INFANCIAS CONECTADAS: un análisis a las experiencias de los niños en internet

CARLOS EDUARDO DAZA OROZCO
Facultad de Ciencias Sociales
Universidad de Buenos Aires
ARGENTINA
c.daza@hotmail.com - edaza@sociales.uba.ar

Abstract.

La presente ponencia tiene como finalidad socializar algunos de los resultados de la investigación titulada: "Análisis de relatos infantiles acerca de Internet", que construye el sentido de internet desde las narrativas infantiles.

Desde la significación de Internet como lugar, se esboza un ejercicio cartográfico a partir del desarrollo de mapas y esquemas lingüísticos tomados de los desarrollos académicos, teóricos e investigativos para el análisis de las narrativas infantiles de la Doctora en ciencias del lenguaje Flor Alba Santamaría.

Se pretende así, que al realizar el recorrido propuesto por los relatos de los niños y niñas se construya colectivamente una discusión acerca de: el quehacer pedagógico cotidiano, los usos estratégicos del Internet, las nuevas formas de aprendizaje colaborativas en la red.

Keywords: Análisis de relatos infantiles, Usos Estratégicos, Internet, Cartografía, Aprendizaje Colectivo, Infancia.

A MODO INTRODUCTORIO.

¿Qué hace usted aquí?—Soy geógrafo —dijo el anciano.
— ¿Y qué es un geógrafo?
—Es un sabio que sabe dónde están los mares, los ríos, las ciudades, las montañas y los desiertos.
...nunca había visto un planeta tan majestuoso.
—Es muy hermoso su planeta. ¿Hay océanos aquí?
—No puedo saberlo —dijo el geógrafo.
— ¡Ah! (El principito se sintió decepcionado). ¿Y montañas?
—No puedo saberlo —repitió el geógrafo.
— ¿Y ciudades, ríos y desiertos?
—Tampoco puedo saberlo.
— ¡Pero usted es geógrafo!

—Exactamente —dijo el geógrafo—, pero no soy explorador, ni tengo exploradores que me informen. El geógrafo no puede estar de acá para allá contando las ciudades, los ríos, las montañas, los océanos y los desiertos; es demasiado importante para deambular por ahí. Se queda en su despacho y allí recibe a los exploradores. Les interroga y toma nota de sus informes. Si los informes de alguno de ellos le parecen interesantes, manda hacer una investigación sobre la moralidad del explorador...

*El principito - Antoine de Saint-Exupéry***.**

Abrir esta presentación con la magia que evoca “El principito”, conmemora algunos de los aspectos con los que inicié mi recorrido investigativo en el área de la niñez y las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs); por un lado, se encuentra la omnipotencia del teórico en relación con su objeto de estudio; el de la narración como función trascendental del ser y la construcción colectiva de una geografía desde los acontecimientos que las personas han vivido.

Por lo anterior, es necesario precisar que las referencias al concepto “cartografía infantil” son una elaboración metafórica para designar lo que Ruíz (2007) y Rivadaneira (2000) proponen como una caracterización de las experiencias vividas por los niños y niñas partiendo de mapas como carta de navegación.

Dichas cartas de navegación, se fueron construyendo para el caso específico de este estudio a medida que se consolidaba un corpus de relatos que cumplían con características como: ser residentes de la ciudad de Bogotá, tener entre 5-12 años de edad, estar en algún grado de educación básica primaria y ante todo ser usuarios o conocedores de Internet.

La tarea no fue fácil, se recorrieron lugares públicos tales como: calles, parques, iglesias, tiendas de dulces, centros comerciales y otros lugares de la ciudad donde se creía poder encontrar niños y niñas para proponerles que voluntariamente **contaran una experiencia que hubiesen vivido y qué se relacionará con el Internet.**

Los niños y niñas no se hicieron esperar y, con la ansiedad de contar sus experiencias fueron compiladas cerca de trescientas cincuenta historias, de ellas solo hicieron parte del corpus de la investigación doscientas que cumplían -además de las características que mencionamos anteriormente- con un filtro técnico para su transcripción como lo era la nitidez del sonido con que se habían grabado.

En lo sucesivo, las historias que cumplieron con las anteriores características serán denominados “relatos” y estarán fielmente transcritos, manteniendo los trazos y trozos de la oralidad de los niños y serán identificables por estar en estilo itálico entrecomillado; como dato adicional, entre paréntesis se citará la edad de cada interlocutor.

AL ENCUENTRO CON LAS NARRACIONES

Tras el “Big bang” que origina la vida de un nuevo ser, uno de los aspectos más relevantes en el desarrollo de la infancia lo ocupa el lenguaje; a través de esta capacidad humana podemos dar a conocer nuestras ideas, experiencias y emociones – El don de comunicar-

Esta capacidad, históricamente ha sido objeto de estudio desde diferentes disciplinas las cuales antiguamente iniciaban en la aparición de las primeras fonaciones como un acto médico por el cual se medía el desarrollo biológico de los individuos sin preguntarse por las capacidades cognitivas que en su interior se generaban.

Desde dichos resultados, y en gran medida a la interdisciplinariedad, se ha logrado establecer que los procesos del desarrollo del lenguaje nacen en ese "Big bang" al interior del vientre de la madre; y es justo ahí, donde inicia el recorrido por el camino que nos llevará al encuentro con la oralidad

Biológicamente, desde el cuarto al quinto mes de gestación el oído del bebe se desarrolla permitiendo la asimilación de sonidos a su alrededor; en primera instancia percibe los ritmos del cuerpo en el que se encuentra y posteriormente aprehende su cultura a través de las fonaciones emitidas inicialmente por su madre y otros quienes le rodean convirtiendo esta etapa de maduración en un proceso de aprestamiento de la escucha.

Es entonces, cuando la importancia de escuchar dará los referentes necesarios para establecer una relación con el otro; al nacer ese proceso de aprestamiento de la escucha generará interacciones que serán mediadas por el grito como respuesta a la satisfacción de las necesidades básicas como: la alimentación, el aseo o el afecto hasta que se produzcan las fonaciones adecuadas para indicar claramente lo que desea.

