acuerdo a objetivos fijados en el año dos mil.

Estas metas están lejos de ser rebasadas a menos que se dupliquen los esfuerzos, la calidad educativa es proporcional a la asistencia o apoyo a docentes; si se desea avanzar los gobiernos deben dirigir sus esfuerzos en cuatro aspectos: la selección de los docentes debe ser reflejo de diversidad, atención prioritaria a los educandos rezagados, destinar los mejores docentes a las zonas con más dificultades, y minimizar el abandono de la docencia a través de una combinación acertada de incentivos. Los gobiernos deben ver la educación como impulsor de desarrollo

inclusivo, que empodere a las madres, transforme la sociedad e impulse el crecimiento económico.

En lo referido a las TIC, señala que el docente no puede ser sustituido por un computador, sin embargo, su uso mejora y flexibiliza el aprendizaje; disminuye la brecha digital entre los grupos con bajos y altos ingresos; y las aulas digitales pueden completar clases donde participen docentes con baja cualificación.

En el Programa para la Educación Internacional de las Competencias de los Adultos, identificado con las siglas PEICA, se encontró relación entre participación en el mundo digital con educación y alfabetización deficiente, es decir, la brecha de alfabetización se refleja en una brecha digital, al mismo tiempo los entornos con abundancia de tecnologías no son garantes de formación de destrezas en la resolución de problemas, todos los resultados apuntan a la necesidad de combinar de forma eficaz políticas y prácticas orientadas a promover las competencias relacionadas con la gestión de información en entornos digitales, tal como: velar por sólidas competencias que disminuyan “las posibilidades de exclusión del mercado de trabajo y de otras esferas de la vida” (Unesco, op. cit., p.92).

Otro medio novedoso para impulsar el aprendizaje, son los teléfonos inteligentes, el uso de dispositivos móviles en la enseñanza, a través de redes de telefonía celular están muy extendidos, resulta más fácil encontrar un estudiante que posea

un teléfono móvil que un computador, estas nuevas tecnologías requieren un proceso de adaptación a contenidos didácticos y praxis pedagógica.

Los computadores y aparatos electrónicos portátiles pueden asistir la enseñanza en las aulas siempre y cuando los docentes estén capacitados y mejore el acceso en el aula y fuera de ella, aunque “varios estudios realizados en Europa y los Estados Unidos han mostrado escasa o ninguna correlación entre una mayor disponibilidad general de TIC en las escuelas y un mejor rendimiento de los alumnos” (Unesco, *Ibíd*em, p.327), para garantizar una adecuada Educación no es suficiente el uso del computador, el ser digital que de allí emerge no se estudia a cabalidad desvinculando prácticas educativas con un potencial medio, esa baja correlación mencionada apunta a un vacío o carencia de elementos epistemológicos brinden nuevas perspectivas en las TIC, una cuya génesis se origine en lo digital.

También, la Organización de Estados Iberoamericanos en su informe, *Miradas sobre la educación en Iberoamericana* (OEI, 2014) actualiza metas e indicadores hasta el año 2013, lo que proporciona un panorama general del estado actual de la educación en Iberoamérica. Los datos presentados no son solo cuantitativos sino que apuntan también a la calidad y equidad educativa, la principal y más importante conclusión es que la educación se ha convertido en el principal objetivo de las políticas públicas de los países, son tratados temas esenciales como el financiamiento en momentos de crisis económica en países desarrollados.

Además, muestra una imagen positiva de metas alcanzadas, lo que va a impulsar una revisión en función de las condiciones particulares de cada país orientadas a articular esfuerzos educativos, financieros y gestión para los años venideros.

Dentro de las novedades de las últimas décadas, presentadas en el informe, se encuentran las TIC y su anexión a la educación y como ellas han alterados la cotidianidad ofreciendo oportunidades de nuevas prácticas educativas. Dentro de los factores ligados a la calidad y equidad educativa se mencionan: proyectos integrales, bibliotecas escolares, educación artística, atención a la población indígena y afrodescendiente, educación para toda la vida, educación técnico profesional y el papel de las tecnologías.

Estas tecnologías de la información y comunicación requieren una apropiada promoción de uso que enriquezca la experiencia de aprendizaje, por ello se establecen ciertas condiciones como: dotación adecuada de equipos; docentes bien formados y motivados hacia el uso de las TIC; y acceso a recursos digitales.

La lectura es la principal actividad intelectual que se precisa en la “sociedad de la información, no es posible sacar el máximo partido a las nuevas herramientas digitales salvo que se cuente con lectores expertos capaces de desenvolverse de manera autónoma, crítica y selectiva ante la ingente cantidad de información disponible” (OEI, op. cit.,p.145).

Parte de esa realidad, es también descrita en un estudio de la Unión Internacional de las Telecomunicaciones (2006, p. 21), organismo adscrito a la Unesco, donde

señala que la población comprendida entre 18 años y 54 años, es la que más horas a la semana dedica a los medios digitales, con un total de 16 horas. Frente a solo 2 horas semanales de lectura de periódicos y revistas. Los medios digitales no solo son nuevos soportes de expresión para las sociedades, sino que también, estimulan la aparición de formas de interacción social combinando personalidades reales y virtuales.

El promedio de graduados universitarios (especialmente en los Estados Unidos, pero crecientemente en todos los rincones del planeta) ha pasado cerca de 5.000 horas de su vida leyendo, pero ha dedicado cerca de 10.000 horas a jugar a los videojuegos (y ha invertido cerca de 20.000 horas viendo TV). (Carneiro, R., Toscano, J. R., & Díaz, T. 2009, p. 74)

Esta disminución de lecturas podría ya estar afectando a nuestro organismo en especial al cerebro humano el cual posee un número limitado de células de inteligencia (neuroglias) que representan nuestro reservorio de conocimiento, su desarrollo se realiza mediante el cultivo de la lectura y de las informaciones que lleguen a nuestros cinco sentidos. El cerebro es un órgano que si no se utiliza, como todo órgano se atrofia.

Nuestra inteligencia está relacionada con la capacidad de poder inhibir los instintos y establecer relaciones entre los elementos memorizados para así formular nuevas ideas. ¿Si la lectura de medios impresos es diferente a la lectura de los medios digitales, como afecta al desarrollo de nuestra capacidad para generar ideas? ¿Los medios digitales son percibidos por solo tres de nuestros

sentidos (vista, oído, tacto) es posible que afecte nuestra capacidad para establecer relaciones humanas? ¿Es posible el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza adaptados a las TIC?; o como pasa con los niveles abstracto-formales piagetianos, que si no se incentivan a temprana edad, ya no se pueden desarrollar; por analogía ¿Pasará también con las TIC, si no se nace en un entorno TIC ya no se desarrolla esta capacidad?.

En las TIC ya no se enseña, sino se conduce la inquietud hacia contenidos multimedia, es decir ¿La concepción de enseñar se redefine o desaparece su concepción tradicional? ¿Las inquietudes en las TIC son tanto de los estudiantes como de los docentes? ¿Un docente sin inquietud o dimensión investigativa apropiada, no interactúa adecuadamente con las TIC? ¿Es pensable, la posibilidad de estudiantes enseñando modos novedosos de aprender y enseñar a los docentes? ¿Qué elementos significativos poseen los docentes, validos de ser enseñando y dispuesto en entornos digitales? ¿Si no se aplanan las dinámicas docentes-estudiante, más allá de la posición hegemónica de profesor, no se podrá educar transparentemente sobre las TIC?

Entonces en la educación sobre o con las TIC ¿se puede hablar de un DisDocente, es decir, un mediador generacional que alterna su rol entre Discente y Docente?

Todas estas interrogantes giran en torno a la temática investigativa, no se pretende abordarlas en su totalidad, pero si elevar elementos discursivos que apunten la propuesta doctoral.

Con los argumentos expuestos, en los informes anteriores, se puede evidenciar que las tecnologías, en particular, las de información y comunicación, afectan, de una manera u otra, a los actores sociales que hacen uso de ellas y más aún en nuestros espacios dedicados a la educación. Pero ¿cómo afecta esta realidad a Venezuela?

### **1.1.3 Venezuela y tecnologías**

En Venezuela el Ministerio de Ciencia y Tecnología (2005) realizó el acto oficial de lanzamiento del Plan Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación 2005-2030; Esto marca el inicio del enfoque participativo para la formulación de políticas públicas en materia científico-tecnológica.

Este Plan se sustenta en el marco legal que establece la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) en su artículo 110 y en la Ley Orgánica de Ciencia, Tecnologías e Innovación (2005) en sus artículos 11 al 19. El cual describe cómo la tecnología contribuyen con el desarrollo del país. Definida en un conjunto de acciones a 25 años.

Esta propuesta busca construir una cultura científico-tecnológica que oriente las potencialidades y capacidades hacia la transformación de la sociedad venezolana, con la configuración de valores y modelos de acción para una tecnología pertinente, integral, de producción colectiva, comprometida con la inclusión y la vida en el planeta.

En función del planteamiento anterior, el Ministerio de Ciencia y Tecnología (op. cit.) centra su interés en la comunidad virtual, definida como un espacio de comunicación para expresar ideas, recoger sugerencias y debatir sobre políticas públicas, de ciencia y tecnología, que contribuyan con el desarrollo del país. Es por ello que la filosofía que sustenta la comunidad virtual, es presentar de manera abierta y sin ningún tipo de restricciones todo contenido coherente con el sentido público que inspira el principio de participación protagónica, es lograr el ingreso de los actores sociales a la comunidad con mayor libertad posible, especialmente dentro de cada espacios de contenido, para que se nutran y aporten conocimientos.

Las políticas del estado están orientadas a brindar todos los modos posibles para que la sociedad pueda expresar sus pensamientos en las tecnologías de información y comunicación, pero esta exposición debe ser considerada desde todos los escenarios, tanto pesimistas como optimistas. Esta investigación proporciona un saber relacionado con los actores socioeducativos y el sentido virtual que ellos encuentran en los medios digitales.

Al margen de las políticas gubernamentales, también se observa como ya algunos medios impresos venezolanos desarrollan temáticas que definen la realidad social tecnológica como: sociedad de la información, sociedad hiperinformatizada, sociedad bulímica de tecnología, cuyo elemento central es la computadora. Una computadora capaz de superar la capacidad de cálculo de nuestro cerebro, es decir, una quinta parte de la velocidad de nuestras neuronas. Para Pignotti (op. cit.), hay

“que tener presente que mientras la maquina funciona a la diezmillonésima de segundo, el sistema nervioso humano no pasa de la milésima de segundo” (p.104). Esta velocidad revoluciona la producción, conservación y usos del saber, las repercusiones se verán a largo plazo, en el perfil y la sociabilidad del venezolano.

Muchos de estos cambios se reseñan a diario en medios de comunicación, desde medios impresos nacionales hasta medios digitales mundiales, los temas son diversos. Como el caso de un grupo de treinta (30) jóvenes estudiantes (nivel básico) que intencionalmente causaron una riña pública colectiva en una localidad municipal, con la intención de “ser grabada y luego ser subida a las diferentes redes sociales” (Pérez K., 2014, p.42).

También la maestra, de un centro educativo, que reclama y exhibe a dos estudiantes ante sus compañeros por comentarios y críticas ofensivas en Twitter (denominado cyberbullying), esto fue registrado por teléfonos celulares y llevados a las redes sociales, lo que ocasionó suspensión del docente y de un estudiante y la expulsión del otro involucrado (Guzmán J.M., 2013), En estos dos casos se observa como los medios digitales inciden en las prácticas sociales y educativas. Incluso pueden afectarnos de individualmente, causarnos daños personales. Como el caso de un asiduo jugador de videos juegos, su contendor virtual decide asesinarlo motivado a nunca ganaba un desafío en Internet era “un desequilibrado que desde hacía tiempo se había desligado del mundo que lo rodeaba para ‘mudarse’ a sus mundos virtuales” (Cooz, C. A., 2014); o la joven que decide suicidarse debido al acoso que sufrió, por dos años, en las redes sociales, luego

que un grupo de cuatro jóvenes en una fiesta la violaran y subieran videos y fotos a Internet (Boesveld, 2015). Los datos mencionados son una muestra del poder de la información digital, la exposición en las redes sociales propicia acciones en la realidad cotidiana, va más allá de un medio para comunicarnos o mal empleo de una herramienta informática, es una vivencia sentida de un ser mediatizado digitalmente.

En el ámbito académico en nuestro país, también existen diferentes estudios que señalan rasgos significativos de esta realidad, que no es tan ajena y lejana como creemos. A continuación se presentan algunas ideas relevantes de estas investigaciones. Para comenzar, Rojas, Beth & Arapé (op. cit), señalan “que nos encontramos ante el umbral de una mutación en las comunicaciones humanas” (p.34), caracterizado por una transformación sustancial de la relación del hombre entre sí y con su entorno, las telecomunicaciones e informática respaldan una recomprensión familiar, social, cultural y humana. Es decir, un reconocimiento explícito de la necesidad de estudiar el fenómeno de la tecnología sobre la cultura del venezolano.

Esta revolución sobre el saber y por ende sobre la educación, es descrita por Mas (2008), de la siguiente manera “la tecnología ha vuelto que el tiempo y el lugar para la educación sea infinito”, nos abre un abanico de contingencias tecnológicas, las redes de conocimiento son elementos constructivos de la actividad humana que organizan el conocimiento en redes, la misma tecnología representa un aglomerado de redes técnicas, que para Colina (2003), “las grandes redes técnicas

es una forma de ordenar la actividad humana, no es neutral ni instrumental. El orden técnico es un modo de vida. Las tecnologías más que usarlas las vivimos” (p.54), estas relaciones son una mezcla de realidad y virtualidad que producen espacios cuyo elemento de movilidad está representada por la posibilidad de: comprar comida, vestirnos, leer, hablar, escuchar, incluso establecer relaciones amorosas; un vivir tecnológico a través de entornos virtuales. Caballero (2001), señala que los entornos virtuales son “escenarios que propician la emergencia de las organizaciones performativas, en tanto que la red de actores que las conforman pueden interactuar en un contexto plástico, moldeable, flexible y programable en tiempo real” (p.2), en un medio que se adecúa a las acciones de sus participantes, individualizando el contexto e identificándolo con su realidad.

#### **1.1.4 Algunas cifras de Internet**

Estas cifras estadísticas, en el estudio, no buscan desarrollar un riguroso análisis cuantitativo para formular presupuestos (hipótesis) a ser verificadas con resultados alcanzados, sino sensibilizar aún más la temática de lo virtual y acentuar la importancia que reviste la investigación en relación a la cantidad de venezolanos que viven el fenómeno de la virtualidad en medios digitales.

Las cifras generales relacionadas a la cantidad de usuarios de internet en Venezuela, provienen de organismos nacionales e internacionales: Banco Mundial, Comisión Nacional de Telecomunicaciones (s.f.) Conatel, Cámara Venezolana de Comercio Electrónico (s.f.) Cavecom-e y la empresa privada Tendencias Digitales

(s.f.), siendo esta última la que registra información histórica detallada de internet en Venezuela.

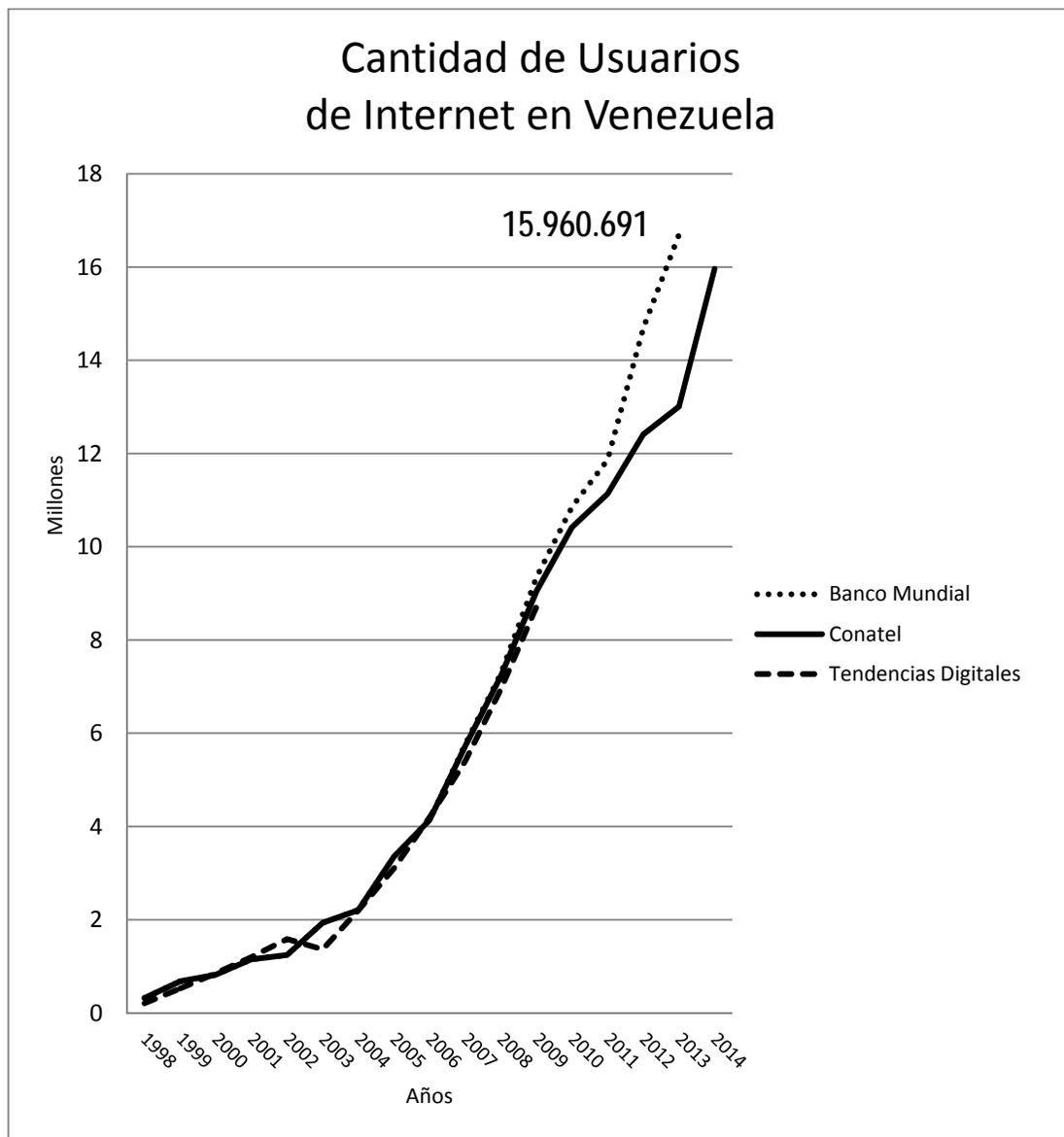


Figura 1. Cantidad de usuarios de internet que posee Venezuela. Datos tomados de las bases de datos electrónicas del Banco Mundial, Conatel y Cavecom-e; además de diversas presentaciones realizadas por la empresa Tendencias Digitales (s.f.).

Tabla 1

*Cantidad promedio de usuarios de internet en Venezuela*

<b>Año</b>	<b>Banco Mundial</b>	<b>Conatel</b>	<b>Tendencias Digitales</b>	<b>Promedio Estimado</b>	<b>Variación Porcentual</b>
1998	324.998	322.244	207.000	284.747	
1999	679.996	680.000	526.000	628.665	221
2000	819.995	820.022	852.000	830.672	132
2001	1.152.993	1.152.502	1.200.000	1.168.498	141
2002	1.243.993	1.243.520	1.585.000	1.357.504	116
2003	1.934.782	1.934.791	1.365.000	1.744.858	129
2004	2.207.125	2.207.136	2.200.000	2.204.754	126
2005	3.354.901	3.354.921	3.100.000	3.269.941	148
2006	4.139.733	4.139.765	4.195.000	4.158.166	127
2007	5.760.731	5.719.693	5.400.000	5.626.808	135
2008	7.277.536	7.221.870	6.940.000	7.146.469	127
2009	9.346.654	9.047.819	8.713.928	9.036.134	126
2010	10.853.474	10.418.460		10.635.967	118
2011	11.865.151	11.136.392		11.500.772	108
2012	14.692.845	12.411.965		13.552.405	118
2013	16.692.458	13.004.801		14.848.630	110
2014		15.960.691		15.960.691	107

Nota: El promedio estimado, resulta del cálculo promediado de las cifras de cada ente (Banco Mundial, Conatel y Tendencias Digitales). La Variación porcentual es el resultado de dividir la cifra actual del promedio estimado entre la cifra anterior multiplicado por cien.

En la tabla 1, se observa como la cantidad de usuarios de internet en Venezuela tiene una variación positiva y creciente, a pesar que a partir del año 2008 sufre una marcada desaceleración, llegando alcanzar para el año 2014 un promedio de 15.960.691 usuarios (ver figura 1) de usuarios que representa un 58% de la población venezolana, según datos obtenidos del censo 2011 (Instituto Nacional de Estadísticas, 2015), que indica que en Venezuela existen 27.227.930 habitantes.

Tabla 2.

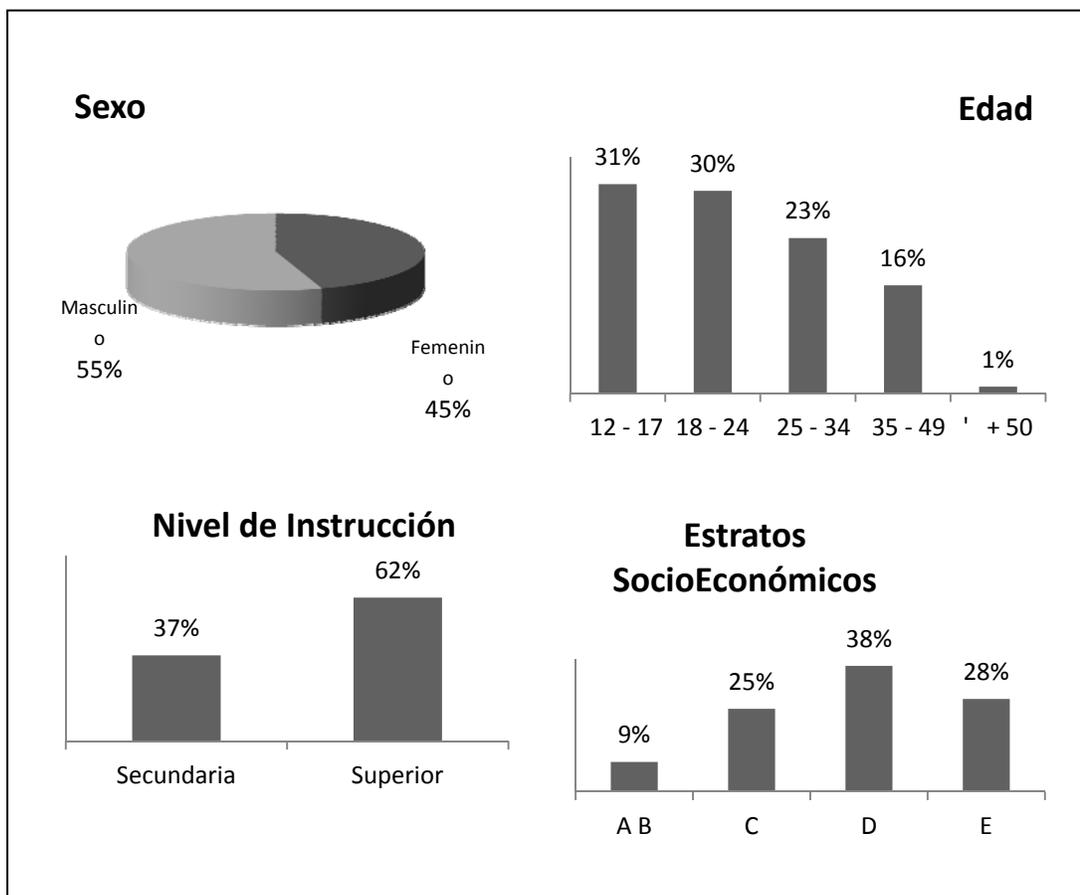
*Principales usos de Internet en Venezuela*

Usos	Años						
	2003	2004	2005	2006	2007	2009	2011
Enviar y recibir correos	61	45	47	46	48	91	89
Chatear	24	38	43	41	45	78	75
Visitar redes sociales						68	84
Publicar fotos				3	1	38	58
Buscar Información	64	58	57	56	54	62	65
Buscar Inf. pasatiempos	19	17	18	16	12		
Buscar Inf. para el trabajo	18	21	18	25	19	58	69
Leer noticias	10		18	23	24	71	80
Realizar operaciones bancarias	6	3	3	10	11		
Descargar archivos	5	11	15	20	23	61	75
Buscar trabajo	4	6	3	9	4		
Comprar productos y servicios		1	3	5	5		72
Ver videos				11	19	56	

Nota: Datos tomados de Cavecom-e y diversas presentaciones realizadas por la empresa Tendencias Digitales (2006). La abreviatura Inf. significa información.

En relación al uso de internet en Venezuela, se observa en la tabla 2, enviar y recibir correos, promedia 61%, chatear, 49 % y visitar redes sociales, 76 %. Estos tres rubros tienen en común la comunicación e intercambio de: mensajes, fotos, y videos, entre los internautas. Para el año 2006, los perfiles de usuarios de internet en Venezuela (figura 2), muestran tendencia marcada del uso de internet por

jóvenes en edades comprendidas entre 12 años y 24 años alrededor de una cifra de 61% frente a los otros usuarios.



*Figura2.* Perfil de usuario de Internet en Venezuela. Tomado de Indicadores de Internet, Datanalisis (2007).

Es importante señalar el perfil de usuario de internet en el año 2006 en procura de una visión más completa acerca de quienes utilizan internet en Venezuela, ya que en diciembre del 2005, con miras a aproximarme al objeto de estudio y estar en contacto con el hecho de la comunicación a través de medios digitales, se realizó

un contacto con un informante, que hacía uso intensivo de internet con la finalidad de establecer relaciones de tipo afectiva.

La selección del informante fue promovida por una frase que despertó inquietud, durante un encuentro casual con el informante, éste señaló que producto de haber comprado una computadora ahora participaba de mayores encuentros afectivos con mujeres, propiciado por la facilidad de conocer personas en internet (salas de chat en línea). Era evidente que la tecnología había provocado un cambio en su relación con el entorno y su praxis de vida.

Los registros textuales permitieron abordar parcialmente el tema de las relaciones a través de los medios digitales, para visualizar la riqueza de experiencias y vivencias de los actores que desarrollan parte de su vida en medios virtuales (Serrano, 2004).

El informante al momento de realizar la entrevista, tenía una familia conformada por cinco miembros y un trabajo estable. A la fecha se observa que la familia, apartó de su seno al informante (vive solo) y no posee un trabajo estable. Esto guarda relación con las acotaciones realizadas por Rojas, Beth & Arapé (Ibídem) que señalan: “hoy la familia parece recomponerse sobre la base de una convivencia negociada: menos personas que conviven juntos menos tiempo y que necesariamente se plantean el (falso) dilema entre la lógica de la comunicación tecnológica y la lógica de la comunicación humana” (p.54).

Son muchas las interrogantes y asuntos pendientes por conocer, que la investigación aborda respecto a las relaciones humanas o no humanas, a través de medios digitales y el ser virtual.

El estudio de los cambios provocados por las tecnologías implica, poder quitarse la venda de los ojos y descubrir su acción permanente sobre nosotros, es tratar de producir un quiebre en nuestro flujo de vida condicionado por las tecnologías y develar su transparencia que nos aleja de su atención para ser considerada objeto de reflexión en educación.

La pretensión indagatoria con lleva el estudio de relaciones o enlaces conceptuales del tránsito ser virtual. El fin es decantar en una epistemología, “que constituye una relación fenoménica, expresada en una práctica teórica, establece un nexo entre lenguaje y las cosas, entre los discursos y una concepción de lo real, implica una narración que nos proporciona elementos conceptuales” (Ugas, 2015, p.58) desde donde contemplar y comprender el fenómeno de lo virtual a partir del tránsito ser virtual en la cotidianidad de actores socioeducativos.

## **1.2 Justificación**

Es indudable que las Tecnologías de Información y Comunicación están presentes cada vez más entre nosotros, para nadie resulta extraño ver un computador en cualquier casa, trabajo o centro educativo, o más aun, como ya los *Smartphone* están en manos de muchos, lo que pone a disposición información inmediata y

capacidad de cálculo. Este panorama forma parte de nosotros, de manera imperceptible casi invisibles en la dinámica social, sin duda pueden provocar cambios que reestructuran nuestra cotidianidad. Una cotidianidad humana-tecnológica que exige nuestra capacidad de adaptación a una sociedad con su propia dinámica, el estado, como ente formulador de directrices que afecta la dinámica social.

Las políticas de estado y la sociedad venezolana buscan aumentar el acceso a las tecnologías, y formar espacios de comunicación de diferentes naturalezas, esta apertura a las tecnologías crea confluencias de diferentes actores sociales, lo que se conoce como, sistemas sicotécnicos.

En el plan nacional Simón Bolívar en el inciso de estrategias y políticas, aparece referencia a “Universalizar el acceso a los diferentes tipos de comunicación” (República Bolivariana de Venezuela Presidencia, 2007, p.19) entre otras cosas señalan: el uso responsable de internet, facilitar el acceso a los medios de comunicación, y democratizar los espacios de comunicación. Sin duda que en los próximos años el venezolano se acercará más a los medios digitales de comunicación, en especial a internet.

Ya en estas líneas se aprecia como el estado insiste en señalar el “uso responsable de internet” (República Bolivariana de Venezuela Presidencia, op.cit., p.19). Esto demuestra la importancia del tema, al señalar que este medio puede usarse de

forma responsable o irresponsable, es decir, existen vacíos de interpretación por conocer.

En este vacío de interpretación la enseñanza de datos carece de valor e interés, ya que este recurso es de fácil acceso para todos y su adquisición se escapa de los tradicionales salones de clases donde los jóvenes ya están andando al encuentro con las tecnologías debido a su naturaleza curiosa y desafiante, accediendo por diversos medios a diferentes espacios, producir saber requiere más que un cúmulo de información relacionada, saber no es relacionar, requiere algo más, este ingrediente adicional lo encontramos en recursos cognoscitivo inestable como la imaginación que expone nuevas formas de conocer relacionando campos de conocimientos aislados, producto de la organización tradicional del saber, los conocimientos se especializan sacrificando la articulación con otros saberes.

La tecnología en sí misma no es conocimiento, no es saber, es una construcción universal ávida por lo propio de nuestra cultura, es por ello que un estudio orientado a estas interrogantes podría plantear un debate en torno a estos temas: tecnología, virtualidad, educación y ontología (desde una perspectiva antropológica), abriendo una mirada intencionada en conocer lo virtual. Para Ugas (2015, p.11), “la mirada destaca un sentido sobre un fondo de sin-sentido al hacer consciente la contingencia entre ambas para organizar y generar conciencia de lo existente cuando el observador mira lo mirado” en actos cotidianos de actores socioeducativos en medios digitales.

### **1.3 Formulación**

La pretensión indagatoria conlleva el estudio de relaciones o enlaces conceptuales del tránsito ser virtual, el fin es decantar en una epistemología para contemplar y comprender el fenómeno virtual a partir de la cotidianidad de actores socioeducativos. ¿Qué sistema de relaciones conceptuales emergen del tránsito ser virtual?

### **1.4 Objetivos**

General

Construir un cuerpo teórico de lo virtual a partir del tránsito ser virtual.

Específicos

1. Develar elementos esenciales del tránsito ser virtual.
2. Discernir estructuras esenciales de los elementos epistemológicos.
3. Describir el entramado de elementos epistemológicos.
4. Enunciar el constructo epistemológico de lo virtual.

## Capítulo II

### SUSTRATO DE LA INTENSIÓN INDAGATORIA

#### 1.1 Antecedentes

Esta sección recoge investigaciones relacionadas con la temática de las tecnologías y lo virtual, se desarrollan de manera general, la intención es dar una revisión preliminar de como observan otros el fenómeno de lo virtual.

##### 1.1.1 Impacto de las tecnologías de información y comunicación en la Universidad.

En la investigación se abordó la percepción de docentes del Centro Universitario del Sur, en relación con la introducción de tecnologías de información y comunicación (TIC) en los distintos programas académicos de la institución, su utilidad y pertinencia, así como el apoyo que han tenido para su implementación.

En el caso de las Universidades, la implementación de las TIC en los diferentes espacios, ha provocado un rápido desarrollo de sus contenidos en gran número de ellas, sobre todo, a nivel mundial. Las instituciones asumen los cambios tecnológicos de forma gradual y constante. Esta dinámica dilatada ha permitido: la asimilación natural de las TIC en la vida institucional, familiarizar el lenguaje digital, expandirse en todos los ámbitos y provocar cambios significativos en la vida del campus.

### **1.1.2 Identidad y nuevas tecnologías: repensando las posibilidades de intervención para la transformación social**

Según Gil (2002), la forma de entender la identidad y subjetividad es contingente al momento histórico, social y cultural cuando el sujeto es producido; cada época construye el modelo de persona más conveniente para sí misma, es convertir la subjetividad en un potente mecanismo de reproducción, aunque también de transformación, del orden social establecido.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación han generado grandes cambios en nuestra sociedad, afectan nuestra manera de entender la identidad. Partiendo de la psicología social construccionista, así como de la perspectiva epistemológica feminista que han aportado conceptos al ámbito de relaciones de poder y conocimiento.

### **1.1.3 Machinima y la investigación etnográfica en tres dimensiones los mundos virtuales**

La temática intenta establecer una aproximación a las nuevas formas de entender la identidad, lo personal y lo subjetivo, a la vez de mostrar las consecuencias que estos aspectos tienen en la reproducción del “statu quo” en la transformación social, pensando sobre todo en abrir nuevos espacios de discusión acerca de las posibilidades de intervención desde la psicología social.

Esta investigación de carácter etnográfico tiene la novedad de ser realizada con residentes del mundo virtual Second life (SL), no son usuarios ni jugadores, son residentes conectados afectivamente con un avatar (criatura en tres dimensiones) que requiere desarrollar habilidades y destrezas: técnicas, artísticas e intelectuales que le permite interactuar en el medio ambiente virtual. Este espacio virtual se genera a través de la interconexión de servidores en todo el mundo, los elementos y objetos son recreaciones de la realidad o mundo físico, las actuaciones de los avatar se registran en imágenes y videos que se comparten a través de internet, el lenguaje más importante se denomina machinimas, éstas son construcciones o bricolajes de imágenes creadas por otros, se producen síntesis de imágenes dentro de un mundo de imágenes.

La etnografía tradicional se orienta a registros textuales, se considera a las imágenes como representaciones de la realidad, pero en este caso, la realidad es imagen en sí misma, por ello la subjetividades en el ambiente de los avatares se presenta de manera visual y no textual, las notas de campo son observaciones, son machinas que documentan situaciones vividas, reconsiderando las categorías tradicionales en el campo de trabajo. Para el antropólogo que estudie entornos virtuales como SL debe aprender códigos de actuaciones nuevos para acceder a la cultura de estos espacios.

El estudio de las actuaciones de los avatares es otra perspectiva para abordar lo virtual, es decir, observar lo virtual desde lo digital, la visión de la propuesta

(doctoral) parte de los actores socioeducativos en su realidad cotidiana en los medios digitales, expresada en el lenguaje y no en imágenes digitales.

#### **1.1.4 Construcción de relaciones digitales un análisis del discurso**

Esta investigación se basa en la mediación digital a través de internet y como nos relacionamos en la vida diaria, entender y otorgar referentes al mundo que habitamos y compartimos con otros.

La tecnificación de hoy en día brinda la posibilidad de repensar nuestras relaciones en los medios digitales, internet es una herramienta que ofrece un medio para la creación y mantenimiento de relaciones interpersonales, produce transformaciones en los modos de relacionarnos y abordar el mundo, es campo de investigación de la nueva realidad, se desconoce su impacto y profundidad, el objetivo de la investigación es conocer la producción y mantenimiento de relaciones interpersonales en escenarios virtuales.

La pauta metodológica de investigación es de carácter cualitativo con énfasis en el lenguaje utilizando (análisis del discurso), la recolección de información fue realizada a través de internet aplicando: entrevistas abiertas y cuestionarios a grupos de participantes que estaban en línea (conectados a internet). Villarroel (2007) concluye que internet desplaza las relaciones a un plano psicológico, brinda comodidad y seguridad por ausencia de presencia física, además, las relaciones en internet son vivencias emotivas entre lo real y lo virtual.

### **1.1.5 Cuerpos e identidades on line: construcción de identidades corporales en el chat.**

Los entornos contemporáneos han experimentados transformaciones en corto tiempo sobre todo lo relativo a la cultura, las tecnologías de información y comunicación (TIC) determinan modos de ser mediatizados, la virtualización permite el despliegue de características múltiples de subjetividades, elaboradas a partir de perfiles que definen la comunicación mediada por computadora (CMC), los cuerpos emergentes en estos escenarios, particularmente en el chat, son seres virtuales anónimos asimilados a un “no-lugar sin historia que afecta las relaciones con la realidad y con los otros, donde proliferan cuerpos y discursos fragmentados” (Ortiz, 2013, p.305), internet actúa como pantalla-proyección de representación del sujeto ajustada a las formas textuales y audiovisuales establecidas.

La CMC se considera un espacio que otorga nuevo sentido a la identidad, es fluida, descentrada, múltiple y se moldea en el lenguaje, en las salas de chat se producen intercambios sin movimiento físico desaparece la corporalidad de la comunicación cara a cara lo que constata “la omnipresencia de los cuerpos en la red” (p.306), desde la epistemología se observa un modelo funcional sistematizado que implica la incorporación de nuevos elementos que sean más que la pura combinación de ellos.

Señala Ortiz (op.cit), las reflexiones antes señaladas plantean la búsqueda de los efectos de la CMC en la generación de subjetividades desde: identidades, cuerpos, virtualidad, y lenguaje multimodal, acompañado de la dimensión discursiva social. En esta investigación están presentes consideración acerca de lo virtual, identidad y corporalidad en entornos mediatizados por las TIC, mostrando la necesidad de ser estudiados para comprender la identidad-on line, los cuerpos-on line y la cultura on-line.

#### **1.1.6 De lo religioso a lo virtual. Explosiones del imaginario y recomposición del creer hoy.**

El artículo (Sanabria J., 2012) expone la relación entre lo religioso y lo virtual visto bajo la óptica del creer, en una búsqueda por dar respuesta a la necesidad de estudiar, con los mismos métodos tradicionales, los nuevos sujetos, enfatizando la recomposición de lo religioso en los ámbitos virtuales, concebidos éstos a escala planetaria.

La creencia aparece a pesar de las certezas adjudicadas a la producción cultural en el mundo contemporáneo, es necesario objetivar los intereses epistemológicos para tomar distancia respecto a lo conocido por nosotros, sino proyectaremos en objetos y sujetos de estudios nuestro sentir. En las disciplinas sociales se justifica el estudio del creer en el mundo virtual, asumiendo el lenguaje como medio de expresión de relaciones y estados, para pensar en el creer como una sustancia o esencia presente en alguien y realizable en lo social.

La crisis manifiesta de las ofertas de sentidos afectan la identidad, mediación y centralidad, justifican la aceptación de una memoria virtual colectiva, que nos conduce a cierta familiaridad que actualiza el creer, las dinámicas virtuales y sus representaciones están cargadas de voluntarismo en un mundo escurridizo, los vínculos son aventuras, los contenidos poco importan y los lazos sociales finalizan al presionar una tecla, es decir, no es importante la materia sino la manera. La experiencia de relacionarnos virtualmente gesta campo de sentido en tres direcciones: alternancia, altercación y alternativa.

Las imágenes relacionadas con lo virtual podrían anticipar un llamado de atención a las ciencias sociales, los vínculos que allí se establecen no provienen de instituciones sociales sino, de discursos universales y realidades descompuestas.

Prosigue el autor (Sanabria J., op. cit., p.11) describiendo y comparando el mundo virtual, con un “abismo entre proximidad y lejanía” que disuelve la idea del deber ser, estableciendo relaciones instantáneas o vínculos virtuales sin percatarnos del “tránsito de la ficción del mismo a la realidad de lo plural”, es decir, se reconoce un fluir o tránsito de esencia o fenómeno que encuentra espacio en la propuesta (doctoral), además señala, la existencia de elementos sociales que crean sentido a través de lo virtual, a saber: el principio o deseo de creer en algo real y las normas de fe que organizan las prácticas sociales. Estas ideas sugieren estudiar el creer en el mundo virtual (que reposa sobre la imagen) y lo percibido como real, esto puede desligarse del sentido físico de las cosas y recrear un mundo de lo posible sin asideros en referentes originados en la realidad. El abismo paradójico (cerca –

lejos), antes señalado impide una pragmática digital del tránsito de la ficción a la realidad que puede conducirnos a una educación virtual más ajustada a los contextos digitales.

### **1.1.7 ¿El poder de las nuevas tecnologías o las nuevas tecnologías y el poder?**

Lo virtual está presente en nuestra vida no solo como referencia tecnológica, allí se propician mundos de dialogo e interacción real entre entidades virtuales, aborda campos como: filosofía, estética y política, para Lattanzi (2013) lo virtual “se introduce en el corazón mismo de lo real y obliga replantear y a repensar viejas disputas de la filosofía ... lo virtual puede ser leído también como el corte final del hombre con la naturaleza” (p.16) en el habita un sujeto virtual sin cuerpo, mutante, fantasma y falsario que enmascara la realidad relacionándose en ella de manera escindida y disociada capaz de asumir múltiples identidades (nickname) resignificando de esta forma la percepción del mundo cotidiano. Lo digital viene atado al concepto de virtual, en la presencia de objetos virtuales se asume la desmaterialización en bits (1 y 0), es decir, del mundo análogo al mundo digital.

En lo virtual el acceso se aplanan, es más horizontal, supone pérdida de singularidad y concentración de funciones en pocos objetos de representación, la virtualidad consiste en la construcción de una realidad aparente con el uso de dispositivos tecnológicos disponibles, posee grados de acuerdo a su relación con la realidad: ruptura parcial o sustitución total, al respecto.

Puede tener distintos grados, desde el uso de alguna herramienta virtual sin que eso suponga una experiencia de ruptura total con el entorno cotidiano (por caso el uso de un Chat) hasta experiencias más radicales donde la virtualidad sustituye a aquella otra realidad cotidiana constituyéndose en la realidad primaria de mi percepción (el caso de ciertos videos juegos o simuladores de vuelo) (Lattanzi, op.cit., p.18)

Desde una perspectiva filosófica, la virtualidad oculta características físicas de objetos remplazándolas por percepciones o sensaciones en un mundo posible solo a través de datos electrónicos, cambiando nuestra idea acerca de la realidad.

Se aprecia en este artículo una visión filosófica de lo virtual, perspectiva compartida con la propuesta doctoral, muestra además niveles o dimensión de acción en función de los artefactos empleados para vincularse, parcial o totalmente, con la realidad; atribuye un carácter utilitario a lo digital que desmaterializa los objetos para disponerlos virtualmente.

### **1.1.8 <<e>>-Epistemología: un desafío y una respuesta filosófica al mundo digital.**

Para Ursua (2014) Internet va más allá de un espacio tecnológico distribuidor de datos e información, también “sirve para expresarse, relacionarse y entretenerse” (p.1), todo ello es la dinámica que orienta la aceptación y difusión masiva de Internet y la Web, para el público en general esta realidad es significativa y requiere nuevas características, métodos y categorías destinadas a conocer el mundo ciberespacial. Aparece así una nueva tarea epistemológica denominada

“Internet Epistemology” que estudia las aportaciones y críticas al conocimiento generado en las tecnologías de información y comunicación. Se hace necesario incluir nuevas categorías para enseñar, entender y comprender aspectos del nuevo espacio.

La epistemología en la era digital se asocia a la transformación binaria de la vida cotidiana afecta: el conocimiento acerca del mundo, procesos implicados en el conocer, al sujeto que conoce, significado de conocer y percepción de la realidad. Una atomizada realidad que supone un pensar en bit, se abandona tanto lo no digitalizado como la ausencia en la red, esto propicia reflexiones acerca de lo que significa ser digital, lo multimedia digital fractura los productores tradicionales de verdad los grandes relatos y metarrelatos pierden validez frente a la perspectiva utilitaria de las tecnologías, la utilidad desafía verdad y ética, el criterio lo marca la realización, la búsqueda de conocimiento como verdad científica se reemplaza por un saber mercantilista.

En el conocer sobre entornos virtuales se fusiona tres tecnologías: robótica, telecomunicación y realidad virtual, se habla entonces, de una forma de verdad que a distancia produce experiencias sensoriales de aquello que existe, pero virtualizado en busca de una inmersión que provoque impresión de realidad, nuestro conocimiento del mundo es mediado tecnológicamente, conocer en los medios digitales es contradictorio ya que la distancia se suprime por una percepción inferior, los conceptos abstractos de la experiencia epistémica inmediata “cede ante una tele-epistemología sin sujeto” (Ursua, op. cit., p.62) se

da un conocimiento por ensamblaje colaborativo que mezcla mentes y maquinas en la red, ampliando los talentos humanos a través de la cooperación.

Este nuevo escenario de realidad fragmentada caracterizada por exhibicionismo, deslocalización y desmaterialización con sujetos que adoptan múltiples identidades digitales, es señalado por Ursua (ibídem) como “conocimiento identitario on-line, así como quién es uno cuando pasa del mundo virtual al mundo real y viceversa ... se está dando en la red una interacción entre humanos y más o menos parecido a los humanos, seres-bits” (p.64). Se presenta en la interacción mediatizada la “economía de la atención”, en la cual, la atención es escasa y difícil de obtener pero necesaria para moverse en la red y atraer a otros.

Lo descrito, no puede ser abordado desde la epistemología tradicional, se habla de una “epistemología postconocimiento”, necesaria en el desarrollo adecuado de la sociedad de la información cuyo investigador debe poseer buen juicio y crítica para descartar lo urgente y simulado.

En este artículo se presentan elementos de interés para la propuesta investigativa, asume un mundo en movimiento entre virtual y real, e insiste en la carestía de conceptos para conocer el ciberespacio y a las múltiples identidades digitales de los sujetos llamados seres-bits.

De las investigaciones tratadas en los párrafos anteriores se puede obtener un horizonte liminar de lo virtual y como la asimilación gradual y constante de las

TIC generan cambios en la sociedad y en nuestra manera de pensar y entender la nuestra identidad digital.

El estudio de avatares ofrece la oportunidad de observar el fenómeno virtual desde sus propios elementos, es mirar lo virtual desde lo digital a través de la síntesis de un lenguaje de imágenes.

Las comunicaciones en espacios mediatizados digitalmente redefinen identidades, cuerpos y cultura por medio de un discurso de lenguaje multimodal que necesita nuevos elementos para comprender como las relaciones que se establecen en internet son vivencias emotivas entre lo real y lo virtual.

Existe un tránsito de la ficción a la realidad, sustentado en el deseo de creer en lo virtual donde se producen dinámicas que gestan campos de sentidos de realidades fragmentadas; la desmaterialización de los objetos acosta de su presencia en entornos virtuales deriva en discusiones filosóficas al cuestionar la manera múltiple, escindida y disociada de cómo se percibe la realidad.

A continuación se presentan los pilares teóricos sobre los que se edifica la propuesta investigativa.

## **1.2 Fundamentos teóricos**

Referido a las teorías que se vinculan, con la aproximación teórica de lo virtual, se adopta un esquema de diferenciación posterior a los hallazgos.

Esto sustentado en lo planteado por Moreno (2008), que al respecto señaló:

Esto también es para los trabajos de investigación. La gente empieza haciendo un primer capítulo: de lo que ha dicho éste, lo que ha investigado aquel, la teoría de yo no sé qué, la teoría de no sé cuál y con todo ese bagaje dentro del cerebro, ¡Que van a ver la realidad!. Después que hayan terminado la investigación, se leen todo lo que han dicho para: criticar, para hacer una diferencia. Es al revés, sobre todo lo hacemos para que no digan que no estamos informados

Es de resaltar, que ésta manera de llevar a cabo la investigación, favorece la relación teoría – realidad, ya que se construye desde los actores sociales, obviando preconcepciones teóricas a prior, que desvirtúan la esencia de las investigaciones bajo el paradigma cualitativo; es priorizar una ciencia de lo local sobre el saber generalizado, que en muchos casos es ajeno a nuestra realidad.

### **1.2.1 Teoría de los sistemas sociales**

Luhmann (1996) sociólogo de la Universidad de Bielefeld, en Alemania. Formuló la teoría de los sistemas sociales, basada en: cibernética (segundo nivel), teoría de sistemas y teoría de la Autopoiesis (de Maturana y Valera), es una propuesta que pretende fundamentar una ciencia de carácter universal para comprender el fenómeno social. Propone que el entramado social contemporáneo es un conjunto ampliado de sistemas autónomos que se diferencian entre sí en un entorno complejo. El fin de estos sistemas es adaptarse al entorno y reproducirse a sí mismo para evitar ser sobrepasado por otros sistemas más complejos.

Los sistemas sociales deben crecer en su nivel de diferenciación, a través de adaptaciones de funcionamiento, esta actualización progresiva evidencia evolución. Esta variación de los niveles de diferenciación se lleva a cabo mediante la creación de medios de comunicación cada vez más generalizados.

Así el medio de comunicación adquiere un poder, al proponer códigos que debe ser interpretado por todas las partes que participan del acto comunicativo, los actores sociales deben organizar sus acciones y decisiones de la manera más idóneas con el medio. Esta teoría expone el poder de los medios de comunicación a través de códigos interpretados por actores sociales que modifican sus actos cotidianos, esta noción colinda con los intereses investigativos a desarrollar en la propuesta doctoral, ya que los modos de vida pueden verse afectado por los medios digitales.

### **1.2.2 Autopoiesis**

La autopoiesis, es un neologismo de raíces griegas que alude a autoproducción, este concepto fue utilizado en los años setenta por Humberto Maturana y Francisco Valera, para diferenciar los organismos vivos de los no vivos.

La diferencia se origina en la posibilidad de poder automantenerse, gracias a un patrón constitutivo de generación repetitiva que reemplaza constantemente los componentes que son degradados.

Para cumplir con este proceso de regeneración se distinguen tres zonas: una llamada “si-mismo”, que agrupa la parte interna donde se llevan a cabo reacciones que reemplazan componentes; otra zona llamada “no-si-mismo” que representa el entorno circundante posee nutrientes que alimentan las reacciones internas y por último una zona fronteriza llamada “membrana o barrera” semipermeable, que produce intercambios en ambos sentidos entre el “si-mismo” y el “no-si-mismo”.

La versión de autopoiesis de Valera (2000), es una observación de cómo los patrones de vida en los medios digitales afectan el “si-mismo” de los actores condicionando su identidad digital vinculada con las interacciones que producen significantes en la vida cotidiana.

### **1.2.3 Ontología del Lenguaje**

La ontología, para Echeverría (1998), es una nueva forma de comprender el fenómeno humano, interpreta lo emergente, desde la postura de que todo fenómeno social es siempre un fenómeno lingüístico.

En el terreno de las tecnologías de la comunicación, se hace necesario repensar lo que significa ser humano en el nuevo espacio global, guarda relación con la construcción de nuevas modalidades de convivencia.

La invención del alfabeto produjo cambios en las sociedades y en nuestras categorías mentales para pensar en nosotros y en el mundo. El alfabeto separó orador, lenguaje y acción, reemplazando el lenguaje de acciones por el lenguaje

de ideas. Las tecnologías podrían estar separando algo aun no conocido, conocer que está separando la tecnología nos acerca a los cambios de nuestra estructura mental, a un nuevo pensamiento que traslade el lenguaje de ideas a otro aún no determinado.

Para la ontología nuestras actuaciones y discursos develan destellos del ser humano. El fenómeno humano se considera multidimensional conformado por tres dominios primarios: cuerpo, emoción y lenguaje, si falta uno de ellos es posible reconstruirlo a partir de los otros dos. Todo lo que existe es lenguaje nada está fuera de él. Si el lenguaje es un fenómeno social producto de interacción entre seres humanos, que sucede cuando interviene la tecnología alterando el dominio (consensuado) coordinador de acciones comunes de los sujetos.

La ontología ofrece posibilidad de abordar la investigación con una óptica más humana y mirar al otro desde el otro, inmerso en una realidad tecnológica, que requiere de quiebres para que emerjan nuevas categorías de reflexión.

#### **1.2.4 Teorías de aprendizaje en la era digital**

En estudios e investigaciones concernientes a educación y su relación con tecnología, se destaca el paradigma pedagógico constructivista, sustentado en el modelo de aprender a aprender “el constructivismo converge y se asocia desde un principio a Internet, universo con el que comparte el nexo importante: ambos representan la innovación” (Carneiro, R., Toscano, J. R., & Díaz, T., *ibídem*, p.81)

Para Siemens G. (2005) resume las tendencias en el ámbito del aprendizaje asociado a espacios digitales como conectivismo, caracterizado por ser abierto, complejo y plural, sobre redes de computadores interconectados, distanciándose así, de paradigmas convencionales (cognitivismo y constructivismo) originados en un momento donde el aprendizaje se mantenía alejado de las tecnologías.

La dinámica actual ha llevado a considerar las TIC como modificadores de nuestra manera de comunicarnos, vivir y por supuesto de aprender. El autor destaca algunas tendencias que describen hacia donde apunta el conectivismo, entre ellas tenemos: alta movilidad en distintos campos de conocimientos a lo largo de la vida, aprendizaje de múltiples formas (redes, comunidades y centro de trabajo), aprender y trabajar es una actividad en conjunto, las TIC alteran nuestra forma de pensar, las organizaciones e individuos son organismo que aprenden, y saber-encontrar complementa saber-que y saber-hacer.

El conectivismo de Siemens parte de la idea de que el conocimiento se basa en el deseo de aprender, pero a través de interacciones entre personas y dispositivos tecnológicos; del establecimiento de redes y de la actualización permanente de la información. El estudiante aprende continuamente por medio de redes y conexiones que establece, aprende en la red y en red. Según esta teoría, el aprendizaje está construido/creado en comunidad y el conocimiento es el resultado de la construcción conjunta de expertos (de maestros) y aprendices. (Carneiro, R., Toscano, J. R., & Díaz, T., *ibídem*, p.82).

