

El edén de los jóvenes: los cibercafés populares

L1 investigación realizada

GT 22: Sociología de la infancia y juventud

Ma. Cristina Fuentes Zurita

Hyldely Garduño Olvera

Universidad Autónoma Metropolitana- Iztapalapa

Resumen

En esta participación se presenta el desarrollo de la investigación, en particular el andamiaje conceptual, que permitió explorar el “cibercafé popular” con base en la realización de un estudio de caso sobre lo que ocurre entre la formación de un sector de jóvenes mexicanos y su relación con las máquinas digitales desde un espacio público de conexión a internet.

La técnica de la observación (directa y flotante) fue ampliamente utilizada para establecer cómo son los cibercafés y la conexión digital que ofrecen, sus usos, sus funciones y efectos reales en la formación de los usuarios jóvenes, esto es, su papel en la conformación de nuevos aprendizajes. Esta investigación muestra la necesidad de diseñar espacios abiertos protegidos, donde el sujeto experimente a través de la técnica digital consigo mismo, a fin de que el joven pueda lanzarse a experimentar de manera creativa con la computadora, incorporando sus propias demandas con el acompañamiento requerido.

Palabras clave: formación no convencional, respuesta barroca, aprendizajes informales, usos y significados de las TIC, sujeto-joven

Nuevas tecnologías, sociedad y juventud.

La motivación de esta investigación fue considerar la condición social de los jóvenes populares hoy en día y comprender la instalación de las TIC en México y su efecto en la formación del sujeto joven, observando las lógicas de apropiación de las cuales se sirve, sin por ello reducirlas a simples aptitudes técnicas.

La finalidad era el diseño de acciones enmarcadas en políticas públicas apropiadas, por lo que se partió de las siguientes preguntas: ¿Cómo comprender a los jóvenes de hoy en día y su mundo? ¿Cuáles son las herramientas necesarias para poder acompañarlos? Se consideró a grandes rasgos la tecnología digital y sus características: el aporte continuo de imágenes, su impacto en la formación de los jóvenes, como parte de su identidad y la utilización cada vez más extendida entre ellos de estas prótesis tecnológicas que interfiere sobre su proceso de socialización.

Nos orientamos específicamente al tema de la transformación de la subjetividad del joven y al de su acceso a las tecnologías digitales en los espacios públicos. Los nuevos escenarios de aprendizaje para los jóvenes y la construcción de un nuevo imaginario tecnológico fueron un horizonte constante.

La interacción tecnología digital-joven-espacio público genera aprendizajes informales de la técnica a través del desarrollo de nuevas habilidades y competencias sociales, cognitivas y de aprendizaje, aliadas a una nueva sensibilidad de los jóvenes. En este marco, se abordó el cibercafé popular en México y la formación de jóvenes de pocos recursos en ese espacio.

El cibercafé ¿un tipo de lazo social?

Se eligió a los cibercafés como contextos particulares a estudiar, pues permitirían dar cuenta de la manera en que los jóvenes mexicanos de sectores populares establecen sus relaciones con las máquinas de la globalización y sus lenguajes; además, se consideró que dichos espacios posibilitarían determinar el tipo de incidencia que tendría sobre los usuarios, en tanto sujetos sociales, el hecho de que este contacto fuera mediatizado por los espacios mercantiles, sin objetivo educativo, lejos de la mirada de la autoridad, fuera de la escuela y más cercanos a la vida cotidiana de la calle y de sus momentos de esparcimiento.

La investigación de campo se realizó en la delegación Iztapalapa, la más poblada de la ciudad de México (cuenta con cerca de dos millones de habitantes), con un número elevado de cibercafés (del orden de mínimo dos por cuadra en el centro histórico, en las avenidas comerciales y en los barrios habitación). La investigación se centró en los procesos de formación y de aprendizajes informales de los jóvenes que frecuentaban diecisiete cibercafés situados en esta zona.

¿En qué y cómo la utilización de los significados de algunos cibercafés populares de Iztapalapa en la ciudad de México permite a los jóvenes constituirse en sujetos sociales y en qué medida se trata de una formación no convencional?

