

# Los factores estructurales e intervinientes de la socialización digital juvenil. Una aproximación mediante el método Delphi<sup>1</sup>

Javier de Rivera<sup>2</sup>; Ángel Gordo<sup>3</sup>; Albert García-Arnau<sup>4</sup>; Celia Díaz-Catalán<sup>5</sup>

Recibido: Septiembre 2020 / Evaluado: Abril 2021 / Aceptado: Mayo 2021

**Resumen.** Este artículo valora el peso de diferentes factores sociales sobre los itinerarios juveniles de socialización digital y, en particular, sobre las conductas problemáticas relacionadas con la exposición a entornos digitales. En un primer momento, presentamos un modelo de socialización digital basado en una investigación documental previa (Gordo et al., 2018). El modelo incluye tres tipos de factores: (i) las variables estructurales de “nivel de ingresos” y “nivel de formación”; (ii) variables sociotécnicas, vinculadas al diseño de las plataformas; y (iii) variables intervinientes en el proceso de socialización digital, tales como la “mediación activa” y los “estilos de aprendizaje”. En segundo lugar, presentamos los resultados de un estudio Delphi multipanel diseñado para contrastar el modelo propuesto de socialización digital juvenil (Gordo et al., 2019). Los resultados obtenidos muestran que, en el nuevo contexto de digitalización, las variables intervinientes adquieren mayor importancia que las estructurales en la definición de los itinerarios de socialización digital juvenil. Esto implica que los entornos digitales abren nuevas posibilidades de diferenciación social, relativamente in/dependientes (o codependientes) del nivel de ingresos y estudios. Finalmente, cerramos el artículo con tres conclusiones que pueden ser de utilidad para la implementación de agendas educativas digitales.

**Palabras clave:** apropiaciones tecnológicas; disposiciones tecnológicas; entornos digitales; estilos de aprendizaje; mediación activa.

## [en] Youth digital socialization and their other intervening factors

**Abstract.** The present article assesses the influence of different social factors on youth digital socialization itineraries and, in particular, on the existence of problematic behaviours related to the exposure to digital environments. Firstly, we present a digital socialization model based on previous documentary research (Gordo et al., 2018). The model includes three types of factors: (i) the structural variables of “income level” and “education level”; (ii) sociotechnical variables, linked to the design of digital platforms; and (iii) intervening variables involved in the digital socialization process, such as “active mediation” and “learning styles”. Secondly, we present the results of a multi-panel Delphi study designed to contrast the proposed model of youth digital socialization (Gordo et al., 2019). The results suggest that, in the new digital context, the intervening variables became more relevant than the structural ones in defining youth digital socialization pathways. In the discussion section, we argue that digital environments open up new possibilities for social differentiation that are relatively in/dependent (or co-dependent) of the level of income and education. Based on the findings, we close the article with three proposals for the design of digital educational agendas.

**Keywords:** active mediation; digital environments; learning strategies; technological affordances; technological appropriations.

**Sumario.** 1.1. Introducción. 2. Metodología. 2.1 Estudio Delphi multipanel. 2.2. Comportamientos problemáticos. 2.3. Variables. 3. Análisis de los resultados. 3.1. Factores económico y cultural. 3.2. Incidencia del capital social. 3.3. La mediación activa. 3.4. Estilos de aprendizaje. 4. Discusión: El modelo de socialización digital. 5. Conclusiones y aprendizajes. 6. Referencias.

<sup>1</sup> “Los comportamientos y valores problemáticos ligados a los procesos de socialización de los jóvenes en los nuevos entornos digitales”, Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (17/2017).