Esta alternativa observa las teorías de aprendizaje desde ambientes digitales caóticos, complejos, en redes y auto organizados, cuyo énfasis está en la imposibilidad de controlar de manera individual el aprendizaje.

El compendio de posturas teóricas, presentadas anteriormente, muestra la diversidad de constructos asociados al tema de lo virtual, dejando de lado elementos netamente tecnológicos para enriquecer a través de perspectivas alternativas la visión holística (del todo) del fenómeno virtual. Seguidamente se desarrollan aspectos filosóficos afín con la investigación.

### **1.3 Fundamentos Filosóficos**

Resulta atrevido acudir a la palabra “fundamento” sin incurrir en un desencuentro con la filosofía, ¿cómo fundamento sin poseer?. Entendiendo la filosofía como el amor por la sabiduría, que no busca establecer, fundamentar, ni poseer, sino por el contrario, es un acto de contemplar las cosas, verlas como se presentan ante nosotros. Para García (1967, p.53) la filosofía “se abstiene, por intrínseco programa, de violentar el descubrimiento de cosas o forzarlas a descubrirse de otra manera de lo que son en sí, de sí”. Es llegar a conocer desde el campo ideas a todos los seres, es elevar nuestro mirar en busca de una actitud contemplativa, y en este estudio esa mirada se dirige a lo virtual.

En este apartado se encuentran esas ideas en torno a lo virtual, como aquello que resulta de observar la tecnología sin tecnología, una esencia difuminada en la cotidianidad de los medios digitales, que más que estar allí, vive entre los internautas de manera transparente, como: existencia en potencia, simulada, expandible y relacional con otros.

### 1.3.1 Lo virtual como existencia en potencia

Esta concepción de lo virtual es planteada por Lévy (1999) como, existencia en potencia originada en una postura filosófica sustentada en el origen etimológico de la palabra virtual, cuyas raíces proceden del vocablo latín medieval *virtualis*, que deriva de *virtus* que significa: fuerza o potencia, con ello se sugiere lo virtual como aquello que existe a futuro pero no en acto. Para ejemplificar menciona como un huevo es un virtual pájaro, es decir, un huevo será eventualmente un ave o dicho de otra manera se convertirá en ave. Sobre esta idea Lévy (op. cit.) señala que la virtualización es:

El movimiento del «convertirse en otro» o hete-rogénesis de lo humano...lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata. (p.8)

Con esta aseveración se destruye la concepción de que lo virtual no es real, logrando ampliar nuestra concepción de lo real, expandiendo así nuestro andamiaje epistemológico para concebir la realidad, es un repensar evitando las ataduras originadas en nuestro sentido común, como representación de los acuerdos colectivos entorno a la idea de lo virtual, como ajeno a nosotros o a nuestras acciones.

En este mismo orden de idea Marín (2009) reconoce que “entendemos la virtualidad como un componente constitutivo de la experiencia, que por consiguiente, no es ella, una cualidad referida a algo independiente de la mente, del sujeto, ni algo que podamos reducir a un estado de cosas físico externo” (p.10). Lo virtual es algo posible constituido de forma latente, sólo que carece de existencia, ella es en sí misma la estructura de la entidad: las potencialidades del ser, y las fuerzas que accionan su determinación.

La virtualización ofrece un “estar ahí” sin espacio determinado, sin territorio marginal, un espacio infinito, provocando hacer lo íntimo colectivo y lo colectivo íntimo. Los espacios públicos se mezclan con espacios privados y viceversa, lo hace próximo a lo humano, Lévy (ibídem) argumenta, la “especie humana ha emergido a raíz de tres procesos de virtualización: el desarrollo de los lenguajes, la abundancia de técnicas y la creciente complejidad de las instituciones” (p.56).

El lenguaje infringe lo temporal cuando comunicamos ideas, realizamos alusiones a todo espacio tiempo conocido, referenciamos tanto al pasado como al presente o futuro, sin discriminación, lo que posibilita la interpretación semántica en permanente evolución, existimos en función de nuestra manera de interpretar el mundo y la expresión que elaboremos de ello, en la madeja de significantes virtuales.

A su vez, la técnica es una trasfiguración de las posibilidades de nuestras potencialidades humanas, cuando se observa un martillo, se proyecta en él la

posibilidad de golpear se concibe así, la acción que ejerce la fuerza de un impacto; también al tomar un teléfono se acoge la posibilidad de teleescuchar de escuchar de forma teledirigida a otra persona es una incorporeidad sonora; se reconstruyen imágenes a partir de lo escuchado y hablado.

Otro proceso de virtualización ocurre en las instituciones, cuando pensamos no lo hacemos solos, pensamos en conjunto con nuestros referentes que participan en la conformación del sentido, pensamos y comprendemos de forma transparente en función de referencias colectivas.

Resulta interesante la postura de la virtualidad como posibilidad de existencia; pero surgen interrogantes que invita a la reflexionar sobre: ¿los internautas conciben lo virtual como actos no realizados o pendientes? ¿Lo virtual permanece en un limbo constante? ¿Si lo virtual no es un acto es si mismo, quizás exista una categoría ajena a lo virtual que contemple los actos realizados en los entornos virtuales?.

Es por ello que resulta necesario ahondar en la realización de acción de los actores sociales en lo virtual y como éstos otorgan sentido a sus razonamientos cotidianos para conocer y desenvolverse en espacios digitales, es allí donde se produce el quiebre epistemológico con la propuesta doctoral que pretendo abordar con la investigación.

### **1.3.2 Lo virtual enmascara la profunda realidad**

La simulación, según Braudillard (1978), representa una característica deseable de lo virtual, que allana la parcela de lo real, la proximidad a lo que, se pretende representar o llegar ser.

Lo real ya no está sobre lo simulado, al contrario, lo simulado engendra lo real, a esto le llama hiperreal, la novedad de la abstracción ha desaparecido, como aquello recreado sin vínculo con lo real. La síntesis combinatoria de sistemas de signos de lo real es más poderosa que la propia realidad, para Braudillard (op. cit.) “La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (p.5).

Cuando se aborda la simulación como tema de discusión es pertinente mencionar su contraparte dimensional: disimular. Simular y disimular se diferencian en tanto la presencia y la ausencia existan, aquello simulado es poseído pero no mostrado y lo disimulado es algo que no se posee, pero se pretende tener.

Los referentes de posesión de lo real, corresponden con iconos e imágenes que simulan lo real, son capaces de destruir la realidad que los generan, las imágenes no son de fácil distinción respecto a la realidad, cabe mencionar que en muchas religiones se prohíbe la utilización de imágenes venerables evitando la sustitución dentro del cuerpo de sentido de la divinidad omnipresente, lo supremo es reducido

a imagen esculpida hecha presencia, despojando a la divinidad de toda aura mística.

La imagen para apropiarse del referente real que la produce, y desplegar todo el abanico de combinaciones de signos, necesita atravesar por unas etapas, que baudrillard (ibídem) señala como:

Las fases sucesivas de la imagen serían éstas:

- es el reflejo de una realidad profunda
- enmascara y desnaturaliza una realidad profunda
- enmascara la ausencia de realidad profunda
- no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro. (p.14)

En la última etapa de “puro simulacro”, ya lo real no está presente y la ausencia de realidad abre camino: a lo hiperreal, a lo virtual, es en este punto carente de objetos y sustancias donde el ser recrea lo real, demandado solo, por una disminuida dosis de realidad y objetividad.

Ya el grupo de modelos crean lo real, que desaparece sin ser percatado por los actores sociales donde habitan los modelos, reproduciéndose sucesivamente entre ellos. Las relaciones sociales están envueltas en simulaciones minimizando la crítica por estar inmersas en posturas ajenas a lo real, evocan y fundamentan lo simulado o virtual.

Dentro de la propuesta doctoral se desarrolla una discusión de lo virtual desde el tránsito ser virtual de los internautas que participan en medios digitales, este tránsito aluden a una simulación, que basado en lo expuesto anteriormente

enmascara una realidad profunda de la vida cotidiana en estos medios. Estos mundos simulados podrían destruir lo real de las relaciones cotidianas. Resulta epistemológicamente valioso develar lo oculto tras el ser en los medios digitales, para reconstruir las estructuras esenciales de esta vivencia digital.

### **1.3.3 Lo virtual expande el ser**

Todo lo conocido cambia alrededor de nosotros, desde la manera como nos comunicamos, relacionamos, habitamos, nos desplazamos, e incluso nada del pasado puede revivirse plenamente en el ahora. En estos espacios en constantes cambios, marcados por el ritmo de la tecnología, nuestras posibilidades son múltiples y variadas, a la vez que experimentan una maximización, para Serres (1995).

Nos desplazamos sin movemos un solo paso, ¿Dónde se celebra esta conversación? En París, en nuestra habitación? ¿En Florencia, desde donde responde el amigo? ¿En algún lugar intermedio? No. En un lugar virtual. Las antiguas cuestiones de lugar: dónde hablamos tu y yo, por donde pasan nuestros mensajes: parecen disolverse y desparramarse, como si un nuevo tiempo organizara un espacio diferente. En él, el ser se expande. (p.12)

La localización de cualquier lugar en coordenadas cartográficas obedece a un paradigma propio de la racionalidad, que sigue límites bien establecidos e instaurados, contradiciendo lo que sucede en los espacios virtuales, en el cual los límites se infringen sin consideración ni control; los mapas tradicionales no ofrecen ninguna ayuda posible. Resulta irrealizable conocer de manera precisa la

ubicación de algún internauta; quizás se podría aproximar un sitio instantáneo, pero la movilidad de internet actualizaría el lugar, haciendo necesario reubicarlo de nuevo.

Si ubicar algo virtual es complejo e impreciso, ¿Qué será del ser que allí desarrolla acciones?. Un ser virtual pudiera entonces ser un habitante de espacios virtuales, pero un habitad es definido por aquello que es poseído, de acuerdo a un referente que marca su huella; para un amante del futbol, se encontrarán objeto e imágenes alusivas al deporte del balón pie. Es por ello, que los referentes de los espacios virtuales, pueden ser compartidos por muchos de manera simultánea pero no es actual, para Domènech & Tirado (2002),

Lo virtual no tiene actualidad pero es real. Lo posible debe ser realizado y el proceso de su realización está sujeto a dos reglas esenciales, parecido y limitación. Lo real debe estar en la imagen de lo posible que realiza. Lo posible representa y se parece a lo real. Lo real sobrevive al aborto de lo posible. (p.3)

Entonces, lo virtual se acerca más a lo posible, que a la propia realidad, coloca a la virtualidad en el mismo plano de la realidad respecto a lo real, como imagen de ella. Lo que permite el habitad de un ser dentro de un espacio posible, es un estar allí virtual.

Lo local pierde relevancia frente a lo global contrapone una realidad que no pertenece a singularidad sino que reivindica la paradoja de muchas particularidades unificadas, se percibe como un todo sintetizado, es decir, se

reconstruye una ciudadanía mundial, a lo cual Kuehne (2002), se refiere cuando señala,

El conflicto entre local y global desaparecería. Sin embargo, con el fin de hacerlo, el pequeño número de "ciudadanos del mundo" privilegiados que son dueños de la integralidad de los recursos, deben rendir los sitios locales indiferente o indefinido. Y por el borrado de la singularidad en la globalidad. (p.342)

Esto podría conducir a una realidad mundial tejida alrededor de los medios digitales, una racionalidad sustentada en un sentido colectivo, que desvanece particularidades.

#### **1.3.4 Lo humano relacional con otros**

En este segmento discursivo no se pretende ahondar en todas las corrientes de pensamiento o perspectivas ecléticas del fenómeno humano, solo se exponen algunas posturas que dan paso a la perspectiva asumida en la propuesta doctoral.

Para Morales (2002), lo humano es la totalidad del propio ser que no puede reducirse a ninguna de sus realidades, donde lo importante es el carácter estructurante de lo ético que permite al sujeto desarrollarse plenamente, donde “el aspecto de trascendencia apunta a la plenitud de la realización de lo humano en la humanidad” (p.258), una humanidad que denota un ser intencionado en encontrarse con otros. Este encuentro con otros, no es un simple acercarse e interactuar, va mucho más allá, al respecto Maturana (1992) señala que los seres vivos poseen dos dimensiones una fisiológica, definida por la estructura orgánica y

anat6mica, y la otra relacional, constituida por las relaciones con otros, que habita en el conversar desde donde construimos la realidad; incluso este conversar o “lenguajear” puede llegar a cambiar nuestra fisiologfa operando a trav6s de las emociones, “lo humano se vive en el conversar, en el entrelazamiento del lenguajear y emocionar que es el conversar. M6s aun, lo humano se vive en redes de conversaciones que constituyen culturas” (p.178). Estas redes de conversaciones, llamadas culturas nos definen a nosotros mismo y constituyen la praxis humana de una comunidad.

Rowlands (2009) tambi6n acota, lo humano no es solo una entidad biol6gica, sino que somos criaturas que hacemos cosas que no lo hace ninguna otra especie, particularmente reside en el hecho de que somos seres parlantes que contamos historias de nosotros mismos “si quisiera definir en una frase a los seres humanos, 6sta podrfa valer: son animales que creen las historias que ellos cuentan sobre s6 mismos. Son animales cr6dulos” (p.11), las historias llevan consigo parte de la realidad observada a trav6s de los otros que comparten un mundo de vida contada en el lenguaje cotidiano.

Bajo estas perspectivas se encuentra el ser humano considerado en este estudio, un humano cuya realidad es construida de forma relacional con otros, opera en el lenguaje que cuenta historias propias.

La relaci6n con el ser virtual y sus implicaciones en lo humano, reconocen la amplia posibilidad de avistar una compresi6n del sentido de lo virtual, de los

internautas que viven las tecnologías en los ámbitos socioeducativos; siendo esta directriz la que llevó de la mano el desarrollo de la tesis doctoral.

La investigación doctoral pretende horadar la realidad y arrojar desde allí una pequeña luz de saber respecto a lo virtual, para sumarse al campo de las ideas establecidas hasta el momento.

#### **1.4 Fundamentos Epistemológicos**

La epistemología proporciona el carácter científico del trabajo doctoral, mantiene las directrices a considerar al momento de acometer el objeto de estudio, según Rusque (1999) “el polo epistemológico es el que determina la construcción y delimitación del objeto de estudio” (p.117). La epistemología prepara las condiciones de científicidad, tales como: la objetividad-subjetividad, los modos de observación, las relaciones teoría-realidad, fiabilidad y validez. El hilo conductor está sustentado en la fenomenología trascendental y la hermenéutica. Expuestas brevemente a continuación:

##### **1.4.1 Fenomenología**

La fenomenología, es de origen griego *faínomai* (φαίνομαι): mostrar o aparecer; y *logos* (λογος): razón o explicación. Su cometido “es distinguir entre verdad y apariencia” (Ferrater, 2002, p. 352). La fenomenología no presupone nada, evade lo natural, lo dado por sentido común; tampoco considera presupuestos de ninguna naturaleza, es decir, se incluye allí las explicaciones ofrecidas por la ciencia.

Es permitir que lo dado se muestre sin interrupciones para describirlo puramente, que brinde un modo de ver distinto sobre lo ya conocido, es repensar desde, lo que nos muestra el objeto mismo.

#### **1.4.2 Fenomenología de Husserl**

La fenomenología de Husserl, revolucionó los cimientos del mundo del saber. Un saber que establecía un impedimento para poder acceder al objeto cognoscible.

Para Morse (2003), Husserl creía que “la ciencia necesitaba una filosofía que restituyera el contacto con las preocupaciones humanas más profundas” (p.162), un reencuentro con lo humano, en su más profundo Ser. La importancia de una postura filosófica orientada a la fenomenología dentro de la investigación, es someter la conciencia a una reducción de lo ya conocido en los medios digitales, en perspectiva con lo virtual y el ser humano. Para vivenciar experiencias que muestren algo nuevo de lo conocido acerca del sentido de lo virtual en el ser humano.

La fenomenología (de las esencias, o también llamada eidética), busca lo esencial de la experiencia de los internautas en los medios digitales, y el sentido de virtual que habita en el tránsito ser virtual, para indagar y describir:

- Esencias universales de lo virtual en el ser.
- Estructuras de las esencias universales de lo virtual.
- Relaciones dentro de las estructuras universales de lo virtual.

Esta búsqueda de lo esencial de lo virtual, se conduce por: intuición fenomenológica o eidética, reducción o epojé fenomenológica y el mundo de la vida.

Es necesario distinguir entre intuición empírica y fenomenológica, la primera tiene origen en experiencias de internautas en medios digitales (conocimiento dado a los empiristas), en cambio la intuición fenomenológica, es relativa a las ideas de lo virtual (exenta de prejuicios). El hilo conductor de la intuición es la idea de evidencia eidética. Son referencias que eluden lo particular e individual en busca de generalidades esenciales producto de vivencias con conciencia intencionada, destacan significaciones de donde emergen esencias puras de lo virtual en el tránsito ser virtual.

Para la reducción fenomenológica, se emplea el epojé, que refiere a la suspensión de: juicios, creencias, teorías y hasta la propia realidad de los internautas (en relación con lo virtual) y así poder alcanzar la conciencia pura o trascendental. Es liberar al fenómeno de todos los elementos ajenos a él. Para Morse (ibídem), “con el uso de la reducción fenomenológica, podemos revelar y describir las estructuras fundamentales de nuestro mundo” (p.164). Ese darse plenamente a la vista, puede ser de dos modos: la evidencia general asertórica, es el darse trascendental, algo fuera de la conciencia. Y la evidencia intelectual apodíctica. Es un darse inmanente, que no se puede desligar del ser, de carácter absoluto y reflexivo del sentido que devenga el tránsito ser virtual.

Ya expuesta la mirada reflexiva de la fenomenología, se distingue el ser trascendental, o ser como ciencia, esto representa la unidad de sentido de lo virtual, que se considera de tres maneras: fenomenológico hyléticos (material sensible del ser virtual), fenomenológico noéticos (acto de conciencia del ser virtual) y fenomenológico noemáticos (unidad de sentido virtual), este última remite a la realidad trascendental y da sentido a los dos anteriores (hyléticos, noéticos).

El concepto de mundo de la vida, hace referencia al mundo de la experiencia vivida compartida con una actitud natural, que debemos observar en detalle, pura y exclusivamente, de cómo el tránsito ser virtual de internautas adquiere sentido de lo virtual en su vida.

Es un mundo espontáneo donde vive el internauta y no en el que se supone que vive, es un mundo no filtrado por la razón, no reflexivo, de naturaleza subjetiva, es el mundo propio de cada uno de ellos tal cual lo siente en conjunto con los demás, sin caer en el error de pensar que es particular y único, sino por el contrario, es una subjetividad relacionada con los demás, común a todos los participantes en experiencias de carácter virtual en los medios digitales.

### **1.4.3 Fenomenología de Heidegger**

Representa la corriente fenomenológica francesa, que busca replantear la misión de la filosofía, se distanciaba de fenomenología de las esencias al plantear como

único tema, el ser y su diferencia respecto al ente, básicamente su orientación es ontológica sobre el ser virtual, más que epistemológica. Una fenomenológica ontológica como base para la comprensión del ser humano en los medios digitales.

Se distingue en la fenomenología ontológica: el Ser (Sein, o presencia) y el ser (Dasein, ser ahí), se expone una forma de búsqueda de verdad, una comprensión del sentido del Ser en los medios digitales; introduciendo el carácter histórico del Ser (hermenéutica del Ser del internauta), en un ser ahí en relación con otros de manera digital en internet.

La reformulación del problema del Ser se lleva a cabo considerando su relación con el tiempo, partiendo de lo que se llama “cotidianidad”, o una cotidianidad de los seres virtuales en los medios digitales. Para Vattimo (2006), “Los entes son en la medida en que se sitúan en el proyecto del Dasein mismo” (p.112).

La hermenéutica, ofrece una forma pura de acceder al Ser de los internautas, y tiene como punto de partida lo cotidiano del ser humano en los medios digitales, es a partir de ese vivir cotidiano que recobra sentido lo virtual en el Ser. Es una apuesta a superar la simple descripción de lo manifestado y profundiza en los significados ocultos de los seres, para trascender hacia el Ser virtual.

#### **1.4.4 Fenomenología y hermenéutica de la investigación**

Las vertientes epistemológicas que nutren la propuesta doctoral, se basan en la fenomenología y la hermenéutica. Una fenomenología orientada a conocer las

estructuras esenciales del mundo de vida de los internautas, en el ámbito socioeducativo, que establecen relaciones subjetivas del tránsito ser virtual a través de los medios digitales (chat, e-mail), permite abrir nuevos mundos que virtualizan tiempo y espacio de la cotidianidad del ser virtual. Además describe el sentido de la experiencia, desde la visión de mundo de quienes adjudican significado en los medios digitales.

Por su parte, la perspectiva hermenéutica proporciona un horizonte histórico a los internautas, en medio del cual otorgan sentido a lo vivido a través de los medios digitales, las experiencias y vivencias que repercuten en el ser virtual, que adhiere significado del contexto de las relaciones subjetivadas que se establecen en los medios digitales.

## Capítulo III

### METÓDICA

Esta investigación abarca la dimensión comprensiva del fenómeno de lo virtual reivindicando la participación de los internautas en la conformación de constructos teóricos y su papel determinante en la dialógica actor social – investigador. En un ir y venir de ideas concretadas a través del lenguaje, asumiendo el investigador una actitud contemplativa de aquello que resuena en nosotros que alude a lo virtual en nuestra cultura. Para Ugas (2015) “una metódica contiene la cualidad, modo, estilo o norma que direcciona un investigación ... permite realizar operaciones que conducen a un producto con su propia dinámica en la forma de reproducir o transformar la realidad” (pp. 41-42).

La dinámica del conocimiento a develar exige una ubicación paradigmática en lo **cualitativo**, fundamentado en la comprensión pluralista e interdisciplinaria de la realidad, el contexto y las relaciones sociales son polos desde donde:

- Interpretar y comprender el fenómeno de lo virtual.
- Orientarse al proceso y a la acción de los internautas en los medios digitales.
- Asumir la realidad cambiante de los entornos virtuales.
- Evitar generalizar sobre la base de la suma de individualidades de los internautas para sintetizar en un todo virtual.

Para Kuhn (1962) el paradigma lo conforman los acuerdos compartidos de la comunidad científica: definiciones, valores, y técnicas entre otros aspectos que proporcionan una guía de acción al investigador, y mantiene la lógica de la ciencia dentro de límites deseables, y con ello rechazar o aceptar todo lo que se encuentre en este cobertor que estructura el conocimiento y la labor de investigar.

El paradigma cualitativo, también llamado **interpretativo**, está en desarrollo y por ello existen escollos epistemológicos que inciden en el carácter de la investigación, lo que lleva a vigilar de cerca la organización y sistematicidad del quehacer del proceso de investigar: lo virtual.

En relación a las vertientes paradigmáticas del campo educativo Koetting (1984), señala que existen tres tendencias, con aproximaciones: positivista, crítica e interpretativa. La diferencia entre ellas es de naturaleza filosófica, en los siguientes ámbitos: ontológico, relativo a la naturaleza de la realidad; relación investigador objeto investigado; propósito último investigado; epistemología del conocimiento encontrados en datos recolectados y analizados; y en valores implícitos de la investigación.

La tendencia interpretativa de Koetting (op. cit.) considera el mundo tanto tangible como intangible, con realidades de múltiples facetas, que unifica el todo alrededor de múltiples realidades divergentes, llegando a alcanzar un conocimiento acabado sin intenciones de controlar y predecir. El investigador y el objeto de estudio

interactúan influyendo uno en el otro, en especial cuando el objeto es representado por otra percepción humana (dualidad sujeto-sujeto).

Lo que se busca en esta tendencia es desarrollar una ideografía del cuerpo de conocimiento alcanzado, explicable en términos de múltiples interacciones de: factores, eventos y procesos determinados por la carga de valores que desde el principio acompañan al investigador en cuanto a la selección del: problema, paradigma y metodología; sin dejar de lado los valores inherentes al contexto social y cultural donde actúan los internautas.

En el mundo de los internautas lo intangible está presente en las múltiples realidades que están en cada uno de ellos, lo virtual es la posibilidad de un bit o imagen digital que evidencian su paso en las acciones que realizan a diario. El objeto a estudiar es lo virtual pero ello solo existe bajo la presencia de un internauta que interactúa con el investigador para evidenciar el sentido otorgado por él, al fenómeno de lo virtual.

## **2.1 Forma de investigación**

Lo que persigue la investigación es la aproximación teórica del sentido de lo virtual, apoyada en postulados teóricos y filosóficos, tendentes a ampliar conocimientos en el campo de la educación y su virtualidad.

Por ello, se considera la **investigación de forma Pura**, Tamayo (2001) advierte que “esta forma de investigación busca el progreso científico, y su importancia

reside en que presenta amplias generalizaciones y niveles de abstracciones con miras a formulaciones hipotéticas de posible aplicación posterior” (p.43) en el campo de la educación virtual o a distancia.

Otras características de esta forma de investigación son descritas por Rodríguez & Pineda (2003) que acotan lo siguiente:

- Amplia fronteras de conocimientos
- Busca principios y leyes que apoyen soluciones en el ámbito social
- No son aplicaciones prácticas
- Los resultados no son “negociables”
- Son susceptibles de ser publicados en revistas especializadas.

## 2.2 Tipo de investigación

Con la finalidad de comprender el sentido de lo virtual, es conveniente tipificar la investigación dentro de pautas que identifiquen y orienten las decisiones respecto al método o métodos a utilizar, Tamayo (op. cit.) acotó “que los tipos de investigación difícilmente se presentan puros; generalmente se combinan entre sí y obedecen sistemáticamente a la investigación”(p.44).

La combinación acorde con la consecución de los objetivos y por ende la intención del estudio, se ubica entre la investigación **exploratoria** y **descriptiva**. La exploratoria, acerca el fenómeno de lo virtual al investigador cuando éste aún no se ha estudiado suficientemente, “en las ciencias sociales, donde las teorías no

están formuladas en forma precisa, los estudios exploratorios son necesarios ya sea para la precisión o examen en profundidad de algunos supuestos” (Padua, 1996, p.31). Por su parte, el aspecto descriptivo del estudio se desarrolla sobre la realidad de los internautas y sus componentes, para caracterizar el fenómeno virtual.

### 2.3 Método

El método o modelo lógico que guía la aproximación teórica del sentido de lo virtual, utiliza información descriptiva e interpretativa producto del encuentro con los internautas, evade todo aquello cuantificable y atiende un pequeño grupo de actores sociales. Bunge (2005) utiliza el concepto de la brújula como analogía para referirse al método:

No hay avenidas hechas en ciencia, pero hay, en cambio, una brújula mediante la cual a menudo es posible estimar si se está sobre una huella promisoria. Esta brújula es el método científico, que no produce automáticamente el saber, pero que nos evita perdernos en el caos aparente de los fenómenos... La investigación no es errática sino metódica. (p.64).

El carácter metódico del estudio está bajo un enfoque **cuantitativo**, se aleja de una simple descripción e interpretación, e insiste en una profunda comprensión de la narrativa de los protagonistas del fenómeno de lo virtual.

Este enfoque procura disminuir la dispersión y generar aportes significativos en dos perspectivas: ilustrativa y simbólica.

La visión ilustrativa expande la comprensión de lo virtual reorientando posturas culturales frente a este fenómeno; y la simbólica, aporta elementos que brindan un espacio de discusión para la reflexión acerca de lo virtual.

## **2.4 Diseño**

En este apartado la preocupación fundamental, es la estrategia concreta que se adapta al estudio de lo virtual en los medios digitales, representa el soporte del protocolo a seguir para recabar y tratar los datos, los diseños cualitativos son los más apropiados para investigaciones de corte social como ésta, que caracterizan los sujetos y sus modos de: ser, comprender, razonar y accionar en el contexto que los rodea.

Los diseños o tendencias utilizados en la investigación son emergentes, acordes con investigaciones de tipo exploratorias y descriptivas, abordan un tema complejo y poco estudiado; son flexibles pero no asistemático (carente de rigurosidad) y son interactivo producen revisiones constantes entre el proceso y los diseños aplicados a lo virtual.

A pesar de que en la actualidad existen diferentes posturas y formas de clasificar las tendencias cualitativas, todas ellas comparten características que son convenientes enunciar.

Características comunes de los diseños cualitativos utilizados en la investigación:

- Abandona la consecución rígida de las estrategias de investigación
- Se centran en el todo global de lo virtual.
- Contextualizadas en el entorno virtual y no virtual de los actores sociales
- Son personales y próximos a los internautas
- Privilegia la comprensión frente a la predicción y control
- El investigador es el principal instrumento de recolección de datos

Lo virtual está estrechamente relacionado con lo tecnológico, lo que lleva a mencionar que “para el estudio del fenómeno tecnológico es necesario de nuevos diseño de investigación ... reformulación de significados” (Burbules & Callister, 2001, p.38). El universo de significados que rodea el fenómeno de lo virtual se estudia desde los sujetos, en cómo dan sentido a su mundo, es decir, los procesos o métodos que siguen los internautas para dar sentido a lo virtual desde su cotidianidad. Esta importancia por los procesos y razonamientos de los sujetos, es la argumentación central de la **Etnometodología**, que por su afinidad con el propósito de la investigación fue utilizada en el estudio.

Otra tendencia referida es la **Teoría fundamentada**, cuya valor se sustenta en la posibilidad de formular una teoría derivada exclusivamente de los datos recabados de manera sistemática, despreciando concepciones teóricas preconcebidas, “su intención es proporcionar a los investigadores un conjunto de herramientas que los capacite para abordar el análisis con confianza y aumentar la creatividad innata, ...

la fuerza que impulsa esta metodología es la visión de nuevos conocimientos” (Strauss & Corbin, 2002, p.16). Esta tendencia ofrece un conjunto de mecanismos y técnicas, que proporciona rigurosidad científica en el tratamiento de los datos cualitativos en la investigación

Con la combinación de diseños se busca disminuir las carencias mutuas de algún elemento para incrementar la calidad de los resultados y por ende la aproximación teórica de la investigación. Al respecto Bericat (1998) acota que el “uso de múltiples métodos en el estudio de un mismo objeto de investigación, amplía su operatividad más allá de la medición de conceptos” p.142

Con el fin de ir más allá de lo conceptual se ofrece un cuerpo de conocimiento organizado que detalla aspectos esenciales y posturas asumidas al momento de aplicar los diseños durante la investigación. Es necesario detallarlos porque dentro de cada corriente existen tendencias diferentes y resulta preciso indicar el camino tomado.

#### **2.4.1 Etnometodología**

La etnometodología, es una tradición metodológica, que estudia los métodos a través de los cuales, los miembros de un grupo, otorgan sentido a su realidad, mediada por el sentido común que funciona como patrón regulador a través del lenguaje. Garfinkel (1976) señala, el lenguaje que describe y construye la realidad social no es científico, sino ordinario y común.

Bajo esta tendencia, Coulon (1988), establece “que todo grupo social es capaz de comprenderse a sí mismo, de comentarse y de analizarse” (p.10), esto representa una ruptura con la sociología tradicional marcada por la cuantificación, descripción y alejada del sentido común, que margina las consideraciones de los actores sociales. Esta corriente epistemológica valora más el aspecto comprensivo que el explicativo.

Existen dos autores y una corriente metodológica que nutren las raíces de la etnometodología, para Caballero (1991, p.85) son Talcot Parsons y Alfred Schütz, el primero establece, las motivaciones de los actores sociales (integradas a el modelo normativo) regulan las conductas y pareceres; y el segundo señala, los procesos diarios de interpretación dan sentido a las acciones. Asimismo el interaccionismo simbólico, defiende la opinión contraria a Durkheim (el hecho social es exterior al individuo), al sostener que los actores fabrican su mundo social a partir del sentido que otorgan a los: objetos, personas y símbolos que los rodean, este proceso es reconstruido constantemente para poder interpretar el mundo.

Garfinkel (op. cit.) define la etnometodología como “la investigación de las propiedades racionales de expresiones contextuales y otras acciones prácticas como logros contingentes de prácticas de vida cotidiana” (p.11), las realizaciones cotidianas están organizadas acorde con razonamientos prácticos inherente al contexto donde se producen, permiten organizar el entendimiento y comprensión de los actores de un grupo social.

Coulon (op. cit.) relata que Garfinkel fue invitado a participar en un estudio relacionado con tribunales judiciales; en las salas de deliberaciones se escondieron micrófonos para registrar las discusiones de los miembros del jurado, al analizar las grabaciones se observó, los jurados sin poseer conocimiento jurídico podían apelar a procedimiento de lógica de sentido común para pronunciarse sobre la culpabilidad o inocencia de un delito, con criterios de validez y consistencia apoyados en argumentaciones practicas originadas en la cotidianidad.

Señala además que el término etnometodología aparece de manera fortuita (en el año 1955) cuando revisando documentos etnográficos en un fichero, se tropezó con títulos que llamaron su atención: etnobotánica, etnofísica y etnofisiología, y es por analogía relacional que estable etnometodología , al indicar, que todo miembro de un grupo social utiliza métodos amparados en el sentido común para razonar sobre la realidad.

Existen aspectos esenciales en torno al término, para los cuales Rusque (1999) señala, la etnometodología busca analizar cualquier coyuntura social donde los sujetos parten de una estructura social, comprometidos en razonar sobre su forma de actuar. Además aborda el carácter particular que se debe imprimir a los tres elementos de toda investigación: conocimiento, sujeto e investigador.

Se concede al conocimiento, la misma atención a las actividades banales cotidianas que a los acontecimientos extraordinarios, éstos últimos de exclusiva

consideración para la sociología tradicional. Además no existe distinción entre conocimiento práctico y científico.

En lo que respecta al sujeto, se trata de una visión tácita sobre las estructuras formales, aportando descripciones y absteniéndose de todo juicio, llamado inferencia etnometodológica. Es de suma importancia el valor otorgado al lenguaje de los sujeto, como medio para intercambiar ideas en la vida social.

En relación con el investigador, éste centra su interés en razonamientos prácticos de los sujetos, es decir, los procesos por el cual los internautas producen significados respecto a lo virtual en su acción social. También, reconoce la capacidad reflexiva e interpretativa propia de cada ser social, otorgando valor a la teorización práctica del hombre. Evitando la postura sociológica tradicional que considera a los sociólogos como eruditos y a los sujetos estudiados como ineptos culturales.

Para Sandin (2003), “este enfoque no pretende generar información acerca de la interacción o el discurso a través de entrevistas o cuestionarios, sino que se fundamenta en las conversaciones naturales para revelar las formas en que la interacción produce el orden social allí donde la conversación tiene lugar” (p.184), no es simple reducción operacional del discurso, sino cómo se produce las regulaciones sociales, a través de la mediación conversacional.

Estas regulaciones sociales exigen que cada miembro continuamente participe en el establecimiento del sentido local del orden social. “esta visión enfatiza la necesidad de apartar las propias creencias e ideas sobre la estructura social y de enfocarse primordialmente en la forma como los miembros... manejan, reproducen y logran sentido” (Álvarez & Jurgenson, 2003, p.74). No se debe centrar atención exclusiva sobre las significaciones cotidianas, sino, en el cómo se producen estas significaciones en el grupo por medio de lenguaje natural contextualizado orientado a la comprensión de todos los involucrados en la acción. Este sentido puede ser bastante diferenciado, de acuerdo a las características propias del grupo y sus diversas interpretaciones de la realidad social.

Para Martínez (2006), la realidad social es poliédrica y polifacéticas, y se da a conocer de muchas formas y maneras, es de vital importancia, para afinar la interpretación, prestar atención a todos los detalles, como: gestos, mímicas, tonos de voz, expresiones corporales, estilo lingüístico, lugar, interés, creencias, valores, personas y todo ubicado adecuadamente en el contexto específico.

No es suficiente aplicar normas y reglas preestablecidas porque podría no resultar coherente y válido para la persona-actor, que se desenvuelve en su propio contexto.

Para comprender la realidad social a partir de la etnometodología se necesita detallar cinco aspectos claves: práctica (o realización), indexicalidad, reflexividad, *accountability*, y noción de miembro.

## Práctica

Los modelos sociológicos, en la etnometodología se denomina realizaciones continuadas de los actores sociales, buscan desentrañar los procesos; en lugar de explicaciones, producto de hipótesis preconcebidas por sociólogos. Es necesario para comprender los fenómenos en pleno derecho volver a las experiencias, esto exige reformular métodos y técnicas de recopilación de datos orientados a prácticas o realizaciones cotidianas de actores sociales.

## Indexicalidad

La construcción de realidad social, es producto de acuerdos consensuados, expresados a través del lenguaje natural y cotidiano empleado por actores en la construcción de sentido. Más allá de consideraciones gramaticales y lingüísticas, el lenguaje no es producto de la nada, se integra y relaciona con el contexto donde se expresa, las expresiones indexicales, son palabras o frases que adquieren significado en contexto. Es indexar o relacionar expresiones con el entorno de origen, es decir, expresiones arraigadas a su entorno, a pesar de su comprensión global, existe un sentido local manejado diariamente. Esto manifiesta que existe un saber local y distribuido por todos los miembros sociales.

## Reflexividad

En la medida que hablamos, estamos enunciando y construyendo sentido, orden y racionalidad. Describir una situación es construirla, la reflexividad designa

equivalencia entre comprensión y expresión, ya que distingue prácticas que describen y crean cuadros sociales. Las descripciones de aspectos sociales, al momento de expresarlas, forman parte de lo que pretenden describir, son auto contenidas en sí misma.

### *Accountability*

Decir que el mundo es accountable significa que está disponible para: describir, entender, relatar y analizar. Los etnometodólogos buscan definir y teorizar la rendición de cuentas de las situaciones enunciadas. Por ejemplo, la investigación de un transexual llamado Agnes, decidido a convertirse en mujer, pidió ser operado en una clínica. En su interpretación, expresa: no se nace mujer, se llega a serlo; nacemos en un cuerpo de macho o hembra, pero es menester de nosotros exhibir ante el entorno nuestra masculinidad o femineidad, la *accountability* en este ejemplo es la exhibición de la personalidad sexual en las actividades cotidianas.

### Noción de miembro

La noción de miembro no alude al hecho de pertenencia social, sino al manejo de los acuerdos consensuados en lenguaje natural del entorno. Es una persona que en su configuración recoge los procedimientos, métodos, y actividades que hacen posible dar sentido al mundo circundante.

A continuación se presentan los elementos contenidos en la teoría fundamentada, utilizados en la investigación.

#### **2.4.2 Teoría fundamentada**

Esta tendencia fue inspirada en la escuela de sociología de Chicago, bajo la influencia del interaccionismo simbólico, busca determinar el significado simbólico e interacción de elementos constitutivos de grupos sociales. A diferencia de ésta, la teoría fundamentada hace hincapié en el valor de los datos recabados en campo y su relación directa con la formulación de constructos teóricos, lo novedoso es formular la teoría a partir de datos y no al contrario, como es la postura asumida en otros métodos, que formulan previamente una hipótesis a ser validada.

Del compromiso del investigador por interpretar lo observado surge la teoría como resultado de un proceso sistemático y flexible, descubre y manipula categorías de niveles de abstracción diferenciados a través de un método de comparación constante que codifica y analiza los datos de forma simultánea, para generar: conceptos, características, dimensiones y relaciones, respecto al fenómeno estudiado.

La teoría generada no es simple relación de abstracciones conceptuales, busca profundizar en la comprensión de los fenómenos sociales, pudiendo encontrar nuevas interpretaciones en temas ya abordados desde otros esquemas de investigación, como es el caso de la investigación de lo virtual.

Existen dos corrientes de pensamiento entorno a la manera de generar las teorías, esto motivado a la separación de los precursores de este tipo de investigación, Glaser & Strauss (1967), en ambas corrientes existen características comunes, que son necesarias mencionar:

- El investigador debe alejarse de cualquier idea teórica establecida.
- La teoría se desarrolla sobre la relación de los actores sociales y el fenómeno investigado.
- La teoría es inductiva a partir de los datos, considerando casos en lugar de variables.
- Los datos se obtienen en trabajo de campo a través de: observaciones, entrevistas, grabaciones audiovisuales y cualquier otro documento (diarios, correspondencias, autobiografías, fotografías, periódicos u otro que aporte datos).
- El análisis de datos es un proceso sistemático continuo y se inicia con la recolección de datos, para encontrar categorías y relaciones entre ellas.

Otro aspecto importante a señalar es la manera o forma de exponer la teoría resultante de la investigación, puede ser presentada como una narrativa comprensiva o una trama gráfica, de categorías y relaciones, del fenómeno. Además, de la presentación existe otra clasificación que obedece al grado de abstracción de la teoría, mientras más abstracta sea la teoría mayor será su ámbito de aplicación y su distanciamiento de los datos brutos.

Según el nivel de abstracción la teoría puede ser: sustantiva o formal, las sustantivas son las primeras que emergen de los datos, representa la primera aproximación fenomenológica del investigador.

Mientras las formales surgen de un proceso de comparación constante con los nuevos datos encontrados, este proceso continúa hasta llegar a la saturación teórica, al respecto Álvarez & Jurgenson (op. cit.) señalan que “una vez que los datos no ofrecen diferencias ni distinciones conceptuales importantes, las categorías se han saturado. La saturación teórica se refiere a conceptos, no a datos, y a un momento en el que ya no se requiere mayor conceptualización de los datos” (p.95).

La exactitud de las evidencias recabadas guarda relación con la formulación de la teoría. Se hace necesario vigilar los conceptos y categorías que emerjan, “la evidencia no puede ser necesariamente exacta más allá de una duda (incluso en los estudios que traten solamente la precisión), pero el concepto es, sin duda, una abstracción teórica relevante acerca de lo que está pasando en el área estudiada” (Glaser & Strauss, op. cit., p.23). La verdadera importancia radica en la abstracción de conceptos, categorías y relaciones, son tan relevantes para el proceso de teorización como el contexto donde se desarrolla la investigación.

En el estudio de lo virtual desde la teoría fundamenta, se utilizan elementos de esta tendencia de investigación que son necesarios detallar.

### Comparación constante

Se produce, cuando el investigador codifica y analiza constantemente los hechos o fragmentos de acción de materiales recolectados en cualquier fuente de datos (incidentes). Se vuelve a los datos, se refinan conceptos para vincular la recolección, el análisis y la interpretación. Se busca diferencias y similitudes para hallar regularidades en el entorno social estudiado.

### Muestreo teórico

El muestreo teórico propuesto en la teoría fundamentada busca seleccionar nuevos casos a estudiar para expandir o refinar los conceptos y categorías que forman el cuerpo teórico. Este actúa en forma de espiral, comenzado con un sondeo exploratorio preliminar que va profundizando con la recolección de datos nuevos de los encuentros con los entrevistados, apareciendo una alternancia de comparaciones y síntesis para dotar de sentido y ordenamiento lógico.

### Codificación

La codificación es un proceso constante, interactivo y flexible, tiene como meta la abstracción de fenómenos en ideas centrales que aparecen en los datos y luego representarlos en conceptos.

Para Álvarez & Jurgenson (ibídem) “codificar se refiere a una extensión metafórica de un significado a otro” (p.95), es expresar una idea apoyada en una connotación conocida, que facilite su comprensión. Señalan además, que codificar

implica una traducción a un sistema de símbolos o contracciones de palabras que representen otras más complejas. La dificultad se presenta cuando no se cuenta con un manual de códigos y significados, lo que provoca la pérdida de la riqueza interpretativa. Esta resulta ser una de las críticas que llevó a la ruptura y aparición de otra tendencia de la teoría fundamentada, que enfatiza la riqueza de los significados por encima de las consideraciones mecanizadas y poco flexible producto de programas computacionales de análisis de datos cualitativos. A saber, Strauss & Corbin (2002) proponen tres tipos de codificación: abierta, axial y selectiva.

La codificación abierta, es un examen línea a línea en busca de conceptos, categorías y dimensiones que son registradas a la vez en un diario por el investigador para luego indagar en sus propios pensamientos. Por su parte Glaser (1978), propone una serie de reglas de carácter interpretativo que ayudan a elaborar la codificación abierta:

- Desde un principio el investigador debe tener en cuenta estas interrogantes:
  - ¿qué se está estudiando en los datos?
  - ¿qué categoría indica un determinado dato?
  - ¿qué le está sucediendo a los datos?
- Codificar de manera personal y propia.
- Interrumpir la codificación para escribir reflexiones en un memorándum.

- Estar siempre en los límites del tema de estudio, ya que es fácil extenderse a otros campos afines, lo que lleva a investigaciones cuyo tiempo es indeterminado.
- No considerar como relevantes datos demográficos, tales como: edad, sexo, o cualquier otro similar.

La codificación axial, es un proceso de interacciones que dan sentido al fenómeno estudiado, se inicia a partir de los resultado de la codificación abierta, para buscar relacionar las categorías a través de sus propiedades y dimensiones entorno a un eje central que las enlace. En este punto los datos vuelven a unirse a partir del análisis derivado de la codificación abierta. “Tanto Glaser como Strauss y Corbin subrayan la importancia de la codificación integradora” (Álvarez y Jurgenson, *ibídem*, 97).

La codificación selectiva, es un proceso en el cual las categorías adquieren un nivel de abstracción superior, forman parte del cuerpo teórico. Busca integrar las categorías principales con la intención de formular un constructo teórico mayor, gracias a la inmersión del investigador en los datos, a través de relecturas desde distintas perspectivas. La idea esencial es desarrollar un hilo conductor de la narrativa alrededor del fenómeno.

## Categoría central

La categoría central es el hilo conductor, expresa la construcción teórica, emergente en la investigación, ayuda a integrar el análisis en torno a un referente común.

Es un código que por su ubicación y aparición regular en los datos, contiene una significación teórica de alto nivel de abstracción. La categoría central muestra algunos indicios, los cuales se enuncian a continuación:

- Debe estar en el centro de todas las categorías encontradas, lo que indica un número elevado de relaciones con otras categorías y propiedades.
- El número de ocurrencia es alto, al estar presente en la mayor cantidad de datos.
- El tiempo para alcanzar la saturación es prolongado.
- Debe poder introducir y guiar al investigador a través del análisis.
- Representa el tema central de la investigación, además es justificada y explicada por sí misma.

La ventaja de generar la categoría central a lo largo de la investigación es la posibilidad de modificación permanente trascendiendo de la simple descripción a una interpretación y comprensión compleja.

### **2.4.3 La etnometodología y la teoría fundamentada en la investigación de lo virtual**

El estudio de lo virtual es dialógico, fenomenológico, y hermenéutico, además de su divergencia compleja en una cotidianidad de actores sociales que construyen y reconstruyen realidades, relaciones, y experiencias sobre la base de un medio electrónico, virtual y moldeable de múltiples perspectiva, por ello se apoya sobre este diseño doble (etnometodología – teoría fundamentada), cuya aspiración es alcanzar una contingente aproximación teórica que imprima una muesca en el campo de lo virtual.

De la etnometodología se toma su postura de otorgar especial importancia a los razonamientos, emanados de los actores sociales, que regulan acciones en la cotidianidad, entendida (para el estudio) como praxis de vida cotidiana en los medios digitales, no solo son válidas descripciones e interpretaciones, también la reconstrucción constante del contexto a través del lenguaje de los internautas.

Por su parte, la teoría fundamentada aporta ese carácter sistemático organizado de búsqueda, ofreciendo un conjunto de herramientas de análisis que esculcan en cada dato recogido, en un proceso de ir y venir sobre ellos, con la intención de sensibilizar al investigador para construir desde esa visión compartida actores sociales - investigador una ideografía de lo virtual.

La epistemología de la investigación se fortalece de la complementación de ambos enfoques, desde la teoría fundamentada se ofrece un encuentro gradual y organizada hacia una fenomenología ontológica de lo virtual; para luego derivarse hacia la etnometodología y observar en detalle la praxis cotidiana de lo virtual.

## **2.5 Técnicas de recolección de información**

Las técnicas de recolección de datos, representan en sí, cualquier recurso empleado por el investigador para acercarse al fenómeno de lo virtual y tomar allí los datos que en su debido momento se transformen en información; en esta investigación se utilizan: la observación de las actuaciones de los internautas; y la entrevista de informantes que hacen uso de los medios digitales. Estas técnicas son las más apropiadas al paradigma interpretativo. Se detallan a continuación, brevemente las características de las técnicas empleadas.

### **Observación**

Cualquier investigación de campo de las ciencias sociales comienza con la observación, ya que su carácter exploratorio acercar al investigador con el fenómeno estudiado. La observación es un proceso intencionado y sistemático a través del cual el investigador recoge información relacionada con el fenómeno, brinda una representación de la realidad, para Rodríguez, Gil y García (1999) la observación se puede expresar con la siguiente igualdad:  $O = P + I$ . Donde, O es la observación, P es la perspectiva del observador que incluye: prejuicios, valores,

intereses y cualquier elemento de su esfera subjetiva. Por último I representa la interpretación que hace el observador de lo observado.

Cuando observamos develamos parte de nosotros, de aquello que resulta relevante en función de nuestra perspectiva y subjetividad, es significativo aquello que conocemos o nos es familiar. Al interpretar hurgamos en nosotros mismos, descubrimos aquello que consideramos como propio, que forma parte de ese colectivo llamado cultura y dentro de ella lo que alude a lo virtual.

La observación es un método útil en aquellos casos donde los actores sociales no desean expresarse en ciertos temas, ya que podrían poner en riesgo su presencia en un grupo o les resulta difícil explicar el fenómeno estudiado. Uno de los principales inconvenientes, es la alteración que induce en los datos el observador producto de la reacción de los actores sociales cuando se sienten examinados.

#### Contexto de observación

Este contexto es representado por las condiciones presentes de los internautas, tales como: ambiente físico, sociales, culturales, históricos y cualquier elemento del contexto. Todos estos datos brindan información de análisis, representan condiciones del fenómeno virtual. En la investigación el contexto lo representan dos intenciones, un realizado al momento de efectuar las entrevistas, donde se detalla la locación utilizada, se registra a través de fichas de entrevistas; y la otra forma, parte de las descripciones sistematizadas de las notas de campo.

## Sistema de observación

El sistema de observación seleccionado para esta investigación es el **sistema descriptivo**, “se pretende explicar procesos en curso, fenómenos complejos o evaluar acontecimientos multidimensionales” (Rodríguez, Gil & García, op. cit. ,160). En este sistema el procedimiento a seguir tiene forma de embudo, parte de observaciones descriptivas generales de lo virtual, centrando la atención en aspectos particulares y significativos de las relaciones que establecen los internautas. Para luego ir a observaciones focalizadas, lo observado es el resultado de las primeras ideas y reflexiones acerca de lo virtual. Para finalizar con observaciones selectivas, que contrastan el constructo teórico inicial con los datos observados en los internautas.

Todas las observaciones mencionadas son registradas en **notas de campos**, las cuales brindan seguimiento organizado de datos y reflexiones relacionadas con el sentido otorgado por los internautas a lo virtual.

## Observación participante

Es una de las técnicas más asociadas con las investigaciones de corte cualitativo, el investigador, por solicitud o formar parte del grupo estudiado, se involucra directamente con los actores sociales que están en contacto con el fenómeno investigado. Es necesario que los internautas acepten al investigador, y sientan confianza para razonar y expresar sus actos cotidianos en torno a internet. Esto garantiza un acercamiento más profundo a la realidad cotidiana de los internautas.

Martínez (2005) considera importante registrar en las notas de campo: **expresiones típicas, eventos especiales e incidentes claves**. Las expresiones típicas representan el lenguaje propio de los internautas, son valiosas y deben registrarse literalmente entre comillas, como evidencia de la realidad cotidiana. Por su parte, los eventos especiales son las imágenes que reflejan las estructuras de un grupo, su análisis devela estructuras o patrones socioculturales (ritos, competencias, reuniones, encuentros, etc.). Los incidentes claves, son circunstancias particulares que merecen atención por la capacidad de proporcionar información importante.

Elementos de la observación:

1. Actores sociales: Representado por los internautas que se relacionan empleado para ello internet.
2. Lugar: Se refiere al espacio físico donde se conectan los internautas, pudiendo ser: cibercafés, habitación en su casa, centro de navegación o lugar de trabajo.
3. Frecuencia: Identifica el número de veces en que el tema de lo virtual se hace presente en el entorno.
4. Registro de datos: Ser descriptivo con lo observado en los internautas, sin analizar los hechos. Dejar las ideas y las interpretaciones al margen de los registros. Separando con claridad la descripción de la interpretación.
5. Otredad: Mostrar las observaciones recabadas y someterlas al juicio de los internautas, para propiciar esa dialógica propia de lo cualitativo, en su carácter constructivo de la aproximación teórica del sentido de lo virtual.

## Entrevista

La entrevista, es una forma de acercarse al fenómeno de lo virtual desde los actores sociales (uno o más internautas) quienes intercambian información oral con el investigador, con la finalidad de obtener datos significativos que nutran la construcción teórica. Sabino (2000) señala que la “ventaja esencial de la entrevista reside en que son los mismos actores sociales quienes proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes y expectativas, cosa que por su misma naturaleza es casi imposible observar desde afuera” (p.155). Es tratar de acercarse al fenómeno de lo virtual desde la otredad de quien lo vive a diario, para tener la posibilidad de evidenciar la experiencia y el sentido otorgado a lo virtual por los propios internautas.

Según el grado de estructuración, las entrevistas de la investigación se mueven en dos dimensiones: **informales y focalizadas**; la informal es la menos estructura y consiste en una conversación inicial de carácter libre sobre las relaciones que establecen los internautas en internet, la intención es hacer hablar a los internautas el mayor tiempo posible sin intervención o interrupción. Los internautas entrevistados son denominados **informantes claves**, ya que poseen experticias e información de interés relacionada con lo virtual.

En cambio, las entrevistas focalizadas parten de un propósito explícito, son flexibles e informales con la diferencia que el investigador sugiere temas a tratar en la conversación, es necesario conducir al informante por la temática definida.

Lo que se quiere es estudiar en profundidad, algún aspecto esencial del fenómeno de lo virtual.

Las interrupciones deben evitarse, es necesario preparar una lista de temas, y así asegurar la fluidez de la entrevista. La idea es obtener conocimiento de primera mano de los internautas desde su punto de vista, sus creencias, rituales, la vida en sociedad o cultura, siempre y cuando estos datos sean expresados en su propio lenguaje.