Tras la necesidad de expresión, el bebé al cuarto mes de nacimiento empieza a aproximarse a la lectura de sus propios ritos y rituales mentales para evidenciarlos a través de su balbuceo; como lo indicaba Cabrejo (2007: 33): *"gracias al balbuceo, el niño entra en el proceso de la construcción propia de su voz, apoyándose en la voz del otro", es donde el lenguaje infantil juega con las temporalidades bajo la formación de silabas cortas, largas y extendidas que habitualmente para la lengua hispana son: "Agu", "ma-ma", "pa-pa", "ta-ta"* las cuales traen consigo una musicalidad en su expresión y una especial atención de los otros.

Hacia el quinto mes, dicha construcción de la alteridad en el bebé desarrolla el gozo hacia los sonidos que componen su mundo, es entonces donde el adulto estimula este interés mediante la presentación de nanas, cantos de cuna, cuentos, entre otros; transformando el deleite estético de la lengua por las fonaciones originadas por adulto en procesos de pensamiento y construcción lexical en el niño.

Luego, con la maduración física al octavo mes se emprende el reconocimiento de su entorno mediante la habilidad de señalar. Es aquí donde el mundo de las formas, colores y otros objetos se hará mediado por la oralidad que el bebé establece con el adulto y que

generalmente es aprobado o desaprobado en la interacción mimética de las fonaciones del acontecimiento o situación indicada.

Estos acontecimientos forjarán el desarrollo histórico e identitario en el niño como respuesta a las relaciones que establece consigo mismo, con el otro, con el espacio y con el tiempo evidente en sus enunciados que –inicialmente- se presentan como egocéntricos y que –posteriormente- será parte de la formación de ideas concretas y del afianzamiento de su pensamiento.

Con la consolidación de estos procesos del desarrollo humano, el salto cuantitativo en la cognición lexical del niño desencadenará narraciones que desde la oralidad nos acercarán a sus procesos de pensamiento y de construcción e interacción social; que como lo indicaba Rodari (1999: 19) nacerán en la palabra para producir:

> *"…una serie infinita de reacciones en cadena, atrayendo en su caída sonidos e imágenes, analogías y recuerdos, significados y sueños, en un movimiento que interesa a la experiencia y a la memoria, a la fantasía y al inconsciente, y que es complicado por el hecho de que la misma mente no existe pasiva a la representación, sino que interviene en ella continuamente, para aceptar y repeler, enlazar y censurar, construir y destruir".*

Aquí aparece el relato.

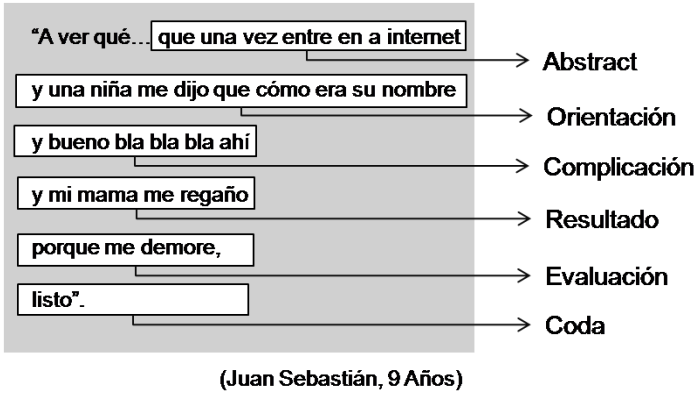
AL ENCUENTRO METODOLÓGICO

Para llegar al sistema de análisis fue necesario contar con los estudios de Labov, citado por Santamaría: (2008b: 96): *"las narrativas completas tienen una estructura con un principio, un desarrollo y un desenlace, pero existen otros elementos de la estructura de las narrativas que se encuentran en otros tipos de narrativas desarrolladas más ampliamente"*. Dichas estructuras fueron identificadas como el "modelo de evaluación" que Labov citado por Santamaría (2008a) diseño como propuesta para el análisis inicial de los relatos los cuales responden a:

ESTRUCTURA	PREGUNTA
Abstract (Resumen)	¿De qué se trataba?
Orientación	¿Quién?, ¿Qué?, ¿Cuándo?, ¿Cómo?
Complicación	¿Entonces qué sucedió?
Evaluación	¿Y entonces qué?
Resultado	¿Finalmente qué paso?
Coda	[Termina la narrativa]

(Figura 1. Modelo de evaluación de Labov en Coffey & Atkinson (2003) – Fuente: elaboración propia)

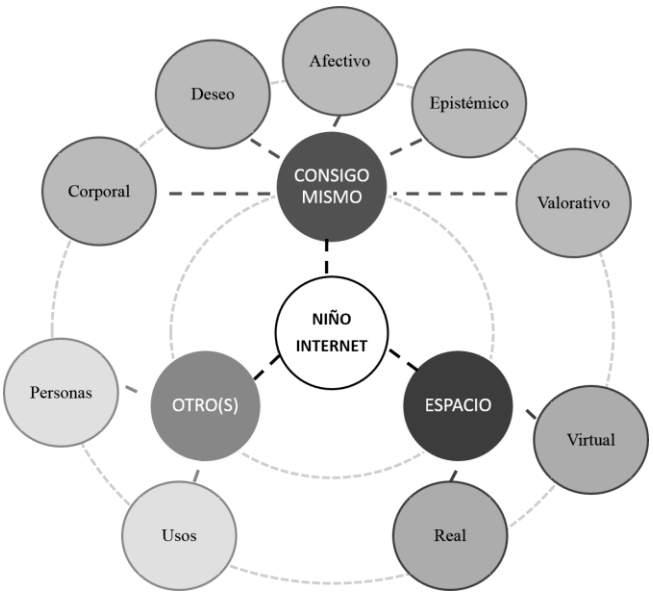
A modo de ejemplo, a continuación presentaré uno de los relatos que componen el corpus del trabajo de investigación aplicando el modelo de evaluación de Labov:



(Figura 2. Ejemplo del modelo de evaluación de Labov aplicado – Fuente: elaboración propia)

En la anterior ilustración, el niño presenta el abstract del relato en la enunciación del acontecimiento que se solicitó narrar –en este caso experiencias en el uso de Internet-; la orientación es evidente en la indicación de la acción de comunicarse con alguien; su desarrollo fue metaforizado a través del "bla" como la acción complicante y continua que generó un resultado –el regaño-, que posteriormente es evaluado bajo la lógica de la tardanza y reseñando el fin del acontecimiento mediante la palabra: "listo".

