



Evolución de la navegación de los jóvenes en internet: el caso de los estudiantes de la zona sur de Tamaulipas
Evolution of youth's internet browsing: the case of students from the southern area of Tamaulipas

María Consuelo Lemus Pool¹, César Bárcenas Curtis² y Alejandro Barranquero Carretero³

Fecha de recepción: 14/05/2020; Fecha de revisión: 07/06/2020; Fecha de aceptación: 27/06/2020

Cómo citar este artículo:

Lemus-Pool, M.C., Barcenan-Curtis, C., & Barranquero-Carreto, A. (2020). *Evolución de la navegación de los jóvenes en internet: el caso de los estudiantes de la zona sur de Tamaulipas*. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 9(2), 28-50. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i2.12688>

Autor de Correspondencia: clemus@docentes.uat.edu.mx

Resumen:

El objetivo de este artículo es identificar los patrones del uso y apropiación de plataformas digitales entre jóvenes estudiantes de la zona sur de Tamaulipas, México. La metodología empleada es cuantitativa, a partir de un diseño no-experimental descriptivo. Se aplicó un cuestionario que obtuvo la participación de 1222 jóvenes de nivel medio superior y superior, a partir de una muestra estadísticamente representativa de los municipios de Tampico, Ciudad Madero y Altamira. A través de este cuestionario se elaboró un Análisis de Componentes Principales que arrojó cinco perfiles representativos de la navegación: buscador de Información, colaborativo, entretenimiento, comunicativo-lúdico y socializador. Al cruzarlos por la edad de los participantes se obtuvo que los perfiles cambian según la cohorte de edad correspondiente al nivel medio superior o superior, resultando que durante la edad de preparatoria destaca el perfil colaborativo, de entretenimiento y el comunicativo lúdico, pero durante la etapa universitaria el perfil buscador de información y socializador. Los resultados permiten identificar la evolución del perfil de navegación de los jóvenes a partir de diversas plataformas digitales, así como visibilizar la incidencia de la brecha digital que la edad y el sexo aún imprimen en las prácticas digitales.

Palabras clave: Juventud; estudiantes; tecnologías digitales; apropiación.

Abstract:

The objective of this article is identifying the evolution patterns of the use and appropriation of digital platforms among young students from the southern area of Tamaulipas, Mexico. The methodology is quantitative, based on a descriptive non-experimental design. A questionnaire was applied that obtained the participation of 1222 high school and college students, from

¹ Universidad Autónoma de Tamaulipas (México), clemus@docentes.uat.edu.mx,  <http://orcid.org/0000-0001-8098-4182>.

² Universidad Autónoma de Tamaulipas (México), cbarcenan@docentes.uat.edu.mx,  <https://orcid.org/0000-0001-6724-6492>.

³ Universidad Carlos III de Madrid (España), abarran@hum.uc3m.es,  <https://orcid.org/0000-0002-9264-9389>.

representative sample of the municipalities of Tampico, Ciudad Madero and Altamira. Through this questionnaire, a Principal Component Analysis was prepared that yielded five representative profiles of internet browsing: Information Search, collaborative, entertainment, communicative-playful and socializing. When crossing them by the age of the participants, it was obtained that the profiles change according to the age to cohort corresponding to the high school or college, resulting in the collaborative, entertainment and playful communication profile standing out during high school, but during the college is a profile information seeker and socializer. The results allow us to identify the evolution of the browsing profile of students from various digital platforms, as well as to make visible the incidence of the digital gap that age and sex still imprint on digital practices.

Key Words: Youth; students; digital technologies; appropriation.

1. INTRODUCCIÓN

Los perfiles de la navegación de los jóvenes dentro de Internet constituyen un tema complejo debido a la diversidad de aristas que tratan de explicar qué es lo que da sentido y promueve interacciones con altos niveles de complejidad, implicación cognitiva y participación activa en este grupo de usuarios. En la literatura, la aproximación más recurrente está centrada en esclarecer la estratificación de esa navegación para visibilizar las dimensiones que inciden en los diversos usos de la red. Dentro de esta, diversos estudios analizan cómo las brechas digitales van operando como mediadores de mayores o menores oportunidades de desenvolvimiento en la producción de contenidos (Scheerder et al., 2017). Los resultados de distintos trabajos apuntan a considerar que la clase social, el nivel educativo y el socioeconómico son los principales factores de oportunidad para el desarrollo de una navegación más avanzada e incluso una apropiación más íntegra de la herramienta, en el sentido en que los usuarios sean capaces de implementar contenidos propios y ser partícipes de interacciones con una incidencia relevante en la generación de nuevo conocimiento (Blank, 2013; Blank & Grosej, 2014; Van Deursen & Van Dijk, 2008).

Asimismo, se ha corroborado que las habilidades digitales para la producción de contenidos siguen trayectorias complejas, en las que la estructura social tiene un peso importante para contextualizar las prácticas que dan sentido a la navegación (Boyd, 2014; Hargittai, 2010; Hargittai & Marwick, 2016; Ito et al., 2008). Otras aproximaciones plantean que el colapso del modelo de negocio de las industrias culturales tradicionales está detrás del impulso de formas de navegación orientadas a activar la participación de los usuarios y en la búsqueda de réditos económicos (Aparici y García-Marín, 2018; Arribas et al., 2019). No obstante, la generalidad de las explicaciones sobre los diversos empleos y tipos de navegación entre los jóvenes, rondan entre esclarecer el peso del acceso y el tiempo dedicado al uso (Hargittai & Walejko, 2008; Kaba & Touré, 2014), y abordar cómo la dimensión personal de las habilidades y experiencia de los jóvenes acaba evidenciando las finalidades del empleo de Internet en los diversos escenarios de la vida cotidiana (Eshet-Alkalai & Chajut, 2009; Hargittai & Marwick, 2016; Scheerder et al., 2017).

Se ha corroborado asimismo que la brecha digital es un marco clave para explicar cómo evolucionan sus patrones de navegación (Blank, 2013; Livingstone & Helsper, 2007; Scheerder et al., 2017) y cómo existen gradaciones de dichos perfiles según las oportunidades estructurales y las configuraciones personales de este sector etario, ya que los usos de la red evolucionan desde empleos básicos (como la búsqueda de información) a usos más interactivos (como la participación en comunidades de aprendizaje) según factores como: la cantidad, variedad y tipo de uso que tengan de la red (Blank & Groelj, 2014); sus determinantes de acceso, desarrollo de prácticas y tiempo dedicado a la navegación (Correa, 2010, 2016); y otros elementos como el género, el estatus social, el estado civil e incluso la localidad (Hargittai & Walejko, 2008; Kalmus et al., 2011).