<sup>2</sup> Universidad de Vigo (España)  
E-mail: [javierderivera@uvigo.es](mailto:javierderivera@uvigo.es)

<sup>3</sup> Instituto Complutense de Sociología para el Estudio de las Transformaciones Sociales Contemporáneas (TRANSOC) y Universidad Complutense de Madrid (España)  
E-mail: [ajgordol@ucm.es](mailto:ajgordol@ucm.es)

<sup>4</sup> Instituto Complutense de Sociología para el Estudio de las Transformaciones Sociales Contemporáneas (TRANSOC) y Universidad Complutense de Madrid (España)  
E-mail: [albgar05@ucm.es](mailto:albgar05@ucm.es)

<sup>5</sup> Instituto Universitario de Desarrollo y Cooperación (IUDC) y Universidad Complutense de Madrid (España)  
E-mail: [celdiaz@ucm.es](mailto:celdiaz@ucm.es)

**Cómo citar:** Rivera, J. de; Gordo, A.; García-Arnau, A.; Díaz-Catalán, C. (2021). Los factores estructurales e intervinientes de la socialización digital juvenil. Una aproximación mediante el método Delphi. *Revista Complutense de Educación*, 32(3), 415-426.

## 1. Introducción

La mediación de las tecnologías digitales ha alcanzado prácticamente todos los ámbitos de la vida cotidiana. La mayor parte de la sociedad ha asumido el proceso de digitalización sin resistencias significativas y algunos/as autores/as ya hablan de la digitalización como una “revolución silenciosa” (Bunz, 2017). Semejante aceptación responde en buena medida al modo en que las oportunidades asociadas a las mismas han eclipsado su otra cara, la de sus posibles efectos adversos. Las tecnologías digitales incrementan las posibilidades de acceso a la información, aumentan las opciones relacionales y pueden ayudar al desarrollo de nuevas habilidades y estilos de aprendizaje (Livingstone y Sefton-Green, 2016). No obstante, las formas de utilizar las tecnologías implican la exposición a nuevos riesgos, así como el desarrollo de conductas excesivas, problemáticas o adicciones (Cabero et al., 2020).

La cuestión acerca de por qué algunos/as jóvenes desarrollan comportamientos problemáticos en el uso de las tecnologías digitales y otros/as muestran un uso más moderado, “integrado” y en ocasiones incluso generador de oportunidades –véase el surgimiento de nuevas profesiones en el imaginario juvenil como es el caso de los *influencers* en redes sociales–, supone un reto importante para la investigación sociológica. En este sentido, la concepción de las tecnologías como meras herramientas bajo el control de los individuos que las usan ha sido superada, en favor de una perspectiva más amplia que las considera como «entornos de socialización» (Fernández Enguita y Vázquez, 2016) o «ecosistemas tecnológicos» (English-Lueck, 1990).

Este cambio de enfoque las convierte en un objeto de investigación de primer orden para la sociología de la educación y su estudio de los procesos de aprendizaje y socialización vinculados al uso de estos medios digitales (Durán y Tejedor, 2017; Fernández Enguita, 2018; Lankshare y Knobel, 2011; Sefton-Green et al., 2009).

Con todo, la definición de qué se considera “problemático” o “integrado” no es una cuestión sencilla. El actual uso intensivo de las tecnologías digitales es una práctica normalizada, que solo consideramos problemática cuando interfiere con otras actividades básicas como estudiar, relacionarse, hacer ejercicio o dormir lo suficiente. En la práctica, también podemos identificar como problemáticos los comportamientos que van en contra de los intereses de quienes los practican, reduciendo sus oportunidades y confrontándolos con las estructuras sociales. Por ello, es necesario incluir una perspectiva atenta a la variedad de itinerarios de socialización que experimentan los/as jóvenes, así como la importancia de las condiciones sociales y materiales de estas socializaciones marcadas por lo digital.

El estudio de las principales dimensiones implicadas en las socializaciones digitales, como las nuevas modalidades de aprendizaje o las mediaciones activas requiere evitar simplificaciones como aquellas que, desde hace tiempo, postulan la existencia de un nuevo estadio evolutivo, tanto cognitivo como neural, bien sea desde el paradigma de la tecnogénesis (Sharma, 2007) o el transhumanismo (Gayozzo, 2021; López Frías, 2018). No menos nocivas para una perspectiva social resultan aquellas otras posturas que circunscriben los comportamientos problemáticos al plano de las vulnerabilidades individuales sin atender a las condiciones socioeconómicas (Ryan et al., 2014).