A partir de este cuestionamiento, el problema consistió en observar, además de lo que esos espacios ofrecen y el rol que juegan, los usos y significados derivados de la experiencia de los jóvenes mexicanos de medios populares y su constitución por la interacción con el mundo virtual. En el fondo, esta observación se basó en nuevos paradigmas de investigación sobre el tema del aprendizaje informal de nuevos lenguajes multidimensionales y de los procesos de pensamiento frente a la computadora, sin olvidar la formación del sujeto, su experiencia, sus diferenciaciones individuales, sus problemas y su contexto.

El valor de la virtualidad en los espacios del cibercafé.

Con estos planteamientos y ya avanzado el proceso de investigación, se construyó la siguiente hipótesis:

Los cibercafés operan como dispositivos formativos lúdicos y espacios transicionales cuya caracterización barroca favorece una formación de manejo de distancias. En efecto, el sujeto presente en el cibercafé popular, está conectado a un mundo virtual de la hipermodernidad, para esto regula primero la distancia con los otros como la de su edad, su género, la cultura de su lugar de procedencia, sin tener que desconectarse totalmente, ya que permanece en este medio de referencias conocido.

En México la respuesta barroca de lo social (llena de simulaciones y calor humano) conlleva una formación no convencional y de aprendizajes fuera de factura, estas características están presentes en el amplio campo de la educación informal. Estos están registrados al menos desde la época colonial española en los talleres y tianguis (mercados públicos) llenos de interacción, de intercambios y de heterogeneidad. Es ahí donde se encuentra la “sonrisa” que la modernidad con su formalidad y rigor borran rápidamente. Y encontramos el edén: los jóvenes en los cibercafés populares de México, con las Tic e internet juegan al mismo tiempo que permanecen en contacto con su origen vital. Guardan un lazo con lo local: los cibercafés populares son pequeños albergues identitarios que le permiten entrar y salir de la modernidad.

Esta investigación esclarece las proposiciones siguientes:

1. Los cibercafés regularizan y regulan ciertas distancias sociales y culturales introducidas por la tecnología digital.
2. Los jóvenes que se encuentran en los cibercafés encuentran ahí nuevos modos de aprendizaje que son constitutivos de una formación identitaria educativa.
3. Las dimensiones socioculturales, socioeconómicas y socioformativas provocan oscilaciones ambivalentes en el cibercafé popular
4. Las prácticas que se desarrollan en el cibercafé son inicialmente necesidades existenciales, subjetivas así como técnicas y económicas. Resultando una formación no convencional impregnada de técnica y afectividad.
5. La transición al mundo digital a través del cibercafé popular, por y apartir de esta formación no convencional, produce esperas más o menos confusas de un proyecto formativo y de un trabajo a profundidad del sí mismo.

Objeto de estudio

El hecho de construir como objeto de estudio, la configuración de la subjetividad en tanto que experiencia de formación, condujo a la formulación de un andamiaje conceptual para analizar y guiar de manea general la recolecta del corpus de datos, gracias a su aproximación multirreferencial. El andamiaje conceptual se compone de las siguientes categorías, construidas en dos fases, antes y después de la recolecta de datos, tal y como se muestra en el siguiente cuadro:

Cuadro1. Categorías de análisis

Dispositivo: arreglo de elementos técnicos, simbólicos y subjetivos
Lógica de poder: mercado, globalización, segunda modernidad, modernidad tardía, democracia, derechos humanos, nueva sociedad.
Lógica de la subjetividad: experiencia del sujeto con sí mismo, experiencia con lo virtual en la creación de un mundo propio.
Lógica de saberes y de aprendizajes: experiencias personales y técnicas.
Lazo social: interacciones
3. Formación no convencional: gestión de distancias.
En un segundo momento se agregaron los conceptos siguientes afín de completar una interpretación
Lo Barroco/ Neo barroco: respuesta sociocultural
5. El dispositivo « espacial » transicional : el soporte afectivo del espacio ; de lo lúdico y el juego para los aprendizajes.
a) El espacio para habitar e interactuar
b) El espacio físico: lo material, lo estético del espacio escénico, las decoraciones.
c) El espacio vivido : lo subjetivo y lo simbólico.
6. El entre-dos: para los ensayos existenciales

Pregunta central y problemática

La cuestión central tiene que ver con el lazo social ¿los jóvenes en el cibercafé popular a de que se desconectan para conectarse a mundos virtuales y al contrario, ¿ a qué quedan conectados? La problemática central se funda con la pregunta siguiente: En qué y cómo la utilización y los significados de los cibercafés populares en México le permiten a los jóvenes constituirse en sujetos sociales y en

qué medida se trata de una respuesta barroca o de una formación no convencional?