Una vez analizados los relatos se procedió a agruparlos sin forzarlos ni realizar modificaciones en su forma o contenido y como resultado surgió el presente sistema de análisis.



(Figura 3 Sistema de análisis por clasificación de enunciados infantiles – Fuente: elaboración propia)

CARTOGRAFÍA INFANTIL DE INTERNET

INTERNET COMO ESPACIO

A través del análisis de los relatos infantiles acerca de Internet, se pudo discernir que la representación del espacio en donde se encuentra Internet ocupa simultáneamente dos momentos: "el real" o lugar desde donde se accede, y, "el virtual" o conjunto de URLS[1] visitadas.

A continuación, se presentará la asociación del mapa con el concepto de territorialidad, aludiendo al mapa físico como el conjunto de lugares desde donde el niño accede a Internet; y, el mapa político indicará sus formas organizativas a partir de las direcciones virtuales enunciadas insistentemente por los niños en sus experiencias.

Mapa físico: ubicación real

Tras el análisis de los relatos infantiles en su totalidad, unidad o clausulas, se puede concluir que: "tras un computador, hay una gran red". Esto es evidente en los relatos en donde los niños posicionan su experiencia a partir del encuentro con el ordenador más allá de situar a Internet como una herramienta o como un espacio físico.

En la muestra de relatos que compone el estudio, el computador es la casa del Internet; allí es donde "habita"; y es en donde se generan relaciones de **tener** y **poder** en el acceso. Por ejemplo, Sherly (8 años) nos dice: *"Yo he entrado a Internet. Tengo computador"*, o, en casos como el de Daniela (7 años) en donde la profesora es quien indica donde se encuentra Internet: *"la profesora nos coloca en los computadores"*.

Pero no todos los niños expresan inicialmente la ubicación física del Internet en los computadores, para otros el Internet está en sus casas, o en los sitios de residencia de sus amigos, familiares o compañeros de estudios; tal es el caso de Nicolás (8 años) quien nos ubica en a Internet en la casa de su amigo: *"Yo he ido a una casa de un amigo y he jugado Internet"* o, que viven bajo el mismo techo, como lo indica Valentina (9 años), *"en mi casa tengo Internet"*.

Pero Internet no solamente es un integrante de la familia condenado a vivir en los computadores, también sale de vez en cuando para ir al colegio como nos cuenta Jeisson (9

[1] URL es la cadena de caracteres con la cual se asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en la Internet. Generalmente las conocemos como WWW o como sitios web.

años) que Internet: está en los *"colegios que –ha- estado"*.

Los niños contextualizan Internet desde el computador. Amplían su ubicación de acuerdo a los lugares en donde encuentran un ordenador como en establecimientos públicos tales como cafés Internet o centros comerciales.

Mapa Político: una revisión a los territorios conquistados

Como lo indicaba al inicio, el mapa político de Internet nos permitirá ver la organización del mundo de Internet a partir de la división de las direcciones más visitadas por los niños.

Redes sociales

Como si se tratará de una gran extensión de tierra separada por océanos, las redes sociales poco a poco se han venido convirtiendo en los nuevos continentes virtuales; muestra de ello, es la insistencia de los niños y niñas en mencionar direcciones tales como: "*Facebook*", "*Hi5*", "*Sonico*", "*Metroflog*", "*Twitter*", (ahora *"Club Pinguin"*) entre otros que conglomeran distintos territorios bajo una misma intencionalidad.

Este continente llamado "redes sociales", ofrece a los niños distintas formas de integración multimedial y de socializar que son aprovechadas para la realización de actividades como: jugar, chatear, publicar, entre otras, que hacen parte de las tendencias que aprovechan los mercados para posicionar elementos de consumo a través de los niños usuarios; es interesante ver cómo estas tendencias influyen en la selección y acceso a este tipo de páginas como en el caso de Camila (12 años) que si le preguntáramos por qué abrió su perfil en la red social nos contestaría: *…"pues como el "Facebook"* está de moda, entonces abrí el Facebook".

Tal es el auge de las redes sociales en los niños, que con el paso de los días van adquiriendo actitudes y valores que fomentan el uso de hipocorísticos para referirse a las páginas como es el caso de Valentina (9 años) que nos cuenta: "me meto a "*Face*".

Este "continente" resultado del número de repeticiones por palabras, expresado por los niños y niñas en sus relatos nos permite situar otro tipo de páginas similares, lo sorprendente está en que "Facebook" es la palabra con mayor número de repeticiones en el corpus superando a palabras como "jugar" -que ocupa el segundo lugar- o "amigos" que ocupa el tercero. De cerca se encuentran otro tipo de redes como: "Hi5", "Metroflog", y "Myspace".

Mensajería Instantánea

Si www.facebook.com se convierte en el continente virtual de mayor tránsito por los niños, atrás no se pueden quedar las páginas de proveedores de cuentas de correo electrónico que hacen las veces de pasaporte para acceder a estas redes sociales.

Los correos electrónicos en su actualidad, monopolizan la vida de los niños. Testimonio de ello lo puede ofrecer Kevin Mauricio (9 años) al decir: *"me entro a mi correo, veo mensajes"* o, a David (11 años) cuando convierte el correo electrónico en fuente para hacer "travesuras": *"un día con unos amigos le hackee el correo a un amigo"*.

Pero más allá de los usos, abusos o desusos que los niños dan a su cuenta de correo, los territorios instantáneos o regiones virtuales parten de los proveedores de cuentas de correo electrónico que en la competencia por ganar usuarios ofrecen herramientas de interacción como lo es la mensajería instantánea.