En este sentido, es paradójico que las perspectivas más optimistas de la tecnología, aquellas que enfatizan todos sus beneficios y oportunidades, y las más pesimistas, centradas en señalar las consecuencias perjudiciales asociadas a los usos problemáticos o “indebidos”, coincidan en responsabilizar a los propios sujetos del uso que hacen de la tecnología. Semejante individualización invisibiliza las condiciones sociales y técnicas que incitan o predisponen a la aparición de estas apropiaciones y “malos usos” de los medios digitales.

Los medios digitales, y en particular las redes sociales, son entornos de socialización y, por tanto, de aprendizaje (Fernández Enguita y Vázquez, 2016). De ahí que algunos autores aludan a estos espacios como “ecologías del aprendizaje” (Martínez Rodríguez y Fernández Rodríguez, 2018; Monsalve-Lorente y Aguasanta-Regalado, 2020) o ecosistema educativo (Durán y Tejedor, 2017). El estudio de las apropiaciones que los/as jóvenes hacen de estos entornos requiere un abordaje completo y transversal de la cuestión de los usos problemáticos. La clave no está en la definición de cuáles son los usos más o menos “saludables” de la tecnología –o dietética digital (Sampedro, 2018)–, o más o menos beneficiosos o arriesgados (Garmendia et al., 2016), sino en comprender el modo en que estos usos, al igual que las preferencias y representaciones tecnológicas, se conforman al amparo de estructuras sociales específicas (García-Arnau et al., 2019).

Resulta importante reparar a su vez en otro tipo de factores de socialización digital que no dependen del entorno, sino del modo en que funcionan y están diseñados los medios digitales. El diseño de estos medios facilita ciertos usos e inhibe otros. Estas disposiciones –*affordances*– llevan a su vez normas y valores culturales inscritos que condicionan los procesos de socialización (Schäffer, 2011), y que pueden ser estudiadas atendiendo a sus características técnicas (Gehl, 2017). Por ello, denominamos a estos factores como sociotécnicos, en tanto que integran dimensiones sociales y técnicas.

El trabajo que presentamos contribuye a la comprensión de la distribución desigual de los comportamientos problemáticos de los/as jóvenes en el uso de tecnologías digitales. Tras esta breve introducción de los factores que conforman nuestro modelo tentativo de socialización digital –basado en una investigación documental previa (Gordo

et al., 2018)— presentamos el estudio Delphi multipanel diseñado para contrastar, matizar y consensuar el modelo (Gordo et al. 2019). El artículo concluye con consideraciones de interés para la implementación de políticas y agendas educativas digitales.

## 2. Metodología

Nuestro objeto de estudio se ubica en la intersección de los campos de la tecnología y juventud, lo que nos llevó a plantear la necesidad de una estrategia metodológica abierta y transversal. Por ello, partimos de una revisión documental que tratara de cubrir el amplio espectro de manifestaciones del fenómeno (Perecman y Curran, 2006). Además de la tradicional revisión bibliográfica, revisamos informes sectoriales y fuentes secundarias producidas por entidades especializadas, así como noticias, conferencias e incluso producciones culturales sobre el binomio jóvenes-tecnología. Esta investigación documental previa (Gordo et al. 2018) sirvió para identificar los principales debates y posturas en torno al tema, así como el modelo de socialización digital que sometimos a evaluación en el estudio Delphi.

Según el modelo de partida que presentaremos a continuación, la condición socioeconómica y el nivel cultural son los factores estructurales de la socialización digital. A estos factores estructurales se suman las variables «características sociotécnicas», la «mediación activa» y los «estilos de aprendizaje». La primera variable, «características sociotécnicas», incluye aspectos que afectan de forma diferente a los/as jóvenes en función de su posición social y cultural. Por su parte, la «mediación activa» y los «estilos de aprendizaje» operan como factores intervinientes que terminan de configurar los itinerarios de socialización digital. Estas otras variables que consideraremos como variables «intervenientes» permiten componer un modelo con mayor capacidad de comprensión de los factores que condicionan la distribución desigual de las conductas problemáticas en los distintos estratos sociales.