Esta entrevista también se conocen con el nombre de: entrevistas en profundidad, la cual “supone un proceso de aprendizaje mutuo. Mientras se está conociendo la cultura de un informante, éste también aprende algo” (Rodríguez, Gil & García, *ibídem*, p.169); es por ello que desde el primer encuentro el investigador debe ofrecer explicaciones al informante, facilitando reflexiones en cuanto al tema estudiado, los internautas puedan expresar en sus propios términos lo relativo al fenómeno virtual.

Intenciones de la entrevista.

En la entrevista en profundidad existen tres tipos de intenciones: **descriptivas**, **estructurales y de contrastes**, estos tipos intenciones de preguntas se realizan de acuerdo a la etapa en la cual se encuentre la investigación.

Las descriptivas buscan conocer la mayor cantidad de datos respecto al contexto donde el informante se desenvuelve, que brinde un primer contacto con el

fenómeno. A su vez este tipo de preguntas tienen varias modalidades, denominadas: gran recorrido, mini recorrido, ejemplos, experiencias, y de lenguaje nativo. En el caso de las de gran recorrido buscan indagar en las características significativas de las actividades o escenarios:

1. Espacio donde se desenvuelven los internautas
2. Tiempo empleado: en las conexiones a internet, para establecer una relación entre internautas.
3. Hechos significativos que tienen lugar cuando se conectan a internet.
4. Las acciones realizadas en internet
5. Rasgos característicos de las relaciones establecidas en internet.

Las de mini recorrido, son similares a las anteriores pero se circunscribe a espacios más pequeños. Las preguntas de lenguaje nativo, busca lograr inmersión total a través de la comprensión de las frases utilizadas para describir hechos, lugares, personas y objetos:

1. Expresiones de los internautas de sus acciones y actividades realizadas en internet
2. Frases que aluden a lo virtual.

Lo relativo a las experiencias, se acercan a las circunstancias y prácticas que afectan a los elementos de lo virtual, estas solo surgen después de haber realizado un gran número preguntas de gran y mini recorrido:

1. Vivencias de los internautas
2. Prácticas cotidianas de los internautas
3. Experiencias alcanzadas en las acciones tendientes a establecer relaciones con otros internautas.

Por su parte, en las preguntas de ejemplos, se busca reforzar la comprensión de los actos o sucesos a través de ejemplos proporcionados.

El segundo tipo de intención, la estructural, surge de la necesidad de comprobar las interpretaciones elaboradas por el investigador, se producen cuando los internautas expresan, ideas y reflexiones, a lo largo de las entrevistas. Aquí se identifican cinco modalidades: verificación, términos “inclusores”, términos incluidos, esquema de sustitución, y relativas a la tarjeta de clasificación.

Las de verificación se formulan para comparar constructos teóricos elaborados a partir de conceptos y categorías extraídas de entrevistas con internautas.

De las preguntas sobre términos inclusores, se puede decir que buscan que los internautas reflexionen a cerca de las categorías formuladas por ellos que refieren a elementos culturales:

1. De los tipos de relaciones que se pueden encontrar en internet
2. Elementos destacados por los internautas relacionados con la cultural.

Para los términos incluidos, las preguntas buscan verificar si los conceptos integran una determinada categoría:

1. Los elementos integrantes de lo virtual
2. Los elementos integrantes de las relaciones que se establecen en internet.

Las de esquemas de sustitución, generan nuevos conceptos o elementos a las categorías, a partir de enunciados propositivos mencionados por los internautas. Las preguntas relativas a las tarjetas de clasificación, definen dimensiones de conceptos y categorías, al presentar dimensiones en tarjetas o fichas bibliográficas a internautas, es una construcción dinámica entre informante e investigador.

El tercer y último tipo de asunto tratado en las entrevistas son los contrastes, se persigue encontrar diferencias entre términos que pertenecen a una misma categoría, para llegar a conocer el significado atribuido a cierto símbolo o término por los internautas. Las modalidades que pertenecen son: verificación, dirigidas, didácticas, triádicas, verificación grupal, veinte preguntas, y clasificación.

Las de verificación, buscan aceptar o rechazar diferencias o similitudes entre elementos o términos manejados. En las preguntas dirigidas, se emplean términos o conceptos expresados por internautas en la construcción de enunciados de la pregunta. Los asuntos didácticos, esperan ilustración de diferencias de los términos, o conceptos expresados.

Las cuestiones tríadicas, establecen diferencias y similitudes entre tres términos o conceptos, es de mencionar que los términos o conceptos se extraen de entrevistas anteriores.

Las interrogantes de verificación de grupo, se formulan para comparar al mismo tiempo todos los elementos de una categoría empleada. Las preguntas numerosas, se utilizan para develar términos ocultos, la idea es propiciar respuestas que ofrezcan un panorama nuevo a partir de las interrogantes.

Las de clasificación, se formulan para ordenar los términos de las categorías, para clarificar las dimensiones estableciendo diferencias graduales en los elementos utilizados por internautas.

Criterios de calidad a medir en la entrevista

Existen algunos elementos que miden la calidad de la entrevista, o la significancia de datos y su aporte a la aproximación teórica, a partir de las conversaciones con los internautas. Según Kvale (1996) existen criterios para evaluar la calidad de una entrevista, que en el caso de esta investigación, se formulan así:

1. Las respuesta de los internautas deben ser espontaneas, específicas y rica en elementos descriptivos.
2. Las respuestas de los internautas serán amplias, frente a las interrogantes cortas, se evita entrevistas entrecortadas con interrupciones constantes para animar a conversar a los informantes.

3. Se garantiza en todo momento claridad de los significados de los elementos expresados, reiterar las interrogantes hasta agotar los significados.
4. La interpretación es preciso comenzarla desde el mismo inicio de la entrevista con los internautas.
5. Las interpretaciones se verifican a partir de las respuestas.
6. La entrevista es de fácil comunicación, no es necesario explicaciones anexas.

#### Formulación de preguntas

Este mecanismo detona el proceso de indagación y de primera mano a cerca el fenómeno de lo virtual. Se emplean en la investigación cuatro tipos de preguntas:

1. Sensibilizadoras: Éstas allanaron el terreno a investigar.
2. Teóricas: Orientadas a examinar el fenómeno, las variaciones y conexiones posibles entre: conceptos, propiedades y dimensiones.
3. Prácticas y estructurales: Estas ayudaron a la formulación de la teoría provisional y condujeron su desarrollo.
4. Guías: Estas interrogantes fueron de naturaleza cambiante y temporal que evolucionaron en la medida que se profundizó en el estudio del fenómeno de lo virtual, comenzando de manera generalizada y siendo más específicas a lo largo del desarrollo de la investigación.

## Elementos para la comprensión de la entrevista

La entrevista de la investigación cualitativa debe cubrir tanto lo factual como lo significativo, siendo ésta última de mayor dificultad ya que es necesario estar atento a las explicaciones descritas y a los significados expresados, es leer entre líneas aquello que quiere decir el informante. “Aquí hemos intentado, inspirado en la fenomenología, a modo de entendimiento representar semiestructurada y empática la entrevista del mundo de vida, que fue ejemplificado por la entrevista fenomenológica en el aprendizaje de la vida cotidiana” (Kvale, op. cit., p.30).

Al momento de realizar la entrevista, intermitentemente se debe retomar temas mencionados con anterioridad, con la intención de ir corroborando las interpretaciones generadas a lo largo de la conversación.

A continuación se describen una lista de doce aspectos considerados en las entrevistas realizadas a los internautas (Kvale, ibídem., pp.29-32).

1. Mundo de vida: La entrevista de los internautas se centra en su mundo de vida cotidiano en internet y como ellos se relacionan a través de este medio digital.
2. Significado: Es importante conducir la entrevista a través de significados relativos a lo virtual; interpretar lo dicho por internautas, como dicen y quieren decir, cuando dice o expresan algo relacionado con su cotidianidad.

3. Cualitativa: La entrevista busca conocimiento cualitativo expresado en el lenguaje propio de los internautas contextualizado en los diversos aspectos de su mundo de vida.
4. Descriptiva: Lo subjetivo es fomentado en las entrevistas para favorecer descripciones precisas de experimentado, sentido y cómo actúan los internautas.
5. Especificidad: Se describen situaciones específicas enfrentadas por internautas y las acciones tomadas, evitando generalidades.
6. Ingenuidad deliberada: El investigador está abierto ante el fenómeno de lo virtual, evita formular esquemas y categorías de interpretación previa. Además de tener una actitud curiosa y sensitiva, cuestionando suposiciones e hipótesis durante la entrevista.
7. Enfocado: El investigador debe enfocar los temas de la entrevista, no a través de preguntas estructuradas, pero si contar con dirección. Se sugieren tópicos, pero son los internautas quienes aperturan las dimensiones del fenómeno de lo virtual desarrolladas en la entrevista.
8. Ambigüedad: Las respuestas ambiguas por parte de los internautas pueden estar presentes en la entrevista, lo que indica inconsistencias y contradicciones propias de su mundo de vida, no examinar en detalle la personalidad, pero si provocar la reflexión correspondiente que nutran la comprensión del fenómeno de lo virtual.
9. Cambio: Durante el proceso los internautas pueden cambiar sus posturas e ideas respecto a los conceptos relativos a lo virtual, producto de la

reflexión e internalización de tópicos tratados, es por ello, que durante la entrevista se produce un aprendizaje compartido entre internautas e investigador.

10. Sensibilidad: Es la variabilidad de interpretaciones respecto al fenómeno de lo virtual. En muchos casos dependen de experiencias y conocimientos de temas tratados.
11. Situación interpersonal: La entrevista es una observación entre dos, investigador e internauta, el conocimiento producido tiene características dialógicas, o encuentro de subjetividades y lógicas.
12. Experiencia positiva: La entrevista resulta atractiva a los internautas una vez que obtienen reflexiones de sus vivencias renovando significados en torno a lo virtual.

En los dos tópicos anteriores, se describen en detalle las técnicas empleadas para recolectar datos de la investigación y precisar la conducción del estudio de lo virtual.

## **2.6 Instrumento de recolección de información**

Los instrumentos de recolección de información están representados por: materiales, herramientas, dispositivos, maquinas o aparatos para obtener y registrar datos recabados de fuentes primarias y/o secundarias referidas a internautas y lo virtual.

### Diario de investigación

Es el informe personal del investigador que registra observaciones, sentimientos, reflexiones, ideas, e interpretaciones, en él se observa la evolución hermenéutica del fenómeno de lo virtual, es la experiencia vivida durante la investigación. Contiene la ruta epistemológica del pensamiento durante la aproximación al objeto de estudio.

### Notas de campo

Son cuadernos de trabajo que buscan preservar la información con todo detalle, auxiliando las labores de descripción. En el caso de esta investigación de corte socioeducativo que observa el fenómeno de lo virtual, se recurrió a notas rápidas y escribir todo lo recordado una vez finalizada la observación. Para ser registrado en formatos (Anexo A1) de notas de campo:

### Ficha de entrevista

En esta ficha (Anexo A2) se encuentra una breve descripción del informante y las características relacionadas con el ambiente y espacio físico donde se realizaron las entrevistas.

### Guía de entrevista

Es un instrumento adicional a la ficha de entrevista, utilizada en aquellas entrevistas que por su nivel de estructuración se consideren focalizadas entorno a

una temática particular. Esta temática se orienta a través de intenciones de tipo: descriptivas, estructurales y de contrastes.

#### Grabadora digital

Dispositivo electrónico digital (Anexo A3) que graba y reproduce conversaciones llevadas a cabo en las entrevistas con los internautas. Registra en formato mp3 (formato de compresión de archivo de audio) y se descarga directo al computador a través de una conexión usb o analógica (mini-plug). Este equipo permite el control de la velocidad de reproducción lo que facilita la transcripción automática por el software *TalkTyper*.

#### Software de transcripción automática

Los softwares de transcripción automática son programas computacionales que reciben información de audio y la transforman en documentos digitales que pueden ser editados en un procesador de palabras (*Word, Write, etc.*). En el caso de esta investigación se utiliza el software de reconocimiento de voz en línea, *TalkTyper* (Anexo A4).

#### Episteme del Investigador

Siendo esta una investigación de corte interpretativo y hermenéutico, se hace necesario presentar las características generales del investigador, por ser éste el principal instrumento de recolección de información. Con ello, se exponen el

horizonte epistemológico desde donde se observa e interpretar el fenómeno de lo virtual. A continuación se muestra aspectos inherentes al investigador:

Investigador: Antonio Serrano

Estudios Realizados: Técnico Superior Universitario en Informática

Ingeniero en Información

Magister en Ingeniería Industrial

Experiencia Laboral: Profesor Ordinario de las Cátedras: Matemáticas I, II, III; y Computación I, II

Asesor Externo de Sistemas

Asesor de Tecnologías de pequeñas y medianas empresas

Facilitador en cursos de: lenguajes de programación, servicios de internet, y software libre.

Trabajos Realizados: Desarrollo de un centro de información para el departamento de cibernética – refinería el palito.

Proyecto Rideso para la interconexión de los Colegios e Institutos de Educación Superior.

Diseño de un manual técnico para el sistema de información y registro estudiantil en el IUT Puerto Cabello.

Diseño de un sistema de admisión y seguimiento estudiantil para el IUT Puerto Cabello

Diseño de un software para la elaboración de horarios de clases basado en inteligencia artificial en el IUT Puerto Cabello

Historia de vida: “La cybervida de Pedro”.

Los aspectos mencionados, muestran un sesgo hacia la tecnología y educación. Lo que brinda un vistazo, al horizonte desde el cual se indaga a los internautas y a lo virtual.

## **2.7 Tratamiento de la información**

Una vez concluida la tarea de colección de información dialógica del binomio internautas - investigador (con los instrumentos apropiados a cada diseño), se hace necesaria disponer, clasificar y ordenar todo el material, para presentar y dar a conocer de forma coherente los elementos que dan cuerpo al sentido de lo virtual.

Para cada diseño fue necesario desglosar las tareas analíticas acometidas en cada momento investigativo, las cuales se detallan a continuación:

### **2.7.1 Teoría fundamentada**

La teoría fundamentada emplea mecanismos y técnicas orientadas a facilitar el proceso de codificación, llamadas: herramientas analíticas, cuyo propósito es “aumentar la sensibilidad, ayudar al usuario a reconocer los ‘sesgos’ hasta cierto grado y ayudarlo a superar ‘el bloqueo analítico’ ” (Strauss y Corbin, op. cit., p.96). La sensibilidad se relaciona con posibilidad de descubrir categorías, propiedades y dimensiones pertinentes a lo virtual; a partir de encuentros con internautas. En el tratamiento de información, se siguieron pautas estructuras que aportan elementos novedosos a la manera de organizar las tareas de reflexivas, a

partir de lo planteado por Strauss y Corbin (ibídem) representan un producto de la propuesta doctoral.

## 1. Codificación abierta

La codificación abierta está representada por un conjunto de procedimientos y técnicas orientadas a la identificación de los conceptos, que formaran la estructura de la formulación teórica de lo virtual. Luego los conceptos o representaciones abstractas del fenómeno (de lo virtual), conceptualmente similares en su significado, se agrupan bajo la figura de categorías. Para ello se siguió lo siguiente:

### 1.1. Descripción

La descripción se nutre del lenguaje ordinario de los internautas para explicar: ideas, acciones, cosas, personas, hechos entre otros. Para revelar:

1.1.1. Símbolos encontrados en las entrevistas.

1.1.2. Metáforas encontradas en las entrevistas.

1.1.3. Expresiones de los internautas de “lo que pasa” en internet.

1.1.4. Expresiones no argumentadas por los internautas.

1.1.5. Expresiones de credibilidad empleadas, tales como: imágenes retratadas, descripciones persuasivas, juicios morales, juicios estéticos, y conceptos empleados para describir.

## 1.2. Preguntas sensibilizadoras formuladas

Estas preguntas están presentes al principio de la investigación y van disminuyendo en la medida que se alcanza cierto grado de saturación de información.

## 1.3. Conceptualización

Se inicia al estudiar un tópico específico para proporcionar guías de indagación en otros temas (en cuanto a propiedades y dimensiones de las categorías), en busca de una abstracción generalizada de lo virtual. Aquí es importante estar atento a la aparición de los “códigos vivos” (Strauss & Corbin, op. cit., p.114).

Estos códigos son palabras o frases textuales expresadas por los internautas cuyo significado evoca aspectos no conocidos en las entrevistas.

## 1.4. Comparación

Se comparan los incidentes en busca de variaciones en las dimensiones y categorías provisionales. Estas comparaciones son entre clases de objetos, incidentes o actos. Se señalan dos tipos de comparaciones:

### 1.4.1. Comparación de un incidente u objeto con otro

En este tipo de comparación se evidencian similitudes y diferencias entre las propiedades, lo que ayuda a identificar y clasificar. Para nutrir la investigación se obtienen de los internautas múltiples

significaciones acerca de internet, donde en una misma dimensión se buscan valores opuestos: Sí a un internauta le gusta internet porque se comunica con los demás. Se procura un contraste con esta aseveración.

#### 1.4.2. Comparación teórica.

Aquí se comparan las categorías con preguntas teóricas en busca de similitudes y diferencias, para construir propiedades y dimensiones. Para Strauss & Corbin (ibídem), existen dos tipos de comparaciones teóricas:

##### 1.4.1.1. Voltereta

Esta comparación se llevó a cabo seleccionando conceptos y características, para luego invertirlas y observar el tipo de preguntas que pueden surgir bajo esta nueva óptica.

##### 1.4.1.2. Sistemática

Consiste en tomar conceptos a fines al tema tratado y extrapolar sus propiedades y dimensiones a lo virtual, en este caso se llama comparación sistemática cerrada. Si por el contrario se selecciona un concepto ajeno al estudio, las comparaciones son sistemáticas abiertas.

## 1.5. Categorización

Es la agrupación de ciertos conceptos bajo una denominación abstracta más elevada, en busca de una comprensión ampliada de lo virtual. Los nombres de las categorías se generan a partir del conjunto de conceptos más amplios y abstractos.

Es necesario delimitar las propiedades y dimensiones para diferenciar entre categorías. Estas categorías se pueden dividir en subcategorías a partir de la descomposición de las categorías generales explicando los cuándo, dónde, porqués, cómo y qué. Aunque para este estudio las respuestas a estas interrogantes son irrelevantes por su enfoque fenomenológico.

### 1.5.1. Determinación de patrones

Los patrones agrupan objetos de acuerdo a sus similitudes específicas de propiedades y dimensiones, surge como necesidad de reunir de manera conjunta acontecimientos y objetos, que comparten características parciales o totales.

Durante la conceptualización y comparación se formulan preguntas orientadas a conceptos emergentes, sus propiedades y dimensiones que de alguna manera definen el fenómeno de lo virtual.

## 2. Codificación axial

Se nutren de las categorías de lo virtual para estructurarlas a través de relaciones entre propiedades y dimensiones con las derivadas de subcategorías.

Procedimiento seguido durante la codificación axial:

2.1. Ordenar las propiedades y dimensiones de las categorías

2.2. Identificar condiciones y acciones de lo virtual

2.3. Relacionar categorías y subcategorías por medio de oraciones relacionadas

2.4. Encontrar datos que permitan relacionar las categorías principales.

Las preguntas realizadas en esta etapa son de tipo estructurales y prácticas, buscan dar forma a las teóricas provisionales emergentes de lo virtual.

## 3. Codificación selectiva

Este es el proceso donde las categorías principales se refinan e integran con la intención de formar un esquema de mayor alcance que muestra la evolución del pensamiento que se logra con la incorporación de nuevos datos y su comparación con lo acumulado a lo largo del estudio del sentido de lo virtual.

Este esquema de mayor alcance está representado en una categoría medular o central, donde se evidencia la ontología de lo virtual.

## 4. Codificación del proceso

Esta codificación es dinámica sobre los datos de lo virtual, es la representación sincrónica del fenómeno, muestra como evoluciona lo virtual desde su inicio hasta los elementos que lo generan.

## 5. Matriz condicional/consecuencial

Es una representación gráfica de las ideas acerca de lo virtual, ubicadas en el contexto social en los medios digitales, considerando las condiciones macro y micro donde está inmerso, observando las relaciones de acciones e interacciones de internautas hasta llegar a las consecuencias. La matriz se empleó para: ubicar el alcance macro y micro, identificar las condiciones significativas, indagar en las redes de conexiones del espacio digital, incorporar variaciones al estudio, organizar el material de trabajo, y ofrecer una dirección al muestreo teórico.

## 6. Muestreo teórico

Es una recolección de datos guiada por la estructura de los conceptos y categorías previamente encontradas (en la codificación abierta y axial) en el estudio, con la finalidad de hacer más densas las categorías, ampliando las propiedades y dimensiones, para robustecer la postura acerca de lo virtual. Profundiza en lo encontrado, concluye con la saturación de las categorías emergentes.

## 7. Alerta roja

Esta técnica vigila sesgo, creencias y supuestos del estudio de lo virtual. Por ello, se elabora una lista con las frases, cuestionadas, rechazadas y las que entendemos sin necesidad de explicación adicional. Es tratar de hacer nativo

al investigador, ya que éste comparte elementos del entorno con los internautas, es así como se evidencian algunas expresiones encontradas en las entrevistas. Estas expresiones son palabras como: siempre, nunca, a veces, jamás, ocasionalmente, todos, no, si, todo el mundo sabe, entre otras palabras.

#### 8. Análisis de palabra, frase y oración

Esta técnica se aborda a lo largo de todo el estudio y es punto de luz interpretativo y hermenéutico de lo virtual, en ella se debe leer varias páginas continuas para luego regresar al punto inicial, observar la palabra que más se destaque (según el investigador y su subjetividad) y encontrar todos los posibles significados e interpretaciones. En muchos casos los entrevistados señalan frases que a simple vista no guardan relación con el contexto, pero al observar en detalle, se develan significados nuevos. Siendo el paradigma cualitativo, dialógico e intersubjetivo, sugiero un giro epistemológico al enfoque de la teoría fundamentada, al incorporar al informante de forma determinante en la interpretación y significación del fenómeno de lo virtual.

#### **2.7.2 Etnometodología**

La etnometodología se orienta hacia la idea de que todos somos sociólogos en estado práctico, lo real es descrito constantemente por la gente en su lenguaje natural para dar sentido a su accionar en su mundo de vida, los internautas son actores sociales capaces de comprenderse ellos mismo, las descripciones que se

desprenden de las conversaciones son analizadas para hurgar en cómo los internautas reconstruyen constantemente su mundo en los medios digitales.

A continuación se detallan las tareas etnometodológicas utilizadas en el tratamiento de información, esta propuesta manera de manejar los registros de la investigación, representa un aporte de la propuesta doctoral desarrolla a partir de lo planteado por Coulon (ibídem). En la cual se exponen diez elementos constitutivos que al ser escrutado frente a la información cualitativa ofrece un sistemático, organizado y detallado modelo conducción de la cientificidad investigativa.

## 1. Hecho social

Se desarrolla la significación del hecho social bajo la óptica de procedimientos de interpretación empleados diariamente por internautas para dar sentido a sus acciones y al mundo circundante. Lo intersubjetivo se ofrece potencialmente a todos los miembros, a través de la intercomunicación y el lenguaje común natural. Para lo cual fue necesario desarrollar aspectos enumerados a continuación:

- 1.1. Tipos y características preconstruidos en el lenguaje de los internautas
- 1.2. Realizaciones practicas del hecho social
- 1.3. Propiedades del hecho social de lo virtual
- 1.4. Actividades interracionales

## 2. Practica social

Las prácticas sociales representan los modos de construcción y reconstrucción de la realidad social cotidiana en los medios digitales, estas realidades son develadas a partir de:

2.1. Corpus ocasional

2.2. Practicación social

2.3. Formas de tomas de decisiones

2.4. Métodos de actualización de reglas

2.5. Fabricación del mundo razonable

## 3. Mundo social

El mundo social es común a todos los actores que lo viven, un mundo de rutinas realizadas maquinalmente, sin pretensiones de reflexionar a cada instante, se construye momento a momento, allí la realidad es transparente, común y natural. Estas rutinas maquinales se evidencian a partir de:

3.1. Mundo de rutinas

3.2. Idealizadores

3.3. Creencias y comportamientos

## 4. Indexicalidad

La indexicalidad son todas las condiciones que rodean las palabras de acuerdo a la situación, aunque la palabra posea una significación inmanente, de la misma manera posee una significación adecuada a cada situación particular,

para su comprensión se hace necesario ir más allá de lo dicho, es decir, las palabras son indexadas al contexto virtual, considerando:

4.1. Expresiones indexicales

4.2. Factores contextuales

4.3. Retrospectividad – prospectividad de los acontecimientos

4.4. Principios de completación y de conexión

## 5. Reflexividad

Describir una situación determinada es construirla desde la palabra, al comprender la expresión la hacemos reflexiva, no es reflexionar respecto a la acción (pensamos lo hecho), sino las prácticas que describen y constituyen a la vez un cuadro social. Para ello se contemplan la formulación reflexiva.

## 6. Accountabilidad

Significa que el mundo social está dispuesto a la descripción, relato, análisis, es la rendición de cuenta del mundo vivido.

6.1. Accounts informantes y estructurantes de las actividades

6.2. Circunstancias presentes en los relatos de los internautas

## 7. Noción de miembros

Un miembro pertenece a un grupo cuando comparte los protocolos, dispositivos del lenguaje natural común en la vivencia comunicativa compartida. Se estudian los:

7.1. Dispositivos de adaptación de los internautas

7.2. Etnométodos de los internautas.

7.2.1. Indiferencia etnometodológica

7.2.2. Reglas sociales presentes en los medios digitales

8. Documentación etnometodológica

Es la búsqueda de patrones en las conversaciones cotidianas de los internautas, y comprender así el mundo virtual

9. Esquemas de interpretación

Se asume como la posibilidad de compartir conocimientos comunes que se exponen al momento de comunicarnos.

10. Significación de los acontecimientos

El recurso para esta tarea se encuentra en lo que expresan los miembros en sus conversaciones, por esa necesidad de comentar las acciones que emergen de manera natural en la rutina cotidiana en los medios digitales.

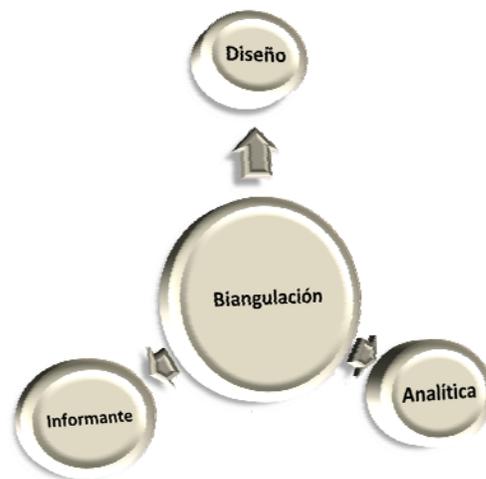
## **2.8 Validez y fiabilidad de la investigación**

Una vez tamizados los datos a través de los medios de interpretación y comprensión, es necesario conocer el nivel de calidad de la investigación para lo cual se remite al rigor metodológico con que se abordó el fenómeno de lo virtual. Respecto a la calidad de las investigaciones cualitativas existen muchas posiciones, algunas de ellas son tomadas del paradigma positivista. Pero el concepto de validez ha venido adaptándose a las ciencias sociales reorientándose

a la construcción social del conocimiento donde se enfatiza la interpretación. Dentro de este escenario variado de posturas epistemológicas respecto a la calidad investigativa, se desprende el concepto de triangulación por ser de fácil comprensión (más no aplicación) resulta ser útil y adecuada para este estudio.

Para Denzin, citado por Santos (2008), la triangulación es “la combinación de metodologías en el estudio de un mismo fenómeno” (p.116), es de señalar que la triangulación no necesariamente está compuesta por tres elementos a ser comparado. En esta investigación se realizó triangulaciones (o biangulaciones, por ser de dos elementos de comparación) de: diseño, informante e interpretativa.

La biangulación viene a ser la comparación sistemática de dos componentes que participan en el constructo investigativo.



*Figura 3.* Biangulación de la investigación.  
Adaptación de Santos (op. cit.). Serrano (2015)

La triangulación de diseño contempla la comparación de lo virtual, observado desde dos posturas diferentes y complementarias como lo son: la teoría fundamentada y la etnometodología, una de corte general con una codificación sistematizada y la otra orientada a la construcción social de la realidad por parte de los internautas a través del lenguaje.

La comparación de informante, se concreta a través de la participación de tres internautas; un informante, bajo la teoría fundamentada y otros dos, con etnometodología. En relación con la comparación interpretativa, corresponde con los dos tratamientos de información utilizados, ya no solo desde el punto de vista epistemológico, sino práctico, toda la labor desarrollada al momento de acometer el análisis o tratamiento de los datos producto de las entrevistas. Lo anterior puede ser observado a lo largo de todo el desarrollo de la investigación, desde la concepción inicial hasta las consideraciones finales.

## Capítulo IV

### **EPISTEMOLOGÍA DE LO VIRTUAL UNA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA DEL TRÁNSITO SER VIRTUAL**

En toda investigación cualitativa lo que determina su importancia son los hallazgos, que recogen lo significativo de lo investigado, representa aquello que se deseaba encontrar, interpretar, y comprender luego de un proceso de reflexión acerca del fenómeno, para este estudio en particular se ofrece una perspectiva del sentido de lo virtual.

En este punto, es necesario mencionar el uso de la primera persona dentro de la narrativa de acuerdo a lo expresado por Walcott (2003)

El reconocer la naturaleza crítica del papel del observador y la influencia de sus valoraciones subjetivas en el trabajo cualitativo hace más importante que los lectores sean conscientes todo el tiempo de ese papel, de esa presencia. Escribir en primera persona ayuda a los autores a conseguir estos propósitos. Para el informe de investigación cualitativa debería ser la regla y no la excepción (p.23).

Con lo antes mencionado se reafirma el carácter cualitativo de la investigación y su proyección sobre el estilo del lenguaje empleado, en particular durante la presentación de estos hallazgos.

## **Espiral recursivo de la praxis indagatoria de lo virtual**

Esta investigación comenzó con un interés cierto, se deseaba estudiar temas afín con: tecnología, educación y sociedad; pero como toda investigación que pretende expandir horizontes epistemológicos, es una empresa cargada de caos, subjetividades e incertidumbre, ¿cómo se formula un proyecto o investigación del cual nada se conoce?, es decir, se parte de la nada, de un total desconocimiento del objeto a estudiar. Pero si hay algo, en el ser del investigador, que conduce la búsqueda. Ese algo se evidencia en la comprensión cíclica y recursiva de un ir y venir sobre ese interés que resuena en nosotros, va sensibilizando y agudizando la praxis investigativa. Es necesario acotar que en investigaciones de corte cualitativo, el investigador es parte integral de ella misma, no se mantiene aséptico y marginado solo observando, si no, que construye en colectivo con los sujetos investigados, lo que da como resultado aquello que se desprende en el propio proceso de aproximarse al nohema, por lo que resulta destacado conocer el proceso recursivo indagatorio.

El recorrido ideario del sendero (desde el año 2004) donde se perfiló y modeló la idea investigativa, se muestra a continuación. La primera idea esboza la: Universidad flexible, constante supervivencia. Este tema busca ahondar en la propia naturaleza, y su capacidad de mutación y adaptación a los cambios que experimenta el medio. La naturaleza se adapta constantemente para garantizar su supervivencia, las moléculas son un ejemplo adecuado de esta manera adaptativa. Aplicar postulados de la teoría molecular a la práctica universitaria resultaría novedoso para la comprensión de la dinámica educativa.

Luego se parafraseo la idea de: Teoría explicativa de la distorsión del campo común experiencia Educación, Tecnología y Sociedad. Considerando para ello conceptos extrapolados de la cibernética, dos entes se comunican mejor cuando sus campos de experiencia común son amplios o interceptados, hay empatía. Considerar como grandes entes la educación, la tecnología y la sociedad y desde allí estudiar sus distorsiones, como una teoría de la comunicación.

En este punto ya aparece alusión al interés investigativo, pero fue necesario concretar aún más la idea, lo cual sugirió: Incidencia de las tecnologías de información y comunicación sobre la capacidad de abstracción del joven venezolano: enfoque educativo. Las tecnologías inciden en el individuo de forma transparente, su efecto puede provocar cambios en la capacidad de generar saber ya que éste descansa sobre un pensamiento lineal, donde la abstracción se destaca como acción para producir conceptos y categorías (denotativas y connotativas) que nos permiten pensar. En las tecnologías de información y comunicación el pensamiento es no lineal y diferenciado, entonces cabe indagar esta nueva dinámica y como desde allí reflexionar acerca de nuestra capacidad de pensar.

En esa necesidad de obtener el objeto de estudio acorde con el interés inicial se reformula la idea bajo la teoría del discurso: El discurso tecnológico en educación una aproximación teórica al estudio de la cognición a través de una perspectiva piagetiana, psicométrica y de procesamiento de información. Ya en este punto se había alcanzado un nivel de especificidad que restringía los límites de la investigación.

Con la motivación de soltar ataduras y restricciones teóricas provocadas por las perspectivas educativas (piagetiana, psicométrica y procesamiento de información), se buscó elevar el discurso de la investigación hacia la idea: E-relaciones: el sentido de lo virtual en lo humano, siendo este el punto de partida desde el cual se da forma al objeto final: lo virtual; el nivel filosófico más elevado de las relaciones y acciones que se presentan en los medios digitales de comunicación representado por internet.

En la figura 4 se puede apreciar el carácter hermenéutico, sistemático, recursivo y espiral del proceso de decantar: el sentido de lo virtual, como temática o interés epistemológico a desarrollar en la investigación.



Figura 4. Espiral recursivo de la praxis indagatoria de lo virtual. Adaptación de Esté de V. (2011). Serrano (2015).

Este espiral ilustra el proceso indagatorio desde el hile (Esté de V, op. cit., p.49), considerado como aquella parte del fenómeno de lo virtual que no ha sido develado o abordado con los modos de intención del investigador, pertenece al fenómeno mismo y no al sujeto. Hasta el nohema: virtual, que experimenta la vivencia intencional indagatoria, representado por el objeto de investigación.

### **3.1 Actores sociales y su mundo de vida en lo virtual**

La consideración de lo virtual como intención indagatoria en el marco de las ciencias sociales contemporáneas, lleva consigo, reflexionar sobre el mundo de vida en espacios virtuales, allí internautas asumen presupuestos sustentados en el sentido común, un sentido común construido o modelado a través de medios digitales, empleando en ello mensajería instantánea sincrónica (chatear) y asincrónica (e-mail).

Los esquemas de actuación o accionar dentro de este medio digital ofrecen un tipo de dinámica social solapada en conocimientos heredados culturalmente que objetan lo desconocido y coloca en transparencia lo considerado como común.

El mundo es concebido en tres momentos: uno a priori evidente, el cuestionado y el compartido de naturaleza intersubjetiva, la subjetividad de cada internauta se relaciona con los otros, en acuerdos que se crean, recrean y actualizan, en la dinámica de interacción a través de medios electrónicos. Las relaciones temporales y espaciales son consideradas relaciones sociales que estructuran el mundo de vida de los internautas, de allí emergen las marcas significantes contempladas en los objetivos específicos de la investigación.

Tomando en consideración el espectro variado de las relaciones y espacios, se seleccionaron tres informantes, uno para observarlo a la luz del enfoque de teoría fundamentada y otros dos bajo la etnometodología, de estos: uno establece relaciones en redes sociales y el otro utiliza el computador con fines lúdicos (juegos).

### Informantes

Los informantes son el modo más idóneo y nutrido para abordar desde allí lo virtual, sus experiencias, descripciones, significados y razonamientos son un encuentro de visiones y mundos con el investigador, proyecta una dialógica generadora de comprensión significativa. Intentando comprender desde el otro y desde su perspectiva para encontrar asideros de nuestra cultura que habita en cada uno de nosotros. Los informantes que a continuación se exponen, tiene en común el uso del computador, redes sociales y pertenecen todos ellos al ámbito socioeducativo.

### **3.2 El internauta Augusto**

Augusto es un hombre adulto, que labora como personal administrativo en un centro educativo además posee un negocio informal (dueño y encargado). En sus horas de descanso y esparcimiento se dedica a establecer relaciones de carácter afectivo a través de internet, inicia su primer contacto desde la habitación de su casa, comunicándose a través de un computador, empleando los servicios de internet: correo electrónico y mensajería instantánea (chat), en redes sociales (aplicaciones web 2.0). En ocasiones estas relaciones culminan en encuentros de carácter sexual.

El contacto o primer acercamiento.

El contacto o primer acercamiento, representa el momento en el cual se ofrece al informante, formar de la dialógica subjetiva interpretativa investigada. El contacto se presentó en una oportunidad cuando me encontraba en un centro de expendio de alimentos no perecedero (Supermercado) y me topé con Augusto lo que llevó a entablar una conversación amigable relatando situaciones de una amistad de mediana data, alrededor de diez años.

En esta conversación hablamos de aspectos técnicos del uso del computador, ya que hacía dos años atrás le vendí un equipo personal; y mostré interés por conocer cómo había sido su experiencia al utilizar este equipo, cabe resaltar, al momento de adquirirlo desconocía la manera de operarlo.

Posterior a esto y de manera espontánea surgió alusión a relaciones que se establecen a través de internet, la frase que motivó su consideración como informante fue: “es muy fácil levantar culitos en internet”, es decir, se había provocado un cambio en la forma como Augusto se relacionaba con otros, mediado a través de un computador que apenas dos años atrás desconocía la manera adecuada de manipularlo. En dos años Augusto pasó de ser un analfabeta tecnológico (desconocía como usar un computador) a un navegador diestro en el uso del computador, internet y redes sociales. Lo que evidencia que existe una intencionalidad en él, aprende por sí mismo el uso de herramientas informáticas, desde un editor de texto sencillo, a tareas más complejas como crear perfiles e interactuar en redes sociales. Este desarrollo de

destrezas en el uso del computador, me llevo a pensar que este era el momento para concretar todas las tareas necesarias tendientes a realizar una correcta primera entrevista, desde la impresión de los formatos de observación, ficha de entrevista y planificación horaria de la entrevista (lugar, fecha y hora). Esta primera entrevista fue de tipo exploratoria y descriptiva, representa el encuentro inicial con el fenómeno, era necesario suspender todo juicio respecto a lo virtual, y en la medida de lo posible, permitir que el informante hablara con total libertad y sin interrupciones de mi parte. En la siguiente ficha se muestra los detalles de la entrevista.

FICHA DE ENTREVISTA	
Estudio	Epistemología de lo virtual
Investigador	Antonio Serrano
Actividad	Entrevista exploratoria descriptiva (Anexo C1)
Código	ENTAUG1
Fecha	Martes, 19 de Octubre del 2011
Lugar	Restaurant
Hora	1:19 pm
Informante	Augusto
Tipo de Informante	Asincrónico - sincrónico
Característica del Informante	Establece relaciones a través de servicios de mensajería asincrónico en redes sociales con el computador.
Duración	40 minutos 57 segundos
Equipo utilizado	Reproductor Marca Sony, Modelo: IC recorder ICD-UX70
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista realizada en lugar de público, restaurant, había poco ruido, ambiente musical, y ocurrió una interrupción.</li> <li>• Se utilizó el Software TalkTyper</li> <li>• La transcripción se realizó en tres tiempos:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El día 24/10/11 desde las 4:11 pm a 5:13 pm</li> <li>2. El día 30/10/11 desde las 6:30 am a 8:15 am</li> <li>3. El día 31/10/11 desde las 8:13 pm a 9:43 pm</li> </ol> </li> <li>• Total de tiempo de transcripción 4 horas y 17 minutos</li> </ul>

Fue necesario llevar a cabo una segunda entrevista de tipo focalizada, debido que al momento de codificar, comparar y categorizar la entrevista exploratoria emergieron aspectos e interrogantes acerca del fenómeno, muchos de los temas allí desarrollados fueron extraídos de memorándums de investigación que se detallan en secciones posteriores. En el cuadro siguiente se muestra la ficha resumen de la segunda entrevista.

FICHA DE ENTREVISTA	
Estudio	Epistemología de lo virtual
Investigador	Antonio Serrano
Actividad	Entrevista focalizada (Anexo C2)
Código	ENTAUG2
Fecha	Martes, 25 de Julio del 2012
Lugar	Cafetería
Hora	11:10 am
Informante	Augusto
Tipo de Informante	Asincrónico - sincrónico
Característica del Informante	Establece relaciones a través de servicios de mensajería asincrónico en redes sociales con el computador.
Duración	40 min 32 seg
Equipo utilizado	Reproductor Marca Sony, Modelo: IC recorder ICD-UX70
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista realizada en lugar de público, cafetería, había poco ruido.</li> <li>• Dificultad para la transcripción automática</li> <li>• Se utilizó el Software TalkTyper</li> <li>• La transcripción se realizó en cuatro tiempos:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El día 17/08/12 desde las 12:50 pm a 01:07 pm</li> <li>2. El día 17/08/12 desde las 10:08 pm a 11:40 pm</li> <li>3. El día 18/08/12 desde las 02:55 pm a 05:10 pm</li> <li>4. El día 18/08/12 desde las 06:24 pm a 06:48 pm</li> </ol> </li> <li>• Total de tiempo de transcripción 4 horas y 28 minutos</li> </ul>

La fuente de información de las fichas se tomó del diario de campo de la investigación, con los datos que se recabaron al momento del encuentro con el informante.

Para el tratamiento de los datos de las entrevistas, en principio se realizó de forma manual: transcribir e imprimir la entrevista, para luego iniciar un proceso de lectura general donde se subrayó lo emergente y significativo relacionado con los medios digitales e internet. Durante esta primera tarea se realizaron anotaciones marginales de las reflexiones que surgían al momento de la lectura.

De esta revisión se obtuvo una primera aproximación, abarcando la superficialidad de discurso observando elementos de la codificación axial, para encontrar conceptos y categorías elementales, la intención era “meterme” en los datos, a sabiendas que era necesario comenzar con algo, que posteriormente profundizaría en ese tejido cultural que alude a lo virtual.

En lógica formal se establece, para la construcción de una sentencia o enunciación, la existencia de una cúpula o palabra que denote declaración, pudiendo ser singular o plural, para el caso del verbo ser: “es” o “son”. Estas dos palabras se buscaron, en el texto transcrito de la entrevista, pudiendo identificar el objeto o sustancia mencionado; estos objetos son considerados códigos a ser desarrollados en la reflexión. Una vez encontradas en el texto palabras declarativas, e identificados los cuarenta (40) objetos declarados (códigos), se enumeraron de la siguiente manera:

- |                |                           |
|----------------|---------------------------|
| 1. Internet    | 21. Persona               |
| 2. Chamita     | 22. Sinvergüenza          |
| 3. Amigo       | 23. Sitio                 |
| 4. Facebook    | 24. Necesitas             |
| 5. Carajo      | 25. Operaciones           |
| 6. Foto        | 26. Tipa                  |
| 7. Mensaje     | 27. Tipos                 |
| 8. Taget       | 28. Página                |
| 9. Mujer       | 29. Problema              |
| 10. Modem      | 30. Solucionar la vida    |
| 11. Cantv      | 31. Creer que te quiere   |
| 12. Solicitud  | 32. Carajita              |
| 13. Relaciones | 33. Mujeres               |
| 14. Personas   | 34. Establecer en la vida |
| 15. Carencias  | 35. Sentido               |
| 16. Amiga      | 36. Personas celosa       |
| 17. Tiempo     | 37. Uno                   |
| 18. Salida     | 38. Hija                  |
| 19. Viaje      | 39. Oncológico            |
| 20. Conocer    | 40. Zinc                  |

Luego de enumerar los códigos generales encontrados en el texto, se procedió con la codificación abierta donde se agrupan las descripciones correspondientes a cada uno de los códigos, con la finalidad de observar las variaciones y determinar así propiedades y dimensiones. En las cuatro (04) tablas siguientes se muestran los códigos, propiedades y dimensiones encontrados en la entrevista.

Tabla 3.

*Códigos, propiedades y dimensiones*

Códigos	Propiedades	Dimensiones
Internet	Desconocida	Porcentaje Convenir Verdad Saber Mentira
	Espacio	▪ Tu punto punto com
	Acción	▪ Levantarse una carajita ▪ Salir con una carajita
	Servicio	
	Conexión	▪ Costaba mucho para conectarse ▪ Se caía mucho la conexión ▪ Se caía demasiado la conexión
	Exposición	▪ Peligrosa
	Sexo	▪ Hombres con parejas ▪ Transexuales ▪ Andan buscando un hombre ▪ Mujeres añadidas
	Edad	▪ 25 años y 38 años
	Uso	▪ Sirve para algo ▪ Para muchísimas otras cosas
	Divulgación	▪ Ya alguien comentó
Chamita	Espacio	▪ De Ciudad Bolívar
	Edad	▪ De 20 años
	Físico	▪ Chiquitiiiica
Amigo	Relación	▪ Mi hermano
Facebook	Divulgación	▪ Muy chismosa
	Acción	▪ Etiquetado ▪ Buscar
	Exposición	▪ Muy fácil que lo jodan
Carajo	Relación	▪ Casado
	Acción	▪ Ponchaba
Foto	Exposición	
Mensaje	Comunicación	

Tabla 4.

*Códigos, propiedades y dimensiones*

Códigos	Propiedades	Dimensiones
Taget	Valor	▪ Bien de pinga
	Conexión	▪ No hay una conexión
	Espacio	▪ Vaina privada ▪ No te limitan
	Mercado	▪ Gratis ▪ Vip ▪ Página de gratis ▪ Gratiñan ▪ Propaganda ▪ Vender muy poco
	Relación	▪ Levantar culos
Mujer	Edad	▪ 37 años
	Social	▪ Soltera ▪ Casada
	Relación	▪ Relación sentimental ▪ Amigo
	Necesidad	▪ Falta algo
Modem	Servicio	▪ Movistar ▪ Funcionaba muy mal
Cantv	Servicio	▪ Renovar
Solicitud	Servicio	▪ Anualmente la renovaré
Relaciones	Sexo	▪ Relación sexual
	Exposición	▪ Jodio
Personas	Sexo	▪ Salen pa lante
	Tenencia	▪ Conseguirlo ▪ Carencia
	Espacio	▪ Esta ahí
	Solucionar	
	Comunicación	▪ Hablamos
Carencias	Acción	▪ Atacar
Amiga	Desconocida	▪ Verdadera
Tiempo	Duración	▪ Disponible ▪ Máximo
Salida	Salud	▪ Enfermedad
	Plan	▪ Planificarse ▪ Escape

Tabla 5.

*Códigos, propiedades y dimensiones*

Códigos	Propiedades	Dimensiones
Amiga	Desconocida	▪ Verdadera
Tiempo	Duración	▪ Disponible ▪ Máximo
Salida	Salud	▪ Enfermedad
	Plan	▪ Planificarse ▪ Escape
Viaje	Desconocida	
Conocer	Acceso	▪ Más fácil
Persona	Social	▪ Solicitud de amistad
Sinvergüenza	Exposición	▪ Riesgo
Sitio	Espacio	
Necesitas	Necesidad	
Operaciones	Mercado	▪ Precio
Tipa	Sexo	▪ Lesbiana ▪ Viejo asqueroso ▪ Asquerosa ▪ Lesbianas no son aceptadas en ninguna parte ▪ Tremenda prostituta
	genero	▪ Femenina ▪ Masculino
	Relación	▪ Tener una relación con una mujer
	Social	▪ Significa que no andan buscando una amistad
Tipos	Desconocida	
Página	Espacio	▪ Recorro
Problema	Necesidad	▪ Que quieren las personas de determinada edad
Solucionar la vida	Vivir	▪ De repente que tú te vayas a vivir con la carajita ▪ La carajita está conforme contigo
Crear que te quiere	Desconocida	

Tabla 6.

*Códigos, propiedades y dimensiones*

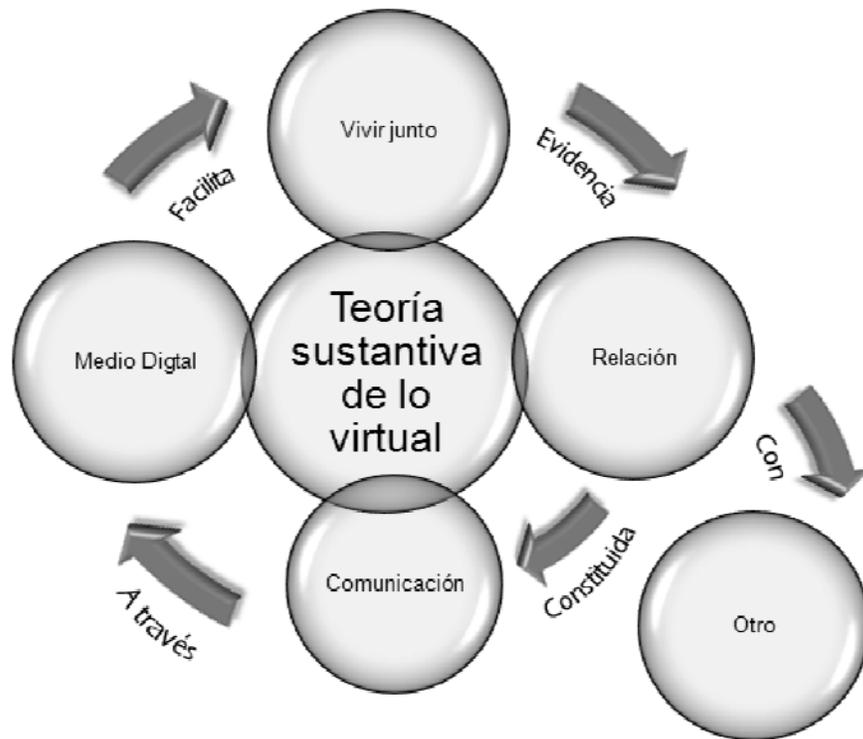
Códigos	Propiedades	Dimensiones
Carajita	Social	▪ Casarse contigo
	Vivir	▪ Solucionar en algo lo jodia que tienen la vida
	Edad	▪ La del perfil de 26, 27, 28 ▪ Enamorada de un carajo de 48, 50
Mujeres	Desconocida	Aunque no se conozcan Mas un coño
	Fiel	▪ Muy leales entre ellas ▪ Leales
	Vivir	▪ Establecerse en la vida ▪ Establecerse
	Edad	▪ 28 años
	Acceso	▪ Un poco más difícil
	Sexo	▪ Bisexual ▪ Aparecía con las tetas ▪ Tirar, mas nada
	Exposición	▪ Más riesgo
	Comunicación	▪ Agrégame en el Messenger
	Meta	▪ No ha logrado ▪ Sí lo logro lo perdió
	Espacio	▪ Tiene cerca
Establecer en la vida	Vivir	▪ Querida (Inestable) ▪ Amante (Inestable) ▪ Esposa (Estable)
Sentido	Desconocida	Si lo tiene
Personas que se pone celosa	Desconocida	
Uno	Sinvergüenza	
Hija	Enfermedad	▪ Cáncer ▪ Apta para operación
Oncológico	Desconocida	Colas del coño
Zinc	Sexo	▪ Falta de testosterona ▪ Bueno para la próstata

En las cuatro tablas anteriores, se aprecian propiedades y dimensiones de los códigos, en algunos casos los códigos están bien desarrollados y presentan más de una propiedad, mientras que otros no poseen ninguna. También, existe la palabra “desconocida” (decisión del investigador) para indicar que se ignora la propiedad que refiere a una dimensión. Este desconocimiento de la propiedad indica que aún no se ha alcanzado suficiente grado de sensibilidad sobre los códigos encontrados en la entrevista. Esto es razonable debido a que apenas se inicia la codificación, siendo este un proceso que pretende develar lo significativo de manera continua a través del proceso de comparación constante.

Una comparación que exige una conceptualización preliminar desde la cual se procede con la codificación selectiva para comparar todos los conceptos, propiedades y dimensiones con la finalidad de generar categorías que agrupen valores que guarden algún tipo de relación o similitud.

Con la comparación de los códigos se formula la categorización inicial, cuenta con cuatro grupos (categorías). El primer grupo llamado medio digital, reúne los códigos afines con esta denominación, tales como: internet, facebook, taget, sitio, página y foto. Otro grupo llamado comunicación, posee: mensaje y tiempo. El grupo vivir junto, abarca: carencias, salida, viaje, necesitas, problema, solucionar la vida, creer que te quiere, establecer en la vida y persona celosa. La categoría relación, posee: conocer y relaciones. En la categoría otro, se agrupan: chamita, amigo, carajo, mujer, personas, amiga, persona, tipa, tipos, carajitas, mujeres, uno e hija.

De esta fase inicial surge la primera categoría sustantiva central (Strauss & Corbin, ibídem), llamada así porque aspira aportar un sentido provisional a lo virtual: **El vivir junto es un ideal social evidenciado en la relación con otro, constituida en la comunicación a través de medios digitales que facilitan acceso a ese vivir con otro.** Para facilitar la comprensión de esta primera aproximación teórica sustantiva de lo virtual, se utiliza el ideograma mostrado en la figura 5.



*Figura 5.* Ideograma de la teoría sustantiva de lo virtual.  
Serrano (2015).

La categoría sustantiva central y el ideograma mostrado, es la primera aproximación a los datos. Para ofrecer otra perspectiva un poco más elaborada y profunda en la comprensión del fenómeno de lo virtual, fue necesario alejarme de los datos y de la categoría alcanzada hasta el momento; no es fácil pensar en algo nuevo sobre una idea ya creada, produce un efecto de centrifuga que atrapa la reflexión, por ello, dedique parte del tiempo a indagar en internet (foros de discusión); cual podría ser un *software* adecuado para el tratamiento de los datos cualitativos, debido a que la cantidad de datos crecía de forma considerable, y previendo no poder manipularlos de manera adecuada recurrí a internet para investigar al respecto. El resultado de la búsqueda por internet me llevo a seleccionar la herramienta: Maxqda, ya que contaba con más comentarios a favor de su utilización en investigaciones de corte cualitativo.

El Maxqda es una herramienta informática destinada al análisis de datos cualitativos, es un recurso que facilita la codificación y la interpretación de datos cualitativos. Presenta una interfaz gráfica poderosa e intuitiva que permite moverse en total libertad a lo largo de todos los documentos y datos de la investigación.

Mi apreciación particular es que el volumen de datos y la multiplicidad de perspectivas investigativa, requiere el auxilio o apoyo de herramientas computacionales, porque es humanamente imposible poseer una amplitud de tal naturaleza que garantice abarcar la totalidad en la manipulación de los datos; otro

elemento destacado es la posibilidad de manejar múltiples investigaciones, y a la vez poder observarlas de manera gráfica.