El atractivo de esta herramienta en los niños, se expresa en la oferta para adelantar procesos comunicativos casi en tiempo real los cuales permiten la interacción con personas de distintos puntos geográficos con un solo click y en pocas grafías.

Para los niños, ya no es suficiente con poder enviar y recibir mensajes, sino que se hace imperativo tener respuestas inmediatas de amigos, familiares y compañeros como lo indica Valentina (9 años) *"En Messenger hablo y escribo con mis amigos y familiares"*; ó, aún más si se trata de relaciones afectivas mediadas por la distancia como nos cuenta Iván Felipe (5 años) *"Santiago -hermano- tiene novia y hablan en Messenger"*.

La televisión On-line

En este "mapa político de Internet" no podía faltar el "quinto poder" –la televisión-, la invasión audiovisual de los canales de televisión ha visto en Internet una prótesis más para llegar a los niños y mostrar sus producciones aun cuando no se están transmitiendo.

La mayoría de los sitios referenciados por los niños son estaciones de televisión dirigidos a ellos. Santiago (9 años) comparte con nosotros su rutina en Internet en donde: *"en Cartoon Network juega Ben 10 fuerza alienígena, y en Nick a juega Bob Esponja"* o, la experiencia de Daniela (6 años) que *"juega en Disney Channel"*.

Estas referencias espaciales en la virtualidad, responden al encuentro con los personajes de las series, animados y musicales seguidos por los niños a través de juegos, o búsqueda de contenidos como sinopsis o datos personales de sus artistas favoritos.

Otras páginas: lo "solemnemente" indeseado

El cuarto lugar de este mapa se encuentra entre las páginas con contenido oculto (esoterismo, predicciones, otras) y aquellas en que se "muestran demasiado" como lo son las páginas pornográficas.

En primera instancia, la página "oculta" que más relacionan los niños en sus relatos se trata de un conjunto de programación html denominada "Pedro Responde"; este lugar, atrae a los niños porque se convierte en un "oráculo instantáneo" que pasa su saber entre los niños de "generación en generación" o mejor de año en año.

"Pedro responde" es en palabras de Valentina (9 años) una página que responde todo lo que nosotros le preguntemos: *"por ejemplo: si uno le pregunta de ¿qué color es la camisa? y Pedro responde: verde. Y si, es verdad"* lo que más adelante nos explicará Valentina es de que se trata el misterio de "Pedro": *"en realidad, los que escriben; escriben las cosas"* de eso se trata, de un juego de escritura que consiste en que quien ingresa en la página sabe formular las preguntas que se le hacen a Pedro, pero lo que hace quien está tecleando está escribiendo bajo una encriptación de los caracteres la respuesta que formula.

Si "Pedro Responde"… a lo que viene, podría quitarle el habla, tal como les sucedió a los niños que narraban este tipo de experiencias cuando repentinamente ingresaban en páginas pornográficas al hacer click a algún anuncio pequeño en los servidores de correo o en los avisos laterales de las redes sociales. Como le sucedió a Jorge (11 años) cuando *"estaba buscando una tarea… y salió una página porno"*.

La pornografía invade Internet por su carácter "clandestino", sin embargo se mezcla mediante enlaces o insinuantes avisos como le sucedió a Julie (7 años) a quien se le han *"aparecido pantallas de groserías y, mujeres - hombres desnudos. Y también páginas porno"*

Lúdica y entretenimiento

Todo país tiene su capital, allí se encuentran los procesos de identidad, el intercambio entre las comunidades, las historias de sus habitantes y las actividades primarias que se dan en ellas.

Si la economía mueve el mundo de los adultos, el mundo de los niños es movido por los juegos, por eso, no fue tan difícil declarar las páginas de juegos como la capital de Internet. El foco que se ubica en esta capital –los juegos- se da en el seguimiento de acciones producidas en múltiples formas y atractivos presentes en historias de conquistas,

aventuras y hasta espaciales.

Estas páginas de entretenimiento presenta roles de distinta forma como deportistas, diseñadores, vendedores… hasta héroes; y es allí, como se aglutinan las páginas formando portales especializados como los que nos mencionaron los niños en sus relatos.

En dichos portales, como "Juegos.com" se encuentran muchas oportunidades para intercambiar claves, trucos y conocimientos sobre diferentes consolas y actividades en línea; y en otras oportunidades los mismos ciudadanos digitales son los encargados de crear Blogs, Wikis, foros para compartir sus saberes en esta área.

Nicolás (8 años) en su relato, nos comparte su gusto por Internet al interactuar con páginas de este tipo indicando: *"Me gusta entrar a Internet y jugar juegos de juegos.com"* convirtiendo a este sitio –casi- en una marca potencial.

Buscadores y enlaces de descarga

El último espacio reseñado por los niños en sus relatos en la elaboración de este mapa político de Internet, lo ocupan los buscadores de información y las utilidades "en vivo".

Los barrios físicamente compuestos por los grupos de casas en un territorio, son hallados en Internet como los buscadores de información que alojan diferentes contenidos de utilidad para la infancia.

Google, es para los niños como un mago. "El maravilloso señor Google" compila las diferentes URLS por palabras clave y comparte sus ficheros como si fuesen las casas o apartamentos que conforman el barrio de Internet.

Y, como si se tratará de la vieja chismosa del barrio, "Google" permite a los niños hallar rápidamente información para sus tareas, aficiones o actividades de tiempo libre; claro está, que como toda información de segunda mano es susceptible de verificación y corroboración; pues en Internet: "se pública, pero no se le sostiene a nadie". Un ejemplo de las acciones de los niños a partir del uso de buscadores es la experiencia de Hans (8 años) quien enuncia su experiencia así: *"yo me meto a Google para jugar, hacer tareas"*

Pero si "Google" hace las veces de vieja chismosa o de mago, Páginas como "You Tube", "E-mule", "BitTorrent", se convierten en los supermercados y tiendas favoritas a la hora de compilar audiovisuales de sus artistas y programas de televisión preferidos. A través de estas páginas, los niños masivamente buscan, envían y reciben en audio o video todo tipo de eventos: cotidianos, graciosos, escolares que se comparten en el cotidiano de Internet.