En el amplio espectro de investigaciones sobre la navegación, la variable edad ha resultado tener un peso significativo tanto para explicar los patrones de usos y apropiaciones de la red como para dar sentido a las tipologías de producción de contenidos en los entornos digitales (Blank & Dutton, 2019; Blank & Groelj, 2014). Por ejemplo, Rebecca Eynon & Erik Malmberg (2011) evidenciaron que en la adolescencia se desarrolla un mayor número de actividades que en etapas más avanzadas de la juventud, si bien estos sectores más jóvenes producen contenidos de menor complejidad conceptual y cognitiva. Por otra parte, en distintos trabajos de Sonia Livingstone (Livingstone, 2004; 2018; 2007) se evidencia un hallazgo recurrente sobre cómo el uso de la red se transforma conforme avanza la edad.

La investigadora plantea que, a medida que los adolescentes transitan hacia la juventud y expanden su vida social, desplazan el tiempo dedicado a distintas actividades presenciales para concentrarlo más en el uso de la red y de tecnologías móviles como el teléfono celular. Asimismo, la edad (y, por consiguiente, el factor experiencia en la navegación) también es un elemento explicativo de los niveles de uso, que van evolucionando desde patrones centrados en la búsqueda de información, a un empleo más complejo que incluye los juegos en línea y el correo electrónico, o desde actividades de intercambio de información como mensajería y descarga de contenidos hasta niveles más complejos como usos interactivos y diversas formas de activismo digital.

La edad también está mediada por el componente simbólico de pertenencia a un grupo inserto en contextos de socialización diferenciales, tales como el nivel y el tipo de escuela a la que se asiste, lo cual tiene una incidencia preponderante en el modelo y alcance de las prácticas dentro de los entornos digitales (Boyd, 2014; Crovi, 2016; Winocur & Sánchez, 2018). Aunque se ha demostrado que el ámbito escolar funge como un nivelador de oportunidades en el terreno del acceso (Armella, 2016; Lago-Martínez, 2015), la amplia variedad de modelos pedagógicos implementados por las diversas instituciones educativas promueve un mayor o menor uso de recursos digitales, oscilando desde pautas pedagógicas más o menos claras a otros objetivos de apropiación de carácter meramente instrumental o catalizadores de interacciones más complejas y enriquecedoras en la trayectoria formativa de los estudiantes (Kalman et al., 2013).

Desde el enfoque de la edad, es importante destacar que los estudios cuantitativos longitudinales sobre la evaluación de la navegación son prácticamente inexistentes. No obstante, se han llevado a cabo algunas aproximaciones cualitativas desde el estudio de caso y el método biográfico (Feixa, 2015). Por su parte, las escasas investigaciones cuantitativas que han abordado la transformación de la navegación suelen realizarse desde el enfoque denominado «transeccional», que compara el acceso y uso entre diversos grupos de edad y controla cuidadosamente las variables sociodemográficas.

Otro enfoque significativo está relacionado con la brecha digital y el sexo. En diversos contextos, se ha demostrado que el ser hombre o mujer incide en la apropiación de la computadora e Internet. Por ejemplo, los hombres dedican más tiempo a la navegación que las mujeres, asimismo, los hombres realizan un mayor uso de redes sociales y consumo de información política (Gray et al., 2017). En cuanto a las habilidades digitales, también se ha evidenciado que el tipo de navegación y las actividades difieren entre ambos sexos, siendo la actividad comunicativa y socializadora la más vinculada a las mujeres (Arias-Velandia et al., 2018). Por otra parte, al cruzar edad y sexo, también hay evidencia de disparidades en la ejecución de actividades digitales, siendo las mujeres más jóvenes y de menores niveles de educación las más desfavorecidas (Martínez-Cantos, 2017).

Desde esta misma perspectiva, el presente artículo tiene como objetivo identificar los patrones de evolución del uso y apropiación de plataformas digitales entre jóvenes estudiantes de la zona sur de Tamaulipas, México. Para ello, se realiza una descripción de los cambios que presentan grupos de estudiantes de nivel medio superior (bachillerato) y superior (universitario), cuyas edades oscilan entre los 15 y los 25 años, delimitando cinco perfiles representativos de navegación: buscador de Información, colaborativo, entretenimiento, comunicativo-lúdico y socializador. Con esta aportación, se pretende corroborar que, a partir de la edad y el sexo, también evolucionan los perfiles de navegación en los entornos digitales, y que la propia formación de habilidades digitales críticas durante la etapa universitaria (nivel superior) resulta clave para adquirir la posibilidad de un uso más complejo de estas plataformas digitales.

2. MÉTODO

El trabajo empírico de esta investigación deriva del proyecto «*Jóvenes y tecnologías digitales. Diagnóstico del uso y apropiación de plataformas digitales en la zona conurbada del sur de Tamaulipas, México*» (Lemus et al., 2020). Partimos de una metodología cuantitativa concebido a partir de un diseño no-experimental, transeccional y descriptivo. En esta línea, se diseñó y ejecutó un cuestionario centrado en evaluar el uso y apropiación de diversas plataformas digitales (webs de información general, de intercambio de información o de comercio, redes sociales digitales, páginas educativas y de aprendizaje, así como de entretenimiento y diversión), a partir de dos indicadores:

Intensidad del uso, a través de una escala de valoración de cinco valores: 1. No uso, 2. Esporádicamente, 3. Regularmente, 4. Frecuentemente y 5. Siempre.

Nivel de interacción, empleando una escala de cuatro niveles, en la cual se pidió que marcara la opción que más representaba su navegación habitual en la plataforma evaluada, que oscilaba entre: 1. Solo Visualizo, 2. Reenvío información, 3. Participo, comento o reenvío el contenido y 4. Elaboro mi propio contenido.