Este recurso gráfico fue el atributo adicional que justificó usar esta facilidad. Es importante acotar, la herramienta por sí sola, no analiza, ni investiga, la responsabilidad recae en su totalidad en el investigador y los sujetos investigados. Alrededor de tres semanas estuve documentándome, estudiando los diferentes manuales y tutoriales encontrados en internet, hasta poder alcanzar cierto grado de destreza en la manipulación del entorno de trabajo. Uno de los primeros pasos fue transferir la entrevista al *software*, para luego codificar y recodificar para producir las categorías preliminares de acuerdo a los protocolos de maxqda, todo ello se recoge en la tabla 7.

El resultado de llevar los registros de la investigación a la herramienta computacional se puede apreciar en la segunda aproximación teórica sustantiva de lo virtual. Para elaborar el ideograma (figura 6) se utilizaron los mismos datos cualitativos, profundizando en el nivel categorial de lo virtual.

En la herramienta computacional se utilizó el recurso Maxmapa, una opción que dibuja de manera conectiva y organizada la información, lo que facilita la actualización de cualquier cambio sobre los datos y su respectivo impacto sobre el ideograma.

Tabla 7.

*Categorías, Códigos y propiedades interceptadas*

Categorías	Códigos	Propiedades interceptadas
Digital	Taget	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espacio</li> <li>▪ Relación</li> </ul>
	Pagina	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espacio</li> </ul>
	Mensaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comunicación</li> </ul>
	Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espacio</li> <li>▪ Acción</li> <li>▪ Exposición</li> <li>▪ Sexo</li> <li>▪ Edad</li> </ul>
	Facebook	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Acción</li> <li>▪ Exposición</li> </ul>
	Foto	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Exposición</li> </ul>
Gente	Chamita	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espacio</li> <li>▪ Edad</li> </ul>
	Personas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espacio</li> <li>▪ Comunicación</li> <li>▪ Sexo</li> </ul>
	Mujeres	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Espacio</li> <li>▪ Comunicación</li> <li>▪ Sexo</li> <li>▪ Edad</li> <li>▪ Exposición</li> <li>▪ Vivir</li> <li>▪ Acceso</li> </ul>
	Carajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Acción</li> <li>▪ Relación</li> </ul>
	Tipa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sexo</li> <li>▪ Relación</li> </ul>
	Amigo	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Relación</li> </ul>
	Carajita	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vivir</li> </ul>
	Mujer	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Edad</li> <li>▪ Relación</li> <li>▪ Necesidad</li> </ul>
Praxis	Carencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Acción</li> </ul>
	Relaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sexo</li> <li>▪ Exposición</li> </ul>
	Conocer	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Acceso</li> </ul>
Vida	Solucionar la vida	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vivir</li> </ul>
	Establecer en la vida	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vivir</li> </ul>
	Problema	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Necesidad</li> </ul>

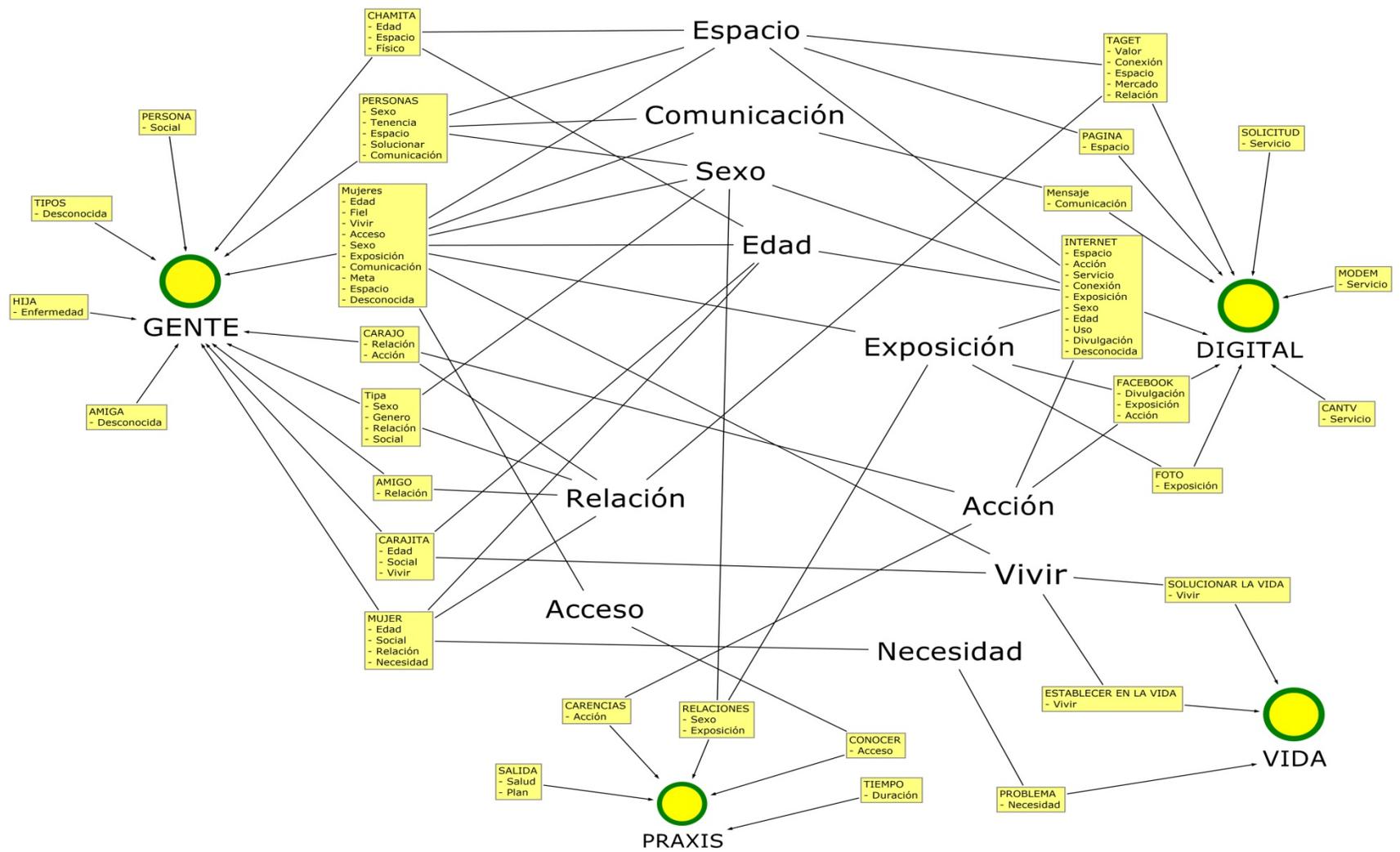


Figura 6. Ideograma de la segunda aproximación teórica sustantiva de lo virtual. Serrano (2015).

En este caso, en primer lugar se elaboró el diagrama y desde allí aproximar una nueva categoría central, esta categoría posee un nivel de abstracción de mayor nivel respecto a la primera aproximación.

Los internautas que participan en salas virtuales de chat o redes sociales, exponen parte de su ser en medios virtuales, en busca de percibir y conocer a otros con saberes e inquietudes entremezcladas, las acciones, tratos, manifestaciones emergen de encuentros sobre artefactos, que pueden trascender en la manera de entendernos.

De todo lo anterior surge la segunda aproximación sustantiva teórica que establece: **La praxis de vida digital de la gente insiste en un espacio innatural de correspondencia entre seres con posibilidades manifiestas al conocer para llegar a acercarse a las necesidades de un vivir explícito e inmanente junto al otro.**

El grado de abstracción, permite proseguir con las siguientes tareas establecidas para el tratamiento del fenómeno virtual. Este fenómeno emerge de comentarios e ideas (de las entrevistas de los internautas) que nutren el saber de lo virtual, desde estructuras de su lenguaje natural se revelan aspectos significativos que al observar: símiles, metáforas e interpretaciones se logra avanzar a favor de la empatía.

Los símiles encontrados en las entrevistas pretenden revestir de relevancia lo mencionado en ellos, tal es el caso de:

1. Documento: Entrevista – Augusto, posición: 4 – 4, Código: Teoría Fundamentada\Símiles

“El amigo mío que es como mi hermano”

La referencia a la relación de amistad como consideración más allá de la mera y simple relación, que insiste en la consideración especial, una significación de consanguinidad como referencia de valor.

2. Documento: Entrevista – Augusto, posición: 4 – 4, Código: Teoría Fundamentada\Símiles

“Llegue hasta allá para que me vieran la cara”

La presencia física resulta importante en las relaciones con otros, la cara o rostro recoge lo fundamental de ese estar físico, eso determina criterios de veracidad o falsedad, es decir, el rostro ejemplifica la esencia de las multiplicidades comunicativas relacionales.

3. Documento: Entrevista – Augusto, posición: 10 – 10, Código: Teoría Fundamentada\Símiles

“Quiere tener una relación abierta así como la que ha mantenido conmigo”

Una relación abierta obedece a la posibilidad de una vinculación con el otro con limitaciones o restricciones, entonces cabe la relación cerrada, como elemento de contraste, lo abierto enuncia temporalidad, transitoriedad, finitud.

En los fragmentos anteriores de la entrevista existe algo común representado por las relaciones, la cualidad física, lo significativo de las relaciones más allá de lo establecido socialmente y como estos elementos son llevados y expuestos en los medios digitales.

Las metáforas son otro recurso de análisis, agregan imagen a lo expresado, es de carácter interpretativo, refleja lo visto desde los internautas en conjunto con lo figurativo.

Estas tres primeras metáforas se vinculan con la posibilidad de establecer relaciones con otros, y como éstas se percibe como un esfuerzo, además de la posibilidad de suspender lo virtual y acudir a lo físico y personal.

1. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 2 –2, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“me di cuenta, que que no era difícil levantarse una carajita”

Lo imaginario: Levantarse

Lo real: Mover algo hacia arriba que requiere una fuerza adicional, un esfuerzo.

2. Documento: Entrevista - Augusto, posición: 8 – 8, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“yo creo que el objetivo es levantar culos”

Lo imaginario: Levantar

Lo real: Mover algo hacia arriba que requiere una fuerza adicional, un esfuerzo.

3. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 2 – 2, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“Tú podías salir con una carajita”

Lo imaginario: Salir con una carajita

Lo real: Llevar a una mujer joven a un lugar fuera de lo habitual.

El referente levantar implica un esfuerzo a realizar, en los medios digitales este esfuerzo es percibido como fácil (o no difícil), esto radica en las múltiples oportunidades de relacionarse con otros. Internet ofrece un medio de encuentro materializado en un artefacto, el primer acercamiento resulta sencillo, dado al hecho de la multiplicidad de encuentros simultáneos, sin abandonar la ubicación física.

En cuanto al referente: salir, es abandonar un lugar por parte del que invita y del invitado, es alejarse de lo virtual y acudir al plano físico – personal, es encontrarse con el otro fuera del contexto de los espacios digitales.

4. Documento: Entrevista - Augusto, posición: 12 – 12, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“tienes que saber más o menos como cuadrarlo, que el sitio sea público, que en el sitio donde te vas a encontrar no te puedan joder, para que tenga la posibilidad de mirar por todos lados a ver si tú ves algo extraño a ver si vez algo extraño, tienes que tener ojo en esos también”

Lo imaginario: Cuadrarlo, tener ojo

Lo real: Cuadrarlo: como la acción de planificar; tener ojo: Estar atento a lo que acontece.

Este párrafo muestra la acción de planificar un encuentro con el otro fuera del medio digital, expresa las consideraciones necesarias, y el riesgo cuando los encuentros son llevados de lo virtual a lo físico. La exposición del ser en medios digitales es segura, pero cuando trasciende la barrera digital, el riesgo aumenta, lo que lleva a considerar acciones reales para atenuar su efecto. El elemento de inseguridad se considera en los espacios digitales.

5. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 10 – 10, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“casi todas salen pa’lante”

Lo imaginario: Salen pa’lante

Lo real: Posibilidad cierta de relacionarse

Los medios digitales facilitan el acceso a muchas relaciones, la abundancia no referenciada con un lugar físico amplia la posibilidad de compartir con otros internautas ajenos al ámbito donde se desenvuelven de manera habitual.

6. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 4 – 4, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“ah pero este carajo es casado (risas), y lo ponchaba a uno”

Lo imaginario: Ponchaba

Lo real: Este término pertenece al juego de béisbol, que indica que un bateador después de tres intentos es retirado.

El término ponchaba aparece solo en el argot del juego de béisbol, un jugador después de tres intentos es retirado, cediendo su turno a otro jugador. Otro aspecto

a resaltar es lo significativamente constitutivo que esta la práctica de la actividad deportiva béisbol dentro de nuestra cultura venezolana; esta frase en otro contexto provocaría una comprensión diferente, lo relacionarían con otro significado (quizás con una bebida llamada ponche).

Además, la situación civil de los internautas masculino (casado) se oculta, de lo contrario no puede aspirar a tener una relación con otra pareja. En cambio en el caso de la mujer, no es un impedimento mayor, un internauta masculino no le importa la situación civil del internauta femenino. La infidelidad cobra valor y todos los referentes culturales son llevados a los medios digitales.

7. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 12 – 12, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“aunque de repente le vaya a montar cachos”

Lo imaginario: Montar cachos

Lo real: Acción de ser infiel

La infidelidad manifiesta, se expresa en la posibilidad de una relación. El fragmento de texto de donde se extrae esta metáfora hace referencia a relaciones disimiles entre personas con diferencia de edades, donde los medios digitales operan como facilitador de las mismas, todo ello en función de la privacidad requerida en las relaciones.

8. Documento: Entrevista - Augusto, posición: 10 – 10, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“no me gusta quedarme pegado hablando con alguien”

Lo imaginario: Pegado

Lo real: Unirse a otro

La relación que se establece en los medios digitales es a través de un computador, y en muchos casos no existe proximidad entre los internautas. El comunicarse de manera constante y permanente a lo largo de un tiempo prolongado, otorga un sentido de estar unido al otro a través de los significados expresados en los chats y redes sociales, las relaciones son cortas y de tiempo definido.

9. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 10 – 10, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“a veces en las primeras líneas le le hago una invitación a salir (risas) de un solo coñazo”

Lo imaginario: De un solo coñazo

Lo real: De forma directa

En internet los modos de comunicarse entre los internautas son simples y directos. El medio electrónico impone sus restricciones y protocolos; las frases se simplifican y se cortan realizando enunciados que resultan incomprensible para otros que no compartan el contexto digital desde donde se formulan.

10. Documento: Entrevista - Augusto, posición: 10 – 10, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“es más esta última vez que me escapé para coro”

Lo imaginario: Escapé

Lo real: Salir de un estado

Lo virtual es posible que ocupe espacio en la cotidianidad, el salir de un estado actual implica abandonar lo conocido (de forma figurada) para adentrarse en otro, dar paso a lo físico, en esta frase el sentido de escape obedece a la oportunidad de realizar un encuentro con otro internauta, al margen de lo vivido virtualmente a diario. Existen en la vida diaria algunos elementos que no son de fácil transferibilidad a los medios digitales, tal es el caso del dinero, el cual no provoca referentes explícitos en lo virtual.

11. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 12 – 12, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“yo no te voy a depositar una plata para que tú me dejes frito a mí”

Lo imaginario: Me dejes frito

Lo real: Dejar en una situación difícil o comprometida

12. Documento: Entrevista - Augusto, posición: 12 – 12, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“si eres un limpio ni bolas te van a parar”

Lo imaginario: Limpio ni bolas te van a parar

Lo real: Sin dinero no te prestan atención

13. Documento: Entrevista - Augusto, posición: 14 – 14, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“yo tuve una casada con un chivo de Ciudad Bolívar, el tipo tenía plata, mucha plata”

Lo imaginario: Tenía plata

Lo real: Tenía dinero

La “plata” se asocia con dinero, es posible establecer intercambio de dinero pautado a través de internet, para lo cual un internauta que participa en esta acción, puede o no, recibir lo acordado, con lo cual pudiese significar una situación difícil o desagradable. Los medios digitales ofrecen un espacio de intercambio que en muchos casos son irreversibles lo que compromete aún más las decisiones que ameriten intercambio de recursos monetarios.

El dinero determina la atención de otros en el mundo físico diario, es la referencia materialista y mercantil de la vida, es objeto de intercambio utilizado para adquirir recursos. En cambio en los medios digitales este elemento está ausente, de primera mano un internauta no aprecia este atributo en otro.

Las acciones realizadas en los medios digitales, con el uso del computador y dispositivos periféricos (como el ratón) se referencian con acciones del mundo físico, como: abrir, cerrar, meter, chismear, instalar, caer; esta transferencia de significado, provoca la apertura de un espacio o mundo. Las metáforas que se observan a continuación, guardan relación con esa transferencia.

14. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 4 – 4, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“después yo abrí por Facebook, toda vaina, pero después lo cerré”

Lo imaginario: Abrir y Cerrar

Lo real: Usar facebook

15. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 16 – 16, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“una mujer se la pasó mucho tiempo metida en la computadora”

Lo imaginario: Metida en la computadora

Lo real: Utilizando la computadora

16. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 16 – 16, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“me meto en internet”

Lo imaginario: Me meto

Lo real: Uso

17. Documento: Entrevista - Augusto, posición: 10 – 10, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“todos los días veo los correos pero yo me meto y rápidamente por la experiencia que tengo rápidamente revisó”

Lo imaginario: Me meto

Lo real: Uso

18. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 4 – 4, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“el Facebook es una vaina muy chismosa”

Lo imaginario: Chismosa

Lo real: Expone información de terceras personas

19. Documento: Augusto 2da entrevista, posición: 153 – 155, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“a mí por ejemplo no me gusta el facebook, dicen cualquier cosa y pa!, te etiquetan y todos los que tú conoces ven la etiqueta, (risas) a mí no me gusta mucho el facebook porque es muy chismoso”

Lo imaginario: Chismosa

Lo real: Expone información de terceras personas

20. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 10 – 10, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“ya va ir la persona para instalar el internet”

Lo imaginario: Instalar

Lo real: Conectar los dispositivos electrónicos

21. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 10 – 10, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“se caía mucho la conexión”

Lo imaginario: Caía

Lo real: Falla

22. Documento: Entrevista–Augusto, posición: 12 – 12, Código: Teoría Fundamentada\Metáfora

“yo he tenido gente en la cámara”

Lo imaginario: Tener gente en la cámara

Lo real: Ver imágenes de personas en tiempo real a través de la cámara

Estas interpretaciones a partir de la relación real-imaginario permiten comprender desde la postura de los internautas como observan y viven el mundo a través de los medios digitales, **la asociación de referentes físicos con elementos que pertenecen a espacios que llegan a ellos por la intermediación de un artefacto, es un factor que otorga sentido a su acción cotidiana. Esta transferibilidad significativa insiste en expandir un mundo de sentidos, más allá de lo físico, en una dinámica cotidiana sobre un medio plástico e inmaterial.**

Otra expresión que revelan aspectos importantes dentro de la investigación, es la relacionada con “lo que pasa” en internet, esta frase es el resultado de una reflexión consecuente con una postura de escrutar lo vivido, son aquellos supuestos donde descansa el tejido cultural que reside en los internautas. En las entrevistas se encontraran las siguientes reflexiones:

1. Documento: Entrevista – Augusto, posición: 12 – 12, Código: Teoría Fundamentada\lo que pasa

“la mujer busca hombre y el hombre busca mujer, que es **lo que pasa** que yo como hombre busqué el sexo femenino y entonces al encontrarte a ti te solicito amistad porque tú eres sexo femenino, porque no te pones como masculino para que cuando la mujer esté buscando hombres te consiga a ti, que tu finalidad son las mujeres”

2. Documento: Entrevista – Augusto, posición: 14 – 14, Código: Teoría Fundamentada\lo que pasa

“Las de 30 y pico ya tú no puedes decirles que eres casado, si tú le dice que eres casado la tipa te sacude para el coño, por ellas son muy leales entre ellas, las mujeres son leales entre ellas mismas aunque no se conozcan, entonces entonces, ya esa mujer es una mujer que no ha logrado (pauza) o que si lo logro lo perdió establecerse en la vida, entonces que es **lo que pasa**, eso es lo que está buscando establecerse y cómo quiere establecerse,

no quiere establecerse como querida, como amante, lo quiere establecerse como esposa, pues, ya esa entonces empieza a ser un poco más difícil, a esa no puedes decirle que eres casado”

3. Documento: Augusto 2da entrevista, posición: 61 – 62, Código: Teoría Fundamentada\lo que pasa

“**lo que pasa** es que ya existe, ya brincaste esa barrera que es el chat a lo que es conversar, hablar con la persona”

4. Documento: Augusto 2da entrevista, posición: 214 – 214, Código: Teoría Fundamentada\lo que pasa

“**lo que pasa** es que el tiempo no tiene valor monetario, puedes que en ese tiempo tú puedas producir algo me entiendes, y no está produciendo nada, pero tampoco estás gastando nada, está dejando de producir, toda vez que éste dejando de producir”

La heterosexualidad y homosexualidad, son temas tratados por los internautas, el género puede ser asumido de acuerdo a intereses particulares de cada internauta, ya que el medio digital se adecua a ello, sus argumentos representa el modo de ser y la manera de asumir su sexualidad.

Las expectativas de vida concernientes a las relaciones con el otro se ven afectadas por la edad, el interés se enfoca en la búsqueda de estabilidad socialmente aceptada (Casado). Los medios digitales ofrecen un espacio de encuentro donde los intereses de los internautas se expresan a través de mensajes de forma escrita. Lo que allí se escribe compone una verdad mediatizada.

El escribir mensajes de manera sincrónica a través de los medios digitales experimenta cambios en la significación de lo virtual; estando en el mismo espacio se aprecian diferencias vinculadas a la cantidad de información personal que

intercambien los internautas. La expresión “brincaste esa barrera” no se relaciona con trasladarse de lo virtual a lo físico, sino con ese: **conocer el ser del otro**.

Además, los esquemas moderno de producción, tiempo y dinero, se comprimen y modifican en internet, este medio es multipropósito lo que lleva a pensar en la proyección múltiple del ser en lo virtual.

### **Memorándums de la investigación**

Lo virtual y su comprensión es una tarea dialógica compartida con los informantes que recoge del lenguaje natural de los internautas aquello que detalla y habla de lo virtual, como figura representativa del fenómeno. La descripción se adapta al investigador que escucha, esto se debe a que compartimos lo que llamo “**campo común de sentidos**” que tienden puentes de comprensión para conversar sin cuestionarnos o sin explicaciones adicionales.

Como parte de la dinámica investigativa se registró en memorándums (memos): teóricos y procedimentales las ideas relativas a lo virtual y su metódica de abordaje, estos comentarios al margen del documento transcrito son lo que algunos autores llaman “chispazos”.

La estructura de los memos está conformada por: encabezado, allí se aprecian diferencias atribuidas al origen del memo; comentario (dentro o fuera) acerca del documento; localización del párrafo; si guardan relación con categorías o códigos, y la fecha creación.

Los memos de tipo teóricos, son reflexiones o ideas relacionadas con algún comentario o frases emitidas por el internauta, de cierta relevancia para la formulación de la teoría; a continuación se presentan ordenados cronológicamente los memos teóricos formulados.

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 4, Fecha de creación 03/11/2011  
En la frase "el Facebook es una vaina muy chismosa", cuando se utiliza las palabras "una vaina" se logra cambiar el género de la palabra, tal es el caso de "el facebook" se cambia de masculino a femenino. En otros casos se utiliza con un adjetivo general, que denota cosas de diferente naturaleza. El espacio virtual es algo indefinido pudiendo ser de género diverso, o incluso de una amplia variedad de dimensiones no determinadas hasta el momento.
- Categoría Vivir junto, Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 14, Fecha de creación 05/11/2011  
La categoría “vivir junto” tiene un rango que va desde estabilidad a inestabilidad, entendida como: casada, amante, y querida; este rango se acopla a la edad de la mujer.
- Fecha de creación 06/11/2011  
Debo recordar que lo virtual no aparece de forma explícita, se aborda desde la postura establecida en los tres enfoques expuestos en el marco filosófico; busco ofrecer otra postura a lo establecido en el campo de las ideas (postura filosófica), o ampliar el horizonte epistemológico de lo virtual.

- Fecha de creación 06/11/2011

Creo que es necesario entrevistar a un informante de género femenino, porque presumo que allí puede estar otra realidad contrastante; a esta realidad (género femenino) pretendo abordarla a través de un enfoque etnometodológico, reuniendo a dos actores sociales, que hablen y razonen acerca de su cotidianidad en los medios digitales, sería conveniente que sean jóvenes estudiantes (ya que cuento con registros de adultos de género masculino).

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 16, Fecha de creación 08/11/2011

Las frases: "me meto en internet" y "me salgo de ahí", puede indicar que hay un espacio dentro y fuera. ¿Por qué eso de "me meto" y "me salgo" en internet? ¿Hay un mundo dentro y otro fuera? Al existir dos mundos, ¿debe existir una zona de intermedia? ¿Qué cosas hay en esas tres zonas? ¿Cuál es el ordenamiento conceptual de lo que existe? ¿Cómo se describen estas zonas?

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 16, Fecha de creación 08/11/2011

Cuando pensé en las tres zonas, recordé un libro titulado, el fenómeno de la vida (Valera F.) y relata en uno de sus capítulos algo relacionado con tres zonas que existe en una molécula, y en particular una referencia a la existencia de un intercambio constante entre la zona interna (molécula) y

externa (medio), y que este intercambio es mediado por una membrana, conformada por elementos de las zonas internas y externas, si llevo este concepto al plano de virtual, quizás a través de analogía identificar esa membrana intermedia en el proceso de otorgarle sentido a lo virtual por parte de los internautas.

- Documento Entrevista – Agosto, Párrafo 12, Fecha de creación 10/11/2011

La frase “si estás ahí es porque una carencia tienes”, Esta frase alude a un lugar. ¿Cuál es ese lugar? ¿Estás en tu cuarto con un computador o interpretas que estas en otro lugar? ¿Qué lugar es ese?

- Documento Entrevista – Agosto, Párrafo 10, Fecha de creación 10/11/2011

La frase “conocí una persona ayer”, ¿Se puede conocer a una persona en internet? ¿Qué significa conocer a una persona en internet? ¿Este conocer tiene grados o fases? ¿Cómo se designa cuando se conoce sin internet? ¿Hay diferencia entre conocer en internet o fuera de él?

- Metodológico, Fecha de creación 14/11/2011

Revisando la postura de la teoría fundamentada respecto a la formulación teórica, la cual indica que no solo con la descripción de un fenómeno social es suficiente, sino que la declaración teórica debe “explicar o predecir” (Strauss & Corbin, 2002, p.25), es aquí precisamente donde marco distancia con esta aseveración, ya que el paradigma cualitativo enfatiza el

sentido y lo hermenéutico sobre lo explicativo y predictivo. Creo que las herramientas descritas en la teoría fundamentada aportan sistematicidad a la investigación, pero necesito dar una perspectiva fenomenología-hermenéutica a estas o a la investigación (siempre y cuando las vertientes epistemológicas lo permitan)

- Fecha de creación 16/11/2011

Releyendo el libro “bases de la investigación cualitativa” de Strauss A y Corbin J., me topé con un ejemplo relacionado con el uso de intérpretes hombres (traductores) para comunicarse con pacientes asiáticas que acuden a los centros de salud en los Estados Unidos, donde señalan que las pacientes no tratan temas como la sexualidad por ser un tabú o prohibido. Recuerdo haber señalado la importancia de entrevistar a internautas de género femenino, es posible que existan omisiones voluntarias sobre algunos temas, relacionados con sexualidad u otros. Quizás resulte incómodo para un internauta femenino conversar sobre ciertos temas. (Alerta roja de los sesgos).

- Fecha de creación 21/11/2011

Estar atento en busca de otra metáfora para asociar a internet, además de: mar (navegar) y bosque (explorar). Buscar en campos como la medicina, ingeniería, ciencia sociales, o en los propios registros de las entrevistas de la investigación, códigos en vivo o mi propia reflexión.

- Fecha de creación 21/11/2011

El termino internauta no aparece en el diccionario de la Real Academia Española [Diccionario en línea], mas sin embargo se puede encontrar referencia al prefijo inter: entre, en medio, o entre varios; y a la palabra nauta: hombre cuya profesión se ejerce en el mar o se refiere a la Marina. Para muchos internet es llamado el mar de la información y lo que se hace es navegar en la web, quizás internauta se relaciona con un navegante en el mar de la información. Esta metáfora alusiva al mar e internet quizás pueda ser llevada a otro campo, tal es el caso del bosque y los exploradores, quisiera poder encontrar una local y propia en los informantes de la investigación. Es posible que sea necesario revisar este término, su uso en la investigación es transitorio, pretendo ofrecer una nueva postura en torno a lo virtual, definir nuevos términos que serán de algún modo aportes del estudio.

- Fecha de creación 05/12/2011

Conversando con una amiga respecto a mí tema de tesis, me llamo la atención que se sentía interesada en conocer las páginas webs para acceder a este grupo de internautas; pero ella no indagó de forma directa, sino por el contrario muy discretos, haciendo preguntas distanciadas, durante una conversación de más de una hora; creo que la información que ofrece internet es atractiva y determinante para los internautas, que guardan

dentro de sí inquietudes e intereses que pueden explorar en este medio virtual.

- Fecha de creación 06/12/2011

El test de Turing es una prueba (inteligencia artificial), que consiste en realizar unas preguntas y determinar, si es humano o máquina, quien responde. En la actualidad sigue siendo la forma para distinguir lo humano de la máquina. Por ello, la investigación explora el tránsito ser virtual.

- Fecha de creación 08/11/2011

La frase "yo voy con la mujer mía", esta frase me resuena algo que aún no puedo describir, es como, cuando se marca distancia con ese algo que se denota. ¿Por qué no utiliza la frase sin el artículo LA? ¿Qué pasaría si se omite en la frase el artículo LA? Por ejemplo: yo voy con mi mujer, ¿Parece sonar la figura de la mujer más cercana, más humana? Quizás más comprometido con ella

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 12, Fecha de creación 19/12/2011

"es más tiempo el que tienes que invertir", el tiempo tiene un valor de inversión, se invierte en qué y para qué. Cuando se invierte es por un deseo de conseguir algo, ¿Qué se desea conseguir? ¿El tiempo es entonces un recurso que se agota o no?

- Código Solucionar la vida, Código Palabras declarativas\Solucionar la vida, Fecha de creación 20/12/2011

De este código "solucionar la vida" creo que debe emerger una categoría principal. Solucionar la vida es: vivir con "el carajo" o "la carajita", pudiendo existir infidelidad ("montar cachos"), ilusión de realidad, sin querer ("te hace creer que te quiere") y rara vez existe enamoramiento. Es una especie de compañía, es saber que ese "carajo" o "carajita" está presente.

- Sitio en Internet, Código \Sitio en Internet, Fecha de creación 21/12/2011  
La palabra sitio evoca un lugar, pero se debe tener en cuenta que este lugar no existe físicamente, no lo ocupa ningún cuerpo. Esta denominación es temporal, debo reflexionar profundamente en cómo llamar a este "Sitio"
- Fecha de creación 26/12/2011  
Estuve pensando que así como existe sesgo en conversar con un internauta de género femenino, también puede presentarse con el género masculino, al exagerar lo relacionado con conquistas amorosas o sexuales, creo que en esta cultura el hombre habla de las relaciones como trofeos, el ego motiva en demasía (alerta roja de los sesgos)
- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 12, Fecha de creación 01/02/2012  
Conocer a alguien es una propiedad del objeto virtual, cuya dimensión se extiende de fácil a difícil, determinada por la posibilidad de salir al encuentro e invertir tiempo y dinero. Augusto, ilustra esta propiedad en

algunas expresiones como: “Meterte en una tasca”, “Salir de noche”, “Arreglarte”, “Bañarse”, “Vestirse”, “Cortarte el pelito”, “Arreglarte las uñas”, “Invertir más tiempo”, “Tomarte cuatro palos”, y “gastar los reales”

De los memos anteriores se rescatan ideas, que brindan la posibilidad de orientar el hilo conductor de la teoría, algunas referidas a lo virtual como ese algo indefinido, diverso, incluso de amplia variedad de dimensiones no determinadas que son manejadas en transparencia por los internautas, una transparencia desarrollada en el contacto con el medio virtual no definido en su totalidad en la argumentación, sino que existe e insiste con la posibilidad de ser reconstruido desde los actores sociales virtuales.

Otra visión acerca de lo virtual está plasmada en la concepción de las tres zonas: externa, interna e intermedia. Considerando un ambiente externo al medio virtual, que reside en el internauta con su praxis cotidiana en los medios digitales; un ambiente interno que es lo virtual en sí mismo o la acción virtual, gestada en la virtualidad, en la naturaleza propia de un espacio inmaterial que se accede por intermedio de un artefacto (computador) y un posible espacio o franja que habita entre lo interno y externo, es decir, esa **discontinua tensión producida entre la praxis digital y la virtualidad.**

Los internautas emplean consideraciones de la realidad natural y de la dinámica social dentro de su praxis de vida digital, tal es el caso de las referencias a lugares y espacios dentro de internet como si se tratara de un sitio que pudiese ser ocupado

por un cuerpo físico, es un espacio que habita en un artefacto, un espacio mediatizado que comulga con la tecnología, los internautas conocen un mundo con su significación particular. Conocer a otro en este medio es acceder a sus significados, en algunos casos solo a través de mensajes de textos y si incluyese imágenes serían una representación bidimensional o tridimensional, producto de las limitaciones del equipo utilizado (monitor).

Este conocer digital posee una propiedad que llamo **conurrencia virtual**, como expresión de encontrarse en un espacio virtual con otros, un espacio cargado de una intencionalidad que invisibiliza los artefactos tecnológicos ofreciendo un ambiente cuasi natural, la conurrencia del conocer digital posee una dimensión que se extiende de fácil a difícil, determinada por el tiempo y recursos (dinero) que se emplea para conocer al otro. Estos dos atributos tiempo y dinero determinan la posibilidad de la conurrencia, internet ofrece tiempos múltiples (sincrónico y asincrónico) y un costo derivado de poseer acceso al medio digital, considerando que hoy en día es sencillo encontrar lugares que ofrecen internet gratis (wifi), todo ello me lleva a pensar que **algo dentro de nosotros esta imbricado en el medio que trasciende lo digital y nos lleva a comunicarnos, no es posible establecer una relación intencionada con un sistema electrónico, mientras que con otro ser humano es plausible.**

Esta relación intencionada descrita por los informantes como “vivir junto” aparece como una meta personal y social, es una medida comparativa de logro en contraste con los otros, tiene rango que va desde estable a inestable, de acuerdo a la

condición que asume hombre - mujer en una relación, pudiendo ser: “querida” en un extremo de la dimensión ocupando la posición más inestable en una relación, “amante” ocupa un lugar medio y “casada” es el otro extremo representado por la estabilidad. Lo común para los tres estadios es el tiempo que transcurre en ese “vivir junto” al otro. Es importante señalar la edad de la mujer como elemento que afecta el recorrido dentro de la escala estable-inestable, una mujer joven se mueve en el extremo inestable y una mujer madura en el límite estable.

Consideró que la denominación que más se adecua a la escala dimensional, estable e inestable, es equilibrio. Lo que indica, la categoría “vivir junto” posee una propiedad llamada equilibrio cuya dimensión presenta una escala entendida como: estable, para “casada”, medio para “amante” e inestable “querida”. A su vez la propiedad equilibrio está vinculada a la edad cronológica de hombre y mujer, si se relacionaran ambas dimensiones pudiera decirse que la edad cronológica transita dentro de la dimensión equilibrio, apareciendo relaciones como: mujer adulta estable y mujer joven inestable. Cuando aparecen distorsiones en estas relaciones se induce la aparición de internautas dentro de los medios virtuales con aspiraciones de regular o nivelar estas diferencias, es decir, que **los medios digitales funcionan como reguladores de las discrepancias de las metas personales y sociales.**

El género de los informantes a ser entrevistados en la investigación es un tema que cuenta con diversas posturas, unas a favor de diversidad y completitud para alcanzar cobertura amplia en la propuesta teórica. Para otros la incorporación a la

investigación de informantes de diversos géneros provoca sesgos motivados a la estructura valorativa cultura, los prejuicios y tabúes ocasionalmente provocan desviaciones de carácter sociocultural que no aportan elementos significativos a la comprensión de lo virtual. También, la postura que considera suficiente un informante para acercarse a un fenómeno social, ese tejido cultural está presente en cada uno de los actores que desarrollan su cotidianidad en un grupo social, a los efectos investigativos son internautas. Lo que aspiró con convocar más de un informante es poder triangular los elementos significativos en pro de la fiabilidad.

El sesgo producto del género de los informantes se evidenció, en una conversación informal, respecto a la temática de la investigación, con un actor social de género femenino. El cual mostraba interés en conocer y acceder a las páginas webs de grupos de internautas que establecen relaciones en los medios digitales, pero no mostraba de manera directa su intención, aunado a su actitud parca. Esto me llevo a considerar descartar la idea de incorporar a la investigación a informantes femeninos, y opte por invitar a participar a dos estudiantes con los cuales tengo buen trato y comunicación, que en años anteriores fui su profesor en una de su asignatura. Estos estudiantes manifestaron desde el principio entera disposición por participar; en las conversaciones preliminares con ellos se registraron contenidos relevantes para desarrollar la temática investigativa.

Un término utilizado no solo a lo largo propuesta doctoral, sino por muchos de nosotros es internauta, o cibernauta, referido a personas que acceden a internet para realizar múltiples tareas. Estos términos provienen del uso de metáforas

alusivas a navegar, en el caso de internet, o navegar en el ciberespacio, en ambos términos se asume, lo realizado por un usuario de internet es navegar, su uso dentro de la investigación es contingente y provisional, de los registros textuales emergen códigos vivos que sintetice un significado más rico de internet, visto desde la perspectiva de los otros, mis informantes.

La categoría “solucionar la vida” emerge de los registros como un modo de vivir con el otro, es un estar presente, una compañía cargada de atributos de afectividad, temporalidad y transitoriedad, expresada en una relación no madura y atenuada con el tiempo, algo de carácter improvisado. Frases como: “el carajo” (referido al otro masculino), “la carajita” (mujer joven), “montar cachos” (acción de ser infiel), “te hace creer que te quiere” (ilusión de una necesidad) están relacionadas a la categoría, dejando entrever relaciones disimiles, con intereses diversos, las relaciones se basan en la afectividad pero al parecer son otros los atributos de carácter cultural que residen en ellas, dinero, compromiso, exposición.

Otros memos no menos importantes utilizados en la investigación son los procedimentales, que vienen a recoger todas las tareas, interrogantes y posturas que necesitan atención especial y detalle, por ser ámbitos de lo virtual cargadas de incertidumbres no devaladas; que se profundizaron en la entrevistas focalizada, de corte temático. Estos memos contienen directrices o protocolos a seguir, los cuales se describen a continuación:

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 4, Fecha de creación 02/11/2011  
Sí existe la expresión “bien de pinga”, podría existir “mal de pinga”. ¿A qué se refiere cuando utiliza pinga? En la frase “yo abrí una cuenta en la vaina del taget, y me di cuenta que la vaina era bien de pinga”
- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 4, Fecha de creación 20/12/2011  
Voy a imprimir un lista donde aparezcan la frase "una vaina" e interrogar a Augusto, respecto a que quería decir en cada oración e imprimir un listado de las oraciones donde aparezca la frase “una vaina”, pero sustituir la frase por una línea de subrayado para que Augusto la rellene con la frase que más convenga a cada oración.
- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 2, Fecha de creación 04/11/2011  
Augusto: ¿Cómo llamas o llamarías tu a eso que haces en internet?
- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 6, Fecha de creación 08/11/2011  
Preguntar a Augusto si empleando la frase: yo voy con mi mujer; tiene para él alguna diferencia con la frase: “yo voy con la mujer mía”
- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 10, Fecha de creación 08/11/2011  
El informante menciona frases como: “tu comienzas hablando” o “si tú le dices a cualquier mujer”, en estas dos frases está presente la acción de hablar, cuando lo que sucede es que las palabras se escriben, no se pronuncian, porque es a través de mensajes de texto tipo correo electrónico que se comunican los internautas.

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 10, Fecha de creación 08/11/2011

La frase “por la experiencia que tengo “el informante señala que tiene experiencia, debo preguntarle acerca de esa experiencia ¿Tienes experiencia en qué? ¿Esa experiencia, tiene grados? ¿Una persona puede tener más o menos experiencia? ¿Describeme un internauta con mucha experiencia y otro con poca experiencia?

- Fecha de creación 06/12/2011

Preguntar a Augusto ¿Sí es importante el anonimato en internet? Sí el anonimato es importante ¿Qué se quiere ocultar? y ¿Por qué? ¿Qué se oculta y qué se expone en internet? Cuando se oculta es por temor o miedo a perder algo, es decir, esconder de los demás.

- Fecha de creación 17/11/2011

Se debe rotular o denominar las frases utilizando para ello paréntesis, comillas y letras en negrillas. Cada párrafo se lee y revisa con detenimiento de lo hablado por el internauta, para asignar una frase que recoja lo dicho. Este rotulo se elabora tomando en consideración el contexto donde está el acontecimiento. Esta rotulación es básicamente una interpretación. Este procedimiento es plausible realizarlo cuando se trabaja de manera manual o con un procesador de texto, pero como ya estoy utilizando maxqda, quizás sea necesario aplicarlo bajo el enfoque de vínculos o codificación.

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 10, Fecha de creación 01/02/2012

¿Qué es la viveza en internet? ¿Qué significa ser vivo? ¿Cómo se sabe que se es vivo?

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 16, Fecha de creación 05/11/2011

La frase "éste lo que es un sinvergüenza". Augusto ¿Qué significa ser un sinvergüenza?

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 4, Fecha de creación 05/11/2011

¿Qué significa la frase "entonces alguien te etiqueta"? ¿Qué significa etiquetar en facebook?

- Título de memo Sitio en Internet, Código Palabras declarativas\Sitio en Internet, Fecha de creación 21/12/2011

La palabra sitio evoca un lugar, pero se debe tener en cuenta que este lugar no existe físicamente, no puede ocuparse por un cuerpo. Esta denominación es temporal, debo reflexionar profundamente en cómo llamar a esto: "Sitio"

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 12, Fecha de creación 19/12/2011

La frase "Es más tiempo el que tienes que invertir", el tiempo tiene un valor de inversión, se invierte en qué y para qué. Cuando se invierte es por un deseo de conseguir algo, ¿Qué se desea conseguir? ¿El tiempo es entonces un recurso que internet modifica?

- DocumentoEntrevista – Augusto, Párrafo 4, Fecha de creación 03/11/2011  
En la frase "el Facebook es una vaina muy chismosa", cuando se utiliza las palabras "una vaina" se logra cambiar el género de la palabra, tal es el caso de "el facebook" se cambia de masculino a femenino.

En otros casos se utiliza con un adjetivo general, que denota cosas de diferentes naturalezas. ¿Qué significa que facebook es chismosa? La acción es chismear una información (verdadero o falsa) que busca indisponer a las personas ¿De qué manera puede indisponer facebook? ¿Qué información no debería ser mencionada a través de facebook, para no considerarla chismosa?

- DocumentoEntrevista – Augusto, Párrafo 16, Fecha creación 08/11/2011  
Las frases: "me meto en internet" y "me salgo de ahí", puede indicar que hay un espacio dentro y fuera. ¿Por qué eso de "me meto" y "me salgo" en internet? ¿Qué hay dentro y fuera? ¿Al existir dos estadios, debe existir una zona de intermedia? ¿Qué cosas hay en esas tres zonas? ¿Cuál es el ordenamiento conceptual de lo que existe? ¿Cómo se describen estas zonas?

- DocumentoEntrevista – Augusto, Párrafo 12, Fecha de creación10/11/2011  
La frase “si estás ahí es porque una carencia tienes”, Esta frase alude a un lugar. ¿Cuál es ese lugar? ¿Estás en tu cuarto con un computador o interpretas que estas en otro lugar? ¿Qué lugar es ese?

- Documento Entrevista – Augusto, Párrafo 10, Fecha de creación 10/11/2011

La frase “conocí una persona ayer”, ¿Se puede conocer a una persona en internet? ¿Qué significa conocer a una persona en internet? ¿Este conocer tiene grados o fases? ¿Cómo se designa cuando se conoce sin internet? ¿Hay diferencia entre conocer en internet o fuera de él?

- Fecha de creación 08/11/2011

La frase "yo voy con la mujer mía", esta frase me resuena algo que aún no puede describir, es como cuando se marca distancia con ese algo que se denota. ¿Por qué no utiliza la frase sin el artículo, la? ¿Qué pasaría si se omite en la frase el artículo, la? Ejemplo: yo voy con mi mujer, ¿Parece sonar la figura de la mujer más cercana, más próxima? Quizás más comprometido con ella.

De estos memos procedimentales, se obtienen los temas e interrogantes empleados en la elaboración del bosquejo o guía de la segunda entrevista, siendo esta de tipo focalizada, la cual tiene dentro de sus metas interrogar en detalle aspectos de la entrevista exploratoria, o aquellos que pudieron aparecer al momento de comparar y categorizar la entrevista preliminar.

Los temas a indagar con la segunda entrevistas están relacionados con lo virtual, básicamente en aspectos tales como: ontología, practicas, condiciones, tiempo, conocer y espacio.

La guía de la entrevista utilizada fue la siguiente:

1. ¿Cómo llamas tú, a eso que haces en internet?
2. ¿Qué diferencias de significados existe, entre las frases: “yo voy con mi mujer” y “yo voy con la mujer mía”?

Tu mencionas las frases: “*tu comienzas hablando*” o “*si tú le dices a cualquier mujer*”, refiriéndote a la acción de hablar a través de chatear, cuando lo que sucede es que las palabras se escriben, no se pronuncian.

3. ¿Por qué crees tú que se produce esta asociación de hablar con escribir?
4. ¿Qué diferencias existen entre hablar en internet o hablar en persona?

Tu mencionas “*todos los días veo los correos pero yo me meto y rápidamente por la experiencia que tengo rápidamente revisó que se yo 10 minutos y escribo las guevonadas que voy a escribir rápido y me salgo de ahí*”

5. ¿Tienes experiencia en qué?
6. ¿Esa experiencia, tiene grados?
7. ¿Una persona puede tener más o menos experiencia?
8. ¿Describeme un internauta con mucha experiencia y otro con poca experiencia?
9. ¿Es importante el anonimato en internet?  
Sí el anonimato es importante
10. ¿Qué se quiere ocultar? y ¿Por qué?

11. ¿Qué se expone en internet?
12. ¿Qué es la viveza en internet?
13. ¿Qué significa ser vivo?
14. ¿Cómo se sabe que se es vivo?

*La frase "los tipos saben, cuando una mujer se la pasó mucho tiempo metida en la computadora, epa pana aquí pasa algo, mientras que la mujer lo vea uno metido en la vaina esa, éste lo que es un sinvergüenza esté coño e su madre"*

15. ¿Qué significa ser un sinvergüenza?
16. ¿Qué significa la frase "entonces alguien te etiqueta"?
17. ¿Qué significa etiquetar en facebook?

*La frase "es mucho más fácil tú conocer una persona por Internet que de manera personal, de manera personal tú tienes que salir y que invertir más, tienes que meterte en una tasca, tienes que salir de noche, tienes que arreglarte, tienes que bañarte, tienes que vestirte, tienes que cortar el pelito, tiene que arreglarte las uñas, las uñas la vaina es más tiempo el que tienes que invertir". El tiempo tiene un valor de inversión.*

18. ¿Se invierte en qué y para qué?

Quando se invierte es por un deseo de conseguir algo.

19. ¿Qué se desea conseguir?
20. ¿Se puede decir que el tiempo es un recurso que internet modifica?

En la frase "el Facebook es una vaina muy chismosa"

21. ¿Qué significa que Facebook es chismosa?

La acción de chismear una información (verdadero o falsa) que busca indisponer a las personas

22. ¿De qué manera puede indisponer facebook?

23. ¿Qué información no debería ser mencionada a través de facebook, para no considerarla chismosa?

Las frases: "me meto en internet" y "me salgo de ahí", puede indicar que hay un espacio dentro y otro afuera.

24. ¿Por qué eso de "me meto" y "me salgo" en internet?

25. ¿Qué hay dentro y fuera?

26. ¿Al existir dos lugares, debe existir una zona de intermedia?

27. ¿Qué cosas crees que hay en esas tres zonas?

28. ¿Cómo crees que se pueden describir estas zonas?

La frase "si estás ahí es porque una carencia tienes" Esta frase alude a un lugar.

29. ¿Cuál es ese lugar?

30. ¿Estás en tu cuarto con un computador o interpretas que estas en otro lugar?

31. ¿Qué lugar es ese?

La frase "conocí una persona ayer"

32. ¿Se puede conocer a una persona en internet?

33. ¿Qué significa conocer a una persona en internet?
34. ¿Este conocer tiene grados o fases? ¿Cuáles?
35. ¿Cómo llamarías tú, cuando conoces sin internet?
36. ¿Hay diferencia entre conocer en internet o fuera de él?

Algunas de estas interrogantes, causaron dificultad al momento de responderlas, sobre todo aquellas de tipo estructural ya que Augusto, se refería a definiciones establecidas, mientras yo le insistía en los significativos emanados de las frases contenidas en los enunciados.

### **3.2.1 El sentido de lo virtual a partir de la teoría fundamentada**

Con todo lo desarrollado: descripciones, reflexiones, interpretaciones y dos teorías sustantivas, es posible formular un constructo teórico formal del sentido de lo virtual, que aspire a condensar todo lo expuesto desde la perspectiva fundamentada en los datos.

Estos datos son la esencia de la teoría formal que discurre sobre constructos que ubican al ser como foco, desde donde se observan las diferentes vertientes relacionadas con lo virtual

En una de ellas está representada lo cultural que imprime su huella en el ser, representa aquel rastro histórico que habita en nosotros y refiere a nuestro acervo de ser junto al otro, ello define el modo habitual amparado en el sentido común. Un sentido constituyente que es llevado a los medios digitales con su

correspondiente conciliación con lo virtual, de donde surge como respuesta la **transreferencia cultural**, representa la mínima remisión cultural de la praxis en los medios digitales.

Existen componentes de orden social cuya realización, de un modo u otro, son determinantes para el ser. Una de ellas emerge de los registros textuales categorizándola como: vivir junto, una aspiración o ideal social que es llevada a los medios digitales, porque allí encuentra un espacio que favorece y facilita ese vivir junto al otro, donde lo virtual actúa como **regulador de las discrepancias sociales**.

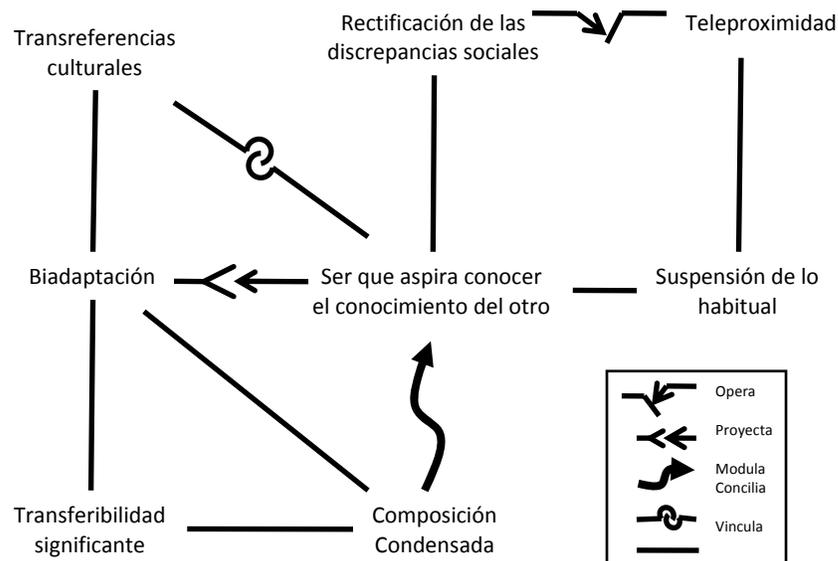
La facilidad de acceso, el anonimato, y la distancia física ofrece un ambiente apropiado para develar elementos significantes del ser, condicionados por las características propias del artefacto que media lo significativo, se produce entonces una **transferibilidad significativa** en lo virtual.

El ser se manifiesta en un espacio inmaterial, los seres se corresponden no de forma física sino, de manera significativa desplegándolas múltiples formas de ser, esta multiplicidad es de carácter difuminado y lo virtual asume una postura rectificadora frente a la exposición del ser.

La rectificación opera sobre aspectos como la **teleproximidad**, entendida como la posibilidad de cercanía significativa entre un ser y otros, es decir, a pesar de la distancia física, se experimenta esa concurrencia en espacios virtuales. A su vez la concurrencia logra abstraer al ser, alejándolo de lo habitual, otorgándole sentido a

ese “meterse” y “salirse” que es interpretado por los internautas como un mundo, que lo conduce a una **suspensión temporal de lo habitual**.

La **composición condensada** es un atributo impuesto por el medio virtual, es una modulación realizada en la praxis de vida en los medios digitales, el ser es minimizado y simplificado a frases cortas y truncadas, la inteligibilidad es posible para aquellos que comparten contextos históricos con breves tiempos de constante actualización. El ser aspira conocer el conocimiento del otro proyectándose en lo digital y a su vez lo digital se mimetiza con lo vivido habitualmente accediendo así a una adecuación en ambos sentidos, o una **biadaptación**, donde se provoca una discontinua tensión entre la praxis digital y el sentido virtual. A manera de referencia grafica se presenta en la figura 7, la teoría formal del sentido de lo virtual.



*Figura 7.* Ideograma de aproximación teórica formal de lo virtual.  
Serrano (2015).

El diseño de la investigación está basado en la complementación de dos enfoques: la teoría fundamentada aplicada a registros textuales del informante Augusto y la etnometodología que se consideró para tratar los registros textuales de dos informantes. Con estas dos perspectivas más que contrastar los resultados, vendrían a nutrir el sentido de lo virtual.

En el caso de la etnometodología se aborda desde la perspectiva de dos estudiantes y su cotidianidad en los medios digitales. En uno de ellos, son las redes sociales y el otro los videos juegos. Es de hacer notar que la entrevista se realizó de manera simultánea, motivado a las orientaciones metodológicas que insisten en develar el fenómeno a través de la construcción de los discursos por parte de los miembros de una comunidad, que en este caso son los internautas.