INTERNET COMO ALTERIDAD

Partiendo del significado de coordenada como una red organizada para indicar puntos estratégicos; bajo el presente título se presentarán los hallazgos encontrados en los relatos infantiles y su relación con los "otros" y lo "otro".

Inicialmente, la relación con "los otros" debe ser entendida los como sujetos participantes en las acciones que acerca de Internet emprende el niño; estos sujetos formarán lo que se denominan los polos de Internet. Y, la relación con lo "otro" permitirá divisar el relieve que surge a partir de los usos que reseñan los niños en sus relatos.

Los polos

Cuando hablamos de *polos*, a nivel cartográfico se hace referencia a la distancia entre dos puntos geográficos que determina la lectura de un mapa. En este apartado, la analogía que se establece estará guiada por las distancias que los niños encuentran en Internet e indican las personas que acompañan las relaciones que ellos establecen por la conectividad.

Estos polos, agrupan dos momentos: el acompañamiento en el sitio –in situ- y el acompañamiento remoto –On line-.

In Situ: Internet un hecho en singular

La construcción de la alteridad mediada por el uso de Internet in situ –en el sitio- parte del encuentro con sí mismo y la máquina, transformándose rápidamente en una relación que se establece con familiares, amigos, compañeros y en algunos casos profesores.

En el análisis del corpus de estudio, se pudo deducir que los niños desde el uso de Internet crean una relación singular; es decir, parten de una sola persona.

Esta deducción se evidencia en las narraciones a partir del posicionamiento del pronombre "YO" como en los siguientes casos:

"yo entre a mi página"(relato 4),

"Yo he entrado a Internet" (relato 5),

"Yo juego en Internet" (relato 8).

La relación de tipo egocéntrica, que se da en la construcción de alteridad en Internet, la va determinando en primera instancia las edades de los niños; en segundo lugar, el acompañamiento del adulto hacia el niño y en tercer lugar el tipo de actividades que se plantean.

En primer lugar, las edades de los niños marcan nodos para expresar que la relación

egocéntrica es proporcional a la experticia en el manejo de Internet y sus herramientas, por ejemplo:

"Santiago me deja jugar en el computador: Tom y Jerry, tubos y Samurái Jack; en Internet juego monitos de tumbar unas pelotas y carros. Iván Felipe (5 años)

"Que un día con unos amigos le hackee el correo a un amigo -me saco la piedra- y en fin, se lo hackeamos y le pusimos otro nombre, cotizamos con la hermana de él, le borramos contactos… ¿qué más hicimos?, peleamos con la hermana, le cambiamos la contraseña. Ya". David (11 años)

En el relato anterior, Iván Felipe diferencia el uso del computador al de Internet. Es curioso que ante la ejecución de la misma acción –jugar-, expresa su experticia como una competencia no complementaria; mientras que en el relato de David, la experticia es marcada como un hecho que integra diferentes acciones.

En segundo lugar, la construcción de la alteridad se establece en el acompañamiento del adulto hacia el niño como lo indica Sherly (8 años) *"yo siempre he tenido algo, que es que mis papas siempre me ayudan".* En este relato se puede ver que los niños interactúan con sus padres, si se revisa el corpus de los relatos, se podrá observar que el mayor acompañamiento de los adultos en el acceso a Internet lo hacen los padres, quienes en su mayoría ejercen funciones de gestores de contenido. Otros adultos que colaboran en este proceso tienen relaciones filiales como: primos, hermanos.

Otros sujetos mencionados por los niños en la construcción de la alteridad en el sitio la hacen profesores y amigos.

Finalmente, el proceso de construcción de alteridad lo direcciona el tipo de actividades que se ejecutan en Internet; es usual que por intencionalidades comunicativas el niño este acompañado por padres o familiares y con intenciones recreativas se encuentre solo o con pares.

Por otra parte, en la muestra seleccionada se puede evidenciar cómo los niños a medida que inician el uso de Internet crean una relación de acompañamiento con los hermanos, padres y profesores; quienes se enuncian como una extensión de los niños mediante el posesivo "Mi" por ejemplo: Iván Felipe (5 años) "*Santiago (hermano) me deja jugar en el computador*"; Valentina (9 años) *"una vez estábamos en Internet con mi hermana y mi prima".*

Con el paso de los años, la relación de alteridad *in situ* deja de ser una extensión de uso, para transformarse en una noción de participación y concertación al posicionar a las otras personas en sus relatos: David (11 años) "*un día con unos amigos*".

On line: Remotamente acompañados

Uno de los contrastes que se establecieron en la interpretación de los relatos infantiles en la construcción de la alteridad en espacios virtuales, se presenta en oposición a lo evidenciado en espacios físicos.

Como respuesta a los espacios físicos encontramos que las relaciones con "los otros" en mayor proporción se establecen entre conocidos, especialmente familiares, lo cual no ocurre en espacios virtuales al hallarse en gran frecuencia la presencia de personas desconocidas.