La base teórica del nivel de interacción se basa en los hallazgos de Crovi (2016), quien propuso un *ciclo de interacción* de cuatro posibilidades de acción en las redes sociales digitales: visualizar, trasladar, modificar y crear, un ciclo que también se vincula a otros indicadores cualitativos y a los niveles de acceso y uso. Asimismo, se valoraron diversas actividades y autopercepciones sobre la acción desarrollada en Internet tales como: la producción de contenidos, el activismo digital, la deliberación en los entornos digitales y la colaboración dentro de comunidades de aprendizaje.

El marco muestral se elaboró con el listado de las instituciones de educación media superior y superior, y de escuelas públicas y privadas que conforman la zona conurbada del sur de Tamaulipas (región que integra los municipios de Tampico, Ciudad Madero y Altamira).

A partir del censo, se diseñó una muestra estadísticamente representativa de la zona, con un 95 % de nivel de confianza y un margen de error de +/- 2 %, a partir de la cual se levantaron 1.222 cédulas, lo cual permitió tener un nivel de representatividad muestral según el tipo de escuela (+/- 300 cédulas en escuelas públicas y privadas) y el nivel educativo (+/- 600 cédulas en medio superior y superior). A través de un método aleatorio simple, se seleccionó una institución educativa por cada municipio, nivel educativo y tipo de institución, dependiendo si eran públicas (subsidiadas por el Estado) o privadas (de la iniciativa privada). Se aplicaron los cuestionarios dentro de la escuela a partir de una muestra incidental; es decir, en las áreas comunes de la institución, donde se solicitó la participación voluntaria de los estudiantes. La distribución de cédulas levantadas se resume en la Tabla 1.

Tabla 1. Distribución muestral. Fuente: elaboración propia

Nivel	Tipo	Número de cédulas aplicadas			Total	Margen de error
		Tampico	Madero	Altamira		
Medio Superior	Pública	77	99	110	286	+/- 5 %
	Privada	79	106	110	295	
Superior	Pública	104	110	110	324	+/- 5 %
	Privada	118	91	108	317	
ZCST	Total	378	406	438	1 222	+/- 2 %

En cuanto al tratamiento de la información, utilizando las variables de *intensidad de uso* (qué tan frecuente utiliza) y *tipo de navegación* (en qué consiste su actividad) de cada plataforma digital evaluada, se construyeron variables *dummy* para cada una y, posteriormente, se realizó un Análisis de

Componentes Principales (PCA, por sus siglas en inglés) usando el programa *Stata*, a partir del cual se obtuvieron cinco componentes relevantes; es decir, cinco perfiles o tipologías de navegación con características particulares, cuyas cargas factoriales se presentan en la Tabla 2, tras aplicarle la técnica de rotación de normalización *Varimax* con *Kaiser*.

Tabla 2. Cargas factoriales del Análisis de Componentes Principales. Fuente: elaboración propia.

Plataformas	Variables	Perfil de Navegación				
		Buscador Información	Colaborati vo	Entretenimie nto	Comunicati vo /Lúdico	Socializa dor
De información	Usa blogs	0.4562				
	Usa páginas de noticias, opinión o medios	0.4537				
	Usa páginas de marcas comerciales	0.4007				
	Usa páginas de instituciones	0.4075		-0.1734		
De Intercambio	Usa plataformas de descargas de contenido	0.3870		0.1579		
	Usa plataformas de comercio electrónico	0.2805		0.2493		0.1619
Redes sociales digitales	Usa Facebook				0.4649	0.1768
	Usa Twitter					0.5348
	Usa Instagram				0.1918	0.5757
	Usa WhatsApp				0.5116	
	Usa Snapchat		0.1745			0.4945
Educativas	Usa foros		0.4713		-0.1789	
	Usa wikis o páginas de construcción colaborativa de contenidos		0.4545			
	Usa páginas web educativas/escol ares		0.3528		-0.1594	
	Usa buscadores académicos		0.3803		0.2725	
	Usa sitios de tutoriales o consejos		0.4082			
		Usa videojuegos			0.4295	-0.2262
De entreenimie nto	Usa plataformas de vídeos- películas libres y gratuitos		0.1788		0.4307	
	Usa plataformas de música			0.5516		
	Usa plataformas de vídeos o películas por suscripción			0.5423	0.1745	

Nota: Cargas factoriales tras rotación de Normalización Varimax con Kaiser
Cargas factoriales <0.15 fueron omitidas. N = 1 222.

Como puede observarse en la Tabla 2, existen cinco perfiles de navegación según el tipo de plataforma que el joven usa y domina predominantemente. En el primer componente resultaron relevantes las plataformas de información general y de intercambio de contenidos, por lo que se nombró este perfil como *Buscador de información*. El segundo componente, al que denominamos *Colaborativo*, está orientado a las plataformas educativas —como foros, wikis, aulas virtuales, buscadores y bases de datos— y, en menor medida, el uso de redes sociales y plataformas para ver videos como *YouTube*. El tercer componente está definido en su mayoría por plataformas de entretenimiento y de intercambio, y fue designado como *Entretenimiento*. Si bien es cierto que en el cuarto componente se encuentran tres plataformas de entretenimiento (videojuegos, videos gratuitos y videos de suscripción), este también está representado por redes sociales digitales y plataformas educativas, por lo que fue denominado *Comunicativo-lúdico*. Por último, el perfil *Socializador* fue el componente en el que resultó relevante la navegación en las redes sociales digitales Facebook, Twitter, Instagram y Snapchat.

3. RESULTADOS

El estado de Tamaulipas, ubicado en el noreste de México, es identificado a nivel nacional por su ubicación geográfica estratégica y su alta capacidad de infraestructura logística, que le permite participar activamente en el comercio internacional (Esqueda-Walle, 2018). Cuenta con una población de casi tres millones y medio de habitantes, densamente concentrados en las áreas urbanas de la entidad, ya que una de las particularidades presentes es que sólo una de cada diez personas se ubica en localidades rurales. Esta condición permite que el estado rebase la media nacional de conectividad y usuarios de Internet, hasta alcanzar al 60% de la población total, de los cuales el 59% tiene conexión mediante un teléfono celular inteligente o smartphone (INEGI, 2019).