### **3.3 Los estudiantes internautas**

Con el propósito de favorecer la fiabilidad de la investigación, se consideró la participación de dos informantes cuya característica esencial es la de ser estudiantes activos de una carrera profesional que ofrece una institución educativa perteneciente al sector público, otorgándole un sustrato de nivel educativo a la investigación.

Para así hurgar en sus praxis diferenciadas de vida cotidiana en los medios digitales lo que aportó elementos de amplitud y complementación al sentido de lo virtual.

El contacto o primer acercamiento

El primer contacto con los informantes, se realizó en las instalaciones de uno de los departamentos de la institución (Instituto Universitario Tecnológico de Puerto Cabello) donde comparto vida académica con ellos.

En una ocasión cuando me encontraba en horas de consultas, se acercaron para saludarme y conversar; en uno de los pasajes de la conversación cuando indagaba su actuación académica en el lapso próximo pasado, mencionó uno de ellos que “le habían quedado dos materias” y que era motivado a la adquisición reciente de un computador. Es decir, un estudiante de buenas calificaciones en cuyos registros académicos no aparecía asignatura reprobada, pasó a ser un estudiante promedio con dificultades para aprobar asignaturas, debido a las horas que dedicaba a internet y a las redes sociales.

Producto de este comentario y análisis por parte del estudiante (#1), comenzamos a profundizar en los detalles de la situación descrita, como lo establece los protocolos de la etnometodología que insiste en atribuir valor a los razonamiento del hombre común que es capaz de interpretar y reflexionar acerca de su actuación.

Al principio hubo una descripción general de: su praxis de vida en internet y el tiempo dedicado a participar en redes sociales; en contraste, con las horas que dedicaba el segundo estudiante a participar en video juegos y el escaso tiempo dedicado a las redes sociales.

La entrevista fue informal y ocasional, no contó con una planificación previa, sino que se registró la conversación en un dispositivo digital de grabación. Ya que para este momento contaba con cierto grado de sensibilidad acerca del objeto investigado, lo que condujo de manera intuitiva y emergente el desarrollo de la entrevista.

La entrevista se desarrolló de forma amena y con un lenguaje sencillo, en construcción dialógica con los informantes, registrando sus comentarios, con especial atención a los elementos que intervenían en la formulación de los razonamientos; algo a destacar es la velocidad con la cual el informante #1 hablaba y exponía sus argumentos; mientras que el informante #2, hablaba de manera pausada y con frases cortas.

Las generalidades de la misma se recogen en la ficha de entrevista mostrada a continuación:

FICHA DE ENTREVISTA	
Estudio	Epistemología de lo virtual
Investigador	Antonio Serrano
Actividad	Entrevista (Anexo B1)
Código	ENTRSVJ
Fecha	Martes, 11 de Mayo del 2012
Lugar	IUT. Puerto Cabello; Departamento de Metalurgia
Hora	09:23 am
Informante	Estudiantes #1 y #2
Tipo de Informante	#1 Redes sociales y #2 Video Juegos
Característica del Informante	El informante #1 establece relaciones a través de servicios de mensajería asincrónico y sincrónico en redes sociales con el computador. El informante #2 utiliza el computador con fines lúdicos
Duración	49 minutos 58 segundos
Equipo utilizado	Reproductor Mp3 Marca Sony, Modelo: IC recorder ICD-UX70
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista realizada en su lugar con acceso público moderado, departamento académico, había poco ruido, y ocurrió una interrupción al final de la entrevista</li> <li>• Se utilizó el Software TalkTyper</li> <li>• La transcripción se realizó en siete tiempos: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El día 07/07/12 desde las 3:10 pm a 3:23 pm</li> <li>2. El día 07/07/12 desde las 4:54 pm a 5:58 pm</li> <li>3. El día 08/07/12 desde las 10:26 pm a 11:28 pm</li> <li>4. El día 10/07/12 desde las 12:14 pm a 01:51 pm</li> <li>5. El día 10/07/12 desde las 4:40 pm a 06:08 pm</li> <li>6. El día 10/07/12 desde las 11:20 pm a 12:00 pm</li> <li>7. El día 11/07/12 desde las 12:00 pm a 1:15 am</li> </ol> </li> <li>• Total de tiempo de transcripción 7 horas 19 minutos</li> <li>• El informante #1 hablaba de forma acelerada lo que dificultó la transcripción</li> </ul>

Para el tratamiento de la información se recurrió a las tareas etnometodológica previamente diseñadas, entre sus primeras labores esta la identificación de los tipos y características preconstruidos por los internautas, son los elementos desde donde surgen los argumentos, siendo la base de los razonamientos, son consensuados por la comunidad y en ellos están contenidas: creencias, valores, esquemas, ideas, frases y palabras alusivas a lo virtual.

A tal efecto se identificaron los siguientes:

1. broma [39]
2. grupo [25]
3. computador [24]
4. chamo [22]
5. panas [12]
6. conecta [17]
7. link [11]
8. investigar [9]
9. bloquea [9]
10. claves [7]
11. claro [6]
12. vicio [5]
13. cadena [4]
14. saca [4]
15. ocio [4]
16. minuto [4]
17. chateando [3]
18. agarro [3]
19. ladillao [3]
20. hacker [3]
21. abro [3]
22. pela [3]
23. paro [3]
24. certifiquen [2]
25. etiqueto [2]
26. intensa [2]
27. chance [2]
28. versión [2]
29. cibernética [2]
30. notificación [2]
31. mojonía [2]
32. ratico [2]
33. autocontrol [1]
34. bórrala [1]
35. bronquita [1]
36. chulo [1]
37. cibernético [1]
38. corre [1]
39. despegan [1]
40. duro [1]
41. mejor trimestre [1]
42. esquina [1]
43. fino [1]
44. full gente [1]
45. hacer depolte [1]
46. hacer una cosa [1]
47. limbo [1]
48. loca [1]
49. naguara [1]
50. no se me vienen nada a la mente [1]
51. obsesionao [1]
52. pelo [1]
53. pena [1]
54. picaaa [1]
55. pifia [1]
56. pilas [1]
57. quedar mal [1]
58. quedo [1]
59. quieto [1]
60. respaldo [1]
61. respira [1]
62. corte [1]
63. seria [1]
64. mundo virtual [1]
65. trabajitos [1]
66. tripeo [1]
67. vida normal [1]
68. volao [1]

Se identificaron sesenta y ocho (68) tipos preconstruidos, dentro del corchete se encuentran la cantidad de referencia que aparece en el documento, estos representan la esencia contenida en el lenguaje utilizado por los internautas en su día a día.

La palabra “broma” se destaca dentro de los tipos por presentar una alta frecuencia de aparición en el texto de la entrevista, se refiere a todo aquello que se desconoce su denominación, es una especie de comodín que puede ser utilizado para nombrar: objetos, acciones, temas, hechos y sucesos, es una estructura adaptable a lo descrito por el internauta, se indexa al contexto y su interpretación se construye durante la conversación.

Otras como “chamo” y “panas” son muy utilizadas en la construcción de oraciones referidas al trato con los demás actores sociales, es una sentencia que denota cercanía con el otro. Por su parte, el resto de las palabras están relacionadas de una u otra forma con los medios digitales, algunas de ellas se refieren a acciones tales como: “bloquea”, “etiqueto”, “conectao”, “abro”, “cierro”, “chateando”. Los objetos más señalados son: “computador”, “link”, “notificación”. En el caso de las interpretaciones producto del encuentro de lo virtual con los internautas, están: “autocontrol”, “bloquea”, “obsesionao”, “despegan”, “duro”, “ocio” todas estas son expresiones de cómo son comprendidas desde una postura reflexiva la relación con el medio virtual y particularmente con el computador e internet.

Esta esencia contenida en el lenguaje ordinario de internautas produce hechos sociales de manera continua, más que objetos inmutables, son considerados realizaciones prácticas: procedimientos, reglas de conducta y saber hacer. A todo se le llama “metodología profana” (Coulon, 1998). Las realizaciones prácticas encontradas en la entrevista caracterizan situaciones localizadas agrupadas en: acción y tiempo; dinámica de aprendizaje y familiar; educación; complementación; usos; lo social, todos estos referido a medios digitales.

#### Acción en los medios digitales

Las acciones en medios digitales registran las decisiones tomadas por internautas que desean advertir su ser en diferentes aspectos sobre lo virtual, se mencionan en los siguientes fragmentos de textos.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 26 – 28, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“yo paso todo el día, todo el día en la computadora, a mí me dicen cibernético por la casa (risas) abra, agregue mi cuenta de facebook pa que usted vea, pasa 24 horas del día conectada, yo no apago la computadora”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 37 – 40, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“Desde que me paro, yo apenas me paro, bueno lo primero que hago es prender la computadora o prender el monitor porque la computadora siempre está prendía, yo lo que hago es apagar el monitor, el facebook es lo primero que abro (risas). Yo abro facebook, twitter, el correo lo revisó a ver si me han mandado algo, que se yo”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 77 – 81, Código:

Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“yo tengo el televisor aquí y la computadora allá y no salgo de mi cualto, yo paso más tiempo en mi cualto que en cualquier otro lado, cuando me aburro me pongo a ver televisión, pero estoy pendiente de cualquier sonidito de la computadora y me paro a ver, el facebook emite un sonido cuando te llegan los mensajes, suena plin (imitación del sonido) y si no lo dejo abierto cuando sale la notificación se pone en rojo”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 124 – 127, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“yo estoy aquí y digo: voy a llegar y voy a investigar la vaina sobre el horno, voy a investigar sobre esto, cuando llegó a la casa abro el facebook revisó y después que voy investigar, nada, como que te bloquea esa verga, la computadora como que te bloquea, pa que nada más estés metió en el facebook”

La atención sobre medios digitales es persistente y prioritaria, los internautas manifiestan sentirse conectado al computador y redes sociales todo el día, además logran abstraerse restringiendo así su espacio de movimiento físico, lo ajustan de acuerdo a la cercanía con medios de comunicación como: televisión y computador, este último conectado a internet permanentemente minimizando la realización de alguna otra actividad ajena a: entretenimiento audiovisual y redes sociales, la atención hacia medios digitales “bloquea” la posibilidad de acometer actividades alternativas, como las académicas.

La acción en medios digitales contempla actividades orientadas a relacionarse a través de internet con otros, con temas comunes y propios de su contexto, tales como: deportes, juegos en línea, películas e intercambio de fotos. Además, ofrecen al menos dos formas explicita para relacionarse, las redes sociales

consideradas relaciones públicas abiertas donde cualquiera puede observar y participar; y los chats privados o comunicación uno a uno, esta modalidad es más cercana, personalizada e íntima. Lo antes mencionado se apoya en los siguientes extractos de textos:

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 151 – 152, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“yo agarro y publicó una foto de jodedera de deporte y los etiqueté a todos y empezamos la cadena, na que esto que aquello”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 171 – 179, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“#2 Yo juego la versión 2012

#1 Nosotros tenemos la versión 2011, ya salió la 2013, ya están los demos, están los demos na más, están los demos en España, aparecen los venezolanos, Arango.

#2 Uno los puede actualizar, colocar jugadores nuevos en línea, yo compro una copia, mi máquina tiene (paua) yo no me acuerdo, lo que si tiene es una buena tarjeta de video

#1 Lo que más que piden es una tarjeta de video, con una buena tarjeta de video corre cualquier Juego

#2 Lo que hay que tener es el último sistema operativo, y una buena tarjeta de video para que corra bien”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 164 – 170, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“Antonio: ¿En la vida normal tú conoces full gente? (pregunta a #1) y ¿tu? (pregunta a #2)

#1 Yo sí, pero éste (señala a #2) es más asocial.

#2 Yo llego a mi casa a las seis y a las nueve ya dejé de jugar, yo juego nada más fútbol FIFA.

#1 Mi hermano es como éste (#2), mi hermano viene él abre facebook 10 minutos, revisa las notificaciones, cierra el facebook, voy a buscar la broma que me acoldé de esto (con voz diferente imitando al hermano), ya, en 20 minutos él hace todo lo que va hacer en la computadora y en las otras cinco horas jugando fútbol”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 204 – 210, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“yo en messenger con la chama nos pasamos imágenes y todo, íntimas, eso es rapidito pues, y si pones la cámara, se hacen propuestas más intensas, poco a poco. En cambio en el facebook no se puede. En el facebook todo el mundo se entera de todo, es mucha paja, en cambio el messenger es más privado, porque el messenger es puro pa chatear, el riesgo es para relacionarse, todo lo que tú hagas lo va a ver el mundo, en cambio el messenger es una broma que es puro pachatear, de tú a tú y ya, no se puede estar publicando ni haciendo comentario nada, lo que hace es puro chatear”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 308 – 315, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“La chama que me agregé a su grupo dé su contra strike, es muy viciosa, unaaa, esas son una campeonas, en estos días me pelo una chama, entren que estoy ladilla, y yo: vamos entra, copio el código y entro, estaba ella sola con un chamo, entonces vengo yo me pongo con el chamo, muchacho nos dio una pela a los dos, y que: ay no me voy porque estoy aburrida nadie me gana, después público en el facebook: noo, estaba jugando con tal y tal, conmigo y con el chamo no me motivaban y tal me salí, y yo obstinao, esta coño e su mal, yo después y que: mira ángel, esta chama tal, mandé a ángel, y ángel le dio una pela, (risas de #2) y ahora publica y dile que yo te mandé, le dio una pela para que sea seria, no se la da de mojonía pues”

La intensión de relacionarse con otros se lleva a medios digitales, de varias formas: pública en redes sociales, privada en chats y otra compartida a través de juegos en línea. Los juegos en línea muestran un espacio donde se comparten intereses, es una relación mediada por artefactos electrónicos e interfaz gráfica del juego en sí mismo, allí se asumen personajes, movimientos, estrategias e incluso conversaciones durante el desarrollo, es decir, en juegos en línea la **relación es doblemente mediatizada**.

En los siguientes fragmentos de textos se ofrece una perspectiva de las relaciones cotidianas condicionadas por la naturaleza del medio digital.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 184 – 188, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“Por lo menos, por lo menos el caso del hombre, uno por Internet dice muchas cosas que en persona uno se cohíbe decirla, por lo menos por el facebook dice cualquier cosa y le propones cualquier cosa, si te rebota y te dice no, no, normal, cierras la ventana y buscas chatear como otra, la ignoras, pero en persona pega más que te digan las vainas porque da como bronquita, entonces a uno no le gusta quedar mal y se cohíbe decir cosas, uno primero empieza a pifia, que empieza a decir bromas, en cambio no por Internet uno es más volao, yo soy más volao, empieza a decir de todo”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 190 – 193, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“A lo mejor a la chama le gusta que le hablen claro y a lo mejor él chamo no le dice nada, pero por facebook le dice de todo y cuando está en persona le da pena decirle las vainas pues. A lo mejor la chama está esperando que la invite a algo, le proponga algo, le haga una propuesta buena y no le hace nada, esta picaaa”

En los espacios digitales las actividades que allí se desarrollan presentan dentro de sus características la posibilidad de la interrupción o finalización de forma inmediata y sin manifestar explicación alguna a los actores sociales que participen, evadiendo así los acuerdos temporales preestablecidos en las relaciones. Por ello considero señalar el tiempo como **extensiones de interés discontinuos de actuaciones independientes**.

Tiempo en los medios digitales

En estos párrafos se aprecia como los internautas describen el tiempo que trascurren durante la conexión a internet, sea esta con fines lúdicos o relacionales con otros.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 14 – 17, Código:  
Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“en la talde yo llegaba y en la talde me iba jugar y que se yo y en la noche: ah yo voy a estudiar ahorita y me metía en facebook, y seguía: un ratico más media hora y así se hacía las doce, once de la noche, doce, una de la madrugada seguía en facebook, seguía en twitter”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 83 – 84, Código:  
Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“de seis a ocho es el promedio en que se la pasan para entrar todas las mujeres, de ese día, ocho me la paso conectao”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 96 – 101, Código:  
Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“tu hermano si es cibernético, yo me conecto al medio día y ya está conectao, me conecto en la tarde y está conectao, me conecto en la noche y esta conectao, me conecto en la madrugaa y está conectao (risas), a veces yo me voy pa la calle y dejó todo conectao, eso también es lo que pasa, a veces yo me voy a jugar fútbol, hacer depolte o estoy en una fiesta en la madrugaa y si mi hermano no sé, no entran en la computadora y no cierran el facebook yo no lo cierro, yo lo dejo ahí Conectao”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 325 – 326, Código:  
Etnometodología\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“él pasaba todo el día metió en un chat jugando juegos online, jugaba rumbao, contra, tantra, un poco de juegos online todo eso le gustaba, y ahí perdió”

El tiempo de conexión a internet es extenso y el internauta pierde la noción de las horas trascurridas, llegando a turnos de 6 a 8 horas incluyendo madrugadas; esto promovido por la intención de establecer comunicación, relación con otros, o participar en juegos en línea, es decir, el tiempo transcurre de manera extendida en medios digitales, los internautas buscan **relacionarse con otros o participar en**

## **actividades incorpóreas en espacios predefinidos dentro de escenarios digitales.**

### Educación

En los siguientes segmentos de textos se encuentran temas a fines a la educación, actuación y desempeño académico.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 7 – 8, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas  
“yo del primero al cuarto todas mis materias las pase”
- Documento: relato dos estudiantes, posición: 18 – 21, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos  
“cuando yo tenía el trabajo coño uno tiene tiempo ocupao, noo estoy trabajando, yo tenía que cerrar el facebook tenía que cerrar todo para poder trabajar, entonces empezaba a estudia y me acostaba talde estudiando, pero después no tenía nada que hacer, el ocio”
- Documento: relato dos estudiantes, posición: 65 – 66, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos  
“Por eso le digo el mejor trimestre mío fue el tercero, porque yo no tenía nada que hacer en la talde, lo único que agarraban era la guía y los libros, casi todas las materias las pasé eximida”
- Documento: relato dos estudiantes, posición: 84 – 87, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos  
“estudio un ratico hasta las diez once, y si me queda tiempo y tengo facebook sigo chateando o chateo en la talde, estudio en la noche o viceversa pues, pero no paso todo el día conectao y a veces nooo, me da flojera estudia”
- Documento: relato dos estudiantes, posición: 2 – 3, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas  
“yo tenía que hacer las tareas con el negro y en casa de Joel”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 321 – 323, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“el perdió toda su secundaria, su juventud, todo, jugando esa broma, claro, no estudió, dejó de estudiar por estar metido en un chat, ese no estudia, ese no nada, ese se la pasa todo el día metido en la computadora, no hacen nada, la abuela lo mantiene”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 325 – 326, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“llegó hasta quinto, no te digo pues en la secundaria él pasaba todo el día metido en un chat jugando juegos online, jugaba rumbao, contra, tantra, un poco de juegos online todo eso le gustaba, y ahí perdió”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 336 – 343, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“yo le digo a él: chamo saca tu bachillerato y después te pones a hacer cursos de computación tu sabes, y me dice: es que lo que me van a enseñar ahí yo lo sé; tú lo sabes pero te certifican lo importante es que te certifiquen, tú lo sabes, él dice: yo fui en estos días a hacer un curso de computación dure dos días y me vine, puras vainas básicas que yo, noo, me da flojera, ya me las sé de memoria, pero a ti no te interesa si lo sabe a ti lo que te interesa es que te certifiquen el básico y después vas para el intermedio, pero yo le digo: saca tu bachillerato y te vas a estudiar en cualquier instituto público, sacas el técnico en informática o broma de esa”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 351 – 352, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“Él es así, eso fue lo que le pasó a él, él está muy entregado a eso, y no le daba y la cabeza no le daba para estudiar”

Se recoge de lo expresado por los internautas que el éxito académico se evidencia con el número de asignaturas aprobadas con buenas calificaciones (primer cuarto superior de la escala de evaluación) aunado a la dinámica de estudiar en grupo fuera del contexto del hogar y centro educativo. Además el tiempo dedicado a revisar textos y guías de estudios lo que incide de forma importante sobre el desempeño académico.

Por su parte, los estudios realizados en instituciones educativas que conlleven a la certificación y posterior profesionalización son de gran valor social, mientras las destrezas y conocimientos prácticos orientados a resolver problemas producto de aprendizajes no dirigidos a través de internet no se aprecia una significativa retribución social.

Estudiar en espacios compartidos con computador ofrece un medio de distracción. Las habitaciones de los internautas se convierten en un centro de comunicación y diversión apartando así la labor de estudiar e investigar, esto es mitigado cuando el computador es para uso familiar o cuando éste se destine a actividades laborales, ya que provoca una interrupción en el flujo continuo de la conexión a internet, es decir, es necesario contar con **distractores esporádicos que provoquen interrupciones en la continua cotidianidad sobre los medios digitales.**

Complementación de los medios Los medios de comunicación e información avanzan en la convergencia de sus modos y características, en los siguientes segmentos de textos se refleja parte de esa convergencia.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 222 – 228, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“Mi apa, si le da buen uso al Internet. A él no le gusta nada, él se mete cuando va a investigar algo, él: préstame un momentico que voy a investigar, por lo menos en estos días un producto que estaban vendiendo ahí, lo escuchó por la radio pues, anota ahí (le dice él papá), yo lo anoto, ni paré bola, yo anoté el producto, el nombre y ya, los teléfonos y las bromas que estaban diciendo en la radio, de repente cuando llegamos: dame un chance que tengo que hacer una broma, y el papelito de la broma, se lo di, fue a investigar el producto; qué tenía, de qué se trataba, para qué era y todo sobre producto, terminó y ya y se salió, ya averiguó lo que quería saber. Él lo usa si necesita saber algo, del resto no lo usa, ese es un viejo prematuro, 40 y pico, 48”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 102 – 104, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“#Antonio: imagínate tú la gente que tiene esos aparatos, por ejemplo (yo señalo el celular inteligente de #2)

#1: Yo tengo un aparato de eso y pasó todo el día conectao, todo el día ahí.”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 77 – 79, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“yo tengo el televisor aquí y la computadora allá y no salgo de mi cualto, yo paso más tiempo en mi cualto que en cualquier otro lado, cuando me aburro me pongo a ver televisión, pero estoy pendiente de cualquier sonidito de la computadora”

La televisión, teléfono móvil, computador, radio son medios de comunicación de naturaleza diferente pero complementarios en su aplicación, de incidencia permanente entre nosotros. Algunos medios como el teléfono móvil y la computadora se integran en la misma estructura digital, los actores sociales puedan utilizarlos de manera transparente, es decir, **los medios digitales operan como elementos constructores de realidades apoyadas en diversos criterios de**

**credibilidad, representan así una fuente dinámica y multimedia que aporta información relevante al contexto de actuación del actor social.**

Uso de los medios digitales

Los usos que le confieren los internautas a los medios digitales son muy diversos, en los siguientes textos se exponen algunos de ellos:

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 40 – 42, Código:  
Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos  
  
“Yo tengo dos cuentas de correo pero uso una, yo tengo gmail y Hotmail, pero uso nada más la de hotmail pues, gmail nunca la he usado y yo abro el correo a veces porque mando el currículum a las empresas a ver si me responden pues”
- Documento: relato dos estudiantes, posición: 147 – 150, Código:  
Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos  
  
“cuando estoy ladillao me pongo a esa broma pues, los que comentan vainas yo le respondo y así formamos cadenas pues y en facebook más que todo yo lo uso pa jodedera, éste publica una foto y etiquetó las amigas, ellas comentan y ahí seguimos la cadena o a los panas”
- Documento: relato dos estudiantes, posición: 9 – 12, Código:  
Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos  
  
“yo en vacaciones entre a trabajar en agosto en un trabajo, valga la redundancia, que ameritaba tener internet en mi hogar porque yo tenía que hacer gestiones de cobranza y broma y en la tarde yo tenía que reportar por el programa de la empresa”
- Documento: relato dos estudiantes, posición: 119 – 122, Código:  
Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos  
  
“me quedé con la broma; gente y fui y lo busqué en Internet, gente se refiere a un grupo de personas, una magnitud de personas pues, y además estaba bien dicho, el que estaba errado era yo, pero me gusta eso pues, por lo menos eso es lo que me gusta de Internet, cosas que yo no sé, confirmo con Internet”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 222 – 229, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“Mi apa, si le da buen uso al Internet. A él no le gusta nada, él se mete cuando va a investigar algo, él: préstame un momentico que voy a investigar, por lo menos en estos días un producto que estaban vendiendo ahí, lo escuchó por la radio pues, anota ahí (le dice él papá), yo lo anoto, ni paré bola, yo anoté el producto, el nombre y ya, los teléfonos y las bromas que estaban diciendo en la radio, de repente cuando llegamos: dame un chance que tengo que hacer una broma, y el papelito de la broma, se lo di, fue a investigar el producto; qué tenía, de qué se trataba, para qué era y todo sobre producto, terminó y ya y se salió, ya averiguó lo que quería saber. Él lo usa si necesita saber algo, del resto no lo usa, ese es un viejo prematuro, 40 y pico, 48”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 129 – 129, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“yo uso el facebook por jodedera”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 133 – 134, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“yo lo que utilizo son videojuego, a mí lo que me gusta es jugar, eso sí es lo más que hago, pero así nada más no, yo lo que hago es jugar videojuego, me metó en facebook lo necesario”

Los medios digitales por su conformación multipropósito ofrecer un amplio abanico de posibilidades. Una de estas posibilidades es el correo electrónico que favorece el contacto asincrónico con otros internautas u organizaciones, pudiendo además poseer varias cuentas de correo que proyecte diferentes relaciones e intereses. En el campo de las redes sociales están las “cadenas”, entendidas como aquel intercambio de ideas y comentarios producto de llevar incidentes, ocurridos a los internautas que comparten un mismo espacio virtual.

Es importante señalar, las acciones sobre redes sociales y videos juegos son excluyentes, lo que origina una tipología diferencia de internautas de acuerdo a su uso, el tiempo de participación en redes sociales no es simultáneo para videos juegos, motivado al grado de atención y concentración que ambas actividades requieren. En cambio existen acciones como leer correo electrónico, búsqueda de información, que son realizadas de manera alternada. La actitud reflexiva lleva a distinguir entre buen o mal uso de medios digitales, observando cuando se utiliza para investigar y/o conocer, incluso como evidencia que garantice confirmación de supuestos o desentendidos que surjan en los contextos de interacción virtual o no.

#### Lo social

Algunos aspectos referidos a lo social se encontraron en la entrevista, de allí que los más resaltantes se mencionan en estos dos párrafos:

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 157 – 159, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos  
“La película es una película española, es así como de romance pues, esa película es calidad, una pareja que sufrieron y a la final, lo único que no me gustó fue, que no terminaron juntos, no fue la película normal”
- Documento: relato dos estudiantes, posición: 345 – 346, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas  
“él lo puede saber también pero en realidad lo que hay es que certificar, porque si no, tú por experiencia propia no te van a tomar en cuenta, mentira”

Lo considerado normal en una relación es, estar o terminar juntos, la carencia de

esta vinculación es señalada como ajena a lo aceptado en el contexto social, es una aspiración poseer una relación perdurable. Otro aspecto importante es la formación educativa, la experiencia o conocimientos alcanzados por vías alternativas a la formal no es relevante, es necesario obtener certificación que acredite conocimientos; la educación formal es referente social de reconocimiento y valor, aunque la acreditación no garantiza un éxito profesional o emprendimiento empresarial, esto representa un meta social significativa.

#### Dinamica de aprendizaje

El aprendizaje a través de internet, es la oportunidad de aprender fuera del aula tradicional de clases, proporcionando conocimientos significativos para la cotidianidad de los internautas, los trozos de textos que a continuación se presentan se encuentran algunas de estas observaciones.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 229 – 233, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos  
“Ese no sabe de computadoras sino hasta ahorita que yo estoy en la casa, bueno cuando yo la compré él no sabía, nada, nada, yo poco a poco es que le he ido enseñando, bueno aprende más rápido que mis dos hermanos, mis dos hermanos tienen 26 y el otro tiene 20, y esos son más bruto, no preguntan nada, todo el tiempo tengo que estar haciéndole todo, no saben nada, no saben utilizar Word, no saben abrir el correo, no saben”
- Documento: relato dos estudiantes, posición: 233 – 235, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos  
“a mí me gusta mucho la cibernética, yo ahí he aprendido uf, google tiene todo esa vaina, Yahoo respuesta, o tutoriales, youtube tiene tutoriales”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 237 – 249, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“por facebook chat tú lo que puedes es escribir, y yo, unos pana de México me agregaron a un grupo, me agregaron un grupo, en el grupo publicaban imágenes, y yo: verga chamo como hacen ustedes para publicar imagen, y el pana: eso es pol código, y broma y tal, y yo: pero ¿cómo es eso?, no que tal... eso no se dice. Tú sabes que en las conversaciones tú vas puro escribiendo los mensajes, es como que si mandarás un mensaje multimedia con una imagen pues, y eso no lo hace todo el mundo, es algo anormal es un truco del facebook, entonces yo digo: verga me quede con incógnita, entonces de repente. En el muro se puede montar fotos, pero en el facebook chat lo que se hace es puro escribir, entonces yo por la ventanita del chat, vengo yo hablando con el pana, agarre youtube: tutoriales para crear código con facebook chat, taz y me salió un video, no que tiene que ir a esta página, mete este link, ellos ponen los link y todo, agarran la página y la cortas en tanto pedazos y entonces la página le copias esto pum pum, agarre y le mande un imagen, toma!, no me digas, que pa eso yo sé usar el Internet, que bien ya aprendiste(respondió el amigo), y tal y pin, papa quédese quieto!, aprendí”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 259 – 264, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“Yo armo el código y cuando, tu escribes el código, cuando lo envías aparece la imagen, yo soy muy apasionado y yo aprendo mucho, en estos días yo tenía un error, me estaba dando un error cuando prendo la computadora, agarre y me metí, error no sé qué vaina doble C pam pam está bien, cerré, busque, busque y leí, hasta que conseguí una página loca, eso es; que esto, esto, esto, metete en configuraciones, inicio ejecutar.”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 332 – 333, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“en estos días yo quería descargar una película: chamo donde puedo descargar una película, me mando el link: métete en esta página buscas el nombre”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 376 – 385, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Procedimientos

“Él tiene, él tiene una página que se la pasaron unos panas de México y no me ha dado el link, él tiene el link, él lo pública en facebook por decirte, es una imagen, tu vienes abres la imagen y nada más con abrir la imagen él tiene, el link tiene otra broma a donde como que dice un servidor a donde

le llega tu cuenta de twitter, tu cuenta de facebook con la clave, nada más con darle clic a la imagen o al juego, él por lo menos por facebook chat, no abras todo así, pregunta primero ¿qué es? Y broma, yo le mando este link y tal, un juego y ellos cuando lo habrá le parece la broma y me está mandando directamente su cuenta de facebook con clave, claro, él el otro día, él lo abrió todo el programa estaba un poco de cuentas de claves, mira estas son cuentas de gente que ha abierto esa broma, porque él pana que lo creó se lo paso a él por ende todo lo que él vea por allá también lo va a ver él y yo”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 135 – 139, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“yo tengo un compañero, que naguara, él es vicioso de la computación, pero él ha aprendido pues, él sabe mucho de computación, programas y de redes, el aprendió, si por por su cuenta pues, él tiene panas de México, en facebook tiene agregada gente en México, que son hacker, gente que sabe pues, y a veces le pasan programas, le dicen: no te hagas esto, o metete en tal página para que aprendas esto, y él sabe pues”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 250 – 254, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“cuando yo no tengo nada que hacer me pongo a crear una imagen, ah voy a crear un imagen que diga hola, creó los códigos, los puntos y y cuando esté chateando con la persona le monto la imagen y la bicha queda, como hacen eso (imitando un tono de voz femenino) y tal y pin, aquí está mi página, si quieres aprender, sólo copias y pega el código que está en la imagen, métela en el facebook y la mandas”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 268 – 281, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“en estos días estaba con un pana, y me estaba, yo tenía la calpeta del proyecto, yo tenía todo en la calpeta de proyecto, yo la quería bloquear para que mis sobrinos y hermanos, pero cuando la fui a bloquear tilde la vaina de ocultar, hay una opción que es pa oculta, y yo pam! y se ocultó, se me ocultó la calpeta y la buscó por todos lados y nada, no me salía por ningún lado, de repente, me voy a internet: que oculte la calpeta con el programa tal, eso, métete en winrar sí te aparece usa este, y yo buscando me metí en inicio, hacía todo y no me daba y no me daba, y yo: una guara, llegó un pana que sabe más, es el que yo le digo: chamo pero que hiciste y

tal!, no marico, lo oculté con esto, ¿a dónde está la calpeta del programa? Buscamos la calpeta y de repente, tú abres winrar y aparecía la calpeta, en la vaina de winrar, que son los archivos comprimidos, salía la carpetica le daba y estaba bloqueada no la podía extraer, no podía nada, metete en esta página y me metí en una página que él sabía, preguntamos y broma, nos metimos en archivo, programas, el disco duro, buscamos la calpeta donde estaba, le dimos un icono que nos dijieron y ahí salía la broma y lo desbloqueamos, si salía todo lo que estaba oculto y lo que hacía era desocuparlo y volvió aparece en el escritorio”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 304 – 308, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de Conductas

“yo creo que los bichos meten trucos, nooo, yo creo que pa eso usan claves, pa eso hay clave, un pana me dijo: no deje que la cree él pa ve si te va ganar porque cuando la crea tiene acceso a la clave, está uno que crea el mundo, y manda el código para que todos entren a su mundo, él elige el mundo, el mundo ya está creado, tan los mundos ya creados lo que haces es elegir”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 328 – 330, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“bueno el aprendió, repara los blackberry, le actualiza los software le hace un poco e bromas así con la computación, si a él le llevan, teléfonos y bromas, desbloquea teléfonos todo ese poco de bromas lo sabe hacer él y todo eso lo aprendió ahí pues en su mundo virtual, por lo menos los programas”

Lo aprendido a través de medios digitales ocupa aquello desconocido, que no ha podido ser atendido en el medio habitual de acción de internautas, tal es el caso de familia, amigos, escuela, o en cualquier otra actividad social.

Existe un esquema de acción, para conocer lo intencionado a través de medios

digitales. Se inicia cuando aparece algo novedoso y se trata de imitar, lo que lleva a formular preguntas acompañadas de estrategias de aprendizaje de múltiples modos. Estas estrategias en primer término acuden a los medios digitales y a sus diferentes aplicaciones: buscadores, foros de preguntas, videos, chat, redes sociales, grupos de interés, y luego como última alternativa se recurre a un internauta más diestro o un amigo que “sabe más”.

Esta consulta se presenta de dos maneras diferentes: virtual a través de los medios de comunicación disponible y presencial en función de la complejidad de comprensión del fenómeno.

El aprendizaje relacionado con el manejo de medios digitales en la familia es conducido por el miembro más aventajado, en general es un internauta que permanece periodos de tiempo mayor a seis horas frente al computador. Un aprendizaje es éxito y rápido cuando: incluyen periodos de preguntas y respuestas a interrogantes o dudas, cuando el internauta novato es capaz de realizar sin asistencia tareas ofimáticas logra autonomía de actuación en medios digitales.

#### Dinámica familiar y los medios digitales

Los medios digitales están presentes en la familia de forma transparente, su presencia no es abrupta, sino parte integral de la misma, las dinámicas que se inducen por la presencia del computador e internet son varias, algunas de ellas son descritas por los informantes en los siguientes fragmentos:

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 67 – 71, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“Yo le digo a mi apa: usted me va a tener que quitar la computadora ¿por qué? (simulando la pregunta del padre). Coño porque me quedó una materia y eso fue lo que. Él me dice bueno eso depende de ti, tu tas claro porque te quedó, ponte tú las pilas, analízate tú mismo ve en qué fallaste, corrígete. Y yo le digo: corríjame usted a mí me da flojera”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 91 – 92, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“Mis hermanos y mi papá, cuando van a utilizar la computadora es que me despegan, del resto yo no me quito”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 139 – 141, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“las madrugadas de él son para jugar online, todas las madrugadas, ese se acuesta todos los días ala seis de la mañana y puro jugando juegos online. A mí no me gusta los videojuegos, yo no juego nada, nada.”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 321 – 323, Código: Etnometodología\Hecho social\Realizaciones practicas\Reglas de conductas

“el perdió toda su secundaria, su juventud, todo, jugando esa broma, claro, no estudió, dejó de estudiar por estar metido en un chat, ese no estudia, ese no nada, ese se la pasa todo el día metió en la computadora, no hacen nada, la abuela lo mantiene”

La familia se involucra en actividades en los medios digitales, algunos miembros como el padre asume una posición reguladora de la exposición en los medios mientras otros miembros de la familia como: los hermanos, se alternan en el uso del computador, pudiendo realizar múltiples tareas, **el hecho de compartir el medio implica tomar acciones para garantizar la privacidad, las**

**consecuencias en el uso desmedido de los medios digitales puede modificar el modo de vida de los miembros de la familia, llegando a asumir responsabilidades adicionales a las acostumbradas.** Algo a destacar es la figura femenina y específicamente la madre, la cual, no aparece señalada en la dinámica familiar sobre los medios digitales.

### Practica social

La práctica social es el proceso por el cual los internautas crean y recrean su mundo constantemente, la reflexividad juega un papel importante como elemento que instaura sentido en una comunidad que comparten saberes y métodos de razonamiento, esto se logra a través del lenguaje, que más que un medio es un constructor de realidades permanente. Este apartado presenta segmentos de textos que evidencia la práctica social y métodos de actualización del mundo razonable.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 9 – 12  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“yo en vacaciones entre a trabajar en agosto en un trabajo, valga la redundancia, que ameritaba tener Internet en mi hogar porque yo tenía que hacer gestiones de cobranza y broma y en la tarde yo tenía que reportar por el programa de la empresa”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 18 – 20  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“cuando yo tenía el trabajo coño uno tiene tiempo ocupao, noo estoy trabajando, yo tenía que cerrar el facebook tenía que cerrar todo para poder trabajar, entonces empezaba a estudiar y me acostaba tarde estudiando”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 31 – 33  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“a mí me gusta leer mucho, yo leo mucho, yo leo mucho bromas de artículos y

lo que más me apasiona, lo más que leo son las bromas de depolte eso me quita bastante tiempo, porque yo leo casi todas las noticias”

Una manera de convertirse en internauta opera en la necesidad de realizar actividades de trabajo o estudio en medios digitales, pero el tiempo dedicado ellos propicia un quiebre en la significación otorgada a los medios. La práctica de trabajar en periodos vacacionales disminuye el tiempo de descanso y esparcimiento con lleva acciones sobre la cotidianidad de internautas. Las costumbres y hábitos son permeados en medios digitales acercando la tecnología al entorno y acciones del ser, es común observar en el lenguaje diario, palabras y frases que aluden a esta virtualidad más allá de la simple concepción tecnológica.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 48 - 50  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“dejo pa estudia en la noche, ¿por qué? porque ya en la noche no hay nadie conectao no tengo con quien chatear, no tengo nada que hacer, nadie me va a molestar y esa es la hora que agarro pa estudia, después de las once doce hasta la hora que termine”

Las horas dedicadas al estudio e investigación son postergadas a horas nocturnas, ya que en esas horas hay pocos internautas para chatear, es decir, la comunicación con otros es esencial y de ella depende otras actividades.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 67 - 69  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“Yo le digo a mi apa: usted me va a tener que quitar la computadora ¿por qué? (simulando la pregunta del padre). Coño porque me quedó una materia”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 82 - 84  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“es falta de autocontrol chamo, porque si yo mismo no me auto controló yo tengo que meteme en facebook de seis a ocho, de seis a ocho es el promedio en que se la pasan para entrar todas las mujeres”

Los miembros de la familia rinden cuenta de su actuación a la figura paterna, que representa un significativo nivel de autoridad, las relaciones con los jóvenes es mediadora y busca la reflexión de su parte. Los medios digitales aportan interacciones familiares adicionales a lo habitual añadiendo temáticas diversas.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 114 - 116  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“A bueno hacer los trabajos, bueno tú a veces investigas, por lo menos muchas cosas que a veces estamos discutiendo, por lo menos palabras o cosas con los compañeros, entonces: que es esto!, bueno chamo vamos a hacer una cosa dame cinco minutos, voy a la casa, investigo”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 116 - 119  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“en estos días estábamos discutiendo, porque un chamo viene y dice: no vale le iba a dar un beso a la chama y estaba un poco e gente y me dio corte, y le digo: no chamo, gente no se dice, se dice: pelsona, y entonces después que yo le digo: estábamos discutiendo: no marico está bien dicho, que no!”

Los internautas manifiestan y reconocen, permanecer en redes sociales (sobre medios digitales) lapsos de tiempos prolongados es “perder tiempo”, reflexivamente los lleva a pensar en controlar (por sí mismo) el tiempo de permanencia.

Una permanencia promovida e incidentes que encuentran sentido en la posibilidad de acceder de manera expedita a criterios de veracidad aceptados por comunidades de actores sociales, ajenos o no a internet, es decir, **los medios digitales son productores de sentido que decantan de lo virtual a lo habitual.**

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 150 - 152  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“por lo menos a éste (#2) una guara yo lo tengo azul, todas las fotos de deportes, tengo muchos compañeros de Madrid y Barcelona, entonces yo agarro y publico una foto de jodedera de deporte y los etiqueto a todos y empezamos la cadena”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 161 - 163  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“yo monto la película y tal y la comenté, hice un comentario nada más de una frase que dijo el chamo en la película, naa, por eso se hizo una cadena un poco de amigas comentando, y ahí uno pierde el tiempo”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 201 - 202  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“Si, antes era Messenger, ahí es más chulo, porque le pasas la foto y broma, la camarita y la vaina”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 206 - 207  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“En el facebook todo el mundo se entera de todo, es mucha paja, en cambio el Messenger es más privado, porque el Messenger es puro pa chatear”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 254 - 259  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“hay un truquito, tu abres el link de ella, el perfil y en el link sale un código, en el link del facebook de ella, en el perfil sale un código del facebook de ella entonces agarró el código, lo copio, lo encierras entre corchetes, entre dos corchetes y y mandas y sale la foto del perfil de ella, entonces, a veces le pongo a ella una flechita le pongo al perfil de ella y él se quieren mucho y tal, pongo la foto mía que salgan las dos fotos, una guara que lindo(imitando un tono de voz femenino), las dejo locas”

Los temas tratados por internautas en su cotidianidad son utilizados para iniciar y compartir: comentarios, imágenes, fotos y videos en medios digitales, la característica principal son los contextos históricos comunes. La transferencia de cotidianidad justifica la comunicación con otros, preferiblemente en medios

privados con interacción uno a uno, en cambio los medios colectivos son interacciones uno a muchos, en ambos casos se proponen modos particulares y propios sobre los virtual.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 292 - 293  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“yo en los dos grupos bloqueie el chat, porque eso me ladilla mucho chamo, a veces uno quiere conversa y está esa broma ahí”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 299 - 301  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“a mí me agregaron a un grupo, son puro viciosos de contra strike, y ese grupo ni lo tomó en cuenta, porque ese grupo lo que hace es publicar bromas, hablar y conversar de contra strike, yo no sé jugar esa verga”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 372 - 373  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“el que está en ese grupo es un sádico en computación, porque ahí tienes que saber de todo”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 389 - 390  
Código: Etnometodología\Practica social\Practicación social

“Ellos el año pasado anunciaron que iban a cerrar el facebook, yo tengo el video descargado y todo, porque ellos expusieron sus motivos, porque en facebook se vende la información”

Las interacciones uno a muchos o muchos a muchos pertenecen a la denominación de grupos en las redes sociales, los grupos en los que participan los internautas tiene predefinidos sus temáticas y la afiliación es sugerida por alguno de sus miembros. La dinámica comunicativa de este tipo de interacción entorpece las acciones individuales y privadas; en algunas ocasiones estos grupos

progresivamente trascienden lo individual, grupal y virtual para proyectarse sobre una colectividad interconectada a través de medios digitales, **lo virtual actúa como un medio plurilocalizado de densidad colectiva manifiesta en una cotidianidad de contexto extendido.**

Método de actualización del mundo razonable

Los internautas emplean modos propios para construir su mundo, producto del contraste entre realidad y enunciados que emergen del lenguaje cotidiano en las interacciones entre los miembros que comparten un mismo contexto. El siguiente párrafo presenta un método de actualización constantemente del mundo razonable.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 136 – 139  
Código: Etnometodología\Practica social\Métodos de actualización del mundo razonable

“él aprendió, si por su cuenta pues, él tiene panas de México, en facebook tiene agregada gente en México, que son hacker, gente que sabe pues, y a veces le pasan programas, le dicen: no te hagas esto, o metete en tal página para que aprendas esto, y él sabe pues”

Las redes de conocimiento generadas a partir de grupos pertenecientes a redes sociales en medios digitales, son espacios que fomentan aprendizajes de nuevas formas de conocer. Estos grupos denominados por los informantes como “gente que sabe” conocen parcelas de conocimiento específicos y sugieren modos de actuación en espacios virtuales.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 211 – 221  
Código: Etnometodología\Practica social\Métodos de actualización del mundo razonable

“#1 Esa vaina la modificaron ahorita, tu sabes que tú abres el chat y sale el

nombrecito arriba, yo antes le daba normal ahí y se cerraba, ayer yo le daba ahí y se ponía el perfil de la chama, pero me di cuenta que si le das al nombre, ya lo actualizaron, si le das el nombre se pone el perfil, yo naa, ahora tengo que darle por un laito en un esquinita donde no diga nada pa que se pueda minimizar, son más necios!. Igual el twitter lo cambiaron todo, yo tenía como dos semanas sin abrir el twitter y cuando lo abro: que pasó aquí vale!, na la vaina pa este lao esto pa ca, todo modificao, eso lo van actualizando todo el tiempo, por lo menos la vaina de la bibliografía del facebook, casi nadie le gusta eso, yo si la pongo

#2 Eso aparece solo!

#1 No eso no parece sólo, eso hay que ponerlo, pero yo no sé hacerlo.

#2 Eso lo dice solo, foto portada”.

Las aplicaciones de medios digitales son actualizadas permanentemente, los internautas desarrollan habilidades en el manejo de la incertidumbre y estrategias de aprendizajes emergentes compartidas en actos de habla cotidianos, es una mezcla de saber que existe sin saber hacer. El conocimiento de lo nuevo emerge del encuentro fortuito con lo desconocido luego, las acciones de interacción sobre lo virtual son intercambios de enunciados que otorgan sentido.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 233 – 236  
Código: Etnometodología\Practica social\Métodos de actualización del mundo razonable

“#1 A mí me gusta mucho la cibernética, yo ahí he aprendido uf, google tiene todo esa vaina, yahoo respuesta, o tutoriales, youtube tiene tutoriales

#2 Uno busca tal cosa, y se lo explican paso por paso”

Los medios ofrecen diferentes fuentes y formas de aprendizaje que se adecuan a los ritmos y tiempos particulares de conocer.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 238 – 254  
Código: Etnometodología\Practica social\Métodos de actualización del mundo razonable

“unos pana de México me agregaron a un grupo, me agregaron un grupo, en el

grupo publicaban imágenes, y yo: verga chamo como hacen ustedes para publicar imagen, y el pana: eso es pol código, y broma y tal, y yo: pero ¿cómo es eso?, no que tal... eso no se dice. Tú sabes que en las conversaciones tú vas puro escribiendo los mensajes, es como que si mandarás un mensaje multimedia con una imagen pues, y eso no lo hace todo el mundo, es algo anormal es un truco del facebook, entonces yo digo: verga me quede con incógnita, entonces de repente. En el muro se puede montar fotos, pero en el facebook chat lo que se hace es puro escribir, entonces yo por la ventanita del chat, vengo yo hablando con el pana agarre youtube: tutoriales para crear código con facebook chat, taz y me salió un video, no que tiene que ir a esta página, mete este link, ellos ponen los link y todo, agarran la página y la cortas en tanto pedazos y entonces la página le copias esto pum pum, agarre y le mande un imagen, toma!, no me digas, que pa eso yo sé usar el Internet, que bien ya aprendiste(respondió el amigo), y tal y pin, papa quédese quieto!, aprendí, hice un poco e vaina, cree una página en el facebook y subo todas las imágenes que tengo cada vez que creó una imagen, cuando yo no tengo nada que hacer me pongo a crear una imagen, ah voy a crear un imagen que diga hola, creó los códigos, los puntos y y cuando esté chateando con la persona le monto la imagen y la bicha queda, como hacen eso (imitando un tono de voz femenino) y tal y pin, aquí está mi página, si quieres aprender, sólo copias y pega el código que está en la imagen, métela en el facebook y la mandas”.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 260 – 270  
Código: Etnometodología\Practica social\Métodos de actualización del mundo razonable

“yo soy muy apasionado y yo aprendo mucho, en estos días yo tenía un error, me estaba dando un error cuando prendo la computadora, agarre y me metí, error no sé qué vaina doble C pam pam está bien, cerré, busque, busque y leí, hasta que conseguí una página loca, eso es; que esto, esto, esto, metete en configuraciones, inicio ejecutar.

#Antonio ¿Cómo sabes tú sino es un virus u otra cosa que te eche a perder la computadora?

#1 Porque yo lo hago pues, si se me echa a perder la computadora, bueno lo intente.

#2 (Risas), Bueno en ese caso el antivirus ayuda, me bloquea la página

#1 Me bloquea la página pero no”

Los internautas observan rupturas en la cotidianidad de medios digitales. Esto los lleva a cuestionar su saber y propiciar estrategias destinadas a conocer lo emergente y desde esa postura de aprendizaje recrear lo nuevo. Los grupos de

internautas son espacios de apertura a nuevas formas que demandan aprender continuamente. Cuando los internautas no encuentran información relevante y certera de una temática recurren a un internauta que posea mayor experticia y conocimiento

### Expresiones indexicales

La indexicalidad es la relación que existe entre lo enunciado por informantes y su contexto en medios digitales, cada circunstancia o acontecimiento particular produce un significado específico sobre la misma palabra enunciada. En muchas ocasiones, declaraciones abiertas son comprendidas por conjunción de reflexividad e indexicalidad, busca explicar el mundo social desde donde se originan. En los segmentos de textos detallados a continuación, se esboza la indexicalidad presente en enunciados de internautas.

- Documento: relato dos estudiantes tabulado, posición: 26 - 27  
Código: Etnometodología/Indexicalidad/Expresiones indexicales

“yo paso todo el día, todo el día en la computadora”

Pasar todo el día en un computador significa utilizarlo por un periodo de tiempo de 6 a 8 horas, es decir, una tercera o cuarta parte del día usando un computador es entendido como la totalidad.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 37 - 37  
Código: Etnometodología/Indexicalidad/Expresiones indexicales

“lo primero que hago es prender la computadora”

Lo más significativo al iniciar el día es encender la computadora y conectarse a internet para participar en acciones en las redes sociales.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 69 - 70  
Código: Etnometodología\Indexicalidad\Expresiones indexicales

“Él me dice bueno eso depende de ti, tu tas claro porque te quedó, ponte tú las pilas”

En esta frase están presentes tres palabras que están relacionadas al contexto de actuación de los informantes, tal es el caso de la palabra “claro” que no se refiere a la cualidad de iluminación o tonalidad sino a conocimiento o despejar dudas acerca de algo desconocido. La palabra “quedo” guarda relación con la actuación académica vinculada con las asignaturas reprobadas en un periodo de estudio, por su parte “pilas” más que energía es la atención requerida para superar una situación apremiante que demanda esfuerzo y esmero.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 70 - 71  
Código: Etnometodología\Indexicalidad\Expresiones indexicales

“corríjame usted a mí me da flojera”

La “flojera” enunciada no está ligada al cansancio sino a la indisposición de asumir responsabilidad y control de su praxis de vida sobre los medios digitales, es reconocer que lo virtual está más allá de los límites de un artefacto, vale la pena mencionar que comunicarse y relacionarse con otros no puede ser considerado como problema, ya que forma parte de nuestra naturaleza relacional que nos define como seres humanos.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 73 - 73  
Código: Etnometodología\Indexicalidad\Expresiones indexicales

“Las materias de cálculo yo me las como”

Las asignaturas que en su contenido desarrollan análisis y cálculo matemático son consideradas difíciles para su estudio y poder comprenderlas, además de utilizarlas en la resolución de problemas es determinante; “me las como” nos lleva a interpretar que no representa dificultad académica alguna, ya que sus actividades son resueltas rápida y fácilmente, no siendo esta una característica común entre los estudiantes.

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 81 - 82  
Código: Etnometodología\Indexicalidad\Expresiones indexicales

“después que tuve internet eso me ha perjudicado duro, duro”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 90 - 90  
Código: Etnometodología\Indexicalidad\Expresiones indexicales

“Eso es como un vicio, tu sabes que los vicios uno no los controlas, eso es algo inevitable”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 126 - 127  
Código: Etnometodología\Indexicalidad\Expresiones indexicales

“la computadora como que te bloquea, pa que nada más estés metió en el facebook”

- Documento: relato dos estudiantes, posición: 148 - 148  
Código: Etnometodología\Indexicalidad\Expresiones indexicales

“los que comentan vainas yo le respondo y así formamos cadenas”

Los medios digitales son inevitables y de los internautas dependen su uso y el tiempo dedicado a ellos, a pesar de las interrupciones originadas en el prestador o proveedor de servicio. El artefacto no absorbe la atención del internauta son las

aplicaciones e intencionalidad lo que lleva a interpretarse como un impedimento de realizar actividades ajenas a la relación de intereses comunicativos con otros, reflejadas en las interacciones continuas llamadas “cadenas”.

Una vez concluida el estudio de las expresiones indexicales se procede a reconstruir el sentido que otorgan los internautas a partir de todas las tareas etnometodológicas antes expuestas, para complementar de esta manera el sentido de lo virtual bajo la corriente de la teoría fundamentada.

### **3.3.1 El sentido de lo virtual a partir de la etnometodología**

En la cotidianidad de medios digitales, los internautas advierten rupturas que cuestionan su saber, propicia estrategias dirigidas a conocer lo emergente y recrear lo nuevo. La atención sobre medios digitales hace persistente y prioritaria la abstracción de lo habitual, restringiendo incluso su espacio de movimiento, redimensionándolo de acuerdo a la cercanía con medios de comunicación minimizando la posibilidad de realizar actividades alternativas. Las actividades desarrolladas se caracterizan por, la suspensión o interrupción inmediata sin la consecuente explicación; simplificando y evadiendo así acuerdos temporales preestablecidos, considerándolas extensiones de interés discontinuos de actuaciones independientes.