Con el fin de estudiar estas transformaciones, se eligió la propuesta de estudio de Arnaud y Perriault (2002) y de Flichy (2002) sobre los usos y significados de la tecnología local, Flichy propone reconocer el imaginario local como punto de vista para la construcción que toma la instalación de la tecnología; observar la forma que toma en lo local.

El cuadro teórico metodológico

Parte de la propuesta de Deleuze (1995), pues este autor sostiene que una sociedad se define por el tipo de alianzas, de combinaciones que ella realiza y no por solo por sus herramientas, lo que debe de guiar las acciones a tomar. En toda sociedad, las amalgamas entre herramientas tecnológicas y los recursos subjetivos son realizadas por las acciones de los individuos los cuales viven en combinación con las instituciones, las cuales enmarcan sus acciones, así como su historia biográfica y social, su cultura y sus necesidades.

Este estudio está basado también en la propuesta foucaultiana de Teresa Yurén (2005:19-48), sobre el análisis de reconstrucción de los dispositivos educativos preexistentes, considerando que uno se encuentra en presencia de la configuración de un nuevo dispositivo social, en el cual se expresa la temática educativa, por los aprendizajes informales sobre la tecnología y las disposiciones sobre saber ser y cohabitar en un mundo global, desplegados en el cibercafé. De esta propuesta, tomamos las tres lógicas como categorías de análisis: categoría de poder, de subjetividad y de saberes y aprendizajes.

Para articular las fuentes teóricas con la cuestión y los conceptos mayores en torno de la experiencia vivida por los sujetos, el concepto de experiencia espacial jugó un rol importante.

El cuadro metodológico elegido fue de tipo cualitativo, con un procedimiento inductivo y de carácter exploratorio. El método fue el estudio de caso. Las técnicas metodológicas comprendieron la construcción de un cuerpo iconográfico, la elaboración de registros de las observaciones realizadas y la aplicación de entrevistas “comprehensivas” a operadores y usuarios.

La recolección de datos se realizó en tres etapas. En la primera, se caracterizaron los diferentes tipos de cibercafé que surgieron en el panorama urbano-local. Se recogió información sobre los elementos constitutivos del cibercafé en tanto nuevo dispositivo educativo (informal), teniendo en cuenta las diferentes lógicas que lo constituyen, a saber: la lógica del mercado, la de la subjetividad de los actores presentes y la de los saberes y aprendizajes en torno al uso de las TIC e internet en el cibercafé. Las herramientas metodológicas como la observación cualitativa (directa y flotante) y el registro fotográfico se utilizaron tanto en esta primera fase como en las siguientes.

Durante esta etapa también se realizaron 50 entrevistas exploratorias con operarios y usuarios, además de una entrevista a profundidad con un usuario adolescente. Se registraron las actividades que se realizaban con las máquinas, con sus accesorios y programas, y se llevó a cabo un registro *in situ* con el fin de conocer el manejo de los usuarios frente a la pantalla. Finalmente, esta información se sistematizó en matrices de registro para su posterior análisis.

En la segunda etapa se procedió a recorrer las diferentes zonas de la delegación Iztapalapa para estudiar la ubicación y el medio ambiente de los cibercafés urbano populares, lo que ofrecían desde su fachada exterior. Durante las visitas se realizaron entrevistas con los operarios que podían ser propietarios o empleados; estos últimos eran en su mayoría miembros de la familia del propietario. Las entrevistas tuvieron como objeto conocer cuál era la demanda del usuario según el operario, así como la apropiación de las herramientas y de los “servicios” que en realidad ofrecían.