En el sur de Tamaulipas, dentro de los municipios que comprenden Tampico, Ciudad Madero y Altamira, habitan aproximadamente 758 mil personas, de las cuales los jóvenes de entre 15 y 35 años representan el 33% del total. En cuanto a conexión y usuarios de Internet, la ciudad de Tampico está entre las más conectadas a nivel nacional, lo que supone siete de cada diez

personas, mientras que en los municipios de Ciudad Madero y Altamira esta cifra es de seis por cada diez (INEGI, 2019).

El sur de la entidad funciona como una zona metropolitana con una fuerte interacción e integración económica y sociocultural. En esta región la dinámica urbana es diferente a la presente en la frontera norte, que colinda con Estados Unidos, cuyo movimiento económico está marcado por la sinergia de producción, distribución y consumo de bienes y servicios de las grandes urbes fronterizas, en una fuerte simbiosis con la industria manufacturera. El sur de Tamaulipas también tiene como principal sector económico el terciario, pero focalizado principalmente en la actividad portuaria marítima y en la industria petroquímica localizada en la zona, así como en las actividades comerciales y turísticas propias de las ciudades costeras.

Por otra parte, es necesario plantear las condiciones de la sociedad civil en este contexto. Aunque el Índice de Desarrollo Municipal básico (IDMb), ubicó a Ciudad Madero entre los diez municipios con mayor nivel en un ranking nacional y la Confederación Patronal de la República Mexicana (COPARMEX) señaló a Tampico como una de las primeras seis ciudades con mejor calidad de vida, por los niveles de seguridad e inversión extranjera directa (IED) en México, el contexto que enmarca la zona conurbada presenta una dinámica particular en cuanto a la desarticulación del tejido social, que se vivió como consecuencia de la crisis de seguridad pública que aconteció en todo Tamaulipas de 2010 a 2016.

La zona sur de Tamaulipas, pese a no estar incluida entre los municipios con más alto impacto del crimen organizado o inseguridad del Estado, es una región caracterizada por una sociedad civil debilitada en cuanto a participación en los distintos ámbitos de la vida pública. Esto se debe, entre otros factores, a «la gran debilidad de las instituciones administrativas de justicia en todos sus niveles, su muy limitado grado de organización comunitaria y por la censura mediática casi absoluta en los espacios locales» (Correa-Cabrera, 2018, pp. 225–226).

Estos datos poblacionales, económicos, de acceso y de participación ciudadana son clave para enmarcar un estudio de uso y apropiación de tecnologías digitales. Aunque no se han realizado estudios específicos que correlacionen las condiciones sociales o político-económicas del contexto,

con lo que acontece en los espacios digitales, sí es posible encontrar investigaciones que refuerzan la idea de que la interacción, participación y colaboración que se desarrolla dentro de la red tiene un sustrato significativo con las prácticas, acciones y movilizaciones de la ciudadanía en las calles y espacios públicos (Focás & Rincón, 2016; Richardson & Milovidov, 2019). Por lo anterior, para comprender de manera profunda las prácticas digitales de los jóvenes participantes de esta investigación, se sitúa este marco regional como un foco de atención importante. Finalmente, estos jóvenes han vivido su infancia y adolescencia en el referido marco de la crisis de seguridad pública a nivel estatal y nacional. Además, cuentan con un nivel alto de acceso a tecnologías digitales y conectividad, por lo que sus prácticas, apropiaciones y agencias en los medios digitales tienen sin duda los rasgos propios de su particular contexto de vida.

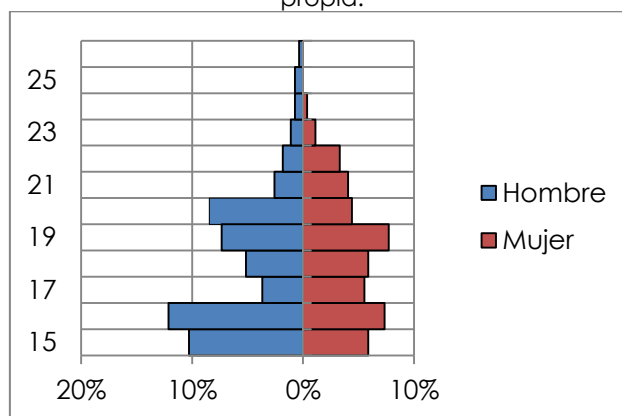
En los hallazgos que se presentan a continuación se analizan los cruces por edad que tienen los cinco perfiles de navegación identificados: Buscador de Información, colaborativo, entretenimiento, comunicativo-lúdico y socializador. En relación con el nivel educativo, las principales características de los 1.222 jóvenes participantes son que el 48 % pertenece al nivel medio superior (n = 581), en un rango de edades de 15 a 17 años; y el 52 % corresponde al nivel superior (n = 641), en un rango de 18 a 25 años. En cuanto al tipo de escuela, están distribuidos equitativamente según el tipo de institución educativa (públicas n = 610 y privadas n = 612). Los participantes presentan una media de 18 años, aunque el rango de edad oscila entre los 15 y los 29. Muy cercana a la tendencia poblacional, la distribución por género fue de 54 % mujeres y 46 % hombres. Asimismo, el nivel socioeconómico se concentra en los estratos altos y medios: 41 % AB, el nivel más alto; 40 % C+ y C; niveles medios; 19 % los niveles medios bajos y bajos C-, D+, D y E.

En primer lugar, en cuanto a la navegación del *Buscador de Información*, se trata de un usuario para el que fueron relevantes las páginas de noticias y medios de comunicación tradicionales y emergentes, además del uso de Blogs. Para este tipo de perfil de navegación también sobresale el consumo de páginas de marcas comerciales y las webs institucionales, que incluyen sitios del gobierno para realizar trámites o consultar información. En menor medida, este tipo de usuario navega por las páginas de comercio

electrónico y las de descarga de contenido (ver Tabla 2). La búsqueda de información en estas plataformas generales es relevante debido a que este perfil constituye una de las actividades clave de la vida cotidiana de los jóvenes conforme ingresan a una etapa de mayor independencia económica, así como a la formación de gustos y criterios propios (Lemus et al., 2020). Estos resultados coinciden con los hallazgos de otras investigaciones que identifican la navegación de este perfil de usuario como uno de los más básicos y generalizados dentro de los entornos digitales (Blank & Groselj, 2014; Borg & Smith, 2018; Brandtzaæg & Heim, 2011; Eynon & Malmberg, 2011).