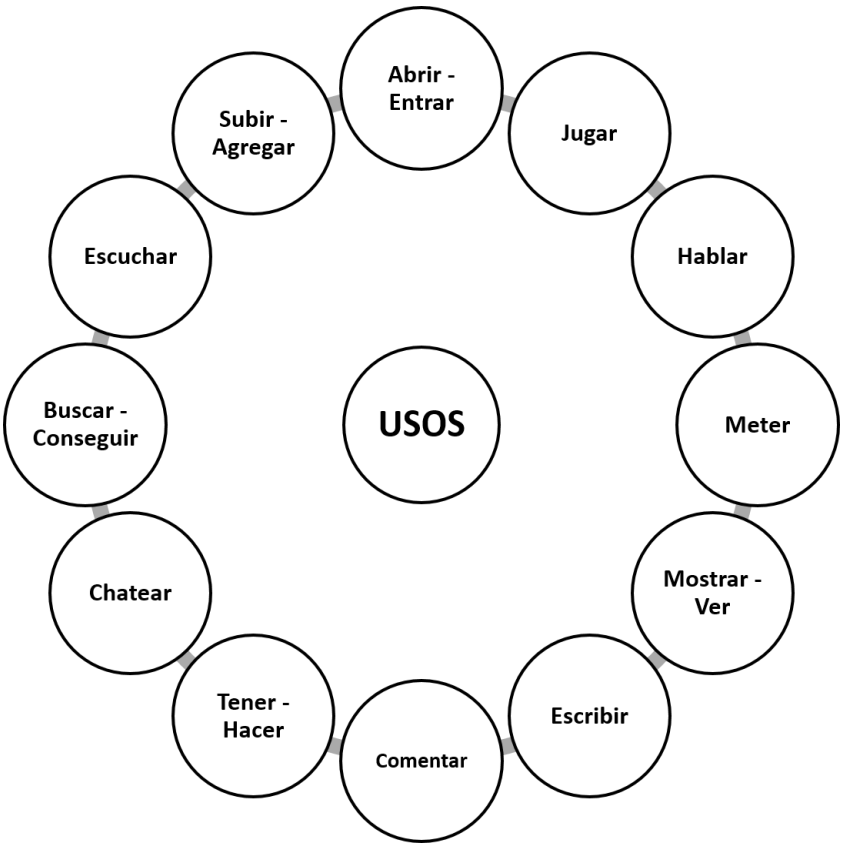
"Los desconocidos", como punto de partida de las relaciones de alteridad en la red evidencia la necesidad de encontrar personas con los mismos deseos, gustos y conocimientos de los niños, que principalmente son descubiertos en las redes sociales, salas de chat o buscadores de información. Este tipo de experiencias por ejemplo, se ven en el relato 20 cuando se enuncia: *"pues agregue a un niño que no tenía foto de perfil ni nada*" o, en el relato 9 *"una vez entre a Internet* y *una niña me dijo que cómo era su nombre*".

Pero, no todas las relaciones de alteridad en la red se dan a partir de personas desconocidas, estas también existen interacciones entre amigos, compañeros, profesores y por ultimo entre padres que son determinadas por las situaciones de distancia que existen entre ellos (padres separados, familiares en otras ciudades…) o en acciones de trabajo cooperativo (trabajos escolares, entretenimiento…)

USOS

Una vez situados los *polos* en los cuales transitan los niños en Internet, las coordenadas encontradas en los relatos infantiles nos presenta la serie de relieves o usos que nos determinará más adelante los factores subjetivos que se dan en los ciudadanos digitales.

A partir del conteo de palabras, se estableció que el uso de Internet se da en la ejecución de las siguientes acciones:



(Figura 4. Sistema de palabras asociadas al uso de Internet – Fuente: elaboración propia)

Esta red semántica presentada, fue organizada desde la descomposición de los enunciados que conforman los relatos de los niños. Inicialmente, el conteo de las palabras permitió encontrar las acciones propias de Internet las cuales conformaran un pequeño glosario introductorio al sistema de relieves encontrados en esta cartografía infantil de Internet.

Mapa de convenciones

Resultado del análisis de los relatos infantiles por unidades (palabras), podemos iniciar este recorrido por el relieve de Internet (usos) desde la aproximación a la definición de las acciones que subyacen en los discursos infantiles acerca de la manipulación de Internet.

Dichas acciones surgen en la transición o conformación de rituales de paso que los niños expresan a partir de las metáforas de actividades cotidianas y que se constituyen en los lenguajes emergentes de navegación/exploración de Internet como lo son:

Abrir / Entrar / Meter / Ingresar:

Este conjunto de palabras alude al vencimiento de las fronteras que existen en el acceso a la

información que se encuentra en la red; enuncian inicios de las áreas propias que se ejecutan entre las que se pueden encontrar: actividades escolares, recreativas, comunicativas.

"abrí el facebook" - *"yo entre a mi página"*

"nos metimos a la página de "Pedro responde" - *"cuando ingrese al correo"*

Agregar:

Generalmente relacionada con las redes sociales y los programas de mensajería instantánea, esta palabra, nos marca la unión o admisión de personas o cosas (aplicaciones) a una red de información privada.

"agregue a un niño"

"agregar amigos que hace resto no veía"

Bajar /Descargar:

Estas dos palabras son muy utilizadas entre los niños y niñas que referencian la adquisición de archivos en diferentes formatos digitales (imágenes, música, videos, programas)

"Yo baje unas fotos de mi perfil"

"descargamos un video"

Colocar:

Esta palabra indica la postura física para acceder a Internet; refiere la acomodación de alguien quien ocupa un espacio real y sirve como acción de alojar información en la red.

"la profesora nos coloca en los computadores"

"colocamos fotos en "Myspace""

Mostrar:

Esta acción remite a la visualización de algo. Sus usos más frecuentes se presentan en la socialización de imágenes o audiovisuales - en su mayoría como forma de patentar encuentros afectivos reales o simulados.

"un amigo nos mostró un video de Naruto"

"en el Facebook se muestran fotos de lo que hace la gente"

Subir / Montar:

Al igual que en el arte teatral, estas palabras muestran la disposición de los niños para la representación virtual de algo. Antónimo de bajar / descargar.

"Subí mis fotos"

"Se montaron fotos de la fiestita"

Tener:

En su mayoría proporciona información acerca de la apropiación de elementos de la red, aplicaciones o actitudes hacia ella.

"Tengo Facebook"

"Tengo correo electrónico"

"Tengo muchos amigos"

Este conjunto de palabras permitió la organización de los usos de Internet al ser identificadas en los enunciados que conformaban los relatos infantiles; a continuación, se presentan los usos que con mayor frecuencia expresan los niños de Internet agrupados por usos:

Usos escolares

Esta relación vincula acciones de producción (*hacer*), descubrimiento (*buscar*, *conseguir*, *investigar*) y comprensión (*leer*). Pero que ocupan una baja proporción a las que enuncian los niños y niñas en otras categorías.