Se realizó un estudio concerniente a las listas de los sitios favoritos o rutas web guardados en la memoria de las máquinas en una decena de cibercafés. Se utilizó como herramienta de recolección de datos la estrategia de “investigador oculto” al realizar reportes electrónicos *in situ* sobre el medio ambiente, las interacciones, las disposiciones de los equipos así como otros servicios y elementos como

las decoraciones y las interacciones particulares que se encontraban en los cibercafés visitados. En esta etapa, se realizaron cinco entrevistas comprensivas con cuatro operarios y una usuaria, seleccionada porque fue descrita por el operador como usuaria “estrella” de acuerdo con sus características de asiduidad. Paralelamente, se realizaron entrevistas con otros actores de la delegación, entre ellos, un encargado de programas sociales, de proyectos culturales para jóvenes marginales, un cronista de Iztapalapa, un inspector del sistema educativo de la zona y un funcionario de la delegación.

En la tercera etapa, las entrevistas comprensivas se efectuaron con cuatro usuarios de cibercafés, dos de ellos frecuentaban cotidianamente el centro de recursos de una universidad vecina de carácter público, cuyo responsable también fue entrevistado.

La actividad teórica estuvo presente en todo el proceso metodológico; existió entonces una ida y vuelta permanente entre los datos y la teoría y, en consecuencia, surgieron análisis a partir de los registros diversos que fue necesario construir para sistematizar la información.

Finalmente, se aplicó un programa de análisis cualitativo llamado Atlas ti sobre la transcripción de las entrevistas con el que se obtuvo un acercamiento a los aprendizajes de los usuarios y al rol de los operadores.

Se presentaran las diferentes etapas de la investigación; el andamiaje conceptual, los instrumentos utilizados en la recolecta de datos, el análisis de datos cualitativos por computadora y los aprendizajes informales de operarios y usuarios. Finalmente una propuesta de interpretación de la manera de operar del cibercafé en México en tanto dispositivo espacial transicional “entre-dos” para la gestión de distancias subjetivas y técnicas. Se describirá la forma en que el cibercafé se transforma en un espacio de experimentación y aprendizaje informal sobre la técnica, pero también de un lenguaje multidimensional y de una construcción acelerada de máscaras y de personajes.

En términos generales se presentaran algunas perspectivas de investigación sobre las transferencias de formación y aprendizaje desde un mundo informal hacia un mundo formal, en una sociedad de saberes que comienza a instalarse apenas en un país precario y desigual como México. En referencia a esta investigación, se proponen pistas para el debate sobre los retos educativos en la escuela y la comunidad, tanto nacional como mundial y sobre la sociedad con función educativa. Además, se subraya el interés y la necesidad de investigar sobre la nueva especificidad de los nuevos lenguajes digitales que elaboran los jóvenes usuarios de medios populares en su confrontación con las nuevas tecnologías e internet, sabiendo que gracias estos nuevos datos se obtendrán elementos para su comprensión.

Por último, falta agregar que resulta importante conocer los aportes y los límites del presente trabajo para derivar perspectivas de investigación y alimentar una discusión necesaria, a propósito de la formación que requiere el joven popular mexicano para continuar su recorrido sobre la red y para que pueda habitar-se como sujeto social que se transforma en actor social, a condición de que él pueda ver y ser autor de su propio recorrido, posibilidad que requiere, más que nunca, acompañamiento (de la familia, del maestro, de las instituciones, de la sociedad), para lo cual es necesario elaborar nuevos pactos que ayuden a “aprender a ser y a aprender” a lo largo de la vida en este nuevo mundo del consumo tecnológico.

En este punto podemos mostrar una síntesis de los aportes de la investigación. Un cuadro de inteligibilidad como guía para próximas investigaciones sobre los cibercafés y los actores que ahí se encuentran.