Esta tipología de usuario que navega visualizando datos e informaciones a partir de un uso pasivo con fines de consulta de contenidos, se centra, en promedio, en los 18 años, lo cual coincide con un estadio inicial de la vida universitaria, donde las actividades escolares han tomado relevancia, pero también se ha ingresado a una etapa de mayor autonomía en la navegación, formación de opiniones propias y fidelización a contenidos y marcas. También destaca que la navegación del perfil *Buscador de información* sea más relevante para los hombres a los 16 años, mientras que para las mujeres resulta significativo algo más tarde, a los 19 años (ver Figura 1).

Figura 1. Distribución por edad y sexo del perfil Buscador de Información. Fuente: elaboración propia.



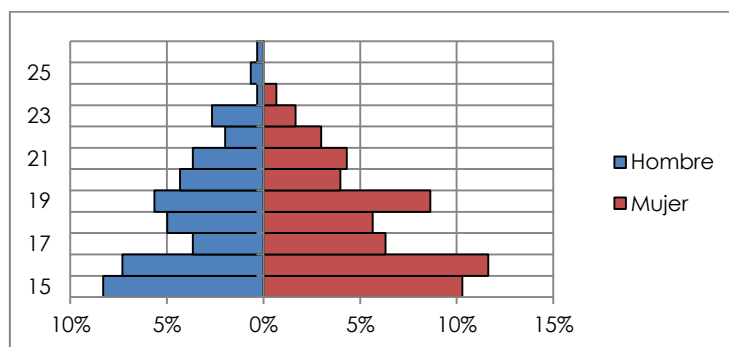
En segundo lugar, en cuanto al perfil *Colaborativo*, este tipo de navegación se concentra fundamentalmente en el uso de páginas de construcción colaborativa de contenidos, como wikis, foros y tutoriales o consejos de la red, que se han convertido en una estrategia de aprendizaje no-formal. De manera adicional, este usuario emplea las páginas Web de las instituciones educativas y usa buscadores de información en sus actividades

escolares cotidianas. Asimismo, prefiere el uso de *Snapchat* y las plataformas de videos o películas libres y gratuitos (ver Tabla 2). Este tipo de usuario destaca por su fuerte vinculación con comunidades virtuales y su perfil altamente participativo, lo que implica competencias suficientes para localizar información y transformarla en diversos productos comunicativos. Este perfil coincide con otras investigaciones que ubican este tipo de usuarios como *Académicos* (Blank & Groselj, 2014) por su fuerte vinculación con las herramientas de aprendizaje.

Diversos autores insisten en señalar que los recursos digitales interactivos tienen una fuerte integración en las actividades escolares cotidianas. No obstante, su uso para alcanzar la participación y producción de contenidos propios desde una perspectiva significativa para un contenido curricular, requiere una serie de estrategias para entender cómo se integra un ecosistema informativo dentro de la web 2.0 (Drotner & Kobbarnagel, 2014; Fuente et al., 2019). En este caso, resulta destacado que este tipo de usuarios posean este tipo de competencias.

En cuanto a la edad, la navegación del perfil *Colaborativo* resulta relevante en un promedio de 16 años; es decir, durante la etapa de escolaridad media superior o preparatoria. Este tipo de navegación disminuye paradójicamente conforme avanzan al nivel superior de formación, lo cual puede deberse a que, durante su etapa universitaria, el uso de estos recursos tiene un carácter más libre y depende del profesor que imparte la cátedra (y sus competencias para ello) haga uso de este tipo de herramientas. Un aspecto relevante es que, tanto en el nivel preparatoria como en el superior, el perfil de navegación *Colaborativo* está más vinculado a las mujeres que a los hombres (ver Figura 2).

Figura 2. Distribución por edad y sexo del perfil Colaborativo. Fuente: elaboración propia.

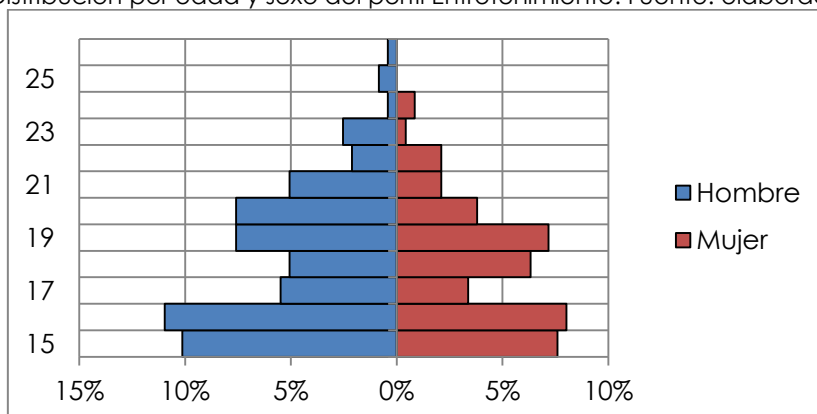


Por otra parte, el tercer perfil, denominado *Entretenimiento*, se caracteriza por usar de forma relevante las webs de videos o películas por suscripción como, por ejemplo, *Netflix*; plataformas de música como *Spotify* o *iTunes*; y las páginas de videojuegos en línea. Para estos destaca que el consumo de contenidos en formato video es el preponderante, puesto que las páginas estáticas tienen un consumo casi nulo. En menor medida, este usuario usa las plataformas de descarga de contenidos y de comercio electrónico (ver Tabla 2).

En otras investigaciones, este perfil ha sido nombrado de la misma forma y reporta habilidades digitales intermedias, puesto que, aunque tiene altos niveles de interacción digital, su tendencia es más hacia el consumo y la visualización que hacia la producción (Blank & Groselj, 2014; Borg & Smith, 2018; Brandtzæg & Karahasanović, 2011). Un aspecto relevante, es que se ha comprobado que las actividades de este tipo reflejan mecanismo para ganar capital social y brindar oportunidades de movilidad económica (Blank, 2013; Hargittai & Marwick, 2016).

Al observar la distribución por edad de este perfil de *Entretenimiento*, llama la atención que también se concentra en una media de 16 años y que es más preponderante entre los hombres que entre las mujeres. A diferencia del perfil *Colaborativo*, la navegación del tipo *Entretenimiento* se mantiene como significativa en la edad que corresponde al nivel medio superior y superior, lo cual evidencia que el ámbito lúdico es transversal a los estratos de edad, y que esta parece ser la práctica o uso preponderante en Internet (ver Figura 3).