Estas actuaciones independientes producen dos tipos de mediaciones, una simple producto de comunicarse con otros a través de internet y otra doble presente en

actividades que poseen mundos que solo son posible en lo digital, estas dos modalidades se caracterizan por ser excluyentes una de la otra, ya que requieren un elevado nivel de atención y concentración que impide desarrollarlas simultáneamente de manera satisfactoria, para ambas mediaciones las actividades incorpóreas en espacios predefinidos ofrecen un tiempo que transcurre de manera extendida.

La prolongada estadía en espacios digitales es considerada como “perder tiempo” un tiempo que amerita “autocontrol” de lapsos de conexión promovidos por incidentes que encuentran sentido en criterios de veracidad aceptados por miembros de una comunidad que comparte un lenguaje natural, es decir, los medios digitales son productores de sentido que decantan de lo virtual a lo habitual. Estos incidentes cotidianos justifican la comunicación con otros, priorizando modos de interacción uno a muchos, ya que la dinámica comunicativa de estos grupos intervienen en las acciones individuales y privadas, llegando a trascender lo individual, grupal y virtual proyectándose en una colectividad interconectada (digitalmente), lo virtual actúa como medio plurilocalizado de densidad colectiva manifestada en una cotidianidad de contexto extendido.

Un contexto extendido digitalmente se justifica por la ocupación de aquellos espacios de desconocimiento que no encuentran respuestas en el medio habitual donde se desenvuelven los internautas, tal es el caso de las relaciones de carácter afectivo que buscan un “estar” o “terminar” junto al otro, y la ausencia de este tipo de vinculación permanente “no gusta” y “no es normal”.

Otro espacio importante que encuentra atención es la formación educativa, sin embargo la experiencia o conocimientos aprendidos por vías alternas no conducen a acreditación de conocimientos (como en la educación formal), que es un referente de valor social. En el conocer desde lo virtual, intervienen diferentes modos y fuentes de información que llevan a desarrollar habilidades de búsqueda que actualizan lo conocido para manejar la incertidumbre y establecer estrategias de aprendizajes emergentes compartidas en actos de habla cotidianos. El conocimiento nuevo emerge del encuentro no intencionado con lo desconocido producto de acciones sobre lo virtual que conllevan intercambios de enunciados que otorgan sentido, traslada a este medio, costumbres y hábitos que acercan la tecnología al ser y a su contexto, para pensar en una virtualidad más allá de la simple concepción tecnológica.

En el contexto de los internautas se encuentra la dimensión familiar que recompone su dinámica en función de interacciones adicionales (a lo habitual) que aporta los medios digitales. Una de ellas es la vinculación entre la actuación académica y la atención requerida en situaciones de esfuerzo y esmero, en contraposición con responsabilidad y control de praxis de vida sobre lo digital, y reconocer que lo virtual está más allá de los límites de un artefacto. En otras ocasiones la dinámica de las relaciones experimentan cambios en función del medio nuevo (internet), el internauta con más destrezas marca la pauta de aprendizaje y dependencia frente a los medios digitales, otorgándole consideraciones adicionales respecto a otros miembros de la familia, como podría

ser la actitud mediadora y auto reflexivas asumida frente a este internauta.

Es inevitable la presencia de medios digitales, en los internautas recae su uso y la atención dedicada a ellos, el artefacto (computador) no absorbe la atención del internauta, es la intencionalidad que lo lleva a interpretar como “bloqueo” que impide realizar actividades ajenas a la comunicación con otros. En la figura 8, se presenta el ideograma correspondiente al sentido de lo virtual, expuesto en los enunciados anteriores.

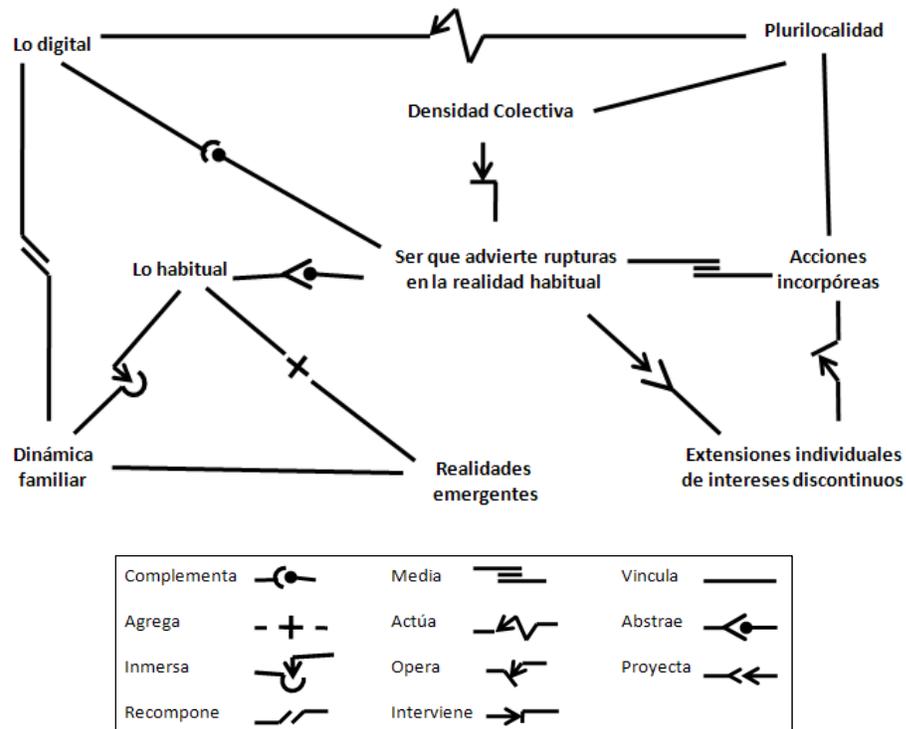


Figura 8. Ideograma del sentido de lo virtual. Serrano (2015)

### **3.4 Lo virtual**

Ya expuestos constructos develados a partir de teoría fundamentada y etnometodología se hace necesario discernir lo virtual, detallo algunos elementos que denomino germen hermenéutico o remanentes del fenómeno que aun aparecen en la consciencia del investigador, provoca la sensación de algo más por develar, en una intermediación entre lo intencionado y no intencionado, entre el hile y el nohema, es decir, dejar que sensibilidad e intuición investigativa desarrollada hasta el momento exponga algunas luces interpretativas hasta ahora pendientes.

Lo que lleva a considerar lo virtual, como devenir sobre lo habitual, representado por la cotidianidad construida en el hablar, donde el ser eyecto de manera significativa sobre medios digitales adhiere referentes culturales, familiares y experiencias vividas mimetizadas sobre artefactos tecnológicos dando paso a una adaptación en doble sentido. Los medios también intervienen e imprimen modos particulares sobre el ser, de allí surge la idea de considerar la posibilidad de un ser virtual. Comprendido como un ser eyecto en una dimensión extendida que advierte rupturas en su realidad habitual de concurrencia significativa junto a otros. Siendo, el estar junto al otro, lo que humaniza el accionar sobre este espacio inmaterial.

La hermeneusis del ser virtual recrea intersubjetividad, la trascendencia de sentido construido en la interacción con el otro en un mundo de vida cotidiano a través del lenguaje, interviniendo y provocando cambios que otorgan coherencia y organización a la realidad social (Shutz & Luckmann, 1973, p.26).

La realidad social entendida como un mundo cultural vivido de manera compartida, no es privado sino intersubjetivo, común a todos los seres que viven juntos diversas relaciones de interacción (intercomunicación), el lenguaje es llevado a lo digital provocando así ajustes de acuerdo al medio (palabras truncadas, frases elaboradas con iniciales), para profundizar a un mas, y establecer la **e-intersubjetividad**, como la concurrencia entre seres virtuales sostenidos sobre acuerdos comunes de significados compartidos de la vida social y cultural a través de un medio electrónico, que impone sus modos particulares y propios en un contexto extendido.

Otro aspecto a considerar, es el modo abstracción de espacio físico entorno a lo virtual, es decir, desde el momento que el internauta entra en la habitación, donde se encuentra el computador con acceso a internet, experimenta la inmersión en otro espacio o mundo inmaterial; la entrada o puerta de esta habitación se interpreta como franja o barrera que subsiste entre lo habitual y lo virtual, de allí que el internauta, desde el momento que accede a este espacio físico, orienta su concentración, atención e intencionalidad hacia ese ser virtual o eyecto digital. Esto introduce un ámbito de discusión relacionado con la denominación de internauta, siendo esta una metáfora basada en la navegación (nauta) por la red de redes de computadores interconectados (internet), lo humano y la intencionalidad no son considerados o se mantienen de forma marginal, otorgándole importancia al hecho instrumental de la acción sobre medios digitales.

Uno de los aportes deseados al momento de iniciar esta investigación fue redimensionar esa escueta denominación, insistiendo en una dimensión ampliada sobre la base de lo humano y su encuentro significativo con el otro ser que emerge allí en lo digital.

Este ser eyecto digital, no comulga con una simple interconexión de redes de computadoras sin manifestación de intencionalidad, por ello que propongo un giro epistemológico basado en un ser virtual intencionado en conocer a otro en un contexto inmaterial y extendido. De esta postura surgen varias vertientes que acogen a este ser virtual, una de ellas recurre al nivel de abstracción mayor de internet, establecida como un medio de comunicación digital con categorías que emerge bajo la denominación de medios o medias, por lo cual, a este ser que interacciona en espacios virtuales, lo llamo **medialista**.

Otras consideraciones se basan en el ser virtual como centro del acontecer cotidiano en lo digital, se formulan tres connotaciones alrededor de esta idea: interyecto, e-ser e interser. El **interyecto** se sustenta en el ser eyecto digital que se interconecta de manera intencional con otros, en espacios digitales. En el **interser**, se considera un ser virtual que acude a espacios extendidos e inmateriales para concurrir al encuentro con otros, con la intención de regular las discrepancias que emerjan en la praxis de vida cotidiana en lo habitual, en este punto es necesario señalar que la concepción de interser no es exclusiva de la investigación ya que aparece dentro de los postulados del budismo, y se refiere al ser que vive en comunidad con otros.

A manera de cierre se expone la idea del **e-ser** entendida como un ser virtual que intencionalmente media su encuentro con otros a través de plataformas electrónicas de características digitales. En la figura 9 se puede observar el proceso de desarrollo organizado y sistemático de la aproximación teórica, mostrando el paradigma interpretativo, los diseños metodológicos empleados y los aportes alcanzados.

Una vez develadas algunas luces de lo virtual a partir de la investigación, es importante observar como la aproximación del sentido de lo virtual se inserta en lo conocido hasta ahora, es decir, ofrecer mi parcela de conocimiento al estado del arte referido a lo virtual. En el siguiente cuadro comparativo (tabla 8), se muestra lo virtual develado en la investigación en contraste con los postulados de otros autores.

# Fenomenología - Hermenéutica

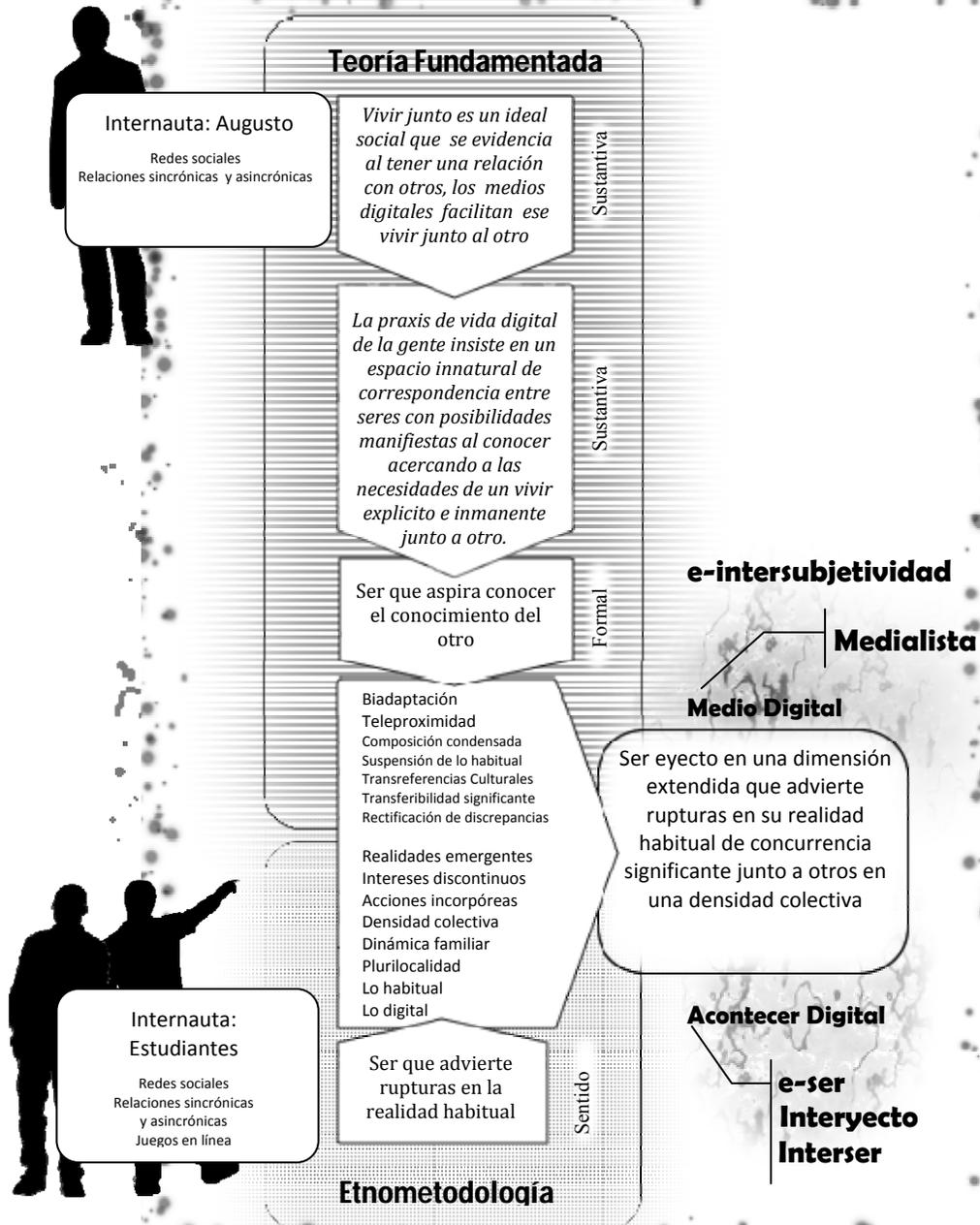


Figura 9. Epistemología de lo virtual  
Serrano (2015).

Tabla 8. *Comparación teórica*

Autor	Virtual
<p>Baudrillard Jean (1978)</p>	<p><b>Lo virtual enmascara la profunda realidad</b></p> <p>“La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal”</p> <p>“Las fases sucesivas de la imagen serían éstas: - es el reflejo de una realidad profunda - enmascara y desnaturaliza una realidad profunda - enmascara la ausencia de realidad profunda - no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro”</p>
<p>Serres Michel (1995)</p>	<p><b>Lo virtual expande el ser</b></p> <p>“Nos desplazamos sin movemos un solo paso, ¿Dónde se celebra esta conversación? En París, en nuestra habitación? ¿En Florencia, desde donde responde el amigo? ¿En algún lugar intermedio? No. En un lugar virtual. Las antiguas cuestiones de lugar: dónde hablamos tu y yo, por donde pasan nuestros mensajes: parecen disolverse y desparramarse, como si un nuevo tiempo organizara un espacio diferente. En él, el ser se expande”</p>
<p>Lévy Pierre (1999)</p>	<p><b>Lo virtual como existencia en potencia</b></p> <p>“El movimiento del «convertirse en otro» o hete-rogénesis de lo humano... lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata”</p>
<p>Propuesta Doctoral</p>	<p><b>Lo virtual, ser eyecto significativo extendido concurrente con otros</b></p> <p>“Ser eyecto en una dimensión extendida que advierte rupturas en su realidad habitual de concurrencia significativa junto a otros en una densidad colectiva”</p>

## Capítulo V

### **Lo virtual ¿Un modo de pensar?**

La acción de lo virtual, con lleva a preguntarnos si en realidad es un modo de pensar, lo antes expuesto demarca ideas o extractos de la epistemología de lo virtual, fecundas en esencia, avocadas a completar perspectivas a cerca del carácter pedagógico dialéctico, connotaciones ontológicas, y prácticas indagatoria de la hermeneusis en medios digitales, al respecto se mencionan:

- La investigación cualitativa se aproxima a la esencia del fenómeno virtual, la dialéctica informante-investigador modifica el modo de pensar y los horizontes axiológico y epistemológico, reconstruyendo el sentido amparado en lo social, representa una trascendencia mutua que adiciona significado a la experiencia vivida, es una visión de sí mismo para comprenderse desde el otro, lo invita a reflexionar acerca de su actuación cotidiana. Esto queda evidenciado en los encuentros con informantes, se observan cambios en su praxis en medios digitales, es decir, la dialéctica cualitativa investigativa es una experiencia de aprendizaje en dos direcciones, hacia el informante y hacia el investigador, que aporta elementos culturales novedosos al ámbito social.
- Las herramientas informáticas de análisis de datos cualitativos apoyan eficientemente el quehacer indagatorio, asistiendo la lectura, consulta y organización de los registros textuales de la investigación.

- El empleo de una metódica mixta que incluya diversos diseños, favorece la saturación de los datos, lo que redundará en la calidad de los aportes investigativos.
- La ciencia generada en el seno de lo cualitativo reivindica el discurso como fuente de nuevos saberes, que esculcan en la profundidad significativa de los actores sociales para comprender desde el otro los fenómenos en su misma esencia siendo estos de carácter interpretativo.
- Los medios digitales son considerados algo más allá del artefacto cuyo uso condicional afecta los ámbitos sociales y culturales. Estos medios imponen su modo particular sobre la praxis que de ella devienen las acciones en los espacios habituales de encuentro en realidades a través del lenguaje.
- Lo virtual, representa el nivel de abstracción más elevado relacionado con tecnología, abre horizontes de encuentro de lo humano y lo tecnológico, proporciona espacios de discusiones que recreen connotaciones ontológicas de las realidades emergentes.
- El sentido virtual alcanzado con el estudio, ofrece elementos constructivos de una dimensión emergente a la luz de observar lo digital, basado en la esencia de la experiencia enunciada en el lenguaje cotidiano de los interseres, es decir, la hermenéutica de lo virtual a partir de la experiencia vivida por los seres yectos digitales.
- A partir de interseres, se comprende la existencia de dos valores de carácter social que emergen de la cotidianidad, uno de ellos es la concurrencia junto a otro ser, una vida compartida en el encuentro con los otros a través de un

lenguaje que aporta novedades a lo vivido. El segundo de estos valores sociales es la certificación de conocimientos, la acreditación materializada en un diploma conduce a un reconocimiento por parte de los otros.

### **Lo virtual más allá del adjetivo**

Lo virtual se asume en el contexto de acuerdos sociales que acometen la hermenéutica de lo digital desde el matiz tecnológico. Pretendemos la virtualidad sin liminar lo virtual; la educación no es ajena a ello, y opera en la panacea: educación virtual, sin antes cubrir la tarea epistemológica de inquirir en su sustancia o esencia. Por su parte, las tecnologías de información y comunicación (TIC) son simplemente eso, un medio para comunicarnos e informarnos a través de redes de computadoras, entonces, siendo la educación de una dimensión humana, compleja y amplia, ¿Cómo entendemos la educación virtual?, ¿Es una educación solo para comunicarnos e informarnos? o ¿Va más allá?. La oportunidad de proseguir investigaciones relacionadas con lo virtual está contenida en las reflexiones complementarias presentadas a continuación.

- El fenómeno de lo virtual es extenso y complejo y debe ser abordado desde todas los enfoques cualitativos disponibles para ampliar con cada aproximación teórica la comprensión a partir de la experiencia vivida por los interseres, entendida a través del sentido expresado.

- Abrir un espacio académico, línea de investigación o cátedra que propicie el desarrollo de estudios acerca del fenómeno de lo virtual, que profundice en su esencia y desde allí proyectar sus vertientes socio-educativas.
- Emplear en futuros estudios, los procedimientos y tareas metodológicas diseñadas y utilizadas en esta investigación, para depurar y formular nuevos diseños, generados con los ajustes y consideraciones pertinentes.
- Incentivar el uso de las tecnologías de análisis de datos cualitativos en asignaturas o seminarios doctorales, haciendo énfasis en su carácter instrumental, ya que la responsabilidad interpretativa de los registros del estudio, recae enteramente sobre el investigador.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFIA

- Álvarez, J. L. & Jurgenson G. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodologías*. Distrito Federal, México: Paidós Mexicana, S. A.
- Asociación Americana de Psicología (2010). *Manual de publicaciones de la American Psychological Association* (3a. ed.). Distrito Federal, México: El manual moderno.
- Banco Mundial (s.f.). *Indicadores*. Recuperado 14 de abril de 2012, en <http://datos.bancomundial.org/indicador/IT.NET.USER>
- Bericat, E. (1998). *La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la investigación social*. Barcelona, España: Ariel S.A.
- Boesveld S. (15 de enero de 2015). Rehtaeh Parsons story highlights world where sex talk is more open among teens but no less confusing. *National Post*. Recuperado de <http://news.nationalpost.com/news/canada/rehtaeh-parsons-story-highlights-world-where-sex-talk-is-more-open-among-teens-but-no-less-confusing>
- Bunge, M. (2005). *La ciencia. Su método y su filosofía* (5a. ed.). Buenos Aires, Argentina: Debolsillo.
- Burbules, N. C. & Callister, T. A. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Montevideo, Uruguay: Granica.
- Braudillard J. (1978). *Cultura y simulacro*. (P. Rovira Trad.). España, Barcelona: Kairós.
- Caballero R., J. J. (1991, Octubre-Diciembre). Etnometodología: una explicación de la construcción social de la realidad. *Revista española de investigaciones sociológicas*, 56, 83-114.
- Caballero, S. L. (2001). *Nuevas lógicas cognitivas. Nueva performance organizativa. De la e-pistola a la organización*. En Lanz, R. (Comp.), *Organizaciones transcomplejas*. Imposmo. Conicit. Caracas, Venezuela: Sentidos.

- Cámara Venezolana de Comercio Electrónico (s.f.). *Estadísticas generales colección de archivos*. Recuperado el 20 de febrero del 2012, en [http://www.cavecom-e.org.ve/index.php?option=com\\_zoo&view=category&Itemid=111](http://www.cavecom-e.org.ve/index.php?option=com_zoo&view=category&Itemid=111)
- Carneiro, R., Toscano, J. R., & Díaz, T. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid, España: OEI y Fundación Santillana.
- Colina, C. (2003). *Mediaciones Digitales y globalización Reflexiones, lecturas y aportes*. Caracas, Venezuela: Universidad Central de Venezuela. Comisión de Estudios de Postgrado, Facultad de Humanidades y Educación.
- Comisión Nacional de Telecomunicaciones (s.f.). *Indicadores anuales*. Recuperado 08 de mayo de 2015, en <http://www.conatel.gob.ve/estadisticas-anuales-y-trimestrales/>
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). Gaceta Oficial de la Republica. Decreto No. 36.860.
- Cooz, C. A. (13 de mayo de 2014). El Angry Birds lo llevó a su perdición. *Notitarde*. Recuperado de <http://http://produccion.notitarde.com/Portada/InvestigacionPolicial-El-Angry-Birds-lo-llevo-a-su-perdicion/2014/05/14/326672>
- Coulon, A. (1988). *La etnometodología*. Madrid, España: Cátedra.
- Datanalisis. (2007). *Indicadores Internet*. Recuperado el 05 de mayo de 2007, de [http://www.tendenciasdigitales.com/Documentos/Penetraci%F3n\\_Internet\\_Diciembre\\_2005\\_v1.pdf#search='uso%20de%20internet%20en%20venezuela'](http://www.tendenciasdigitales.com/Documentos/Penetraci%F3n_Internet_Diciembre_2005_v1.pdf#search='uso%20de%20internet%20en%20venezuela').
- Domènech M., & Tirado F. J. (2002). *Lo virtual y lo social*. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Echeverría, R. (1998). *Ontología del lenguaje*. Santiago de Chile, Chile: Ediciones Dolmen.
- Esté de V., M. E. (2011). *Reflexiones sobre la investigación cualitativa*. En Esté de V., M. E. (Comp.). *Tópicos de investigación cualitativa*. Valencia, Venezuela: Universidad de Carabobo. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Ferrater M., J. (2002). *Diccionario de Filosofía*. Madrid, España: Alianza Editorial.

- García B., J. D. (1967). *Elementos de filosofía de las ciencias*. Caracas, Venezuela: Dirección de cultura. Universidad Central de Venezuela.
- García B., M. (2012). *La ciudad y las comunicaciones en el nuevo siglo. En-claves del pensamiento*, 6(12), 175-190. Recuperado en 06 de enero de 2015, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-879X2012000200009&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-879X2012000200009&lng=es&tlng=es).
- Garfinkel, H. (1967). *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs, London: Editorial Prentice-Hall.
- Gil R., P. E. (2002). *Identidad y nuevas tecnologías: repensando las posibilidades de intervención para la transformación social*. Recuperado el 09 de julio de 2005, de <http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/gil0902/gil0902.html>.
- Gergen, K. J. (1991). *The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life*. New York, United State of America: Basic Books.
- Glaser, B. G. & Staruss A. (1967). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. Chicago, United State of America: Aldine Transaction.
- Glaser, B. G. (1978). *Theoretical sensitivity*. Mill Valley: Sociological press.
- Guzmán J.M. (09 de septiembre de 2013). Suspenden maestra de CBTis; ‘defendí mis derechos’, dice. *El Universal*. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/sociedad/2013/suspenden-a-maestra-de-cbtis-39defendi-mis-derechos-39-dice-949299.html#1>
- Instituto Nacional de Estadísticas (2015). *Censo poblacional 2011*. Recuperado de [http://www.ine.gob.ve/documentos/Demografia/CensodePoblacionyVivienda/xls/CuadrosResumenCenso2011/NacionalEntidades/Poblacion\\_Sexo\\_Censo\\_2011.xlsx](http://www.ine.gob.ve/documentos/Demografia/CensodePoblacionyVivienda/xls/CuadrosResumenCenso2011/NacionalEntidades/Poblacion_Sexo_Censo_2011.xlsx)
- Koetting, J. R. (1984). Foundations of naturalistic inquiry: developing a theory base for understanding individual interpretations of reality. Association for Educational Communications and Technology. Recuperado de <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED243426.pdf>
- Kvale, S. (1996). *Interviews. An introduction to qualitative research interviewing* (2a ed.). California, United State of America: Sage.

- Kuehne D. E. (2002). *A New Discourse for a New Method: "The New Digital Cartesianism"*. A Publication of the Philosophy of Education society, Louisiana State University. Recuperado el 22 de Julio de 2009, de <http://www.ed.uiuc.edu/EPS/PES-yearbook/2002/2002toc.htm>.
- Kuhn T. (1962). *Second thoughtss on paradigms*. México: Nacional.
- Lattanzi, J. P. (2013) *¿El poder de las nuevas tecnologías o las nuevas tecnologías y el poder*. Recuperado en 5 de Noviembre de 2014, de [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-35232013000300002&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232013000300002&lng=es&nrm=iso)
- Luhmann, N. (1996). *Introducción a la teoría de sistemas*. Distrito Federal, México: Universidad Iberoamericana.
- Leitao, D. K., & Gomes, L. G. (2012) Machinima and ethnographic research in three-dimensional virtual worlds. *Vibrant, Virtual Brazilian Anthropology*, 9, 2, 292-318. doi: 10.1590/S1809-43412012000200011
- Lévy P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Ley Orgánica de Ciencia, Tecnologías e Innovación (2005). Gaceta Oficial de la Republica. Decreto No. 38.242.
- Lyotard, J. F. (1989). *La condición postmoderna*. Buenos Aires: Teorema.
- Marín A. L. F. (2009). *Técnica y Virtualidad. Pensar las Nuevas Tecnologías*. Recuperado el 28 de Junio de 2009, de <http://www.filosofia.net/materiales/num/num18/Tecnivir.htm>.
- Martínez M., M. (2006). *Ciencia y arte en la investigación cualitativa*. Distrito Federal, México: Trillas.
- Martínez M., M. (2005, Junio). *Cómo hacer un buen proyecto de tesis con metodología cualitativa*. En Nube E., S. N. (Comp.). *Metodología cualitativa en Educación investigación – acción*. Candidus 6. Acarigua, Venezuela: Editores Educativos.
- Mas H., M. J. (2008, Abril 04). *Seminario – Taller: Educación y desarrollo endógeno en el contexto del socialismo del siglo XXI*. Valencia, Venezuela: Universidad de Carabobo. Facultad de Ciencias de la Educación. Dirección de Postgrado. Doctorado en Educación.

- Maturana H. R. (1992). *El sentido de lo humano*. Santiago de Chile, Chile: Ediciones pedagógicas chilenas.
- Mcluhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Paidós.
- Ministerio de Ciencia y Tecnología. (2005). *Plan Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación 2005 –2030*. Caracas, Venezuela: Dirección General de Prospección y Tecnología.
- Morales, J. T. (2002). *Hacia una interpretación filosófica hermenéutica de la educación a partir de la perspectiva cuántico – matemática* (Tesis doctoral inédita). Universidad de Carabobo. Facultad de Ciencias de la Educación. Dirección de Postgrado. Doctorado en Educación. Valencia, Venezuela.
- Moreno, A.(2008, Octubre 24). *1er Encuentro ontología, paz y familia*. Valencia, Venezuela: Universidad de Carabobo. Facultad de Ciencias de la Educación. Dirección de Postgrado. Doctorado en Educación.
- Morse, J. M. (2003). *Asuntos Críticos en los Métodos de Investigación Cualitativa*. Colombia: Editorial Universidad de Antioquia.
- Negroponte, N. (2000). *El mundo digital*. Barcelona, España: Ediciones B.
- OEI (2014). *Miradas sobre la educación en Iberoamericana 2014. Avances en las Metas Educativas 2021*. Madrid, España.
- Ortiz S., L. M. (2013). Cuerpos e identidades on line: construcción de identidades corporales en el chat. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 15(2), 302-309. Recuperado en 18 de Noviembre de 2014, de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-412013000200012&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-412013000200012&lng=en&tlng=es).
- Padua, J. (1996). *Técnicas de investigación aplicadas a las ciencias sociales*. Distrito Federal, México: Fondo de cultura económica.
- Pérez K. (23 de enero de 2014). Retenidos más de 30 estudiantes por alteración del orden público. *Notitarde la costa*, p.42.
- Pignotti, L. (1973). *Nuevos signos*. Valencia, España: Editorial Fernando Torres.
- Real Academia Española [Diccionario en línea]. Disponible en el sitio Web de la Real Academia Española, <http://www.rae.es/rae.html>.

- República Bolivariana de Venezuela Presidencia. *Proyecto Nacional Simón Bolívar. Primer plan socialista. Desarrollo económico y social de la nación 2007-2013*. Caracas, Venezuela.
- Rodríguez, G., Gil F., J., & García J., E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa* (2a. ed.). Málaga, España: Aljibe.
- Rodríguez, N., & Pineda, M. A. (2003). *La experiencia de investigar* (2a. ed.). Valencia, Venezuela: Papiro y Predios.
- Rojas V. R. L., Beth T. R., & Arapé, E. (2001). *Postmodernidad: lógicas organizacionales, lógicas tecnológicas*. En Lanz, R. (Comp.), *Organizaciones transcomplejas*. Imposmo. Conocit. Caracas, Venezuela: Sentidos.
- Rowlands M. (2009). *El filósofo y el lobo*. Barcelona, España: Seix barral.
- Rusque, A. M. (1999). *De la diversidad a la unidad en la investigación Cualitativa*. Caracas, Venezuela: Facultad de Ciencias Económicas y Sociales UCV. Vadell Hermanos Editores.
- Sabato E. (2001). *La resistencia*. Buenos Aires, Argentina: Seix Barral.
- Sabino, C. A. (2000). *El proceso de investigación* (9a ed.). Caracas, Venezuela: Panapo.
- Sanabria, F. (2012). De lo religioso a lo virtual. Explosiones del imaginario y recomposición del creer hoy. *Revista colombiana de antropología*. Recuperado de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0486-65252012000200011&Ing=en&ting=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0486-65252012000200011&Ing=en&ting=es)
- Sandín E., M. P. (2003). *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. Madrid, España: Editorial Mcgraw-hill/Interamericana de España S.A.U.
- Santos M. A. (2008). *Hacer visible lo cotidiano: Teoría y práctica de la evaluación cualitativa de los centros escolares*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Serrano A. J. (2004). *La cybervida de Pedro: de lo digital a lo real*. Manuscrito inédito.
- Serres M. (1995). *Atlas*. Madrid, España: Cátedra.

- Shutz A. & Luckmann T. (1973). *Las estructuras del mundo de la vida*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: a learning theory for the digital age*. *International journal of instructional technology & distance learning*. Recuperado de [http://www.itdl.org/journal/jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/journal/jan_05/article01.htm)
- Strauss, A. & Corbin, J. (2002). *Bases de la Investigación Cualitativa, técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada* (E. Zimmerman Trad.). Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia.
- Tamayo M. (2001). *El proceso de la investigación científica* (4a. ed.). Distrito Federal, México: Limusa.
- Tendencias digitales (2006). *Indicadores de penetración y uso de internet en Venezuela*. Recuperado el 12 de noviembre del 2011, en [http://www.slideshare.net/Tendencias\\_Digitales/Indicadores\\_de\\_penetracion\\_y\\_uso\\_de\\_internet\\_en\\_venezuela\\_2006](http://www.slideshare.net/Tendencias_Digitales/Indicadores_de_penetracion_y_uso_de_internet_en_venezuela_2006).
- Tendencias digitales (s.f.). *Presentations*. Recuperado el 12 de noviembre del 2011, en [http://www.slideshare.net/Tendencias\\_Digitales/presentations](http://www.slideshare.net/Tendencias_Digitales/presentations)
- Ugas F., G. (2015). *Cuestiones de método\logía y epistemología*. Caracas, Venezuela: Taller de Estudios Epistemológicos en Ciencias Sociales.
- Unesco (2001). *Análisis de prospectivas de la educación en la región de América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile, Chile: Andros.
- Unesco (2014). Informe de seguimiento de EPT en el mundo. *Enseñanza y aprendizaje: lograr la calidad para todos*. Paris, Francia.
- Unión Internacional de las Telecomunicaciones (2006). *Digital.life. ITU Internet report 2006*. Geneva.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado (2001). *Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales*. Caracas, Venezuela.
- Ursua, N. (2014). <<e>>-Epistemología: un desafío y una respuesta filosófica al mundo digital. *Revista Internacional de Filosofía*, 61, 55-74. doi: 10.6018/daimon/155871

- Valera, F. (2000). *El fenómeno de la vida* Santiago de Chile, Chile: Dolmen.
- Vattimo, G. (2006). *Introducción a Heidegger*. Barcelona, España: Gedisa.
- Vexliard, A. (1970). *Pedagogía comparada métodos y problemas*. Buenos Aires, Argentina.
- Villarroel G. (2007). *Construcción de relaciones digitales. Un análisis del discurso*. Caracas, Venezuela: Vicerrectorado académico de la Universidad Central de Venezuela.
- Walcott, H. F. (2003). *Mejorar la escritura de la investigación cualitativa*. (E. Zimmerman Trad.). Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia.

## **Anexos**

**Formato de notas de campo**

<b>FORMATO DE NOTAS DE CAMPO</b>	
<b>Estudio</b> <b>Investigador</b> <b>Actividad</b> <b>Tema</b> <b>Código</b> <b>Fecha</b> <b>Lugar</b> <b>Hora</b> <b>Duración</b> <b>Actores sociales</b>	<b>Epistemología de lo virtual</b> <b>Antonio Serrano</b> <b>Observación</b>
<b>Frecuencia de aparición del tema</b>	
<b>Descripción posterior de lo observado</b>	
<b>Otredad, juicio de los observados</b>	

**Formato de ficha de entrevista**

<b>FICHA DE ENTREVISTA</b>	
Estudio	<b>Epistemología de lo virtual</b>
Investigador	<b>Antonio Serrano</b>
Actividad	<b>Entrevista</b>
Código	
Fecha	
Lugar	
Hora	
Duración	
Equipo utilizado	
Informante	
Tipo de Informante	
Característica del Informante	
Observaciones	

## Descripción de grabadora digital



- Record files using the MP3 file format for playback on a PC and other audio devices.
- 1 GB built-in flash memory<sup>1</sup> stores up to 290 hours<sup>4</sup> of voice-quality audio in LP mode or up to 16 hours<sup>4</sup> of MP3 music.
- Direct USB connection<sup>2</sup> allows you to plug the voice recorder into a USB port on your PC, eliminating the need for cables.
- Drag-and-drop file transfer makes it easy to transfer files between devices -- without the need for additional software.
- PC data storage lets you store up to 271 songs<sup>3</sup>, or use the voice recorder as a USB drive to transfer personal files between PCs.
- Selectable microphone sensitivity (Hi/Low) helps you effectively record different situations, such as individuals or group meetings.
- Digital Pitch Control allows playback of recorded audio at slower or faster than normal speed.
- Voice Operated Recording (VOR) stops the recording during silent pauses and begins recording again when the conversation resumes.



**SONY**  
make.believe

## ICD-UX70

Digital Voice Recorder

### Features

- **M/P3 Stereo Recording and Playback** Allows you to playback up to 10 hours of M/P3 files<sup>1</sup> and record using the M/P3 file format.
- **USB Direct Connection<sup>2</sup>** allows you to plug your voice recorder directly into a USB port on a computer or hub, eliminating the need for cables.
- **Flash memory 1GB Built-in Flash Memory<sup>3</sup>** uses a high capacity IC chip, which may be recorded over and used again and again with distortion free clarity.
- **Recording time** Up to 290 hours<sup>4</sup> recording time in LP mode gives you plenty of time to record everything you need.
- **Drag & Drop File Transfer** allows you to easily drag files from your PC right to the voice recorder, no software is required. Supports HiSpeed USB.
- **Voice Operated Recording (VOR)** stops the recording during silent pauses, saving valuable recording time, then begins recording again without missing a single syllable because of the digital buffer.
- **Digital Pitch Control** Digital Pitch Control and A-B Repeat allows recordings to be heard at slower than normal speeds without distortion to facilitate transcribing and editing, or at faster than normal speeds to move quickly to a desired portion.
- **Microphone Sensitivity** enables you to record different situations, from group meetings to individuals, more effectively.
- **PC data storage** No PC application software required
- **Supplied accessory Stereo Headphones** supplied
- **Compatible with:** Compatible with Dragon NaturallySpeaking®, Preferred Legal Medical®, professional voice to print software, Windows/MAC compatible
- **5 Recording Modes** LP/SP/STLP/STSP/ST gives you plenty of time for recording. LP Mode: 290h 10m, SP Mode: 72h 30m, STLP Mode: 48h 20m, STSP Mode: 18h 5m, ST Mode: 12h 5m.

### Specifications

#### General

Function: Switch: Rec/Pause, Cue, Review, Stop, Play/Stop

#### Convenience

Operation Controls: Record/Pause, Stop, Forward, Play/Pause, Rewind, A-B Repeat

### Hardware

LCD: Display: Alarm, Connecting, Hold Mark, ST/STSP/STLP/SP/LP/Mode, Voice Operated Recording, Title and Artist name/ID3 tag, Back Light, File Number, Folder, Full On-matrix Display, Mic Sensitivity(R/L), Memory Remain, Repeat, Play/Remain Time, Erase, Battery Remain, Date & Time, Rec Date/Time, Title/ID3 tag  
Speakers: Inner Speaker: 1.0cm

### Power

Battery Life (Approx): Record: 12hrs, Play: 34hrs

### Inputs and Outputs

Headphone Jack, Earphone Jack, Mic Jack, USB  
Output(s): Max: 90mW

### Memory

Memory Size: 1GB<sup>1</sup>

### Dimensions

Weight: 1.7oz (48g) (incl. 1 AAA battery)  
Measurements: 1.35 x 3.8 x 0.52" (34.4w x 99.0h x 13.4d mm)

### Supplied Accessories

AAA Alkaline Battery (1)  
Stereo Headphone  
USB Extension Cable

### Optional Accessories

MC  
Active Speaker

UPC Code: 027242723870

1. Storable memory: ~1,000,000 bytes, a portion of which is used for file management functions, with 48h of file recordings. Data is not to be space when deleted with the delete key.
2. Not to be used with USB 2.0 connections system because with each connector is a different color.
3. Storage capacity is based on MTF (not formatted) all 1GB. Excluded on file management program.
4. Recording time varies approximately and may vary based on recording format.
5. Not with weight and measure on each approximately and may vary.

© 2008 Sony Electronics Inc.

Reproduction without Sony's prior written permission is prohibited. All rights reserved. Sony is not responsible for any damage to your computer or other electronic equipment if the device is used with other cables. Features and specifications are subject to change without notice. Not with weight and measure on approximately.

Please visit the Dealer Source for current information at  
[www.sony.com/dealersource](http://www.sony.com/dealersource)



Comprar por categoría ▼

Todas las categorías ▼

[Volver a los resultados de búsqueda](#) | Anunciado en la categoría: [Artículos electrónicos](#) > [Artefactos y otros sistemas electrónicos](#) > [Grabadoras de voz, dictáfonos](#)



Pasa el cursor sobre la imagen para ampliarla




### Sony Ic Recorder Plata 1.5 V AAA Icd-ux71 Stereo Digital Mp3 récord de 1

Estado del artículo: **Usado**  
*"Scratched on the back due to wear and tear, but all of the words and functionality works like a new"* [Más información](#)

Tiempo restante: 11h 19min 30s [Ver a tu ritmo](#)

Oferta inicial: **US \$19.99** [ 0 ofertas ]

Introduce un \$19.99 o más

Precio: **US \$59.99**

[¡Cómpralo ahora!](#)

[Agregar al carro de compras](#)

- [Agregar a Lista de favoritos](#)
- [Agregar a colección](#)

Envío: Es posible que no se hagan envíos a Venezuela - Para conocer las opciones de envío, lee la descripción del artículo o [contacta al vendedor](#) | [Ver detalles](#)  
 Ubicación del artículo: [Irrem, Utah, Estados Unidos](#)  
 Realiza envíos a: [Estados Unidos](#)

Entrega: [Varía](#)

Pagos: [PayPal](#) | [VISA](#) | [MasterCard](#) | [Discover](#) | [American Express](#)  
 Procesado por PayPal

Devoluciones: No se admiten cambios ni devoluciones, pero el artículo está cubierto por el programa [Devolución de tu dinero de eBay](#).

Garantía: [eBay DEVOLUCIÓN DE TU DINERO](#) | [Ver detalles](#)  
 Recibe el artículo que compraste o te devolvemos tu dinero.

## Descripción del software TalkTyper




Free speech to text dictation software in a browser.











Buy



Buy

[Mostrar texto original](#)

### Acerca TalkTyper

TalkTyper ofrece reconocimiento de voz totalmente gratis. Hace dictado de voz disponibles libremente "el resto de nosotros". Cualquier persona con un ordenador puede usarlo. Es por eso que lo hicimos!

TalkTyper convirtió en el primer posible cuando Google presentó *entrada de voz* en la versión 11 de su navegador Chrome. La entrada de voz es algo revolucionario. Antes de eso, casi todo el mundo tenía que escribir para introducir cualquier información en un campo en el navegador. Entrada de voz cambia todo eso - que le permite hablar en lugar de escribir!

Entrada de voz es algo más que una novedad. Algunos pueden optar por usarlo porque *prefieren* a escribir. Pero muchos lo utilizará, ya que *no pueden* escribir. Niveles de entrada del habla del campo de juego. Se permite a cualquiera crear texto en un ordenador, independientemente de la mayoría de las discapacidades físicas, independientemente de la dislexia o disgrafía, independientemente incluso de la alfabetización. Si usted puede hacer clic en un botón y hablar, se puede escribir en un ordenador. Incluso los niños pueden hacerlo!

TalkTyper permite crear texto para cualquier propósito. Ahora puede hablar para escribir documentos, crear mensajes de correo electrónico, blogs, mensajes de twitter - lo que sea.

### Cómo funciona

Haga clic en el icono de micrófono y empezar a hablar. Dictar alrededor de una frase a la vez. Cuando se reconoce la voz, aparecerá en rojo.

Si quieres escucharlo, haga clic en el icono del altavoz.

Si su discurso no fue reconocido correctamente, haga clic en el botón de Alternativas para ver otros 'reconocimientos', o simplemente vuelva a intentarlo. Si el texto está bien, haga clic en el botón Aceptar, y su texto se agrega al cuadro en la parte inferior.

Cuando hayas terminado, haz clic en el botón Copiar y luego pegarlo en el documento, correo electrónico, blog, o tweet! (Si el botón de copia no funciona para usted, recuerde que el acceso directo para la copia es "Ctrl-C")




Buy



Buy

[Inicio](#)
[Sobre](#)
[Alternativas](#)
[Privacidad](#)
[Créditos](#)

[العربية](#)
[中文 \(简体\)](#)
[中文 \(繁體\)](#)
[English \(US\)](#)
[English \(GB\)](#)
[Français](#)
[Deutsch](#)
[Italiano](#)
[日本語](#)
[Português](#)
[Pycckий](#)
[Español](#)

**Ficha de la entrevista: ENTRSVJ**

FICHA DE ENTREVISTA	
Estudio	Epistemología de lo virtual
Investigador	Antonio Serrano
Actividad	Entrevista
Código	ENTRSVJ
Fecha	Martes, 11 de Mayo del 2012
Lugar	IUT. Puerto Cabello; Departamento de Metalurgia
Hora	09:23 am
Informante	Estudiantes #1 y #2
Tipo de Informante	#1 Redes sociales y #2 Video Juegos
Característica del Informante	El informante #1 establece relaciones a través de servicios de mensajería asincrónico y sincrónico en redes sociales con el computador. El informante #2 utiliza el computador con fines lúdicos
Duración	49 minutos 58 segundos
Equipo utilizado	Reproductor Mp3 Marca Sony, Modelo: IC recorder ICD-UX70
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista realizada en su lugar con acceso público moderado, departamento académico, había poco ruido, y ocurrió una interrupción al final de la entrevista</li> <li>• Se utilizó el Software TalkTyper</li> <li>• La transcripción se realizó en tres tiempos:             <ol style="list-style-type: none"> <li>8. El día 07/07/12 desde las 3:10 pm a 3:23 pm</li> <li>9. El día 07/07/12 desde las 4:54 pm a 5:58 pm</li> <li>10. El día 08/07/12 desde las 10:26 pm a 11:28 pm</li> <li>11. El día 10/07/12 desde las 12:14 pm a 01:51 pm</li> <li>12. El día 10/07/12 desde las 4:40 pm a 06:08 pm</li> <li>13. El día 10/07/12 desde las 11:20 pm a 12:00 pm</li> <li>14. El día 11/07/12 desde las 12:00 pm a 1:15 am</li> </ol> </li> <li>• Total de tiempo de transcripción 7 horas 19 minutos</li> <li>• El informante #1 hablaba de forma acelerada lo que dificultó la transcripción</li> </ul>

**Transcripción de la entrevista: ENTRSVJ**

- 1 #Antonio Échame el cuento que me estabas contando ahorita
- 2 #1 Yo estaba estudiando del primero al cuarto, yo tenía que hacer las tareas con el  
negro y en casa
- 3 de Joel ¿te acuerdas? Nosotros íbamos pa la belisa
- 4 #Antonio ¿Yo te di clase de que, de matemática?
- 5 #1 Matemática dos integrales no se acuerda que yo le hice el proyecto todo, el  
proyectico ese del
- 6 sólido, nosotros teníamos que ir a casa de Joel para hacer todos los trabajos y casi  
que dormíamos
- 7 allá y tampoco hacíamos nada, bueno yo estuve del primer hasta el cuarto sin internet  
en la casa, yo del
- 8 primero al cuarto todas mis materias las pase y ya para el quinto semestre yo entré a  
trabajar en
- 9 una empresa que ameritaba tener Internet en mi hogar, antes de comenzar el quinto  
yo en vacaciones
- 10 entre a trabajar en agosto en en un trabajo, valga la redundancia, que ameritaba tener  
Internet en mi
- 11 hogar porque yo tenía que hacer gestiones de cobranza y broma y en la talde yo tenía  
que reportar por el
- 12 programa de la empresa, y yo y yo eso fue en el cuarto yo tenía mi internet y broma,  
cuando yo entré
- 13 pal quinto yo quedé sin el trabajo, ya yo ahorita en el quinto quede sin el trabajo y me  
quedó el
- 14 Internet y mi papá me siguió pagando el Internet, era tanto el ocio, sin nada que hacer  
en la talde yo
- 15 llegaba y en la talde me iba jugar y que se yo y en la noche: ah yo voy a estudiar  
ahorita y me metía
- 16 en facebook, y seguía: un ratico más media hora y así se hacía las doce , once de la  
noche, doce,
- 17 una de la madrugada seguía en facebook, seguía en twitter, seguía y lo que menos  
hacía era investigar,
- 18 investigaba pero no, no; te perjudica mucho pues, pol que pol lo menos cuando yo  
tenía el trabajo
- 19 coño uno tiene tiempo ocupao, noo estoy trabajando, yo tenía que cerrar el facebook  
tenía que cerrar
- 20 todo para poder trabajar, entonces empezaba a estudia y me acostaba talde  
estudiando, pero después no
- 21 tenía nada que hacer, el ocio
- 22 #Antonio Es decir tenías el Internet pero no tenías el trabajo

23 #1 Si, eso fue lo que me llevó a que me quedaran dos materias de siete que veía,  
pero te quita  
24 mucho tiempo chamo

25 #Antonio ¿Y por qué? ¿Qué haces en Internet?

26 #1 Eso es lo que yo no entiendo, porque a veces yo estoy así y yo digo: voy a cerrar,  
yo paso todo  
27 el día, todo el día en la computadora, a mí me dicen cibernético por la casa (risas)  
abra, agregue mi  
28 cuenta de facebook pa que usted vea, pasa 24 horas del día conectada, yo no apago  
la computadora  
29 #2 Nunca la apaga

30 #1 Pregúntele a éste, éste necesita hablar conmigo y se conecta, (pausa) yo soy muy  
obsesiona a la  
31 computación yo paso todo el día metió en facebook pero que sí investigando, a mí me  
gusta leer  
32 mucho, yo leo mucho, yo leo mucho bromas de artículos y lo que más me apasiona,  
lo más que leo son las  
33 bromas de depolte eso me quita bastante tiempo, porque yo leo casi todas las  
noticias, el periódico que  
34 más le... leo es un diario español y es de fútbol, como lo que me gusta más que todo  
es el fútbol, ahí  
35 pasan todo lo que pasa en relación del fútbol, si es posible leo todo los artículos en un  
día.

36 #Antonio ¿A qué hora te metes?

37 #1 Desde que me paro, yo apenas me paro, bueno lo primero que hago es prender la  
computadora o  
38 prender el monitor porque la computadora siempre está prendía, yo lo que hago es  
apagar el monitor, el  
39 facebook es lo primero que abro (risas). Yo abro facebook, twitter, el correo lo revisó  
a ver si me  
40 han mandado algo, que se yo. Yo tengo dos cuentas de correo pero uso una, yo  
tengo gmail y Hotmail,  
41 pero uso nada más la de hotmail pues, gmail nunca la he usado y yo abro el correo a  
veces porque mando  
42 el currículum a las empresas a ver si me responden pues (pausa), entonces, pero  
abro facebook,  
43 twitter y después que revisó todas mis redes sociales, nooo, me quedo ahí por el ocio  
paso todo el día ahí,  
44 si no estoy haciendo nada, no puedo investigar nada paso todo el día en el facebook,  
comentando y  
45 haciendo broma

46 #Antonio ¿Y no estudias?

47 #1 (Risas). Y no estudio, yo soy tan, tan, tan es tanto el ocio que prefiero pasar todo  
el día  
48 conectado y y y deajo pa estudia en la noche, ¿por qué? porque ya en la noche no hay  
nadie conectao no  
49 tengo con quien chatear, no tengo nada que hacer, nadie me va a molestar y esa es  
la hora que agarro pa  
50 estudia, después de las once doce hasta la hora que termine pues, en estos días  
terminé haciendo la  
51 broma del proyecto a las cuatro, me paré a las seis pa vení a entregarlo, pero es que  
no estudio, en  
52 la noche es que no te molestan, por lo menos mi sobrinito es muy necio, para yo  
estudiar en el día  
53 tengo que cerrarle la puerta, y el facebook me llama, (cambia tono de la voz, como  
de misterio) facebook  
54 facebook (risas)

55 #Antonio ¿El facebook te llama? ¿Cómo que te llama? ¿Eso tiene algún timbre o algo  
que te avisa?

56 #1 Porque si tú lo abres empiezan las mujeres a escribirte, entonces, coño, entonces  
te pones a  
57 escribir mejor, uno no sabe que puede salir de esa conversación, sale muchas cosas  
oyó!, un poco de  
58 amiguitas que uno tiene

59 #Antonio ¿Pero has conocido novias por ahí?