Cuadro 2. Modelo gráfico del análisis de los espacios de las “demandas y de las ofertas” que operan en el cibercafé

Lógicas de operación	Dimensiones	Cibercafé de servicio individualizado: Espacios totalmente conectados ya con alfabetización digital de los usuarios.			Cibercafé popular con tendencia a la individualización: Tecnología barata, espacios de instrucción, aprendizajes de contenidos extraescolares (música, deportes, juegos electrónicos).		
		Globalizado	Estudiantil	Juvenil	Tardomoderno formal	Tardomoderno con rasgos barrocos	Barroco
Demanda: Lo que buscan los usuarios	SE. Socio económica	De paso, fallo en equipo personal.	Hacer tareas buscando información	Reunión junto a la tecnología	Pago diluido debido a tecnología limitada u obsoleta en casa	Software y hardware pirata. Aprender nuevos lenguajes	Impresiones, Encarta. Ayuda y vínculos (operarios)
	SC. Socio cultural	Entorno infomediático frío	Espacio neutro, contención y ruptura de reglas.	Válvula de escape	Espacio de libertad, y de entretenimiento	Morada y espacio de compañía	Albergue y espacio abierto para resolución de necesidades
	SF. Socio formativa	Sujetos cyborg	Tareas con información vinculada a la Web. Tránsito a lo hacker	Homogeneización sin singularidad	Espacio de exploración digital para la diversidad. Cambios de género, de edad. (chats)	Espacio de encuentro presencial. Juegos en red. Tránsito a lo craker	Espacio donde ensayan diversos ropajes y roles. Trabajo social en red. Contacto personal.
Oferta: Lo que encuentran los usuarios	SE. → tecnológica-económica	Legal y de costo alto. Servicios electrónicos diversos.	Legal y de costo mediano. Servicio de cafetería. Venta y reparación de equipo	Registro legal y de costo alto novedades electrónicas y Servicio de cafetería	Registro en tránsito, software y hardware hechizo. Talleres de venta	Servicio no registrado, tecnología barata, software pirata. Talleres de reparación	Servicio no registrado, tecnología barata, software pirata, Talleres de sensibilización a la técnica

	SC.→ Psico-cultural	Amplitud de espacios, vidrieras, iluminación . Acéptico.	Comercio de regularización escolar y ruptura de prohibiciones: chatear, escuchar música.	Espejos, periquerías, música. Estilo juvenil del local y operarios jóvenes	Espacio de experimentación e intercambio . Escenografías populares tecno/juveniles.	Espacio de compañía y complicidad. Escenografías populares/mexicano Convivencia	Albergue hospitalario, negocio familiar. Escenografías populares/barrio Convivencia
	SF.→ Competencias y habilidades para el trabajo digital	Interacción en el mundo digital y global.	Ayuda especializada de apoyo a necesidades escolares.	Apoyo Light, buen manejo de la información técnica de dispositivos digitales: Ipods, celulares...	Nuevos lenguajes y alfabetos digitales. Identidad virtuales en común (foros)	Identidades presenciales en común. Hackers/crackers para economía informal	Maquila de trabajos, escucha, ayuda, capacitación en la informalidad
Dispositivo	Espacial	Almacén	Pro-escolar/consumo académico	Sinóptico/consumo juvenil globalizado	Transicional de sostén/vínculo virtual	Transicional de sostén/vínculo presencial	Transicional de sostén/vínculo local y personal
	Experiencial	Agentes, consumidores globales	Actor-autor heteroformativos	Enmascaramiento. Consumo global	Actores en la espontaneidad y la invención.	Personajes en búsqueda de autor. Reunión de Iguales	Autores en vínculos de reciprocidad
Entrenos” de ensayo	subjetivo y técnico aprendizajes	“Avatares” (personaje virtual)	Tendencia a la eficiencia	Ciberborg (hombre/máquina)	Piel digital	Juego de roles	Tendencia informal para lo formal
	juego, exploración	No hay risa, pero hay juego virtual	Simulan. Ruptura de reglas al tiempo que hacen tareas	Ficción: fuera de la realidad, doble virtualidad : real y virtual	Experiencias polarizadas	confianza, curiosidad, privacidad	Ruido, humor, expresión

	virtual y real	Experiencias de simulación "Secondlife"	Competencia	Sujetos-objetos	Estrategias para entrar en la modernidad (lenguaje digital)	Estrategias para entrar y salir de la modernidad con la Red	Estrategias de sobrevivencia en red
--	----------------	---	-------------	-----------------	---	---	-------------------------------------

Los tipos de sujetos y sus relaciones en el mundo global y local, los tipos de cibercafés y el tipo de lazo social que construyen en los modos de aprender que encontramos. Investigaciones cuyo objetivo será calibrar los cambios en el imaginario de la modernización tecnológica de los jóvenes, vinculados al territorio, para dar a ver realidades y planear usos sociales, educativos, colectivos...