Figura 3. Distribución por edad y sexo del perfil *Entretenimiento*. Fuente: elaboración propia.

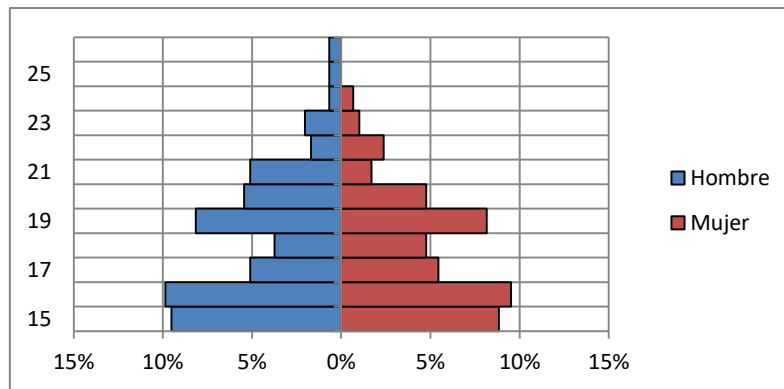


En lo que respecta al cuarto perfil, denominado *Comunicativo-lúdico*, su principal característica es la de un usuario que combina las plataformas de entretenimiento con las redes sociales digitales y, con menor frecuencia, los buscadores académicos. La frecuencia de uso de las plataformas evaluadas demuestra que las redes sociales *WhatsApp* y *Facebook* son las más relevantes en su navegación, incluso por encima de *Instagram*. También resultaron relevantes las plataformas de videos o películas libres y gratuitos como *YouTube* y con menor frecuencia las plataformas de suscripción. Otra herramienta relevante para este perfil es el buscador de información escolar. Entre las otras plataformas usadas por este tipo, sobresale que este casi no ingresa a foros o páginas institucionales escolares como aulas virtuales o los salones en línea (ver Tabla 2). El *Comunicativo-lúdico* es el tipo de navegación que encontramos de manera preponderante en esta investigación, lo cual significa que las redes sociales digitales y las de entretenimiento son las plataformas en las que presenta más nivel de experiencia (frecuencia de uso) y dominio (nivel de interacción).

Otras investigaciones también han encontrado esta tipología que se centra en redes sociales, videojuegos, videos y música, nombrándola de formas diversas, pero concordando en el potencial que brindan estas habilidades comunicativas y de interacción como recursos para aplicarse a una producción y consumo más selectivo y direccionado de contenidos digitales (Blank, 2013; Blank & Grosej, 2014; Brandtzæg & Karahasanović, 2011; Fernández et al., 2018; Javier & Gallego, 2016).

Al analizar la distribución por edad y sexo del perfil *Comunicativo-lúdico*, encontramos que resulta relevante a los 16 y a los 19 años de edad. Aunque en primera instancia tanto hombres como mujeres tienen una tendencia similar en este perfil, al avanzar la edad, este tipo de navegación resulta más significativa entre los hombres que entre las mujeres, e incluso prevalece entre ellos durante toda la trayectoria universitaria (ver Figura 4).

Figura 4. Distribución por edad y sexo del perfil *Comunicativo-Lúdico*. Fuente: elaboración propia.

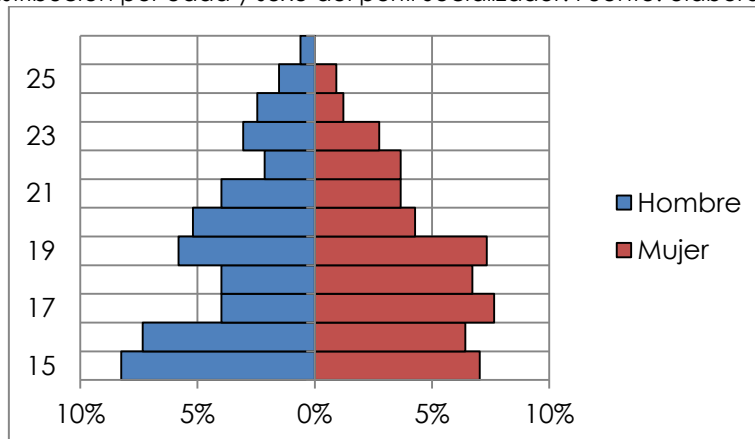


En estudios relacionados, Callejo (2016) identifica este mismo perfil entre varones menores de 25 años dentro de España. En este mismo sentido, Ainhoa Fernández et al (Fernández et al., 2018) destacan que son los varones quienes realizan de forma más extensiva este tipo de navegación, con el añadido de que las modalidades de interacción suelen ser más en grupo para los varones, mientras que para las mujeres suelen darse en solitario.

Por último, el perfil denominado *Socializador* se trata de un usuario que usa de forma destacada Twitter e Instagram, pero en menor medida Snapchat y Facebook. En su navegación también destaca el uso de plataformas de comercio electrónico (ver Tabla 2). Algunos hallazgos indican que el tipo de usuario que prefiere Twitter a Facebook cuenta con una serie de características que le permiten integrarse mejor a la red social de microblogging, como el hecho de centrarse más en la información y el intercambio de opiniones que en sólo compartir información. Esto último es más característico de usuarios de otras redes como Facebook y, por lo tanto, da cuenta de personas que también disponen de competencias comunicativas para la argumentación y el diálogo (Crovi, 2016).

Al observar este perfil según la edad, resulta relevante para los jóvenes en una media de 17 años. Destaca que es mayor para los hombres de 15 años que para las mujeres de esa misma edad. Conforme crecen, este perfil es más relevante para las mujeres, siendo los 17 años el principal perfil en el caso de ellas (ver Figura 5).

Figura 5. Distribución por edad y sexo del perfil Socializador. Fuente: elaboración propia.