Estos pocos usos escolares, se pueden contrastar con la categoría espacial propuesta para la revisión del lugar desde donde se accede a Internet y que nos muestra que en las instituciones educativas se sub-utiliza este recurso. En el relato de Daniela (9 años) *"la profesora nos coloca en los computadores para que escribamos"* se puede deducir que las clases se orientan al uso del hardware como lo son: teclados, dispositivos de ubicación (ratones) y no a la vinculación de los conocimientos que están adquiriendo los niños en las diferentes áreas.

Otro de los usos escolares más frecuentes depende de las actividades extra clase programadas por los docentes. Estas al convertirse en fuente de compilación de información, rastreo de fenómenos u otras operaciones de tipo instrumental del conocimiento, invitan a los estudiantes a ubicar de modo casi instantánea información en motores de búsqueda como se puede evidenciar en el relato de Hans (8 años): *"yo me meto a Google para hacer tareas"*.

Usos Recreativos

En esta relación las acciones giran en torno a procesos que vinculan los sentidos como: *ver, mirar, escuchar, oír, sentir*; y con propósitos orientados a la diversión: *jugar*.

Los usos recreativos se generan en mayor proporción a los usos escolares por el nivel de acceso

a la red desde locaciones vinculadas al hogar y sitios públicos como: café Internet o centros comerciales.

Estos usos, referencian en primera instancia a los juegos como fuente principal de actividades de los niños y niñas en Internet, en palabras de Carlos Yesid (9 años): *"juego en Internet Mario, también juego: luchas, fútbol, carros y básquetbol)*" o, Valentina (9 años) *"…en juegos me meto a Disney y juego cualquier cosa"*

Usos Comunicativos

Estas actividades se enuncian bajo tres grupos: el primero, alude a los procesos técnicos[2] como *escribir* y *hablar*; señalados en los relatos como procedimientos de transcripción y digitación; el segundo grupo, convoca "palabras transmisoras" (*mensaje –enviar-recibir- correos*) y por último, palabras "Interactivas" (comentar, postear, chatear).

Los usos comunicativos de Internet que reseñan los niños parten desde la oportunidad de automatizar el lenguaje en herramientas como: mensajería instantánea, salas de chat, servidores de voz IP como en el relato de Melanie (9 años) *"yo chateo"*, hasta procesos de socialización como lo indica Isabel (11 años) *"uso el Internet para chatear con mis primos"*.

INTERNET COMO INTERSUBJETIVIDAD

Cuando los niños cuentan experiencias a partir de sus relatos se posicionan como personajes principales, en palabras de Santamaría (2006):

> *"los niños se presentan como narradores acudiendo a mecanismos que les proporciona la lengua para darle organización narrativa a sus historias. Algunos para situarse como narradores lo anunciaron en la apertura del relato, colocándose en situación de interacción frente a sus interlocutores, mediante expresiones de discurso tales como: "les voy a contar", "mire que un día", "les quiero contar"."*

Y es allí, donde esta categoría inicia sus disertaciones, en el sujeto –niño- que sufre unas transformaciones psíquicas por la mediación de Internet.

En este apartado, son analizadas en Daza (2012): *"las formulas axiológicas enunciadas por los niños en sus relatos y que expresan una estrecha correspondencia entre las categorías presentadas anteriormente (espacio-alteridad- usos)*".

Para iniciar, es necesario dimensionar la palabra "valores" como el conjunto de cualidades que permite hallar sentidos calificativos, afectivos, epistemológicos, corporales y desiderativos en las

[2] La palabra "Técnica" se asocia a la pericia o habilidad para usar procedimientos y recursos.

interacciones presentadas.

Deseos

A continuación se presenta a modo de ejemplo el relato de Jeisson (9 años) en donde se resaltan las clausulas desideratives: alusivas al cambio del mundo, de la sociedad, de las personas que están a su alrededor y de sí mismo;

"Y.. mis experiencias en Internet son: tengo correo, tengo Facebook y también lo hago para… por ejemplo hacer tareas, investigar cosas importantes para la humanidad para que cuando adulto yo pueda inventar algo, y entonces yo podría también hablar con mis compañeros, amigos y todo lo demás. Mi madre me enseño en el computador a hacer todo lo que ahora sé y mis profesores de los colegios que yo he estado; para aprender, para poder ayudar todo lo que esté… a mí alcance –y entonces- mejorar este planeta. (susurros) –Ya-."

Otro grupo de experiencias desiderativas, lo conforman las que tienen que ver con los anhelos de encontrar a alguien o de identificación con pares. Esta organización desiderativa es frecuente en los relatos de las niñas, utilizando enunciados como: "conseguir amigos", "conseguir novio", "para seducir".

Las experiencias desiderativas encontradas en los relatos de los niños, son respuestas a las realidades socioeconómicas que viven y su desarrollo creativo- afectivo.

Corporalidades

Las relaciones corporales de los niños en Internet son marcadas por las estéticas que se desarrollan de la fotografía y de la imagen como productora de realidades. Es usual encontrar que niños y niñas portan consigo implementos como celulares y cámaras cuya funcionalidad permite la toma de retratos, auto-retratos en diferentes ángulos y espacios de la vida real.

Esta vitrina de la imagen en la infancia, es contrastada por los niños desde la construcción de un cuerpo ideal y reinventado por los medios; sin embargo, no todo lo que les ofrece los medios y en especial Internet sobre los cuerpos es bien aceptado, para Mariana (11 años) por ejemplo, el cuerpo se convierte en un objeto desagradable al enunciar la experiencia de la siguiente manera:

"En mi [en-experiencia] solamente me han salido páginas de porno, ¡nada más! ... Me parecen feas. ¿No? Eso es una cochinada; no me gustan verlas"

Pero más allá de los prototipos de cuerpos repugnantes, en Internet también se descubren los cuerpos de los otros géneros, produciendo una serie de sensaciones no verbales evidentes en los relatos. En el siguiente relato, se pueden ver los trazos sensoriales que

produce la situación en David (11 años):

> *(Risas) "Una vez que, es que yo estaba buscando una tarea que me mandaron, y (silencio), me salió una página porno, (risas) (silencio), y eso, se dan garra.*

Epistemologías

Presentan valores de conocimiento que se dan en los niños desde acciones como aprestar, ejemplificar, saber, creer, usar.