El edén de los jóvenes, una ventana abierta al mundo...

La obra a presentar está dividida en cuatro capítulos. En el primero se abordan los debates, reflexiones, estudios e investigaciones realizadas sobre el tema de internet y los modelos de sociedad moldeados por sus impactos: la sociedad de la información, del conocimiento, de los aprendizajes de las tecnologías y de internet. Allí se desarrolla una conceptualización sobre la educación y los aprendizajes experienciales que rodean la instalación de las nuevas tecnologías en México y en otras latitudes, sin olvidar el propósito de la "educación a lo largo de la vida" y la formación no sólo como capacitación, sino como apertura al mundo: a la existencia. Esta parte termina con una reflexión sobre la construcción del lenguaje digital utilizado por los jóvenes usuarios cuya formación no convencional no está avalada por ninguna convención social.

En el capítulo dos se muestra la construcción de la problemática que comprende las preguntas y el modo de trabajo a partir de indagar los usos y significaciones atribuidos a la tecnología; enseguida se exponen los cuadros teóricos y conceptuales, así como el proceso metodológico que sostuvo esta investigación. El andamiaje conceptual que se presenta está constituido por la definición de conceptos necesarios tanto para la recolección de los datos como para el análisis y la interpretación de los resultados. También se expone el proceso de recolección de los datos y las cuestiones metodológicas específicas sobre la recolección, análisis e interpretación. Se explican los criterios de selección de los cibercafés, de los operarios y usuarios estudiados, así como las características de las entrevistas y de otras herramientas utilizadas por esta investigación como las observaciones directa y flotante, los soportes visuales y los diversos registros.

Por su parte, el capítulo tres está consagrado a presentar el análisis del dispositivo y de sus lógicas operantes según los tipos de cibercafé, operarios y usuarios, con base en el análisis de la oferta y demanda del cibercafé y la lógica de usos y significados de la tecnología por usuarios y operarios. Al final de este capítulo se analizan los aprendizajes informales que fueron observados en los cibercafés.

Reflexiones finales

Tal y como lo vimos en las proposiciones, la complejidad esta en el sujeto, no en la técnica. Aunque desconocen lo que está atrás de las plataformas, determinismo tecnológico que controla las interacciones virtuales a través de la conectividad, que no participación en un mundo social y si en el entretenimiento y la ficción.

Por lo anterior después de esta investigación diseñamos dos proyectos:

1. El Proyecto la nueva mirada: Del aula al ciberespacio, donde gracias al reconocimiento de las habilidades técnicas informales de los alumnos se produjo en equipos de coproducción, material multimedia con objetivo educativo (producto de investigaciones) para la WEB y los cibercafés. Para su producción se revisaron los registros estéticos, éticos y políticos de la producción de las imágenes en seminarios y foros de comunicación con expertos de la imagen y directores de cine y así empezar participar en las prácticas de la web sin objetivo comercial.
2. Frente al sujeto virtual y ficcional , estamos iniciando el Proyecto Habitar la UAM-I: espacios conversacionales, lúdicos y ciudadanos, aplicando la geografía humanista y la psico-geografía como metodología: la narración, video recorridos, videos espaciales, mapas paisajísticos, lugares habitados por los alumnos, partiendo de conceptos como la topo-filia, la topo-piedad y la corporeidad como el imaginario de identidades de los jóvenes para trabajar por una nueva cultura de la participación ciudadana enraizada y en base a acuerdos.

Hace falta consolidar nuevos paradigmas desde las ciencias sociales en los temas educativos infomediáticos, como los que se ubican en la fenomenología de la vida cotidiana con el fin de tomar en cuenta un pensamiento nuevo que se expresa, se piensa, se aprende y se vive en imágenes.

Bibliografía.