Como se puede observar, los resultados indican que los perfiles de navegación desarrollados en esta investigación van adoptando diferentes pautas de edad, siendo más o menos significativos en determinados contextos, así como reflejando variaciones entre mujeres y hombres. El perfil más básico, el buscador de información tiende a predominar en la vida universitaria, mientras que otros perfiles más activos como el colaborativo, el entretenimiento y el comunicativo-Lúdico, tienen a adquirir preponderancia desde el nivel medio superior, enmarcados por el tipo de actividades escolares de este grupo de edad, cuya formación tiende a estar más vinculada con las herramientas digitales por ser un elemento asociado a la calidad en este nivel de formación (Lizarazo & Andi6n, 2013). Asimismo, se explica a trav6s de los tipos de socializaci6n que en ese momento de vida adquieren relevancia para estos j6venes, los cuales tienen como eje central el consumo cultural y las redes sociales digitales. De forma relevante, es el perfil Socializador el que tiene un componente explicativo de g6nero, que ha sido corroborado en investigaciones realizadas en otros contextos y latitudes (Brandtzæg & Heim, 2011; Eynon & Malmberg, 2011; Livingstone, 2018; Livingstone & Helsper, 2007).

En cuanto a poder afirmar si el tipo de navegaci6n evoluciona con la edad, estos resultados muestran que existen dos perfiles que se mantienen, el de *entretenimiento* y *socializador*; es decir, en las edades delimitadas en este estudio (15-25 a6os) los j6venes adquieren ciertos h6bitos o preferencias de consumo dentro de la red, que van consolid6ndose con la edad en lugar de cambiar. Por otra parte, s6 se puede identificar que, a cierta edad, algunas tipolog6as adquieren mayor o menor relevancia tal y como es el caso del

colaborativo y el *comunicativo-lúdico*. Esto puede deberse a que, en determinados contextos, este tipo de navegación se ve favorecida por las propias actividades vinculadas al nivel educativo y a una amplia serie de factores relacionados con el ciclo vital que se está presentando para estos jóvenes.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La edad y el género, como variables explicativas de la navegación en Internet, permiten seguir cuestionándonos respecto a la brecha digital, que es uno de los principales factores para comprender quienes tienen o no, la posibilidad de desarrollar un perfil activo, participativo e innovador dentro de los entornos digitales. En este trabajo, los hallazgos muestran que la edad constituye una variable explicativa de los diversos perfiles de navegación identificados, pero que no puede considerarse como una transición determinante de una tipología a otra, o de una de menor nivel de habilidades a una de mayor complejidad. Respecto al género, es posible encontrar que la configuración cultural del ser hombre o mujer se vincula con determinadas pautas de navegación, donde subyacen los mandatos de género relacionados con cada sexo.


Aunque en términos generales, es posible percibir que el perfil *entretenimiento* es el que resultó más generalizado y el que se mantiene constante a lo largo de la edad de los participantes, la presencia de los otros perfiles son una base explicativa de la ruta que siguen los jóvenes al navegar. Por otra parte, se requieren habilidades digitales más complejas (como la participación, la construcción colaborativa de contenidos y la búsqueda de información especializada) para comenzar a integrar estos campos de dominio lúdicos a otro tipo de estrategias formativas dentro de las aulas. Asimismo, la disminución del perfil *colaborativo* dentro de la edad universitaria nos conduce a la necesidad de articular estrategias más consistentes para la apropiación de estos recursos durante esta etapa escolar, en la que se requiere de forma vital contar con competencias y habilidades para una navegación que saque provecho de los recursos digitales disponibles.









REFERENCIAS

- APARICI, R., & GARCÍA-MARÍN, D. (2018). Prosumidores y emirecs. Análisis de dos teorías enfrentadas. *Comunicar*, 26, 71–79. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>

- ARIAS-VELANDIA, N., RINCÓN-BÁEZ, W. U., & CRUZ-PULIDO, J. M. (2018). Desempeño De Mujeres Y Hombres En Educación Superior Presencial, Virtual y a Distancia En Colombia. *Panorama*, 12(22), 57. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v12i22.1142>

- ARMELLA, J. (2016). Hacer docencia en tiempos digitales: Un estudio socio-pedagógico en escuelas secundarias públicas emplazadas en contextos de pobreza urbana. *Estudios Pedagógicos*, 42(3), 49–67. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052016000400003> 
- ARRIBAS, A., ISLAS, O., & GUTIÉRREZ, F. (2019). De prosumidores a observadores: una tendencia emergente en Internet y en los jóvenes ecuatorianos. Resultados del estudio del World Internet Project, Ecuador. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 969–996. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1367-50> 
- BLANK, G. (2013). Who Creates Content?: Stratification and content creation on the Internet. *Information Communication and Society*, 16(4), 590–612. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2013.777758> 
- BLANK, G., & DUTTON, W. (2019). OxiS 2019 Report: Perceived Threats to Privacy Online: The Internet in Britain. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3522106> 
- BLANK, G., & GROSELJ, D. (2014). Dimensions of Internet use: Amount, variety, and types. *Information Communication and Society*, 17(4), 417–435. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2014.889189> 
- BORG, K., & SMITH, L. (2018). Digital inclusion and online behaviour: five typologies of Australian internet users. *Behaviour and Information Technology*, 37(4), 367–380. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1436593> 
- BOYD, D. (2014). *It ' s complicated. The social lives of networked teens*. Yale University Press. <https://doi.org/10.1039/b916505n> 
- BRANDTZÆG, P., y KARAHASANOVIĆ, A. (2011). Understanding the new digital divide— A typology of Internet users in Europe. *International Journal of Human-Computer Studies*, 69, 123–138. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2010.11.004> 
- BRANDTZÆG, P., y HEIM, J. (2011). A typology of social networking sites users. *Web Based Communities*, 7(1), 28–51. <https://doi.org/10.1504/IJWBC.2011.038124>