En primera instancia, los valores de aprestamiento se dan en la interacción con la máquina, es importante la generación de la motricidad manual para "teclear" o "clickear"; en los relatos se evidencian estos valores en expresiones como: "*aprendimos a digitar", "hacemos click".*

Los valores de ejemplificación son unos de los más utilizados por los niños y expresan el poder de re-contextualización de las acciones.

En tercer lugar, los valores de saber se dan en la experticia que genera la interacción con el medio (Internet) –sea su utilización con buenos o malos fines- para ilustrar esta situación nos podemos remitir al relato No. 11 David (11 años) quien nos cuenta acerca de los poderes de hackear cuentas de correo.

Los valores de creencia como epistemología, nos configura el poder de la libre interacción en Internet y nos prepara para la generación de calificativos. Los valores de creencia son comúnmente deducibles en enunciados como *"no sabía de qué era eso", "yo ya no creo tanto en el Internet".*

Por último, los valores de uso se dan en la experticia con la que el niño utiliza la red e interactúa en ella; los usos (vistos en anteriores páginas) generan una serie de sensaciones como la confianza o el miedo de ingreso a diferentes direcciones en Internet.

Afectividades

Con los valores de conocimiento, se empiezan a desarrollar sensaciones que van desde el llanto hasta la risa; en el relato de Valentina (9 años) podemos evidenciar este tipo de cambios:

> *"Un día llego una amiga que ella no sabía de qué era eso (Pedro Responde) y entonces, mi hermana y mi prima la empezaron a asustar. Le decían que se les metían espíritus… Entonces Pedro decía… por ejemplo: ¿se nos van a meter espíritus ahorita? y él le respondía que no. Y entonces la asustaron muy feo y la niña se puso a llorar. Pero después le contaron la verdad y pues ya no se dejó de asustar. Yo me estaba burlando de ellas y mi hermana y mi prima también (risas)"*

Pero más allá de las emociones que generan páginas en Internet, también se puede partir de

ellas para crear vínculos con otros como en los enunciados de los niños que mencionan actitudes de conocimiento de otras personas, de reconocimiento del otro como ciudadano digital y como ciudadano real, como pareja o como amigo.

Los afectos en red, se marcan en las relaciones que se establecen con los otros (personas) para cambiar estructuras de pensamiento y anímicas en el descubrimiento de quienes le rodean, o merodean en la red.

Éticas – Estéticas

Los niños en su gran mayoría son filósofos de su desarrollo, esto se puede evidenciar en sus argumentaciones a partir de los acontecimientos que suceden a sus narrativas.

La reflexión iniciada por los niños, nos permiten establecer procesos:

Adjetivados:	*"es bueno", "es malo"*
Metafóricos:	*"Se dan garra", "era inmundo", "es asqueroso"*
Reflexivos:	*"Puede haber malas cosas como que nos llevan a la droga o al lesbianismo"*
Sugestivos:	*"la recomendación que doy sobre el Internet es que no se metan a páginas extrañas"*
Consecutivos:	*"me regañaron porque me demore".*

Una vez, presentado el paisaje que conforma esta cartografía de Internet, considero importante cerrar este artículo ubicando el relato dentro de este mapa, como la metáfora del "relato como un rio" que en palabras de Santamaría (2008a):

> *"Cada vez, corre, corre, corre, tornándose infinito. Y la magia ocurre cada vez que nosotros volvemos a relatar los hechos, a veces olvidamos algunas cosas, de pronto, agregamos otras. Esto, es maravilloso, pues en los relatos no buscamos la verdad, aunque es posible que algunos tengan como pretensión alcanzarla. Los relatos son la magia, que nos permite jugar, soñar, llorar, reír y volver a vivir".*

REFERENCIAS

Cabrejo, E. (2007). El relato como fuente de organización y creación infantil. En F. A. Santamaría, M. H. Barreto, & C. U. Niño (Ed.), *Lenguaje y saberes infantiles* (págs. 75-91). Bogotá, Cundinamarca, Colombia: Fondo de Publicaciones Universidad Distrital.

Coffey, A., & Atkinson, P. (2003). Narrativas y relatos. En A. Coffey, & P. Atkinson, *Encontrar el sentido a los datos cualitativos: estrategias complementarias de investigación* (E. Zimmerman, Trad., págs. 64-98). Medellín, Antioquia, Colombia: Fondo de Publicaciones Universidad de Antioquia.

Daza, CE. (2012). Infancias, relatos e Internet: Cartografía de los usos que hace la niñez de la Web. Barcelona. EAE.

Rivadaneira, R. (2000). *Cartografías infantiles: una herramienta didáctica para el reconocimiento del medio urbano la reconstrucción del ambiente doméstico.* Recuperado el 1 de agosto de 2009, de Portal de la UNESCO: http://portal.unesco.org/culture/es/files/29894/11388769551ricardo_rivadeneira.htm/ricardo_rivadeneira.htm

Rodari, G. (1999). *Gramática de la fantasía*. Bogotá, Cundinamarca, Colombia: Panamericana.

Ruíz, A. (2007). *Un acercamiento a la cartografía infantil: siguiendo la ruta de los mapas infantiles.* Bogotá: Cátedra UNESCO en: Desarrollo del Niño.

Santamaría, F. A. (2008a). Relatos e historias vividas: una aproximación al análisis lingüístico. En F. A. Santamaría, C. A. Reina, C. K. Bothert, N. Balanta, & I. d. (IEIE) (Ed.), Mundos y Narrativas de Jóvenes (págs. 11-28). Bogotá, Cundinamarca, Colombia: Fondo de Publicaciones Universidad Distrital.

_____ (2008b). Saberes y lenguajes: una mirada interdisciplinar hacia los niños y los jóvenes (Primera edición ed.). (I. d. Educativas, Ed.) Bogotá, Cundinamarca, Colombia: Fondo de Publicaciones Universidad Distrital.