- Arnaud, M. y Perriault, J. (2002). *Les Espaces Publics d'Accès à Internet*. París, Francia: PresseUniversitairede France.
- Cabello, R. (2006). *Yo con la computadora no tengo nada que ver*. Buenos Aires, Argentina: Prometeo.
- Bernard, M. (2006). *Formación, distancia y tecnología*. Barcelona, España: Ediciones Pomares.
- Buckingham, D. (2002). *Creer en la era de los medios electrónicos*. Madrid, España: Morata.
- Burbules, N. y Callister, T. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires, Argentina: Granica.
- Delors, J-L. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, Madrid, España: Unesco\Santillana Editorial. http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF. Consultada el 30 de julio de 2011.
- Deleuze, G. (1995). ¿Qué es un dispositivo?, en *Michel Foucault, filósofo*, Barcelona: Gedisa,
- Dussel, I. (2006). Educar la Mirada. Reflexiones sobre una experiencia de producción audiovisual y de formación docente. En *Educar la Mirada. Políticas y pedagogías de la imagen*. Buenos Aires,Argentina: Ediciones Manantial/Flacso
- Feixa, C. (2003). Sobre las temporalidades juveniles. En *Revista de Estudios sobre juventud*, Año 7,México: Nueva Época 19, pp. 6-27.
- Flichy, P. (2002). *L'imaginairé'Internet*, París: La Découverte/Syros.
- Fuentes, C. y Ortiz, A. (Comp.). (2007). El aprendizaje digital fuera de las instituciones educativas: reconsiderar la distancia al conocimiento. *Entre complicaciones y complejidades: mediaciones en el acceso a las ticen México*. México: UAM.

- Hert, P. (1999). Internet Comme Dispositif Hétérotopique. *Hermès: Le Dispositif Entre Usage et Concept?* 25. 93-110.
- Hoppenhayn, M. (2002). *Texto base del Seminario internacional sobre Políticas Culturales, Educación y Comunicación*. Organización de Estados Iberoamericanos. Río de Janeiro, Brasil.
- Maffesoli, M. (2004). *La part du diable*. Paris, Francia: Flammarion.
- Martín-Barbero, J. (2002). *La educación desde la comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Norma.
- Morin, E. (1981). *L'Humanité de l'Humanité. L'identité humaine* (Tomo5). Paris, France: Seuil.
- Orozco, G. (2002). *Recepción y mediaciones*. Buenos Aires, Argentina: Norma.
- Orozco, G. (2004). De la enseñanza al aprendizaje: desordenamientos educativo-comunicativos en los tiempos escenarios y procesos de conocimiento”. *Revista Nómadas. Medios de comunicación y educación*. Bogotá, Colombia: Universidad de Colombia.
- Peraya, D. (1999). Médiation et Médiatisation: le Campus Virtuel. *Hermès: Le Dispositif Entre usage et concept?*, 25, 153-168. cnrs Éditions. París, Francia.
- Shaw, J. (1989). *The legible city*. Obtenido el 21 de abril de 2007, desde <http://www.jeffrey-shaw.net/html>
- Spiegel, A. (2007). Impacto de las nuevas tecnologías en las posibilidades de conocimiento de alumnos y docentes. En *Nuevas tecnologías, saberes, amores y violencias*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc.
- Urteaga, M. y Ortega, E. (2004). Identidades en disputa: Fresas, wannabes, pandros, alternos y nacos. *Tiempo de Híbridos/Entre siglos. Jóvenes*, 14, 114-133. México: imj/Barcelona, España: Secretaria General de Juventud.
- Valderrama, C. (2004). Medios de comunicación: tecnologías, política y educación. *Nómadas*, 21, 12-23. Bogotá, Colombia.
- Wolton, D. (2006). *Salvemos la Comunicación*. Barcelona, España: Gedisa.
- Yurén, Teresa & Romero, Citlali (Coords.) (2008). El cibercafé popular en México: dispositivo para la autoformación. En *La formación de los jóvenes en México. Dentro y fuera de los límites de la escuela*. México: Casa Juan Pablos.
- Yurén, T., Navia y Sanger (Coords.) (2005). Ethos y autoformación en los dispositivos de formación de docentes. En *Ethos y autoformación. Análisis de dispositivos de formación de profesores* (pp. 19-48). México-Barcelona: Editorial Pomares.
- Zaragoza, M. (2007). Reseña de *La otra mundialización*, de Dominique Wolton. *Polis: Investigación y Análisis Sociopolítico y Psicosocial*, 3(2), 189-195.