- CORREA, T. (2010). The participation divide among "Online Experts": experience, skills and psychological factors as predictors of college students' web content creation. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 16(1), 71–92. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2010.01532.x> 
- CORREA, T. (2016). Acquiring a New Technology at Home: A Parent-Child Study About Youths' Influence on Digital Media Adoption in a Family. *Journal of Broadcasting y Electronic Media*, 60(1), 123–139. <https://doi.org/10.1080/08838151.2015.1127238> 
- CORREA-CABRERA, G. (2018). Militarización, violencia y límites a la seguridad ciudadana en un Estado en crisis: El caso de Tamaulipas. In J. A. Zavaleta (Ed.), *Violencia, Seguridad ciudadana y Victimización en México* (pp. 213–236). Universidad Autónoma de Ciudad Juárez / Editorial Colofón. 
- CROVI, D. (2016). *Redes sociales digitales. Lugar de encuentro, expresión e interacción para los jóvenes*. UNAM / La Biblioteca. 
- DROTNER, K., & KOBBERNAGEL, C. (2014). Toppling hierarchies? Media and information literacies, ethnicity, and performative media practices. *Learning, Media and Technology*, 39(4), 409–428. <https://doi.org/10.1080/17439884.2014.964255> 
- ESHET-ALKALAI, Y., & CHAJUT, E. (2009). Changes over time in Digital Literacy. *Ciber Psychology y Behavior*, 12(6), 713–715. 
- EYNON, R., & MALMBERG, L. E. (2011). A typology of young people's Internet use: Implications for education. *Computers & Education*, 56(3), 585–595. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.09.020> 
- FEIXA, C. (2015). De las culturas juveniles a los estilos de vida: etnografías y metaetnografías en España, 1985-2015. *Revista de Estudios de Juventud*, 110, 105–129. 
- FERNÁNDEZ, A., LAZKANO, I., & EGUSKIZA, L. (2018). Nativos digitales: Consumo, creación y difusión de contenidos audiovisuales online. *Comunicar*, 26, 61–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.3916/C57-2018-06> 
- FOCÁS, B., & RINCÓN, O. (2016). *(In)seguridad, medios y miedos: una mirada desde las experiencias y las prácticas cotidianas en América Latina*. Editorial Universidad Icesi y FES Comunicaciones. 
- FUENTE, J., LACASA, P., & MARTÍNEZ, R. (2019). Adolescentes, redes sociales y universos transmedia: la alfabetización mediática en contextos participativos. *Revista*

- Latina de Comunicacion Social*, 74, 172–196. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1326> 
- GRAY, T. J., GAINOUS, J., & WAGNER, K. M. (2017). Gender and the Digital Divide in Latin America. *Social Science Quarterly*, 98(1), 326–340. <https://doi.org/10.1111/ssqu.12270> 
- HARGITAI, E. (2010). Digital Na(t)ives? Variation in Internet Skills and Uses among Members of the “Net Generation.” *Sociological Inquiry*, 80(1), 92–113. <https://doi.org/10.1111/j.1475-682X.2009.00317.x> 
- HARGITAI, E., & MARWICK, A. (2016). “What can i really do?” Explaining the privacy paradox with online apathy. *International Journal of Communication*, 10, 3737–3757. 
- HARGITAI, E., & WALEJKO, G. (2008). The participation divide: Content creation and sharing in the digital age. *Information, Community and Society*, 11(2), 239–256. 
- INEGI. (2019). *En México hay 74.3 millones de usuarios de Internet*. Comunicado de Prensa Num. 179/19. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH_2018.pdf
- ITO, M., HORST, H., BITTANTI, M., BOYD, D., HERR-STEPHENSON, B., LANGE, P., PASCOE, C. J., & ROBINSON, L. (2008). *Living and learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Reports on Digital Media and Learning. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report.html> 
- JAVIER, M., & GALLEGO, C. (2016). Variables explicativas de la audiencia de videojuegos entre los españoles menores de 25 años. *Comunicación y Sociedad*, 25, 43–69. 
- KABA, B., & TOURÉ, B. (2014). Understanding information and communication technology behavioral intention to use: Applying the UTAUT model to social networking site adoption by young people in a least developed country. *Journal of the Association for Information Science y Technology*, 65(8), 1662–1674. <https://doi.org/10.1002/asi.23069> 
- KALMAN, J., GUERRERO, I., & HERNÁNDEZ, O. (2013). *El profe 2.0. La construcción de actividades de aprendizaje con tecnologías de la información, la comunicación y el diseño*. Editorial SM.

- KALMUS, V., REALO, A., & SIIBAK, A. (2011). Motives for Internet use and their relationship with personality traits and sociodemographic factors. *Trames*, 15(4), 385–403. <https://doi.org/10.3176/tr.2011.4.04> 
- LAGO-MARTÍNEZ, S. (2015). Los jóvenes, las tecnologías y la escuela. *Revista Integra Educativa*, 7(3), 5–20. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432014000300001&lng=es&ytng=esytlng=es 
- LEMUS, M. C., BÁRCENAS, C., & GÓMEZ, J. A. (2020). Jóvenes y tecnologías digitales. Diagnóstico del uso y apropiación de plataformas digitales en la zona conurbada del sur de Tamaulipas. *CienciaUAT*, 14(2), 87–103. <https://doi.org/10.29059/cienciauat.v14i2.1359>
- LIVINGSTONE, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *Communication Review*, 7(1), 3–14. <https://doi.org/10.1080/10714420490280152> 
- LIVINGSTONE, S. (2018). Audiences in an Age of Datafication: Critical Questions for Media Research. *Television y New Media*, 20(2), 170–183. <https://doi.org/10.1177/1527476418811118> 
- LIVINGSTONE, S., & HELSPER, E. (2007). Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide. *New Media y Society*, 9(4), 671–696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335> 
- LIZARAZO, D., & ANDIÓN, M. (2013). *Símbolos Digitales. Representaciones de las TIC en la comunidad escolar*. Siglo XXI editores / UAM-Xochimilco. 
- MARTÍNEZ-CANTOS, J. L. (2017). Digital skills gaps: A pending subject for gender digital inclusion in the European Union. *European Journal of Communication*, 32(5), 419–438. <https://doi.org/10.1177/0267323117718464> 
- RICHARDSON, J., & MILOVIDOV, E. (2019). *Digital Citizenship Education Handbook*. Council of Europe Publishing. <https://rm.coe.int/16809382f9> 
- SCHEERDER, A., VAN DEURSEN, A., & VAN DIJK, J. (2017). Determinants of Internet skills, use and outcomes: A systematic review of the second- and third-level digital divide. *Telematics and Informatics*, 34(8), 1607–1624. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.07.007> 
- VAN DEURSEN, A., & VAN DIJK, J. (2008). *Measuring Digital Skills: Performance test of operational, formal, informal and strategic Internet skills among the Dutch population*. Conference Papers: International Communication Association, 21–25. 

WINOCUR, R., & SÁNCHEZ, R. (2018). *Familias pobres y computadoras. Claroscuros de la apropiación digital*. Océano Travesía. 