60 #1 Si, hubo una que primero la conocí fue en autobús (risas). En el cuarto trimestre  
yo tenía el  
61 trabajo y la computadora, y si tenía internet porque el trabajo lo ameritaba. Yo en el  
tercero no  
62 tenía computadora, por eso te digo: el mejor trimestre mío fue el tercero, ¿en el  
tercero fue que nos dio  
63 Oldys? (Pregunta dirigida a #2)

64 #2 Si

65 #1 Por eso le digo el mejor trimestre mío fue el tercero, porque yo no tenía nada que  
hacer en la  
66 talde, lo único que agarraban era la guía y los libros, casi todas las materias las pasé  
eximida, y  
67 después del cuarto compré la computadora y ahí no serví más (risas). Yo le digo a mi  
apa: usted me va a

- 68 tener que quitar la computadora ¿por qué? (simulando la pregunta del padre). Coño  
porque me quedó  
69 una materia y eso fue lo que. Él me dice bueno eso depende de ti, tu tas claro porque  
te quedó, ponte  
70 Tú las pilas, analízate tú mismo ve en qué fallaste, corrígete. Y yo le digo: corríjame  
usted a mí me  
71 da flojera.
- 72 #2 Lo que pasa es que él es fino pa saca cuenta, en cuenta
- 73 #1 Las materias de cálculo yo me las como
- 74 #2 Lo demás a él como que le da flojera
- 75 #1 A mí me da flojera estar haciendo tareas, trabajito
- 76 #Antonio Es decir, ¿tú mismo no te puedes poner control con eso de la Internet?
- 77 #1 Si, yo si le dije, yo tengo el televisor aquí y la computadora allá y no salgo de mi  
cualto, yo  
78 paso más tiempo en mi cualto que en cualquier otro lado, cuando me aburro me  
pongo a ver televisión,  
79 pero estoy pendiente de cualquier sonidito de la computadora y me paro a ver, el  
facebook emite un  
80 sonido cuando te llegan los mensajes, suena plin (imitación del sonido) y si no lo dejo  
abierto cuando  
81 sale la notificación se pone en rojo. Y se ve, no te digo pues, después que tuve  
internet eso me ha  
82 perjudicado duro, duro pero eso es falta de autocontrol chamo, porque si yo mismo no  
me auto controló  
83 yo tengo que meteme en facebook de seis a ocho, de seis a ocho es el promedio en  
que se la pasan para  
84 entrar todas las mujeres, de ese día, ocho me la paso conectao cierro el facebook,  
coño estudio un  
85 ratico hasta las diez once, y si me queda tiempo y tengo facebook sigo chateando o  
chateo en la talde,  
86 estudio en la noche o viceversa pues, pero no paso todo el día conectao y a veces  
no me da flojera  
87 estudia o a veces he estado conectao pero las conversaciones están muy interés...  
muy intensa pues y  
88 uno está chateando y broma o está jodiendo mucho y se le pase el tiempo y nada, ya  
son las doce y ya  
89 no queda chance de estudia, tienes sueño y cosas que ni te das ni cuenta pues.
- 90 Eso es como un vicio, tu sabes que los vicios uno no los controlas, eso es algo  
inevitable, no sé.

91 Mis hermanos y mi papá, cuando van a utilizar la computadora es que me despegan,  
del resto yo no me  
92 quito. Ha bueno cuando yo salgo pa fuera los muchachos están tan acostumbrao, por  
lo menos cuando  
93 están en la esquina, yo salgo pa la esquina un momentico y me dicen: tu papá te  
quito la computadora, se  
94 Calló el Internet, es lo primero que me dicen: ¿Se cayó el Internet verda? Y yo le digo:  
no, ¿por  
95 qué? Ah como estas aquí afuera, mi hermano tiene unas amigas y me dice: ahorita  
estaban hablando de ti,  
96 Todas esas bichas: naa! tu hermano si es cibernético, yo me conecto al medio día y  
ya esta conectao,  
97 me conecto en la tarde y está conectao, me conecto en la noche y esta conectao, me  
conecto en la  
98 madrugaa y está conectao (risas), a veces yo me voy pa la calle y dejó todo conectao,  
eso también es lo  
99 que pasa, a veces yo me voy a jugar fútbol, hacer depolte o estoy en una fiesta en la  
madrugaa y si  
100 mi hermano no sé, no entran en la computadora y no cierran el facebook yo no lo  
cierro, yo lo deajo ahí  
101 conectao.

102 #Antonio Imagínate tú la gente que tiene esos aparatos, por ejemplo (yo señalo el  
celular  
103 inteligente de #2)

104 #1 Yo tengo un aparato de eso y pasó todo el día conectao, todo el día ahí. Eso es  
una computadora  
105 poltátil

106 #Antonio ¿Tú te conectas a eso de internet también? (pregunta dirigida a #2)

107 #2 No, más que todo cuando no estoy trabajando, en la noche, las imágenes y las  
demás cosas no te  
108 la cobran por enviar.

109 #Antonio ¿Tú te imaginas con un teléfono de esos? (pregunta dirigida a #1)

110 #2 (risas)

111 #1 Toy en una fiesta y estoy conectao, mira llégate aquí a la fiesta. Eso de la  
computación  
112 perjudica más que lo que ayuda, los beneficios son muy pocos, nada más conocer  
chicas (risas)

113 #2 Hacer las tareas

114 #1 A bueno hacer los trabajos, bueno tú a veces investigas, por lo menos muchas cosas que a veces

115 estamos discutiendo, por lo menos palabras o cosas con los compañeros, entonces: que es esto!, bueno

116 chamo vamos a hacer una cosa dame cinco minutos, voy a la casa, investigo. Por lo menos en estos días

117 estábamos discutiendo, porque un chamo viene y dice: no vale le iba a dar un beso a la chama y

118 estaba un poco e gente y me dio corte, y le digo: no chamo, gente no se dice, se dice: pelsona, y entonces

119 después que yo le digo: estábamos discutiendo: no marico está bien dicho, que no!, y me quedé con la

120 broma; gente y fui y lo busqué en Internet, gente se refiere a un grupo de personas, una magnitud de

121 personas pues, y además estaba bien dicho, el que estaba errado era yo, pero me gusta eso pues, por

122 lo menos eso es lo que me gusta de Internet, cosas que yo no sé, confirmo con Internet.

123 A veces estoy ladillao en facebook, y digo: voy a investigar y no se me vienen nada a la mente,

124 nada verdad, pol lo menos yo estoy aquí y digo: voy a llegar y voy a investigar la vaina sobre el horno,

125 voy a investigar sobre esto, cuando llegó a la casa abro el facebook revisó y después que voy

126 investigar, nada, como que te bloquea esa verga, la computadora como que te bloquea, pa que nada más estés

127 metió en el facebook.

128 Eso distrae, a mí sí me distrae, las redes sociales pues, las redes sociales. Eso también depende

129 del uso, yo uso el facebook por jodedera, por lo menos como éste (se refiere a #2), éste tiene

130 facebook desde hace años, ni lo abre, nada, y él tiene computadora e Internet también, pero a él no le

131 impolta, no sé, no le gusta tanto.

132 #Antonio ¿Tú no utilizas eso con tanta frecuencia?

133 #2 No, yo lo que utilizo son videojuego, a mí lo que me gusta es jugar, eso sí es lo más que hago,

134 pero así nada más no, yo lo que hago es jugar videojuego, me metó en facebook lo necesario

135 #1 Él se conecta muy poco (pausa) yo tengo un compañero, que naguara, él es

- vicioso de la  
 136 computación, pero él ha aprendido pues, él sabe mucho de computación, programas  
 y de redes, el aprendió, si  
 137 por por su cuenta pues, él tiene panas de México, en facebook tiene agregada gente  
 en México, que son  
 138 hacker, gente que sabe pues, y a veces le pasan programas, le dicen: no te hagas  
 esto, o metete en tal  
 139 página para que aprendas esto, y él sabe pues, pero ese, las madrugadas de él son  
 para jugar online,  
 140 todas las madrugadas, ese se acuesta todos los días a la seis de la mañana y puro  
 jugando juegos  
 141 online. A mí no me gusta los videojuegos, yo no juego nada, nada.
- 142 #Antonio ¿Y tú lo que juegas en la computadora nada más?
- 143 #2 (Responde si con la cabeza)
- 144 #1 Dos casos diferentes
- 145 #2 No hay, no hay ningún caso diferente, lo único que me gusta, jugar
- 146 #1 A la final se pierde tiempo (risas de #1), yo pierdo el tiempo conversando con otra  
 gente, que  
 147 se yo, por lo menos el twitter, que el twitter, por lo menos cuando estoy ladillao me  
 pongo a esa  
 148 broma pues, los que comentan vainas yo le respondo y así formamos cadenas pues y  
 en facebook más que todo  
 149 yo lo uso pa jodedera, éste publica una foto y etiquetó las amigas, ellas comentan y  
 ahí seguimos la  
 150 cadena o a los panas, por lo menos a éste (#2) una guara yo lo tengo azul, todas las  
 fotos de  
 151 deportes, tengo muchos compañeros de Madrid y Barcelona, entonces yo agarro y  
 publicó una foto de jodedera  
 152 de deporte y los etiquetó a todos y empezamos la cadena, na que esto que aquello.
- 153 #Antonio ¿Por qué así, es que se comienza la cosa?
- 154 #1 Siiii, por lo menos una foto que diga, sale una foto de Messi y y una al lado  
 Cristiano de  
 155 rodilla, por decirte, y yo: unaa mira Messy es el mejor que tal... pin y empezamos a  
 discutir, empieza la  
 156 discusión por los comentarios, pol lo menos ayer ayer yo vi una película ¿tú no has  
 visto tres metros  
 157 sobre el cielo? (pregunta a #2) bueno yo vi la película ayer y me gustó mucho, busqué  
 la portada y la  
 158 publiqué pum! Etiquete unas amiga hice una foto y todo. La película es una película

- española, es así  
159 como de romance pues, esa película es calidad, una pareja que sufrieron y a la final,  
lo único que  
160 no me gustó fue, que no terminaron juntos, no fue la película normal, hay que hay  
(cambia tono de voz,  
161 imitando la voz femenina), pero tiene segunda parte, entonces yo monto la película y  
tal y la  
162 comenté, hice un comentario nada más de una frase que dijo el chamo en la película,  
naa, por eso se hizo  
163 una cadena un poco de amigas comentando, y ahí uno pierde el tiempo.
- 164 #Antonio ¿En la vida normal tú conoces full gente? (pregunta a #1) y ¿tu? (pregunta a  
#2)
- 165 #1 Yo sí, pero éste (señala a #2) es más asocial.
- 166 #2 Yo llego a mi casa a las seis y a las nueve ya dejé de jugar, yo juego nada más  
fútbol FIFA.
- 167 #1 Mi hermano es como éste(#2), mi hermano viene él abre facebook 10 minutos,  
revisa las  
168 notificaciones, cierra el facebook, voy a buscar la broma que me acordé de esto (con  
voz diferente imitando al  
169 hermano), ya, en 20 minutos él hace todo lo que va hacer en la computadora y en las  
otras cinco horas  
170 jugando fútbol.
- 171 #2 Yo juego la versión 2012
- 172 #1 Nosotros tenemos la versión 2011, ya salió la 2013, ya están los demos, están los  
demos na más,  
173 están los demos en España, aparecen los venezolanos, Arango.
- 174 #2 Uno los puede actualizar, colocar jugadores nuevos en línea, yo compro una  
copia, mi máquina  
175 tiene (pausa) yo no me acuerdo, lo que si tiene es una buena tarjeta de video
- 176 #1 Lo que más que piden es una tarjeta de video, con una buena tarjeta de video  
corre cualquier  
177 juego
- 178 #2 Lo que hay que tener es el último sistema operativo, y una buena tarjeta de video  
para que corra  
179 bien

180 #Antonio ¿Yo pienso que la gente que juega es diferente a la gente que se mete en redes sociales?

181 Antes la gente que leía y amanecía leyendo tú podías saber que era lector porque tenía los ojos rojos.

182 ¿Pasará algo parecido ahora?. Hay un caso de una muchacha que por facebook y por teléfono habla con

183 su príncipe azul, lo ama, pero cuando se ven en persona, que se reúnen, se siente aburrida.

184 #2 Por lo menos, por lo menos el caso del hombre, uno por Internet dice muchas cosas que en persona

185 uno se cohíbe decirla, por lo menos por el facebook dice cualquier cosa y le propones cualquier

186 cosa, si te rebota y te dice no, no, normal, cierras la ventana y buscas chatear como otra, la ignoras,

187 pero en persona pega más que te digan las vainas porque da como bronquita, entonces a uno no le gusta

188 quedar mal y se cohíbe decir cosas, uno primero empieza a pifia, que empieza a decir bromas, en

189 cambio no por Internet uno es más volao, yo soy más volao, empieza a decir de todo. A lo mejor a la chama

190 le gusta que le hablen claro y a lo mejor él chamo no le dice nada, pero por facebook le dice de

191 todo y cuando está en persona le da pena decirle las vainas pues. A lo mejor la chama está esperando que

192 la invite a algo, le proponga algo, le haga una propuesta buena y no le hace nada, esta picaaa!

193 (risas)

194 #2 A lo mejor, uno en Internet siente más confianza

195 #1 Más seguro, nadie se entera, ese es el limbo, nadie se entera, a menos que ella lo publique

196 (risas). Claro, como quien dice: el orgullo queda intacto, no pasó nada, esa es una más pa la cuenta,

197 borrala. En ese mundo, en ese mundo todo vale, vale hasta escribir mal, se vale todo.

198 #Antonio Fíjate que hasta el 2009 no existía facebook.

199 #1 ¿Eso tiene cuanto?, (pausa calculando) cuatro años.

200 #2 Antes era Messenger

201 #1 Si, antes era Messenger, ahí es más chulo, porque le pasas la foto y broma, la

202 camarita y la  
vaina.

203 #Antonio ¿El Messenger es mejor que el facebook?

204 #1 Pa convelsea así intensamente, yo en Messenger con la chama nos pasamos  
imágenes y todo, íntimas,  
205 eso es rapidito pues, y si pones la Cámara, se hacen propuestas más intensas, poco  
a poco. En  
206 cambio en el facebook no se puede. En el facebook todo el mundo se entera de todo,  
es mucha paja, en  
207 cambio el Messenger es más privado, porque el Messenger es puro pa chatear, el  
riesgo es para  
208 relacionarse, todo lo que tu hagas lo va a ver todo el mundo, en cambio el Messenger  
es una broma que es puro pa  
209 chatear, de tú a tú y ya, no se puede estar publicando ni haciendo comentario nada,  
lo que hace es  
210 puro chatear, en el facebook chat, sal una broma para hacer video llamadas, pero yo  
nunca lo he usado  
211 esa verga, como no tengo cámara. Esa vaina la modificaron ahorita, tu sabes que tú  
abres el chat y  
212 sale el nombrecito arriba, yo antes le daba normal ahí y se cerraba, ayer yo le daba  
ahí y se ponía el  
213 perfil de la chama, pero me di cuenta que si le das al nombre, ya lo actualizaron, si le  
das el  
214 nombre se pone el perfil, yo naa, ahora tengo que darle por un laito en un esquinita  
donde no diga nada  
215 pa que se pueda minimizar, son más necios!. Igual el twitter lo cambiaron todo, yo  
tenía como dos  
216 semanas sin abrir el twitter y cuando lo abro: que pasó aquí vale!, na la vaina pa este  
lao esto pa ca,  
217 todo modifícao, eso lo van actualizando todo el tiempo, por lo menos la vaina de la  
bibliografía del  
218 facebook, casi nadie le gusta eso, yo si la pongo, yo pongo mi foto de portada.

219 #2 Eso aparece solo!

220 #1 No eso no parece sólo, eso hay que ponerlo, pero yo no sé hacerlo.

221 #2 Eso lo dice solo, foto portada.

222 #1 Mi apa, si le da buen uso al Internet. A él no le gusta nada, él se mete cuando va  
a investigar  
223 algo, él: préstame un momentico que voy a investigar, por lo menos en estos días un  
producto que  
224 estaban vendiendo ahí, lo escuchó por la radio pues, anota ahí (le dice él papá), yo lo  
anoto, ni paré

225 bola, yo anoté el producto, el nombre y ya, los teléfonos y las bromas que estaban  
 diciendo en la  
 226 radio, de repente cuando llegamos: dame un chance que tengo que hacer una broma,  
 y el papelito de la  
 227 broma, se lo di, fue a investigar el producto; qué tenía, de qué se trataba, para qué  
 era y todo sobre  
 228 producto, terminó y ya y se salió, ya averiguó lo que quería saber. Él lo usa si  
 necesita saber algo,  
 229 del resto no lo usa, ese es un viejo prematuro, 40 y pico, 48. Ese no sabe de  
 computadoras sino hasta  
 230 ahorita que yo estoy en la casa, bueno cuando yo la compré él no sabía, nada, nada,  
 yo poco a poco  
 231 es que le he ido enseñando, bueno aprende más rápido que mis dos hermanos, mis  
 dos hermanos tienen 26  
 232 y el otro tiene 20, y esos son más bruto, no preguntan nada, todo el tiempo tengo que  
 estar  
 233 haciéndole todo, no saben nada, no saben utilizar Word, no saben abrir el correo, no  
 saben eee, a mí me gusta  
 234 mucho la cibernética, yo ahí he aprendido uf, google tiene todo esa vaina, Yahoo  
 respuesta, o  
 235 tutoriales, youtube tiene tutoriales

236 #2 Uno busca tal cosa, y se lo explican paso por paso

237 #1 Claro, en el facebook, en el facebook está por facebook chat tú lo que puedes es  
 escribir, y yo,  
 238 unos pana de México me agregaron a un grupo, me agregaron un grupo, en el grupo  
 publicaban imágenes,  
 239 y yo: verga chamo como hacen ustedes para publicar imagen, y el pana: eso es por  
 código, y broma y  
 240 tal, y yo: pero ¿cómo es eso?, no que tal... eso no se dice. Tú sabes que en las  
 conversaciones tú vas  
 241 puro escribiendo los mensajes, es como que si mandarás un mensaje multimedia con  
 una imagen pues, y  
 242 eso no lo hace todo el mundo, es algo anormal es un truco del facebook, entonces yo  
 digo: verga me  
 243 quede con incógnita, entonces de repente. En el muro se puede montar fotos, pero en  
 el facebook chat lo  
 244 que se hace es puro escribir, entonces yo por la ventanita del chat, vengo yo  
 hablando con el pana,  
 245 agarre youtube: tutoriales para crear código con facebook chat, taz y me salió un  
 video, no que tiene  
 246 que ir a esta página, mete este link, ellos ponen los link y todo, agarran la página y la  
 cortan en  
 247 tanto pedazos y entonces la página le copias esto pum pum, agarre y le mande un  
 imagen, toma!, no me  
 248 digas, que pa eso yo sé usar el Internet, que bien ya aprendiste(respondió el amigo),  
 y tal y pin, papa  
 249 quédese quieto!, aprendí, hice un poco e vaina, cree una página en el facebook y  
 subo todas las

250 imágenes que tengo cada vez que creó una imagen, cuando yo no tengo nada que  
 hacer me pongo a crear una  
 251 imagen, ah voy a crear un imagen que diga hola, creó los códigos, los puntos y y  
 cuando esté chateando  
 252 con la persona le monto la imagen y la bicha queda, como hacen eso (imitando un  
 tono de voz  
 253 femenino) y tal y pin, aquí está mi página, si quieres aprender, sólo copias y pega el  
 código que está en la  
 254 imagen, métela en el facebook y la mandas. Yo a veces, por lo menos, hay un  
 truquito, tu abres el  
 255 link de ella, el perfil y en el link sale un código, en el link del facebook de ella, en el  
 perfil  
 256 sale un código del facebook de ella entonces agarró el código, lo copio, lo encierras  
 entre corchetes,  
 257 entre dos corchetes y y mandas y sale la foto del perfil de ella, entonces, a veces le  
 pongo a ella  
 258 una flechita le pongo al perfil de ella y él se quieren mucho y tal, pongo la foto mía  
 que salgan las  
 259 dos foticos, una guara que lindo (imitando un tono de voz femenino), las dejo locas.  
 Yo armo el  
 260 código y cuando, tu escribes el código, cuando lo envías aparece la imagen, yo soy  
 muy apasionado y yo  
 261 aprendo mucho, en estos días yo tenía un error, me estaba dando un error cuando  
 prendo la computadora,  
 262 agarre y me metí, error no se qué vaina doble C pam pam está bien, cerré, busque,  
 busque y leí, hasta  
 263 que conseguí una página loca, eso es; que esto, esto, esto, metete en  
 configuraciones, inicio  
 264 ejecutar.

265 #Antonio ¿Cómo sabes tú sino es un virus u otra cosa que te eche a perder la  
 computadora?

266 #1 Porque yo lo hago pues, si se me echa a perder la computadora, bueno lo intente.

267 #2 (Risas), Bueno en ese caso el antivirus ayuda, me bloquea la página

268 #1 Me bloquea la página pero no, en estos días estaba con un pana, y me estaba, yo  
 tenía la calpeta  
 269 del proyecto, yo tenía todo en la calpeta de proyecto, yo la quería bloquear para que  
 mis sobrinos y  
 270 hermanos, pero cuando la fui a bloquear tilde la vaina de ocultar, hay una opción que  
 es pa oculta,  
 271 y yo pam! y se ocultó, se me ocultó la calpeta y la buscó por todos lados y nada, no  
 me salía por  
 272 ningún lado, de repente, me voy a internet: que oculte la calpeta con el programa tal,  
 eso, métete en  
 273 winrar sí te aparece usa este, y yo buscando me metí en inicio, hacía todo y no me  
 daba y no me daba, y

274 yo: una guara, llegó un pana que sabe más, es el que yo le digo: chamo pero que  
hiciste y tall!, no  
275 marico, lo oculté con esto, ¿a dónde está la calpeta del programa? Buscamos la  
calpeta y de repente,  
276 tú abres winrar y aparecía la calpeta, en la vaina de winrar, que son los archivos  
comprimidos, salía  
277 la carpetica le daba y estaba bloqueada no la podía extraer, no podía nada, metete en  
esta página y  
278 me metí en una página que él sabía, preguntamos y broma, nos metimos en archivo,  
programas, el disco  
279 duro, buscamos la calpeta donde estaba, le dimos un icono que nos dijieron y ahí  
salía la broma y lo  
280 desbloqueamos, si salía todo lo que estaba oculto y lo que hacía era desocuparlo y  
volvió a aparece en  
281 el escritorio, pero son cosas que uno hace.

282 #Antonio ¿En cuál plataforma uno puede hablar con más de dos persona? Pero no  
como en el muro de  
283 facebook que todo el mundo ve.

284 #2 En un chat tú puedes hablar así

285 #1 Si se puede, si en los grupos, se crea un grupo y todo el que esté en el grupo  
tienes acceso a  
286 ese chat, es el chat del grupo pues, aparece una ventanita igual pero chatea todo el  
mundo todos,  
287 todos los que están en el grupo pueden chatear, pero cuando tú estás agregado al  
grupo y pones hola, te  
288 aparece la ventanita pum!, una sola ventana y ahí va escribiendo todo el mundo, y así  
en el Messenger,  
289 por eso es que me ladilla.

290 #2 Con todo el mundo ahí, a veces uno se vuelve loco

291 #1 Todo el mundo metido ahí, pun, pun, tu le agregas la cantidad de personas que  
quiera, yo estoy  
292 agregado a dos grupos, yo en los dos grupos bloquie el chat, porque eso me ladilla  
mucho chamo, a  
293 veces uno quiere conversa y está esa broma ahí o por lo menos como el Messenger,  
que tú, en estos días  
294 estábamos así, tú lo creas por ese instante, creas el grupo por ese instante, tú estás  
hablando con  
295 alguien y adjuntas persona, vas adjuntando a quién tú quieras, nosotros en estos días  
estamos como  
296 cuatro panas ladillaos nos pusimos a conversar todo y montamos un tripeo, pero eso  
tú lo vas creando en el  
297 mismo instante pero cuando cierras la ventana quita el grupo pues, no es un grupo  
fijo. En cambio

298 el facebook fijo, si tú quieres te sale, yo lo dejo para ubicar bromas en el grupo, uno  
va al muro del  
299 grupo y lo va a ver, pero por lo menos uno, por lo menos a mí me agregaron a un  
grupo, son puro  
300 vicioso de contra strike, y ese grupo ni lo tomó en cuenta, porque ese grupo lo que  
hace es publicar  
301 bromas, hablar y conversar de contra strike, yo no sé jugar esa verga, yo a veces  
juego con los panas,  
302 mato 5 y me matan 700 veces (risas), ese juego es el más campeón, hay  
campeonatos.

303 Tú tienes que jugar contra ángel (le dice a #2) tú estás jugando contra ángel, tú no  
has salido, te  
304 vas a asomar puf! Ya estás listo, no te deja ni salí chamo, nooo, yo creo que los  
bichos meten  
305 trucos, nooo, yo creo que pa eso usan claves, pa eso hay clave, un pana me dijo: no  
deje que la cree él  
306 pa ve si te va ganar porque cuando la crea tiene acceso a la clave, está uno que crea  
el mundo, y  
307 manda el código para que todos entren a su mundo, él elige el mundo, el mundo ya  
está creado, tan los  
308 mundos ya creados lo que haces es elegir. La chama que me agregó a su grupo de  
su contra strike, es muy  
309 viciosa, unaaaa, esas son una campeonas, en estos días me pelo una chama, entren  
que estoy ladilla, y  
310 yo: vamos entra, copio el código y entro, estaba ella sola con un chamo, entonces  
vengo yo me pongo  
311 con el chamo, muchacho nos dio una pela a los dos, y que: ay no me voy porque  
estoy aburrida nadie me  
312 gana, después público en el facebook: noo, estaba jugando con tal y tal, conmigo y  
con el chamo no  
313 me motivaban y tal me salí, y yo obstinao, esta coño e su ma, yo después y que: mira  
ángel, esta  
314 chama tal, mandé a ángel, y ángel le dio una pela, (risas de #2) y ahora publica y dile  
que yo te mandé,  
315 le dio una pela para que sea seria, no se la da de mojonía pues, así fue en estos días  
también un  
316 chamo, unos chamos de San Felipe están jugando, y uno me dice: entra, yo entro y  
me pongo con ellos, no  
317 me dejaban ni respira y yo obstinao, pero ese día estaba muy, muy, pero es que  
usaba hasta truco unas  
318 vainas, pero compraba unas almaduras, tu no le podías dar ni un tiro, me tenía  
arrecho y nooo, ángel  
319 se conectó, mira ángel entra y vamos a jugar tu y yo contra ellos!, noo, yo no mate ni  
uno pero ángel  
320 los mató como 700 veces, ese es mi respaldo cuando me están ganando en contra  
strike yo llamo a ángel,  
321 mira ángel: mata a ese desgraciao, naaa, el perdio toda su secundaria, su juventud,  
todo, jugando  
322 esa broma, claro, no estudió, dejó de estudiar por estar metido en un chat, ese no  
estudia, ese no nada,

- 323 ese se la pasa todo el día metio en la computadora, no hacen nada, la abuela lo mantiene.
- 324 #Antonio ¿Cuántos años tiene?
- 325 #1 Diecinueve veinte, llegó hasta cualto, no te digo pues en la secundaria él pasaba todo el día
- 326 metió en un chat jugando juegos online, jugaba rumbao, contra, tantra, un poco de juegos online todo
- 327 eso le gustaba, y ahí perdió, bueno el aprendió, repara los blackberry, le actualiza los software le
- 328 hace un poco e bromas así con la computación, si a él le llevan, teléfonos y bromas, desbloquea
- 329 teléfonos todo ese poco de bromas lo sabe hacer él y todo eso lo aprendió ahí pues en su mundo virtual, por
- 330 lo menos los programas, ese es quien me recomienda los programas por lo menos para descargar lo
- 331 videos, yo descargo videos de youtube, y él me dijo: noo instala este programa, él me lo llevo, lo
- 332 instalo, en estos días yo quería descargar una película: chamo donde puedo descargar una película, me mando
- 333 el link: métete en esta página buscas el nombre.
- 334 #2 Eso es un problema
- 335 #1 Yo no, es un compañero, entonces, me dio el link de la página descargué la película que fue la
- 336 que vi ayer que le dije ahorita, ese sabe mucho, yo le digo a él: chamo saca tu bachillerato y después
- 337 te pones a hacer cursos de computación tu sabes, y me dice: es que lo que me van a enseñar ahí yo lo
- 338 sé; tú lo sabes pero te certifican lo importante es que te certifiquen, tú lo sabes, él dice: yo fui
- 339 en estos días a hacer un curso de computación dure dos días y me vine, puras vainas básicas que yo,
- 340 noo, me da flojera, ya me las se de memoria, pero a ti no te interesa si lo sabe a ti lo que te
- 341 interesa es que te certifiquen el básico y después vas para el intermedio, pero yo le digo: saca tu
- 342 bachillerato y te vas a estudiar en cualquier instituto público, sacas el técnico en informática o broma de
- 343 esa, en electrónica. Pero él sabe.
- 344 #2 Él lo sabe, porque se lo hacen paso a paso
- 345 #1 Y es como yo le digo a él: él lo puede saber también pero en realidad lo que hay es que

- 346 certificar, porque si no, tú por experiencia propia no te van a tomar en cuenta, mentira.
- 347 #Antonio ¿Ustedes deben de saber? Ustedes supieron el caso de un chamo aquí en Santa Cruz que  
348 hackeo la página de cantv?
- 349 #1 ¿No fue un chamo 17 años?  
350 #Antonio Sí ese mismo es, son personas que pasan mucho tiempo en la computadora.  
351 #1 Él es así, eso fue lo que le pasó a él, él está muy entregado a eso, y no le daba y la cabeza no  
352 le daba para estudiar, él es así, él sabe hackear cuentas de facebook, la otra vez mi hermano se  
353 separó de la mujer y tuvo un problema por ahí por el facebook, y ellos le hackearon el el facebook a mi  
354 cuñaa, se eliminaron, toa verga, se lo hackearon le revisaron las bromas y le hackearon el correo, le  
355 hackea las vainas, él ha aprendido mucho y eso lo que le gusta él, vainas de hacker y guevonaa, y  
356 aprende bromas de esas.
- 357 #2 Él quiere ser como anonymous
- 358 #1 Bueno el ama anonymous, tu le habla a él de eso y él se palte.
- 359 #Antonio ¿Qué es anonymous?
- 360 #1 La cuen..., el grupo de hackers a nivel internacional pues, que han hecho barbaridades, le han  
361 hackeado las cuentas a la Sony a todo ese poco.
- 362 #2 Te amenazan, te vamos a hackear y eso es un peo
- 363 #1 Ahorita con la broma de la ley sopa, yo sé... un curso sobre la ley sopa, ellos estaban en contra,  
364 ellos hackearon la página oficial del FBI de los estados unidos, ellos hackearon esa cuenta y la  
365 tuvieron en su poder por 10 minutos, ellos hackearon nada más pa avísale que si seguían el proceso de la  
366 ley sopa, ellos iban a hackear y borrar todo, iban a dañar todos sus sistemas, ahora ¿cómo hicieron  
367 eso para hackear?. Bueno ahorita hay un programa de dos chamos que pertenecieron a anonymous, no le  
368 mostraban el rostro por cierto, pero ellos hicieron declaraciones y broma, de cuando

participaron en  
369 tal, eso es como quien dice, ellos son como, ¿cómo se dice?. Ahorita en un plan,  
ahorita vamos a  
370 hackear google, eso es mundial eso empezó una pero, ya tiene un grupo, ya tiene  
gente en Bolivia, en  
371 Ecuador, en todos los países del mundo, esos se comunican por redes, entonces pa  
entrar a eso me imagino él  
372 que vaya entrar a ese grupo, a él le falta mucho, el que este en anonymus es un  
sádico oyó, el que  
373 está en ese grupo es un sádico en computación, porque ahí tienes que saber de todo,  
bueno cuando  
374 hackean cuentas privadas así imagínese. Bueno ellos...

375 #2 Sin cambiarle la clave a un correo nada más, cuesta

376 #1 Él tiene, él tiene una página que se la pasaron unos panas de México y no me ha  
dado el link, él  
377 tiene el link, él lo pública en facebook por decirte, es una imagen, tu vienes abres la  
imagen y  
378 nada más con abrir la imagen él tiene, el link tiene otra broma a donde como que dice  
un servidor a  
379 donde le llega tu cuenta de twitter, tu cuenta de facebook con la clave, nada más con  
darle clic a la  
380 imagen o al juego, él por lo menos por facebook chat, no abras todo así, pregunta  
primero ¿qué es? y  
381 broma, yo le mando este link y tal, un juego y ellos cuando lo habrá le aparece la  
broma y me está  
382 mandando directamente su cuenta de facebook con clave, claro, él el otro día, él lo  
abrió todo el programa  
383 estaba un poco de cuentas de claves, mira estas son cuentas de gente que ha abierto  
esa broma,  
384 porque él pana que lo creó se lo paso a él por ende todo lo que él vea por allá  
también lo va a ver él y  
385 yo: una guevona es loco. Eso es como la, cuando tu estas metió una página y te  
salen ventanitas  
386 necias, ay la voy a quitar cuando tú le da a la equis se te aparece otra ventana, eso  
es así como eso, a  
387 lo mejor tú le está dando clic ahí y estas mandando tus datos a un servidor que no  
sabes que es, son  
388 bromas así. A mí me gusta mucho esa broma pero tampoco así tan allá a mí me  
gusta saber lo básico,  
389 eso es forzado. Ellos el año pasado anunciaron que iban a cerrar el facebook, yo  
tengo el video  
390 descargado y todo, porque ellos expusieron sus motivos, porque en facebook se  
vende la información, no sé  
391 qué y tal, pero no lo cerraron a la final, el día que ellos habían propuesto habían  
propuesto, por  
392 ejemplo cerrarlo el 5 septiembre facebook tuvo problemas ese día, quien no abrió en  
todo el día igual  
393 cuando la ley sopa, que hubo un día que no abrió wikipedia, google, facebook no

abrió nada, que fue el  
394 día, que fue el día de protesta, todos los servidores se pusieron en contra y no  
prendieron los  
395 servidor ese día, cuando la broma de ley sopa habían propuesto un mes sin prender  
los servidores, imagínate  
396 un mes sin Internet, nada nada

397 #2 Los bancos  
398 #1 Imagínate todas las pérdidas. Chamo esa vaina de la ley sopa iba a ser un caos  
399 #Antonio (Interrupción de una estudiante para hacerme una pregunta de matemática)  
Bueno muchachos  
400 muchas gracias, denme sus dirección de correo electrónicos para cualquier otra  
pregunta.

**Ficha de la entrevista: ENTAUG2**

FICHA DE ENTREVISTA	
Estudio	Epistemología de lo virtual
Investigador	Antonio Serrano
Actividad	Entrevista focalizada
Código	ENTAUG2
Fecha	Martes, 25 de Julio del 2012
Lugar	Cafetería
Hora	11:10 am
Informante	Augusto
Tipo de Informante	Asincrónico - sincrónico
Característica del Informante	Establece relaciones a través de servicios de mensajería asincrónico en redes sociales con el computador.
Duración	40 min 32 seg
Equipo utilizado	Reproductor Marca Sony, Modelo: IC recorder ICD-UX70
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista realizada en lugar de público, cafetería, había poco ruido.</li> <li>• Dificultad para la transcripción automática</li> <li>• Se utilizó el Software TalkTyper</li> <li>• La transcripción se realizó en cuatro tiempos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>15. El día 17/08/12 desde las 12:50 pm a 01:07 pm</li> <li>16. El día 17/08/12 desde las 10:08 pm a 11:40 pm</li> <li>17. El día 18/08/12 desde las 02:55 pm a 05:10 pm</li> <li>18. El día 18/08/12 desde las 06:24 pm a 06:48 pm</li> </ul> </li> <li>• Total de tiempo de transcripción 4 horas y 28 minutos</li> </ul>

## Trascripción de la entrevista: ENTAUG2

1 Antonio: En entrevista pasada, quedaron alguna cosa por aclarar, el proceso que sigue  
es detallar  
2 algunas cosas que quedaron vacías que todavía (pausa) que a pesar de que yo creo  
que es, a lo mejor no  
3 es la misma percepción tuya, entonces antes de asumir, yo cualquier otra cosa, yo  
prefiero  
4 preguntártelo a ti, a pesar de que las preguntas sean como obvias en el cuestionario,  
entonces fíjate. Te  
5 cuento más o menos que es lo que yo he tratado con esta investigación.

6 Augusto: A pesar de que yo he modificado mi comportamiento, eso es bueno que lo  
aclares

7 Antonio: ¿sí?

8 Augusto: Claro yo he modificado mi comportamiento, producto de lo que venimos  
hablando, yo he  
9 tratado, estoy tratando de mirar la vida, es más ya la miro de otra manera, de otra  
forma, o quizás más o  
10 menos, que ya quemé esa etapa, porque yo ahora estoy tratando de dedicarme a la  
música, yo agarré un  
11 pequeño lema que hice yo o conclusión a la que llegué yo: mientras más cosas buenas  
hagas menos  
12 chance tienes de hacer cosas malas, y menos tiempo para hacer las cosas malas,  
entonces dedicar el tiempo  
13 a cosas buenas para no tener tiempo para hacer sinvergüensuras, entiendes.

14 Antonio: Claro, interesante no, bueno tú me dijiste que fue a partir de una reflexión que  
tu  
15 tuviste, que te llevo a hacer esos cambios, pero mira agosto, a eso que tú hacías en  
Internet, ¿cómo  
16 denominaría tu a eso que haces en Internet?, si tu le quisiera poner un nombre que  
identificará eso

17 Augusto: Pero tú te refieres...

18 Antonio: Yo me refiero a ese proceso de meterte, de poder entablar una relación  
primero ahí con la  
19 persona y después llevarlo a lo real, ¿cómo llamarías tu a eso? Eso que se hace ahí

20 Augusto: ¿cómo lo llamaría? (pausa, pensando) lo que si, por la, por la, por la, por lo  
que yo he  
21 hecho esto es por desarrollar habilidades, por ese tipo de cosas, pero no por, por  
hacer algo

- 22 diferente a lo que la gente está haciendo o por crear algo, algo adicional a lo que ya se hace.
- 23 Antonio: Es decir, cuando tú dicen internauta, asumes que la persona navega, chatea,  
24 sabe de word,  
sabe de excel
- 25 baja videos por youtube, y cosas de esas pues, pero, yo quisiera colocar un nombre  
también la  
26 gente pueda relacionarlo a lo que tú haces, como una vida por ahí, a qué tu puedes  
relacionarte con otras  
27 personas.
- 28 Augusto: No sé Antonio, yo tendría, yo tendría que pensar en eso bastante, y quizás  
no le  
29 conseguiría un nombre, en este momento yo no te podría decirte.
- 30 Antonio: Tú sientes que es algo diferente, no sólo lo que tú lo haces sino que lo hace  
mucho gente.
- 31 Augusto: Quizás por lo que lo hago yo, quizá no es por lo que lo hacen los demás yo,  
yo, en esto he  
32 buscado desarrollar ciertas habilidades con respecto al, al, poder intuir, como que está  
pensando la  
33 persona, que en realidad, sí está siendo sincero contigo o no, está siendo sincero,  
darme cuenta por  
34 medio de la misma conversación por el mismo chateo, yo lo hice más que todo fue por  
eso por, por,  
35 desarrollar esas habilidades de poder, poder, conocer el conocimiento del ser  
humano, conocer esa  
36 parte dentro de la persona, más que todo, yo por aquí, por ese medio sin ser  
psicólogo, también he  
37 ayudado a bastantes personas, personas que me han dicho que tienen equis problema  
que le ha pasado algo,  
38 que han tenido tal rollo o, o, tal, entonces yo he buscado de darle ánimo a mucha  
gente, no a una  
39 sola, a mucha gente en diferentes casos, en diferentes casos, gente en Colombia,  
gente aquí mismo en  
40 Venezuela, para que vaya adelante con su vida, que sepan que en la vida pasa de  
todo y tú tienes que  
41 aprender a asumir, a pesar de que yo, yo, no me la sepa todas y que yo pudiera  
asumir que pudiera  
42 absorber y, y, salir adelante de ciertas situaciones en la que yo mismo doy consejo, de  
repente yo caería  
43 en una depresión quizás pueda quizás pues, pero a nivel de entender esa psiquis de la  
persona, si creo  
44 que, y, ido ahundando ahí, me he ido metiendo y ha sido quizá una de las razones, el

- entender el  
45 ser humano, ha sido una de las razones por la que yo me he metido allí, o no por la  
que yo me metí, yo  
46 no me metí con esa razón esa forma de pensar, fue el camino que agarré, fue el  
camino que agarré  
47 porque fue el que más me fue interesando
- 48 Antonio: Hay muchas frases que tu mencionas ahí, tu comienzas hablando refiriéndote  
a la acción de  
49 hablar, cuando lo que sucede es que escribes, ¿por qué crees tú que se produce esa  
asociación de  
50 hablar con escribir? o que diferencia para ti es hablar en Internet o hablar en persona,  
llega el momento  
51 en que uno siente que uno habla, y realmente uno lo que hace es escribir.
- 52 Augusto: No tienes a la persona de frente, no sabe si la persona se está riendo de ti.  
Bueno yo  
53 creo, que tu comienzas con lo que se llama el chat, chatear, tu comienzas chateando  
con la persona,  
54 este, pero en la medida que vas alargando ese chateo se va haciendo más frecuente  
que ese chateo llegue  
55 al momento de que, de que la relación ya es más personal entonces ya se convierte,  
ya tú en la medida  
56 que pasa el tiempo te vas dando cuenta, como te dije ahorita no se está riendo de ti,  
no te está  
57 vacilando, ya te has adentrado a ciertos aspectos personales que te ha confiado esa  
persona y que llegue  
58 el momento que ya es como si estuviese hablando con ella, ya, ya, esa relación,  
incluso es tan así  
59 que tú dices hablar porque ya has intercambiado número de teléfono, porque ya te has  
visto por Cámara y  
60 has hablado realmente, este ya ha llamado por teléfono y has hablado y ya incluso has  
visto a la  
61 persona y has hablado, lo que pasa es que ya existe, ya brincaste esa barrera que es  
el chat a lo que es  
62 conversar, hablar con la persona, estando en el mismo chat.
- 63 Antonio: Es decir, ¿es como un nivel?
- 64 Augusto: si, ya brincaste esa barrera que es el, el, desconocimiento, si la persona está  
siendo  
65 sincera o no, o cosas como esa.
- 66 Antonio: Tú mencionas: "todos los días veo los correos pero yo me meto prácticamente  
por la  
67 experiencia que tengo reviso que se yo 10 minutos y escribo la guevonadas que voy a  
escribir y me salgo de  
68 ahí" tu señalas en ese trozo que hay una experiencia, entonces yo te pregunto, son

cuatro y tu las  
 69 responde como tú quieras, lo que busca es indagar en ese, en eso que tu mención ahí.  
 ¿Tienes experiencia  
 70 en qué? ¿Esa experiencia tiene grados? ¿Una persona puede tener más o menos  
 experiencia en esto que  
 71 estamos hablando? ¿Cómo reconoces a una persona que chatea a un internauta con  
 mucha experiencia u  
 72 otro con poca experiencia?

73 Augusto: Si, bueno hay aspectos, cuando yo comencé no tenían ningún tipo de  
 experiencia en lo que  
 74 era el chat lo que era meterme y escribir con nadie, yo no sabía ni siquiera de qué se  
 trataba eso, ni  
 75 sabía cómo era que iba a relacionarme con otra persona o cómo iba a ser para que  
 esa persona pudiera  
 76 interesarse en hablar contigo, no, entonces no tenía experiencia, después, a medida  
 que fue pasando  
 77 el tiempo, este, fui consiguiendo el modo de cómo poder hacer que la persona se  
 interesara en  
 78 conversar conmigo a medida que fue pasando más tiempo y fue, fui ahondando en las  
 conversaciones fui  
 79 llegando a ciertas conclusiones de que tales cosas no le interesan a la persona, tales  
 cosas le interesan a  
 80 la persona, entonces debe meterte por eso en eso que si le interese a la persona, debe  
 meterte por  
 81 algo que en la generalidad sea lo que más le interesa la persona, las personas que  
 dicen yo estoy aquí  
 82 para hacer amistades te dicen y la realidad de las personas que están en el chat, la  
 generalidad no  
 83 es esa, la gente no quiere hacer amistades, la gente quiere conseguir un ser, su media  
 naranja,  
 84 quieren conseguir una persona para vacilársela o, o, quieren conseguir una persona,  
 este, para pasar un  
 85 buen rato, y no para hacer amistades en sí, la gente, es muy raro el que está ahí para  
 hacer amistades  
 86 (cambia tono de voz) oye que chévere, ahora tengo un amigo en Valencia, ahora tengo  
 un amigo en  
 87 Barquisimeto, que chévere, voy a mantener la conversación y voy a mantener esa  
 amistad; es mentira!, la  
 88 gente no está por eso, por lo menos generalmente no están por eso, la gente está  
 porque, si te agradó la  
 89 persona cuando vistes la foto, si te agradó la persona. Por ejemplo a mí, si no me  
 agrada la foto,  
 90 yo no le solicité amistad a esa persona, entiendes, yo no estoy buscando una amistad  
 con esa persona,  
 91 yo lo que estoy buscando de repente salir con esa persona, de repente si tengo un  
 chances salir, si  
 92 no tengo un chance de salir, bueno la mantengo ahí, pero ya de vez en cuando la  
 saludo, por si acaso  
 93 en algún momento sale alguna oportunidad, me voy a ir para Maracay a visitar una  
 buena amiga que tengo

94 en Maracay, no, no, tú lo hace para ver qué te va a salir, entonces cada vez más vas  
teniendo más  
95 experiencia en quien te puede parar, cada vez mas viendo mejor la situación, si  
identificas o no  
96 identificas a quien tiene más experiencia o menos, pero también hay una  
generalidades para eso, si las  
97 personas son muy joven tu sabes que no tiene mucha experiencia, y si es muy vieja tu  
sabes que tampoco  
98 tiene experiencia, la gente que tiene más experiencia es la gente que está en niveles  
medio, están, que  
99 se yo, desde 25 años hasta lo los 40, son la gente que más se ha preocupado por eso,  
eso también va  
100 por el tiempo que tiene de existencia lo que es el Internet mismo. Las personas muy  
jóvenes tienen  
101 experiencias en buscar algo para los estudios de repente en, en, cosas como esa, pero  
no tienen  
102 experiencias porque en la vida, se le ha presentado o se le pueden presentar grandes  
oportunidades para  
103 tener experiencias o que los padres no lo van a dejar salir, o que van a tener más  
cuidado con esa  
104 persona, de que no la vayan engañar por el Internet, que no vaya correr algún peligro,  
y la gente muy  
105 adulta le tiene miedo a que le pase algo en la calle con esa persona, la persona que  
más se atreven son  
106 las personas que están ahí en niveles medios en edades medias, esas son las  
personas que más se atreven  
107 a desarrollar incluso conversaciones, tu agarra una persona de 50 años y le empieza a  
hacer pregunta  
108 por Internet y no te quieren responder y no te quieran responder porque no quieren  
que sepan  
109 aspectos personales privados porque porque podría hacer para algo malo. Y las  
personas jóvenes muy jóvenes  
110 no, no, son fiables en los datos que te dan porque no podían responderte a la hora de  
la verdad  
111 saliendo contigo saliendo de viaje, no me da vamos a mi papá que tras presentar un  
amigo que conoce por  
112 Internet los pures es no quieren saber de amigo que conocen por Internet por algo  
malo no por nada  
113 bueno. Entonces.

114 Antonio: Ésa experiencia en que, como es la cosa en sí.

115 Augusto: En experiencia me refiero, como no logran desarrollar una conversación  
completa por el  
116 miedo que pueda hacer para algo malo, por el miedo de dar información privada que te  
saquen un dinero  
117 del banco, que te puedan secuestrar, no te suministran información. A la experiencia  
me refiero a que  
118 dejan de tener una conversación real, de desarrollar una conversación general  
totalmente precisamente

119 por el miedo, entonces no logran llegar a la experiencia de eso, ni al experiencia de  
 manejar lo que  
 120 es, es la falta de interés por el desarrollo, por desarrollar lo que es, la maniobra la parte  
 de lo  
 121 que es un computador, lo que es una página, o sea que tienen otros intereses  
 realmente, no le llegaba  
 122 lo que aún Internet, no le ha llegado interesar como las personas de edad de media,  
 que se yo 25,  
 123 23, 30 y pico, 40, creo que son las personas que más provecho le han sacado a la  
 parte de Internet. Yo  
 124 veo en la televisión de repente persona de 60 y pico, 70 que han hecho cosas  
 importantes en Internet  
 125 y digo bueno admirable son personas con bastante edad, se preocuparon, son  
 personas que se meten, yo  
 126 a veces me pregunto ¿por qué hablan tanto de los, como se llama en estos, de lo  
 social, ah las redes  
 127 sociales?, hablan tanto del twitter hablan tanto del facebook, porque están importante  
 que a una  
 128 persona tenga muchos seguidores en un twitter, por decir algo, yo a veces me  
 pregunto, no lo entiendo,  
 129 hay personas de 70 y 80 y de 60 y pico de año, y que están pendiente de su twitter, y  
 están pendiente  
 130 de cuantas seguidores tienen, porque a ella le interesa tanto, tener tantos seguidores  
 en un twitter,  
 131 porque eso es diferente a lo que yo estaba hablando del chat a lo que yo estaba  
 hablando del chat,  
 132 esas páginas como taget, como facebook, es diferente estar en el twitter, el único que,  
 a quien yo le  
 133 entendió para que quiero estar en el twitter y porque esta en el twitter es a Luis chaten,  
 él ha dicho  
 134 que él utiliza su twitter, a a nivel de comercio, a nivel de propaganda, de de no se, de  
 hacer  
 135 crecer un negocio de ese tipo de cosa, yo por lo general lo que va en el twitter, es  
 gente hablando de la  
 136 política, hablando de algun evento que pasó, de cosas que yo realmente digo, o sea  
 para que me  
 137 dijeran por el twitter yo leo el periódico, me entiendes o abro el correo, abró el  
 Messenger, y aparecen  
 138 las noticias más importante estoy al día, para que quiero yo el twitter, yo estoy metido  
 en twitter no  
 139 lo abro nunca y me llega un mensaje al correo, tengo en el twitter: le digo tal persona  
 de los estado  
 140 unidos de Chávez, a mí para que me importa eso, para que yo quiero tener 500  
 seguidores que me digan  
 141 tal persona, quizá se utilizó el twitter, a nivel de comercio no se de turismo, quizá es  
 que  
 142 desconozco bien la situación, de repente a los que son más jóvenes 25, 30 no tienen  
 esa duda la que tengo  
 143 yo.

144 Antonio: Esta pregunta tiene que ver con el anonimato en Internet. Te la voy a ser

- 145 todas y tú la responde como ahorita, ¿si el anonimato es importante? ¿Por qué? y ¿qué es lo que se quiere ocultar? y  
 146 ¿por qué?, si el anonimato no es importante ¿por qué? ¿Qué es lo que se expone en Internet?
- 147 Augusto: Bueno, yo pienso que en un principio, es importante no dar mucho dato en Internet porque  
 148 evidentemente, evidentemente tiene que haber mucha gente que saca provecho de lo que está leyendo en  
 149 el perfil de cada persona, yo por lo general no oculto muchas cosas, pero en la medida que tu no digas  
 150 todo, no se trata de ocultar, no se trata de dar información muy personales, en esta medida te está  
 151 protegiendo de esas personas que están allí, con mala intención, ahora esa es la importancia que yo  
 152 le doy al anonimato, porque, quizás una persona que esté casada y está buscando un bochinche, no  
 153 quiere dar mucho dato para que no lo vayan a reconocer, a mí por ejemplo no me gusta el facebook, dicen  
 154 cualquier cosa y pa!, te etiquetan y todos los que tú conoces ven la etiqueta, (risas) a mi no me gusta  
 155 mucho el facebook porque es muy chismoso.
- 156 Antonio: Otra cosa que tú señalas de algo de viveza en Internet. Que tú tenías cierta viveza en  
 157 Internet. ¿Qué es esa viveza en Internet?
- 158 Augusto: Yo me refería a eso de ir desarrollando ciertos instintos, ir dandote cuentan de cuando,  
 159 porque y cómo vas a hacer que una persona se interese por por ti, tú no puedes hablar de lo mismo a  
 160 todas las personas, tú tienes que ir viendo, comienzas con una conversación como cualquier otra, las  
 161 personas siempre te dicen, hay personas que apenas le haces la primera pregunta dicen: ah! no vale tu  
 162 eres igual que todo el mundo, hacen la misma pregunta. Entonces que otra pregunta quieres que te  
 163 haga, cuánto calzas o sea tú siempre va a preguntar lo mismo, de donde eres, que edad tienes, eres  
 164 casado, de situación civil tienes y y si salimos y tienes algún novio. Siempre vas indagando por el mismo  
 165 lado, de acuerdo a las respuestas que la persona te va dando tú vas sabiendo si esa conversación la  
 166 puede ir desarrollando o si mejor abandonas esa conversación. Por ahí más o menos, a la viveza de tu  
 167 poderle buscar el lado flaco a la persona, buscarle el lado que le pueda gustar a la persona para  
 168 mantener una conversación contigo, para seguir haciendo que la persona se interese

- 169 por ti, ¿cómo se  
 llamaría esto? Bueno haciendote un poco interesante ante la persona para que la  
 persona vaya teniendo  
 170 esa curiosidad de querer conocerte, a esa viveza es la que me refiero yo.
- 171 Antonio: La frase: los tipos saben cuando una mujer se la pasó mucho tiempo metida  
 en la  
 172 computadora, epa pana aquí pasa algo, mientras que la mujer lo vea uno metido en  
 esa vaina, este lo que es un  
 173 sinvergüenza un cuño e su madre; es decir tú haces una de referencia de que la mujer  
 cuando uno lo ve,  
 174 nada es está perdiendo su tiempo ahí, pero cuando un tipo vea la mujer ya piensa otra  
 cosa, entonces  
 175 yo te pregunto: yo no te pregunto tanto por el hecho, ¿qué es un sinvergüenza en  
 Internet ?
- 176 Augusto: Es un tipo descarado, y todo lo que busca, todo lo que busca es, por lo  
 menos en mi caso  
 177 pues, cuando yo cuando yo actuaba de sinvergüenza, la tipa con la que estaba  
 hablando, levantármela  
 178 entiendes, ese lo que está por sinvergüenciar por joder tú me entiendes, cuando yo  
 hablo de que la  
 179 mujer, por ejemplo si yo, viera la mujer mía sentada todo el tiempo en el Internet  
 metida en una página  
 180 de esas, una vaina, lo primero que pienso es epa! Mosca, ¿por qué mosca? Por lo que  
 he hecho yo, pero  
 181 aparte de eso, aparte de eso, porque yo considero que la mujer es un pelo diferente al  
 hombre, la  
 182 mujer no necesita hablar con muchas personas, las mujeres eligen al hombre, es  
 como: el hombre propone y  
 183 la mujer dispone, el hombre tiene 100 mujeres y a todas les propone lo mismo y una  
 sola es la que  
 184 sale palante de esas te eligió a ti esa es la que dice: éste es el tipo me entiendes,  
 entonces la mujer  
 185 no le interesa tener mil amigos por lo general, la que tiene mil amigos esa no va a salir  
 palante  
 186 con ninguno esa lo que está es por joder, por echar vaina, pero la que tiene 5, 10  
 amigos, le interesa  
 187 uno y los otros son para camuflajear (risas).
- 188 Antonio: Ya tu hablaste en la entrevista anterior que era etiquetar, pero yo lo que  
 quiero que tú  
 189 me digas, no que me definas ¿qué es etiquetar? Porque más o menos yo sé lo que es  
 etiquetar, pero que  
 190 crees tú qué es eso, no la definición de etiquetar, ¿qué significa etiquetar a una  
 persona ahí en  
 191 facebook?
- 192 Augusto: Yo te podría decir algo, pues mira este, etiquetar es como publicar algo de

193 una persona  
para que todos lo sepan.

194 Antonio: Okey. La frase: "es mucho más fácil tu conocer una persona Internet que de  
manera  
195 personal, de manera personal tú tienes que salir y que invertir más, tienes que meterte  
en una tasca tienes  
196 que salir de noche, tienes que arreglarte, tienes que bañarte, tienes que vestirte, tienes  
que  
197 cortarte el pelito, tienes que cortarte las uñas, la vaina, es más tiempo"

198 Augusto: Cuesta más plata, y hasta más en la relación también, si tu eres una persona  
que está  
199 buscando tener algo en la calle y tienes que salir a la calle y tienes que invertir, en fin y  
tienes que  
200 salir y gastar plata y todo eso y también te cuesta tu matrimonio también te cuesta tu  
pareja porque  
201 está sacrificando el tiempo de tu pareja y está sacrificando el bienestar de tu pareja  
para tratar de  
202 conseguir algo que ni siquiera sabe si logras conseguir, aquí no inviertes nada incluso  
tu tiempo lo  
203 tienen hasta compartido, mientras está chateando con alguien está hablando con la  
mujer tuya, te  
204 paras para ir al baño, le das una vuelta a la mujer, mira lo que están dando interesante  
aquí en la  
205 televisión (imitando la voz de una mujer) me entiende está ahí, a la mujer le interesa  
mucho el tenerte  
206 Ahí, el verte ahí, la presencia tuya ahí aunque ni hables con ella, estás ahí y está  
tranquila.  
207 Incluso muchas mujeres, me imagino te dirán que es una maravilla desde que  
inventaron el Internet, me  
208 entiendes, porque mi marido no sale se la pasa metido en la computadora (risas) lo  
tengo ahí, ya sé que no  
209 está con ninguna mujer, físicamente me entiendes.

210 Antonio: Okey, ya me respondiste parte de esto, el tiempo tiene un valor de inversión,  
se invierten  
211 en ¿qué? y ¿para qué? ¿Cuando se invierten es por un deseo de conseguir algo?  
¿Qué se desea  
212 conseguir? ¿Se puede decir que el tiempo es un recurso que internet modifica?

213 Augusto: Si, bueno el tiempo es un recurso, el tiempo es el, lo, es como te podría decir,  
el tiempo  
214 es, o sea, lo que pasa es que el tiempo no tiene valor monetario, puedes que en ese  
tiempo tú puedas  
215 producir algo me entiendes, y no está produciendo nada, pero tampoco estás gastando  
nada, está  
216 dejando de producir, toda vez que éste dejando de producir, pero también tú utilizas el  
tiempo en ver

- 217 televisión me entiendes bueno es que el tiempo que estoy utilizando en Internet era el  
tiempo que yo  
218 utilizaba en la televisión, pero de repente también es mentira pero a lo mejor termina,  
pero a lo mejor  
219 tú dices a mí me gusta ver el capo en la televisión, el tiempo que pasa en la televisión  
es tiempo  
220 muerto, depende de lo que estés viendo, yo a veces estoy viendo la televisión y  
cambio para algo que sea  
221 más cultural, algo que me deje algo, que me enseñe algo, a pesar de que no lo vaya  
utilizar más  
222 nunca en mi vida, viendo una cosa submarina, una estrella submarina, y como el que  
se reproducen y a mí  
223 eso no me va a servir para nada, porque ni soy buzo para reconocerlas (risas), pero  
más que ver el  
224 capo, una novela, seguro me deja algo más, pero no deja de ser tiempo muerto por  
que eso también es  
225 tiempo que no, hay cosas. Es un tiempo que podría utilizar para algo más productivo,  
con producir o  
226 aprender, yo por ejemplo yo estoy tocando arpa y eso para mí no es tiempo muerto, no  
estoy produciendo  
227 nada pero estoy dedicándolo a un aprendizaje realmente, me entiendes, es como la  
gente que dice utiliza  
228 tu tiempo en leer, el leer tiene que ver con leer que cosa, pero si tu leer cualquier cosa  
si tú vas  
229 a leer una revista de farándula (risas) no está haciendo nada me entiende, el leer algo  
que te deje  
230 alguna enseñanza, no es lo mismo leer una revista de farándula leer por ejemplo una  
lecciones de  
231 inglés, está aprendiendo algo.
- 232 Antonio: Es decir, ya yo tiempo muerto, un tiempo para producir, tiempo para aprender.
- 233 Augusto: Si más o menos.
- 234 Antonio: Y el tiempo de internet sería más o menos ¿cuál de esos?
- 235 Augusto: Yo creo que es tiempo muerto, ese en muchos casos podría ser para lo que  
estamos  
236 refiriendo nosotros aquí, eso es un tiempo que no sólo es un tiempo de no producir, es  
un tiempo que podríamos  
237 llamar que es improductivo totalmente, porque incluso pasa a ser un tiempo o podría  
pasar a ser un  
238 tiempo que sea de pérdida, no es ni siquiera un tiempo muerto, porque puedes perder  
en salud, puedes  
239 perder la vida, puedes perder plata con una persona, puedes perder tu familia por estar  
sinvergüenciando, el tiempo que uno pasa en Internet puede ser perdido o puede ser  
240 productivo, depende que lo  
241 dedique: si lo dedicas al chat y a las mujeres en un tiempo perdido, es un tiempo  
perdido. El tiempo que

- 242 tu pasa por lo general en muy raro caso.
- 243 Antonio: Podrían estar los tres tiempo metidos ahí en Internet
- 244 Augusto: Podrían estar, depende a lo que tú te dediques. Todo va a depender de la acción que esté
- 245 haciendo tú
- 246 Antonio: Otra pregunta, la frase: el facebook es una vaina muy chismosa. ¿Qué significa eso más o
- 247 menos?
- 248 Augusto: Coño significa que la mayor parte de la gente, según como lo veo yo, la mayor parte la
- 249 gente que está en el facebook está por averiguarle la vida a alguien, por echarla a perder la vida a
- 250 alguien, por divertirse, por meterse en cosas que no les importa, yo por lo menos muchas veces me meto
- 251 en cosas que no me importa, estoy revisando y veo una tipa que está tirada así en la playa, el el sol
- 252 está pegando y en traje de baño, entonces yo le pongo: oye qué bueno, eso es bueno sacarla a
- 253 refrescar meterme con la gente (risas) me entiendes, o veo una amiga morenita, y le digo: por joderle la
- 254 vida: oye que negrita tan bonita, por joder la vida o de ser la negrita para que se moleste (risas) o
- 255 cosas como esa pues, por molestar, eso es perder el tiempo.
- 256 Antonio: Eso tiene relación con lo que puedo preguntar ahorita: la definición de chismear, es una
- 257 información verdadera o falsa que busca indisponer al otro, porque uno a veces piensa que uno utiliza
- 258 bien las cosas.
- 259 Augusto: Si, por meterte, por buscarle problemas.
- 260 Antonio: ¿Qué Información no debería de meterse en Internet para que no se considerara chismosa?
- 261 ¿Qué crees tú?
- 262 Augusto: Bueno, yo pienso que uno no debería hablar de terceras personas nunca, me entiendes para
- 263 empezar, este y por lo menos, yo lo aplico a mi vida diaria, yo a mí, si la mujer, si la mujer por
- 264 ejemplo me dice: (con tono femenino) viste en la fiesta de los salseros que hubo este

fin de semana lo  
265 que fue, fue, pura chusma, y que tengo que ver yo con eso, o vistes que tal persona se  
puso la falda  
266 larga y que le quedo esa falda fea, yo no tengo nada que ver con eso, le digo yo. Eso  
no tiene nada  
267 que ver lo que tiene que ver conmigo o sea tú no puede venir y hablarme a mí de de  
terceras personas y  
268 sobre todo cuando me va a decir algo malo, si me vas a decir de que logró esa  
persona de repente me  
269 interesa de repente digo que bueno porque algo positivo le puedo sacar yo a eso de  
repente a eso en  
270 lo logró y de repente yo lo por lograr, si él dedicó su tiempo a eso, pero a mí cuando  
vienen y me  
271 dicen una persona me dice por ejemplo, este fin de semana en el negocio una señora  
que vende perro  
272 caliente cuando yo estaba recogiendo ella miró al piso cuando yo estaba recogiendo,  
miro el piso así como  
273 por por decir voy a estar pendiente haber sido limpias todo bien, me entiendes, a mí  
me molestó, no  
274 le dije nada pero cuando ella llegó supuesto yo me fui para el puesto de ella, verdad y  
le mire el  
275 piso de ella, porque tú no tienes que meterte con las demás personas, dedícate a tu  
cuestión, por  
276 ejemplo en los negocios el que está dedicado de lo que está haciendo el otro deja de  
estar pendiente de lo  
277 que está haciendo el, me entiendes, si tu no produce y el otro no produce, esa es la  
razón, tú no  
278 estás pendiente de lo tuyo tú estás pendiente del otro, dedícate a lo tuyo para que te  
pueda salir bien,  
279 si tú ves algo que te puede estar afectando, puede estar pendiente de algo, pero la  
gente lo que se  
280 dedica esa estar pendiente y un chisme, y eso la verdad es que siempre me ha caído  
mal.

281 Antonio: Es decir, que para que el facebook no sea chismoso deberían evitar que se  
hablara de  
282 terceras personas

283 Augusto: Bueno, yo creo que tiene esa herramienta como, como, herramienta principal  
del facebook, y  
284 es una de las razones por la que la gente le gusta, a la gente, le gusta el chisme, la  
razón por la  
285 que le gusta el facebook más que nada es porque puedes ver cosas de terceras  
personas a través de  
286 alguien, me entiendes, o a través de otro punto de vista, que es el punto de vista de  
esa otra persona,  
287 como es, porque no te vas directamente a la persona para ver cuál es el punto de vista  
de la persona  
288 y saca tus propias conclusiones, sino que tiene que esperar que te etiqueten. Mira lo  
que pusieron

289 aquí de Chávez, tú tienes tu opinión de Chávez, para que tiene que esperar que venga  
otro, hay cosas  
290 buenas que yo saco, no del facebook, por ejemplo en el taget, yo por ejemplo en estos  
días leía algo  
291 que me llamó la atención, que decía, los amigos hay que contarlos en las buenas y  
contarlos en las  
292 malas, en las buenas para ver cuánto son y en las malas para ver cuántos quedan, y  
es verdad, tú te  
293 pones a leer cosas como esa, que si dejan, tu lees eso y es verdad, cuando estás en  
las malas te quedan  
294 dos amigos o tres nada más.

295 Antonio: Básicamente eso a la gente le gusta por chismear, ya consiguió la manera por  
aquí.

296 Augusto: Si.

297 Antonio: Otra frase: me meto en Internet y me salgo de Internet, puede indicar que un  
espacio  
298 adentro y otro afuera, si cuando tú dices me meto en Internet y me salgo de Internet.

299 Augusto: Quizás no, yo ahí no me expresé bien, porque no se trata de meterse en  
Internet o salirse  
300 de Internet, sino me meto en una página en la que utilizó para chatear, si no me meto  
en una página  
301 en la que utilizó para chatear me salgo de ahí para una página donde lo que recibo es  
información,  
302 donde me puedo meter en youtube, o cuestiones de cuatro y arpa.

303 Antonio: Exacto, la corrección no es a Internet, ahora, pero por que la palabra me meto  
y me salgo,  
304 porque la gente lo asocia con meterse y salirse.

305 Augusto: Porque cuando uno dice me meto en Internet es como que te pasaste a otro  
mundo, es como  
306 que entraste a otra dimensión, tu cuando estás metido en Internet tú, tú, estás metido  
en un mundo  
307 diferente al mundo real, al mundo habitual, al mundo que tú estás acostumbrado, a  
salir en el carro, a ir  
308 para un negocio, a tomar un café, cuando tú te metes en Internet, tú ves que la gente,  
yo no mucho,  
309 pero la gente tiene los juegos, que se meten la cafetería, en los juegos de una cosa en  
el chat, hay  
310 mucha gente que lo absorbe tanto esto, que de repente tú lo ves que no comen, de  
repente no toman  
311 agua, o que no hacen ejercicio, eso le pasa mucho los muchacho a los niños, están  
metido y se olvidan del

312 juego de fútbol, de la pelota de hacer ejercicio de jugar con carrito, de tal, se meten ahí  
y ahí no  
313 se salen hasta que la mamá lo levanta de ahí.

314 Antonio: Tú sabes que yo leí un libro, y el autor decía: si a ahí un mundo dentro y uno  
fuera, debe  
315 haber algo intermedio, siempre con una franja un punto intermedio entre ese mundo,  
todos decimos yo  
316 me meto en Internet cuando llega a la casa. Pero porque eso porque uno no dice otra  
palabra porque  
317 uno dice me meto. Si hay ese mundo, y otro como irreal, si consideramos esa barrera

318 Augusto: No es que sea irreal el otro, sino que no es el mundo habitual al que tú estás  
319 acostumbrado al que haces todos los días, cuál sería esa línea que divide la dos  
cosas, (pausa pensando) bueno  
320 yo diría, esa línea te podría decir... éste en la puerta del cuarto de mi casa, me  
entiendes, cuando yo  
321 entro al cuarto, ya sé que tengo el Internet ahí, o cuando me siento en la computadora,  
y ya la mujer  
322 no me puede hablar porque no le paro pachanga, me pone un café ahí, me pasó  
ahorita, me pone un café  
323 ahí, coño hay un café, cuando lo agarré, coño esto está frío, quizá tenía una hora y el  
café ahí,  
324 quizás esa línea está en ese punto, en el que tú tienes el acceso, ahorita cuando tú me  
ibas a hacer  
325 esa pregunta, yo te iba a decir: la línea está, se podría decir está en el módem, esa es  
la línea, el  
326 módem de Internet, lo intermedio, que sería algo físico, esa es la línea, en el momento  
que tú tienes  
327 acceso a ese modem, cuando tu, fíjate te voy a dar un ejemplo: desde hace por lo  
menos un año el  
328 teléfono, el teléfono de la casa no tiene tono, pero tengo Internet, tengo modem, yo ni  
siquiera he  
329 llamado a cantv para que pongan tono a esa vaina, para que el teléfono yo tengo mi  
celular, al teléfono no  
330 le paro pachanga, el teléfono se cae, pero el módem que no me lo toquen, me  
entiendes, yo creo que  
331 lo importante es el módem que está ahí, se dañó el monitor compró otro y lo pones ahí,  
se dañó la  
332 computadora, hay que restearla, formatearla lo que sea.

333 Antonio: Yo quiero profundizar en eso, porque uno dice me meto y me salgo, porque  
no dice otra  
334 palabra brincó. El meterse es una connotación importante.

335 Augusto: Si, te metiste, tu persona se fue para allá dentro, no no es un lugar, es un  
espacio que  
336 que es virtual, a mi me llama mucho la atención cuando tú almacenas información en la  
nube, tú dices y

337 que eso, en estos días yo he pensado en eso, quién será el que habrá creado todo eso  
de la cuestión  
338 de la nube, eso es nuevo, quién será el que habrá creado eso el Internet, a mí me  
llamó mucho la  
339 atención cuando yo vi la noticia, que los teléfono que estaban saliendo ya tu no  
almacenas en el teléfono  
340 sino en una nube en Internet, me llamó mucho la atención, y me puso a pensar en las  
cámara de  
341 vigilancia, puede venir un ladrón y se lleve el disco, el cpu y, y, se llevó dónde estaba  
grabado, se puede  
342 llevar todo lo que sea pero eso quedó grabado en esa nube, es tan importante eso,  
para mí es un gran  
343 invento, que tu no necesites una capacidad de almacenamiento en un teléfono, en un  
cpu, que tú  
344 tienes almacenamiento a través de la misma red de Internet, deben de ser un equipo  
sofisticado grandísimo,  
345 el tipo que inventó. Lo llaman una nube porque Internet es como un espacio, un cielo,  
me entiendes  
346 como un universo.

347 Antonio: Fijate en una de las frases que mencionaste: conocí una persona ayer por  
Internet, conocí  
348 una persona ayer. Entonces la pregunta ¿se puede conocer una persona por Internet?  
¿Qué significa  
349 conocer en Internet? ¿Esto tiene grados? ¿Ese es el mismo conocer normal o es  
diferente?

350 Augusto: Cuando yo hablo de conocer una persona por Internet me refiero a a esa  
primera  
351 interrelación que tú tienes con una persona esa primera conversación, esa primera, es  
el primer cruce de  
352 palabras, no sería crucé palabras, ese cruce de chat, es el primer contacto, cuando  
digo conocer hablo de  
353 ese primer contacto que tiene con la persona, al primer contacto a nivel de lo que sea,  
yo suelo mucho  
354 pedir el número de teléfono y tal y rápidamente llamar a la persona, porque un  
programa que yo vi en  
355 la televisión hablando acerca de esto mismo que estamos hablando, y escribieron un  
libro incluso por  
356 eso, una persona que dedicó años a eso, llegó a una conclusión de la que yo me  
acuerdo, que decía: le  
357 sacaron tiempo y todo, una persona que tú tienes el primer contacto con Internet, si tu  
no la  
358 conoces al mes y medio ya tiene poca posibilidades de de que la llegues a conocer  
personalmente, le  
359 colocaron tiempo y todo, creo que era mes y medio, el tiempo promedio, si la persona  
no se llegaba conocer  
360 mes y medio era poco probable que se llegaran a conocer algún día, son dos conocer  
diferentes, cuando

361 yo digo conocer alguien por Internet me refiero al primer contacto, ese primer contacto  
que tengo con  
362 la persona, ya después, ya después cuando yo hablo con una persona lo primero que  
les pongo este:  
363 conchalé que bonita eres me gustaría conocerte personalmente, ya le agregas algo,  
por aquí no lo mismo,  
364 conocer una persona por Internet no es lo mismo que conocerla personalmente, bueno  
por que tu  
365 quieres tener esa interrelación, poder tocar a la persona, tenerla allí vamos a tomar un  
café, vamos a  
366 disfrutar, vamos a disfrutar, vamos a tomar un trago, vamos a lo que sea, yo recuerdo  
que cuando un amigo  
367 mío se fue para los Estados Unidos y y y es amigo yo siempre nos reuníamos y bueno  
de vez en cuando  
368 nos reuníamos y nos tomamos unos tragos llega a serlo un par de veces, cuando el  
sector para los  
369 Estados Unidos quede en contacto con él, y le dije vamos a seguir en contacto por  
Internet y y en una  
370 ocasión oye vale vamos a tomar unos tragos, cómprate tal cosa ya y yo me compro  
aquí, y nos pusimos a  
371 hablar por la cámara y nos tomamos el trago, y aún así no es lo mismo, no es lo mismo  
y eso que no  
372 conocemos personalmente y somos amigos y tal, iba mal comparó la misma botella,  
vamos a comprar un  
373 Buchanan 12 años vale, tú tienes tu botella, vamos a servirnos un palo y y salud!, no  
es lo mismo y estamos  
374 ahí, y estamos haciendo lo mismo que hacíamos no igual no se siente igual, no sé por  
qué no se  
375 siente igual, y estamos haciendo exactamente lo mismo, no estamos haciendo otra  
cosa diferente, este.

376 Antonio: ¿Qué crees tú que se deberías hacer para que se sintiera igual?

377 Augusto: Yo creo, existe un algo que le da cierta esencia a la comunicación entre dos  
personas y  
378 existe ese algo que es sólo a ese nivel personal, no es lo mismo cuando yo hablo  
contigo por teléfono  
379 que cuando hablo contigo personalmente

380 Antonio: Es decir, en la computadora el teléfono lo que tu utilices produce una  
diferencia

381 Augusto: Si, hay una diferencia, hay una diferencia, eso con una persona que tú  
conoce, con una  
382 persona que tu no conoces, que tú estás teniendo tu contacto, que tu contacto lo has  
tendió solamente a  
383 través de la computadora, no creo que llegue a conocerla de tal forma como si  
estuvieras en persona,  
384 van a ver muchas cosas aislada, eso que se dice, toda escoba nueva barre bien o tu

conoce a una  
385 persona recién, no es lo mismo el trato que tienes con esa persona cuando tú tienes  
dos años tratándola,  
386 ya hay cierta confianza, ya las personas se siente en confianza para actuar como es,  
ya, tú conoces  
387 una persona, depende hasta de de donde la conozca, tú te comportas dependiendo  
lugar, y cuando pasa el  
388 tiempo la persona que conociste tú yo no nos tratamos igual, el medio influyen, llegue  
al momento,  
389 haces lucir esa educación que tú tienes, cuando tienes tiempo tus sacas todo lo  
chabacano que tu eres,  
390 no se trata el verdadero sino el verdadero es siempre.  
391 Antonio: Bueno si se te ocurre algo, ayúdame a pensar acerca de eso, y ver que se te  
ocurre.  
392 Augusto: No a ver qué se me ocurre, sino que muchas veces uno actúa y dice cosas  
que tu no sabe por  
393 qué la dice, pero tu si sabes o tu subconsciente sabe que estás hablando de algo que  
es real para  
394 ti, entonces hay que pensar bien las cosas, para no dar una respuesta apresurada,  
decir algo por  
395 decirlo, sino ver porque en verdad uno dice tal cosa, yo entiendo lo que tú quieres  
decir.

**Ficha de la entrevista: ENTAUG1**

FICHA DE ENTREVISTA	
Estudio	Epistemología de lo virtual
Investigador	Antonio Serrano
Actividad	Entrevista exploratoria descriptiva
Código	ENTAUG1
Fecha	Martes, 19 de Octubre del 2011
Lugar	Restaurant
Hora	1:19 pm
Informante	Augusto
Tipo de Informante	Asincrónico - sincrónico
Característica del Informante	Establece relaciones a través de servicios de mensajería asincrónico en redes sociales con el computador.
Duración	40 minutos 57 segundos
Equipo utilizado	Reproductor Marca Sony, Modelo: IC recorder ICD-UX70
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista realizada en lugar de público, restaurant, había poco ruido, ambiente musical, y ocurrió una interrupción.</li> <li>• Dificultad para la transcripción automática</li> <li>• Se utilizó el Software TalkTyper</li> <li>• La transcripción se realizó en tres tiempos:               <ol style="list-style-type: none"> <li>4. El día 24/10/11 desde las 4:11 pm a 5:13 pm</li> <li>5. El día 30/10/11 desde las 6:30 am a 8:15 am</li> <li>6. El día 31/10/11 desde las 8:13 pm a 9:43 pm</li> </ol> </li> <li>• Total de tiempo de transcripción 4 horas y 17 minutos</li> </ul>

## Trascripción de la entrevista: ENTAUG1

- 1 Antonio: Cuéntame ¿cómo comenzaste en eso del internet?
- 2 Bueno entonces yo comencé con esa vaina, con el (pausa), con el, tu punto punto com ahí ahí coño y me di cuenta, que que no era difícil levantarse una carajita, la vaina es que tú podías salir con una carajita pues, la primera fue de Ciudad Bolívar una chama... me arranqué pa'lla y de pinga, tuve con la chama y de pinga, la chamita trabajaba en zoom y bueno, y agarre y me fui para allá y la misma chamita cuando yo llegué, una Chamita de 20 años, no no tú te vas a quedar aquí, cuando yo la vi que era muy chamita, porque ella era chiquitiiiica y entonces yo dije: no vale yo voy a seguir para puerto Ordaz, vamos a almorzar y sigo para puerto Ordaz, no no un momentico vamos a ir a almorzar, pero tú te vas a quedar aquí, vamos al hotel para que te quedés... paque el alquiler y la vaina,... yo voy entrar contigo, no vamos a hacer el amor todavía, pero esta tarde lo hacemos; coño (con expresión en el rostro y voz de asombro).
- 3 Antonio: Bien resuelta ¿no?
- 4 Ahí me quedé tres días en Ciudad Bolívar, me quede en Ciudad Bolívar tres días, y y fui para Puerto Ordaz, me quede un día y me regresé pa Ciudad Bolívar (risas). Claro yo dije que iba para donde un amigo, pa donde el amigo mío que es como mi hermano y vaina, llegue hasta allá para que me vieran la cara porque sino no, me fueran a delatar (risas). Después hubo alguien que me sugirió la vaina del taget, a ¿fuiste tú el que me sugirió la vaina del taget?. Creo que fuiste tú que me diste la vaina taget, bueno creo que alguien me sugirió la vaina del taget, entonces yo abrí una cuenta en la vaina del taget, y me di cuenta que la vaina era bien de pinga, después yo abrí por Facebook, toda vaina, pero después lo cerré, el Facebook. Porque el Facebook es una vaina muy chismosa, cada vez que te ibas a levantar una carajita, entonces alguien te etiqueta una vaina... cualquier guevona, ah pero este carajo es casado (risas), y lo ponchaba a uno.
- 5 Antonio: ah...porque esta todo mundo conectado ahí
- 6 Claro todo el mundo, yo soy amigo tuyo en el facebook, y entonces tú llegas, tuvimos una parranda, cualquier vaina y de pinga y yo pa'la parranda y pa'la fiesta que tu invitaste y la guevona yo voy con la mujer mía y ustedes tomaron foto y vaina y de repente pacatan! una foto (gestos con la mano), es más yo tenía, tengo una tía que yo no sabía de ella, allá en España, que yo no sabía de ella ha bueno hacía añales, desde que yo estaba muchacho, y un día me llega un mensaje que me dice: tú sí bailas bien y no sé qué cosa... mi sobrino que sí baila bien y vaina (en voz más fina). Como que sí baila bien, qué vaina es ésta y cuando fui a buscar a facebook, me habían etiquetado con un baile, una vaina ahí, y estaba bailando yo; entonces yo dije: eso no me conviene, es muy fácil que lo jodan a uno, entonces, yo dije voy a quitar

esa vaina, y quite el facebook, elimine esa vaina y deje lo que es el taget; en el taget no hay una conexión entre una cosa y la otra tú puedes tener tu vaina privada, tu vaina, tu conversación que tengas con una persona, la tienes con esa persona, no lo está viendo nadie, no te están etiquetando, nada de esa vaina, nada, y es gratis y... No te limitan cuando tu das tu correo, o cuando tú das tu messenger, cuando tú das tu vaina, hay página que te limitan, cuando tú vas a querer poner tu correo, como que no sale el mensaje porque tienes un correo escrito allí, cosas como esas ves, o te cobran por ser vip, te cobran por no sé qué vaina ahí, ahí no, ahí sí quiere ser vip, vas a pagar, eso por lo general, eso nadie es vip todo el mundo tiene esa página de gratis grañían y la gente incluso sé hace su propaganda.

- 7 Antonio: Que crees tú ¿qué es esa pagina? tu ¿qué has indagado ahí?
- 8 Bueno, yo creo que el objetivo es levantar culos, yo creo... , hay gente que lo utiliza para otras vainas, hay gente que de repente coño, quiero hacer negocio, quiero tal vaina, quiero vender tal cosa, pero es muy poco lo que tú consigues ahí, por lo general lo que tú consigues, es: soy mujer de 37 años, soltera, en busca de una relación sentimental o en busca de amigo, yo soy de tal parte, cosas como esa.
- 9 Antonio: ¿Hace cuanto tu comenzaste en eso?
- 10 Hace como dos años dos años y pico. Yo agarré y compré el modem ese de de de movistar el acces 800, algo así se llamaba y solicite una línea telefónica, verdad, después que tuve ese, porque ese funciona muy mal y entonces solicité una línea telefónica fui a cantv y ellos me dijeron: que no había línea, no pero yo le dije: que yo quería ponerme en espera ahí, ponme en espera para cuando parezca una, y me pusieron en espera hice la solicitud y me dijeron bueno: usted anualmente tiene que renovar la solicitud, ha bueno okey pon esa vaina ahí y anualmente la renovaré hasta que aparezca una, como a los dos meses me llamaron, me dijeron: mira tenemos una línea; a dale pónmela, entonces inmediatamente que lo estaban instalando le dije: que quería tener internet, a no, me dijeron: tiene que esperar un mes para solicitarlo, okey está bien, como a los dos días me llamaron: mira estee ya va ir la persona para instalar el internet, (risas), esta gente es loca, bueno dale mándamelo. Cuando yo tenía el servicio de internet anterior eso costaba mucho para conectarse, se caía mucho la conexión, se caía demasiado la conexión, preferiblemente tener una vaina que no se caía es mejor (risas). Yo... yo creo que van por ahí como 15 relaciones, esas son relaciones en las que se ha finiquitado una relación sexual, me refiero; pero relaciones de una novia esas han habido como 50, 60 que se yo, todas todas las que voy metiendo en esa vaina, casi todas salen pa'lante, entiendes, es raro la que no... si hay las que no están en esa, o o o no está en esa con uno, está como otro o de repente alguna vaina de esta, pero, o pero casi todas las personas que están metidas allí, yo no digo que es porque están buscando una relación sexual, yo digo que es porque tienen alguna carencia ¿me entiendes? Y están tratando de...de conseguirlo allí, entonces depende de la habilidad tuya, donde tú, (pausa) o en algunos caso la habilidad, o en otros casos tu propia carencia también, de repente que que que está acorde con la carencia de la otra persona, entonces, hace que que que más o menos que se conjuge esa vaina ahí, ahora en muchas ocasiones, la viveza pues, la viveza, tú hablas y tú le analizas, cuál es la carencia

que tiene esa persona, tú más o menos le entras por ahí donde está la carencia de esa persona, la persona cae porque, coño, porque ve que hay algo algún, por lo general yo lo que hago es atacar esa carencia que tiene, por lo general, tú comienzas hablando y de una vez empiezas a analizar por qué esa persona está ahí, cuál es el problema, porque a veces por ejemplo es casada, coño es casada que bien, chevere si tu le dices a cualquier mujer de esa que tú lo que quieres es tener una amiga, una amiga verdadera, una amiga de verdad. Todas las mujeres quieren un amigo, todas, allá está de parte tuya la habilidad para convertir esa amistad en otra cosa, me entiendes, hacerle ver... coño por ahí fue que empecé yo no quiero dejar de ser amigo, pero yo siento que entre tú y yo hay un feeling especial, hay una vaina, nos llevamos bien y tal, este como que Dios nos puso en el mismo camino, entiendes, la persona va creyendo en esa vaina es más hay unas que tú le haces ver que su relación, cuando una persona casada está allí, una mujer casada esta allí es porque falta algo en su casa porque le falta algo con el marido me entiendes la situación no está muy bien, entonces tú le haces ver que esa relación que va mantener contigo incluso la va a ayudar en su relación arrecho es jodio. Yo me meto todo los días, todos los días veo los correos pero yo me meto y rápidamente por la experiencia que tengo rápidamente revisó que se yo 10 minutos y escribo las guevonadas que voy a escribir rápido y me salgo de ahí, y después cuando me provoca me vuelvo meter y veo lo que me responden (risas) no me quedo pegado a mí no me gusta quedarme pegado hablando con alguien, yo más o menos cuadro la vaina y más o menos en la primera y si estoy muy aburrido y me quiero quitar de ahí a veces en las primeras líneas le le hago una invitación a salir (risas) de un solo coñazo, a veces se me ha dado. Ahorita yo tengo el tiempo disponible que tengo yo para salir por lo general son los martes y los miércoles máximo, los lunes amanezco muy escoñetao muy cansado por el trabajo, el martes me puedo dar un escapadita, el martes de repente si me inventó algo puedo irme el martes y regresarme el miércoles por decirte algo ¿me entiendes? Que es lo máximo porque después se me complica el asunto con el trabajo porque tengo muchas cosas que hacer pero yo para cada martes tengo no joda 10 citas a veces no les cumplo a ninguna, a veces no voy pa un coño no voy para ningún lado, tengo 10 citas y a veces pienso en la vaina y digo, yo no voy a estar saliendo con nadie porque lo que me puedo ganar es una enfermedad, una enfermedad una vaina y me meto cosas en la cabeza yo mismo, a veces se da de que empieza, empiezo a planificar una salida con una persona con la que ya he salido alguna muchacha alguna tal que me gusta y que sabe ni situación, que sabe que estoy casado y que sabe toda vaina y y quiere tener una relación abierta así como la que ha mantenido conmigo entonces cuando comienza a planificarse esa salida yo paro todo lo demás, para todo lo demás porque digo bueno para que quiero estar saliendo con tantas si tengo una persona con quien salir, y una persona que de repente me cae bien, por ejemplo yo tengo una persona así en Maracaibo, en Maracaibo yo tengo una persona que nosotros nos vemos dos veces tres veces al año, no vamos para coro y la pasamos juntos en coro y toda vaina y depiga, es más esta última vez que me escapé para coro este cuando estaba en el hotel, voy saliendo del hotel hay una persona que está en la recepción yo iba saliendo la muchacha estaba caminando delante de mí el tipo me mira y me dice: epa. Coño epa yo saludé y cuando llegue al carro le dije a las jeva que ese carajo era puerto cabello, pero si me conoce a mí conoce a la mujer también, entonces, total me quedé con esa guevonada, llegue al hotel y toda vaina. Qué pasa en la mañanita cuando yo bajo a buscar unos cafés y vaina, cuando yo voy subiendo con los cafés llegue al carajo y me: silva y yo volteo epa vale que más, el tipo me estaba llamando y me dice: tú no te acuerdas de mí; coño yo sé que tú eres de puerto cabello pero no sé quién eres, yo soy vecino de los familiares del mujer, yo pienso: una guevonada de

peo (risas) ahora si me jodí yo. Y entonces le dije al tipo ¿qué haces tú aquí pues?. Yo vengo para acá porque aquí está la mujer mía y el hijo mío y yo vengo cada 15 días y los visito, en este hotel es que yo me hospedó siempre, y yo le digo a okey y y me pongo hablar con el tipo para darle la vuelta y el tipo me dice: tranquilo mi pana que yo no voy a decir nada, no te preocupes por ésa vaina nosotros somos hombres tranquilo no le pares bola, y yo le digo: coño seguro, no vale no tranquilo que yo no voy a decir nada, que casualidad. Fíjate que lo más lejos que he viajado a conocer es a puerto Ordaz que son 12 horas, yo he ido a conocer personas a coro a punto fijo tengo, bastante invitaciones a Maracaibo pero no he ido a conocer Maracaibo, a Maracay voy mucho, en Caracas estuve hace como tres semanas conociendo una persona también, en Valencia, en Valencia conocí una persona ayer.

- 11 Antonio: ¿Por qué tú crees que la gente se anima a eso?
- 12 Coño porque es más fácil Antonio, es mucho más fácil tú conocer una persona por Internet que de manera personal, de manera personal tú tienes que salir y que invertir más, tienes que meterte en una tasca, tienes que salir de noche, tienes que arreglarte, tienes que bañarte, tienes que vestirme, tienes que cortar el pelito, tiene que arreglarte las uñas, las uñas la vaina es más tiempo el que tienes que invertir, a veces sales y no conoces a nadie, lo que haces es tomarte cuatro palos en una barra, te gastas los reales, de esta manera no, de esta manera incluso tú puedes dejar ver lo bueno de ti y una vez que ya hay unfeeling una afinidad con esa persona y entonces ya puedes ir dejando salir la otra vaina para que vaya conociendo también lo malo (risas) pero tú puedes empezar por la parte interesante para que más o menos, todo el mundo resulta ser lo que al principio es resulta ser diferente, resulta ser diferente resulta en muchos casos haber un interés hay otros casos en que no resulta tener ningún interés, por ejemplo, la persona que yo te hablo de allá de Maracaibo esa absolutamente esa nunca me ha pedido un medio, nunca, o quizás andan buscando cómo resolver la vida, andan buscando carajo que más o menos tenga, porque cuando tú empiezas a conocer una persona lo primero, lo primero que te empiezan a preguntar es ¿qué haces? ¿A qué te dedicas? Lo primero que está buscando es a ver cómo va a solucionar, si eres un limpio ni bolas te van a parar. Yo le digo lo que yo hago, yo le digo lo que yo hago este... Más o menos, cuando me preguntan ¿estas casado? Por lo general a mí no me gusta mentir, a mí no me gusta mentir, lo que le digo es: de todo un poco pero eso lo hablamos después y ya más o menos yo tengo montada una estrategia una vaina, de más o menos, porque estoy yo en esa situación, porque estoy yo allí, pero tratando de ponerlo a favor mío, tengo que ponerlo a favor mío, aunque en cierta forma hay parte de verdad de lo que yo estoy diciendo pero siempre tratando de favorecerse a uno de favorecer la situación ponerlo de parte de uno esa situación. Yo creo que al final con engaño y con todo esa vaina por muy planificado que este al final uno es (pausa) también quien tiene una carencia y por eso es que está ahí ¿me entiendes? Uno resulta ser lo mismo que tú andas buscando, tienes una carencia y estás ahí por esa carencia, sino estuvieras carencia no estarían ahí, para que coño estarías ahí, bueno por sinvergüenciar también (risas), más o menos, uno sinvergüenciar, pero es mucho el riesgo que se corre en esa sinvergüenciería, es mucho el riesgo para tú solamente sinvergüenciar o sea si estás ahí es porque una carencia tienes, el riesgo puede ser grande, el riesgo puede ser grande a nivel personal, porque te pueden joder, porque te pueden estar esperando para echarte una vaina, tienes que saber más o menos como cuadrarlo,

que el sitio sea público, que en el sitio donde te vas a encontrar no te puedan joder, para que tenga la posibilidad de mirar por todos lados a ver si tú ves algo extraño a ver si vez algo extraño, tienes que tener ojo en esos también. Primero si en la conversación y en internet hay algo que te haga dudar es preferible no conocer a esa persona, es preferible no ir para ningún lado, yo cometo el error de darle mi número telefónico a todo el mundo, para yo agarrar el número teléfono la persona yo tengo que dar el mío, el mío también y eso está entre las cosas peligrosas que uno pueda hacer, a uno lo pueden joder con llamadas telefónicas, hay muchas formas de echarle una vaina uno, entonces yo digo que he corrió con suerte pero parte de correr con suerte ha sido que uno tiene buena vista para esa vaina para saber con quién te vas reunir tú con quién te vas a ver. Ahora yo te digo yo he tenido gente en la cámara, por ejemplo en estos días hace poquito pero no en estos días, hace como dos meses yo conocí una tipa en la misma página de esas nos dimos el messenger nos metimos en el messenger tenía cámara y le dije: déjame verte, tal pun, nos pusimos la cámara para vernos, estábamos ahí viéndonos y entonces yo le digo a la tipa: tú tienes así como los senos un poco como caído ¿verdad? (risas) entonces me dice: si yo estoy buscando, claro por lo que ella me dijo yo analicé de que ella quería ponerse unas prótesis una vaina entonces yo le dije: yo creo que tú no necesitas es, tú lo que necesitas es una reafirmación de los senos, ¿y cómo sabes tú eso? Entonces yo le dije: yo soy cirujano (risas) Antonio yo mismo no me aguantaba la risa (risas) yo soy cirujano y vaina, si buenos si, el abdomen yo lo veo que allí si se podría hacer algo (risas), lo que si te veo es como poca nalga, no yo de nalga estoy bien, me dice, para ver (risas), entonces llegue la tipa y se voltea y se levanta el vestido, yo le digo: si yo creo que está bien (risas) los senos sí parecen que están un poco caído, no yo no los tengo caído lo que sí quiero, bueno total fue que terminé desnudando la tipa, la tipa se desnudó completa entonces me dice: ¿y cuánto cobras tú? Ahí si me jodi porque ya yo no hallaba qué decir, eran demasiadas ganas de reírme, entonces yo le dije: que yo tenía prohibido hacer operaciones aquí en Venezuela porque yo soy graduado fuera (risas), yo si le invente vaina, pero entonces le dice: pero yo tengo mi hermana que si se dedica a eso en Caracas, ella era de Caracas, ella se dedica a eso en Caracas y yo le puedo preguntar cuánto es el precio, pero como tú eres mi amiga y vaina, ella te puede dar un buen precio (risas) entonces, yo le terminé sacando cuánto le están cobrando a ella 16 millones por la vaina de los senos, entonces yo le dije al siguiente día, yo hable con hermana y ella me dijo que te iba a cobrar 12 (risas), no pero pura cotorra pura cova, y al final no hablé más con la tipa. Me recuerdo que estaba en la casa de una amiga en Valencia, un día estábamos comiendo, y me cago de la risa de repente, y ella me dice: ¿de qué te estás riendo? Me estoy acordando una vaina y entonces le conté, y ella se reía se reía y me decía: tú eres un perro. Es que la tipa le pareció que iba a salir bien parada. En internet se ve de todo ahí hay de todo, ahí hay de todo bueno, tipos que colocan fotografías de una mujer entonces cuando tú estás hablando con la tipa dicen: no yo me llamo, la otra vez por ejemplo una tal llamada Amanda resultó que era un transexual, coño un transexual, hay tipos que son hombres con parejas y vaina que tú lo ves que andan buscando un hombre buscando un hombre, tú allí encuentras de todo, de todo se encuentra, ayer una tipa me, yo siempre recorro esa página para ver qué carajita está buena está más o menos y le hago la solicitud de amistad a esa persona pero entonces en el recorrido me consigo una muy bonita pero que pone, oye no recuerdo cómo se llamaba, ponle tú susy, cero hombres no sean animales brutos no se que vaina, entonces yo dije: la tipa es lesbiana, entonces yo llegue y le mande mensaje, le puse: oye vale te voy a dar un consejo, veo que tiene mucho problemas porque te solicita mucha amistad los hombres y a ti te interesan las mujeres, por qué tú no en tu perfil en vez de colocar de que eres femenina colocas que eres masculino, porque la

mujer busca hombre y el hombre busca mujer, que es lo que pasa que yo como hombre buscó el sexo femenino y entonces al encontrarte a ti te solicito amistad porque tú eres sexo femenino, porque no te pones como masculino para que cuando la mujer esté buscando hombres te consiga a ti, que tu finalidad son las mujeres, como ves al final el que resulta ser una bruta eres tú (risas) la tipa llegó y me mando un mensaje: tú lo que eres es un viejo asqueroso, asquerosa eres tú y por eso es que las lesbianas no son aceptadas en ninguna parte, más asquerosa eres tú, si tú sólo quieres mujeres, significa que no andas buscando una amistad una amistad uno la tiene un nombre como con una mujer, entonces sí tú lo que quieres es tener una relación con una mujer y ya lo das como un hecho el tener una mujer en tu perfil y tienes 500 mujeres significa que tú eres tremenda prostituta, entonces tú quieres acostarte con todas, me entiendes, coño yo puedo tener una amistad un hombre cuál es el peor como amigo, a bueno lo soy un coño e madre, yo ahorita tengo como 500 mujeres añadidas a esa vaina, que con todas trató de hablar, pero no todas hablan conmigo y se me olvidan con quien traté de hablar y no me respondió, porque si yo me acordara yo la elimino, para qué la quiero tener ahí si no quiera hablar conmigo, si no voy a tener chance, tener posibilidad pa que la quiero tener agregada, además tu la consigues de la edad que tú quieras, tú haces la solicitud de lo que tú quieras, si tú quieres por ejemplo ver las que son desde 25 años y 38 años, y ahí te van aparece solamente las que estén entre 25 y 38, pero si después tu las quieres poner las que sean de Valencia, te salen solamente las de Valencia, me entiendes, tú puedes elegir, de vez en cuando yo lo cambio, yo he ido seleccionando hasta el momento de llegar al punto de saber cuáles son, qué porcentaje son las que no pueden convenir a mi o sea que si se me va a dar, ahorita lo tengo entre 26 años y 37 años por ahí, pero en toda Venezuela, ayer por curiosidad puse Cagua para ver qué mujeres hay en Cagua o qué mujeres hay de Valencia o qué mujeres hay de Maracay, ves así, pero sí tú no pones algo específico te ponen de toda Venezuela, pero la que mayormente se le dan a una persona de esta edad o la que..., se te pueden dar todas, el problema es el siguiente, que es lo que quieren las personas con determinada edad, por ejemplo, las carajita de 25 y 26 años por lo general no quieren un coño con la gente de la edad de uno, pero si quiere algo lo que quiere es real, me entiendes, no está buscando casarse contigo, no está buscando si eres casado o no eres casado esa vaina no le importa lo que le importa son los reales, lo que le importa es solucionar en algo lo jodia que tiene la vida o cualquier vaina, coño voy a levantarme y quién sabe así como te tiene a ti, tiene 500 coño e madre más, entonces por lo general quieren una tarjeta telefónica por lo general quieren una vaina de esa, que yo siempre les pongo que no, que yo no soy Santa Clos, acaso tú me viste con barba ahí, ¿cómo así con barba? Tú me ves cara a mi de Santa Clos para estar regalándote tarjetas (risas) tú estás loca. Coño es que yo no tengo como viajar, no tengo como verte en Maracay, entonces yo les digo: bueno eso no hay peo, consíguete prestao para viajar y yo te lo regreso en Maracay, yo no te voy a depositar un coño porque yo no te conozco, yo no te voy a depositar una plata para que tú me dejes frito a mí, yo no le depositó coño nada ni tarjeta telefónica ni un coño, esa es la del perfil de 26, 27, 28, y a las de 28 quieren solucionar más su vida a no importarle tener un carajo de 48, verdad, vivir con el carajo de 48 y que más o menos solucione su vida, aunque de repente le vaya a montar cachos.

- 14 Solucionar la vida es que de repente tú te vayas a vivir con la carajita, me entiendes, la carajita bueno está conforme contigo, okey de pinga te hace creer que te quiere, te hace creer de toda vaina, está solucionando su vida con esa vaina, porque es mentira que la carajita de 28 años ni nada de esa vaina, es raro que la carajita de esa edad esté enamorada de un carajo de 48 50, a veces se me dio ilusionan, sí, a veces se pueden llegar hasta medio ilusionar. Las de 30 y pico ya tú no puedes decirles que eres casado, si tú le dice que eres casado la tipa te sacude para el coño, por ellas son muy leales entre ellas, las mujeres son leales entre ellas mismas aunque no se conozcan, entonces entonces, ya esa mujer es una mujer que no ha logrado (pausa) o que si lo logro lo perdió establecerse en la vida, entonces que es lo que pasa, eso es lo que está buscando establecerse y cómo quiere establecerse, no quiere establecerse como querida, como amante, lo quiere establecerse como esposa, pues, ya esa entonces empieza a ser un poco más difícil, a esa no puedes decirle que eres casado; hay muchas que sólo quieren sexo, hoy mismo ví a una que era bisexual, y le dije: mira que te parece, una de 28 años, bisexual y vaina y aparecía con las tetas así que la vieran, entonces le mandé un mensaje: qué te parece si salimos los tres, yo tengo una jeva disponible para que salgamos los tres, esa me mando: agregame en el messenger; a bueno ésta lo que quiere es tirar más nada, esa no no quiere más un coño. Por ejemplo con la que yo me veo en Maracaibo yo no le pago, nunca me pide nada, nunca me ha exigido nada, nunca me ha pedido nada, ella sale a verse conmigo sólo a tirar, solamente a pasar la noche conmigo, solamente a eso. Cuando yo la conocí a ella, ella tenía un novio, ella tenía novio, entonces nosotros decidimos salir así, ella a montarle cachos al novio y yo a montarle cachos a la mujer y los dos lo admitimos, y nosotros hablamos por teléfono con las parejas de nosotros y el otro se calla la boca para que el otro no escuche. Por ejemplo en Ciudad Bolívar yo tuve una casada con un chivo de Ciudad Bolívar, el tipo tenía plata, mucha plata, la tipa se venía en avión a la Guaira yo la pasa buscando por la Guaira y no íbamos a la Colonia Tovar o cualquier vaina de esa, ella tenía plata, la plata no le interesa para nada, lo que le interesaba era salir conmigo; ella me dijo al principio que el tipo en un tiempo se portó mal con ella, él estuvo en Caracas viviendo, y ella siempre presumió el tipo le estaba montando cachos en Caracas; entonces yo le dice ella que por qué tú le vas hacer una vaina porque tú crees que el tipo te estaba montando cachos, tú no lo descubriste nunca, no yo nunca lo descubrí pero yo estoy casi segura que sí, pero casi segura no significa estar segura, tú le estás haciendo una vaina el tipo que no tiene sentido, bueno vale para mí sí lo tiene, es lo que yo siento y no importa, estuvimos saliendo un tiempo aquí y nos veíamos también en Ciudad Bolívar se metía al hotel conmigo.
- 15 Antonio: ¿cómo crees que a través de unas letras ahí en una computadora, se puede traspasar la frontera de lo personal?
- 16 Claro si, si se logra, (pausa) y he tenido maridos celosos que me han estado llamando y que me han estado mandando mensajes, me han amenazado y toda vaina, también. Porque yo de repente he estado hablando con alguna tipa, he intercambiado teléfonos y le he mandado mensajes o alguna vaina y el tipo ha visto algún mensaje, y entonces tipo sea arrechao, yo he tenido carajo amenazándome, guevon, es arrecho tú no encuentras que hacer, tú dices: coño e su madre si se me parece ese guevon por ahí; yo diría que la persona que se pone celosa, se pone igual

de celosa, por ejemplo en este caso la mujer corre más riesgos porque como es la que tiene cerca es capaz que le haga cualquier vaina la mujer, podría agredirla, podría matarla, qué se yo pues, un loco de esos cualquier vaina, el tipo se vuelve loco. Yo por ejemplo, ya yo cambié mi perfil yo ponía Puerto Cabello ahora pongo que estoy en Valencia. Imagina que envíes un mensaje a una persona que ni conoces, sino que simplemente está ahí en la página y le mandas un mensaje como que la conoces, y le pones cualquier guevonada ahí, y el tipo la llega a ver o cualquier vaina; por lo general los tipos, por lo general los tipos están más pendientes de los correos de la mujeres, que las mujeres de la de los tipos, los tipos saben, cuando una mujer se la pasó mucho tiempo metida en la computadora, epa pana aquí pasa algo, mientras que la mujer lo vea uno metido en la vaina esa, éste lo que es un sinvergüenza esté coño e su madre, cuantas veces mi mujer no me dice a mí: tú sigue perdiendo el tiempo en esa guevonada ahí, y yo por dentro digo: perdiendo el tiempo no jodas aquí me sale mi culito mi vaina; ella sabe que estoy ahí con mujeres, pero nunca en su vida se va a imaginarse que yo me he visto personalmente con alguien, que yo he conocido a alguien, que yo he conocido a alguien. Bueno, yo conocí a una persona ayer, fíjate para qué sirve esta vaina, yo conocí una persona ayer en Valencia una señora, 50 años íbamos a salir y todo, pero yo iba a casa de una amiga que conozco en Valencia, y la hija tiene cáncer ahorita, ella tiene cáncer en un seno y a ella le han estado metiendo su quimio, sus vainas, le han estado haciendo, pero que pasa, ella ahorita es apta para operación, entonces, ellas se pusieron a hacer presupuestos y vaina, y no consiguen, no consiguen una operación por menos de 24 millones de bolívares y ellos no tienen los reales para hacer eso, entonces, pero dicen que la operación debe ser pronto, debe hacerse pronto y el oncológico parece que son unas colas del coño, para tu poder, bueno yo ayer de casualidad fui a conocer a esta persona, viven cerca está cerquita de la casa y yo pasé primero a conocer a esta persona, conociendo a esta persona me dijo: a conocer aquí a la doctora, mucho gusto una doctora que trabaja ahí en las mañanas, ella trabaja en el oncológico, me dijo que trabajaba en el oncológico, que pasó que cuando yo llegué allá me dijeron lo de la operación y entonces yo llame a esta tipa, le dije: coño vale que posibilidades hay, será que esta persona puede ayudarla en el oncológico para que la operen pronto, ya yo le consigo una cita y toda vaina, y la tipa le dijo que si la iba ayudar a que la operarán en el oncológico antes de un mes, o sea, sirve para algo esa vaina, para algo sirve, sirve para eso y para muchísimas otras cosas, de cuántas cosas no te enteras tú, coño vale de repente voy a ir a trabajar y me meto en internet (golpea la mesa, simulando que está escribiendo en un teclado),... oye aquí de Valencia... mira por allá está lloviendo (golpea la mesa, simulando que está escribiendo en un teclado)... cómo está el tiempo por allá (golpea la mesa, simulando que está escribiendo en un teclado)... aquí está cayendo un palo de agua; coño por ahí viene un palo de agua; sirve para muchas cosas, sirve para cuando hay problemas por ejemplo en Trujillo, cuando hubieron las inundaciones en Trujillo, coño yo tengo un amigo en Trujillo, déjame ver (golpea la mesa, simulando que está escribiendo en un teclado)... no vale tranquilo aquí en la casa no pasó nada, o sea, te sirve para muchas cosas, para tú comunícate rápidamente con alguien, para tu saber, y y el Internet por lo general sirve para conocer muchas cosas, cualquier cosa que se le ocurra a uno en internet está, tú mismo me lo dijistes a mí, tú mismo me lo dijistes a mí, no agosto, esa vaina es increíble, una cosa que a ti se te ocurra, tú lo escribes ahí, una guevona ya alguien comento sobre esa vaina, y es verdad, y es verdad, cuándo hay una vaina que quiero saber una guevona, lo escribes ahí, y es verdad, ahí más o menos, ahí más o menos puedes encontrar, hasta soluciones para alguna vaina también: coño yo últimamente he estado notando que no tengo deseo sexual, (golpea la mesa, simulando que está escribiendo en un teclado)... ¿por qué la

falta de deseo sexual? A coño eso es falta de testosterona, falta de no sé qué vaina, toma zinc y no sé qué vaina, sale a comprar una vainita de zinc que es bueno hasta para la próstata, bueno, vamos a tomar mierda esa, bueno como tú dice también, no hay que creer fielmente en todo lo que aparece ahí, hay que averiguar un poco más, de repente uno se pone a tomar una guevona que no es verdad, que es mentira esa vaina