### 2.1. Estudio Delphi multipanel

Para la validación del modelo resultante, aplicamos el método Delphi, consistente en la consulta sistemática con un panel de expertos/as (Linstone y Turoff, 2002), para facilitar la comprensión de problemas complejos y frecuentemente empleado en el ámbito educativo (López Gómez, 2018; Mirata et al., 2020). Dada la complejidad del tema, decidimos aplicar una estrategia multipanel con diferentes perfiles que representaran las dimensiones identificadas en el modelo teórico (Okoli y Pawlowski, 2004). Incluimos tres paneles compuestos por académicos/as especializados/as en diferentes áreas: juventud, educación y tecnologías digitales. A estos paneles, sumamos otros tres que correspondían a personas con experiencia directa en el tema: jóvenes universitarios, miembros de asociaciones de madres y padres de alumnos (AMPA) y profesionales del mundo de la tecnología. Así, reunimos en un mismo estudio una gran diversidad de perspectivas y experiencias para alcanzar un mayor grado de matices y validez en nuestros resultados.

El proceso de investigación documental permitió identificar expertos en educación, juventud y tecnología por medio de sus publicaciones académicas e investigaciones. En conjunto, estos tres paneles representaron el 50% de la muestra (15% educación, 27% juventud, 8% tecnología), estando la mayoría de ellos/as adscritos/as a universidades públicas (63%) o privadas (30%). Los profesionales del sector digital (13% de la muestra) y una buena parte de representantes de AMPAs (15% de la muestra) fueron identificados por la FAD por medio de su red de contactos. Por último, el grupo de jóvenes (23% de la muestra) se constituyó con estudiantes de la Universidad Complutense de Madrid. La gran mayoría de panelistas residía en España (83%), un 16% en países latinoamericanos y el 1% en otros países europeos.

La contactación de los/as panelistas se realizó conforme a criterios éticos, explicando el objeto del estudio y la voluntariedad de la participación. Además, se les preguntó si querían que su colaboración fuera públicamente reconocida en el informe final, o preferían que se mantuviera en el anonimato. Invitamos a participar a 233 personas, de las cuales 143 completaron la primera fase de la investigación, 126 la segunda y 94 la última (ver anexo metodológico).

El desarrollo del Delphi consistió en la aplicación de un cuestionario en tres rondas, que tuvieron lugar entre mayo y junio de 2018. El cuestionario de la primera ronda incluía preguntas abiertas que sirvieron para terminar de operacionalizar las variables. Después de una pregunta cerrada, en la abierta se instaba a los/as expertos/as a aportar nuevas variables que consideraran relevantes. El análisis cualitativo de estas respuestas, agrupándolas por temas, permitió generar listas más completas de variables para medir los factores de socialización digital. En las rondas segunda y tercera, los cuestionarios incluían los resultados obtenidos en las mismas preguntas de la ronda anterior<sup>6</sup> para sugerir a los/as expertos/as la posibilidad de buscar el consenso.

Cada cuestionario presentaba siete bloques diferenciados. En los dos primeros se aborda la influencia de los factores económicos y culturales en el desarrollo de diferentes comportamientos digitales problemáticos. En los apartados siguientes presentamos listados de variables, organizadas por factores, que pueden ser más o menos relevantes en definir los itinerarios de socialización digital.

<sup>6</sup> Recurrimos a la mediana porque permite ponderar la dispersión de las respuestas, reforzando la validez interna de los resultados obtenidos (los resultados que se presentaban eran los de cada panel por separado).

## 2.2. Comportamientos problemáticos

Más allá de la complejidad asociada a la noción de “lo problemático”, existen comportamientos que podemos identificar como tales cuando se realizan *en exceso*. Esta idea de lo excesivo no se mide tanto por el tiempo de uso, sino por su derivación en consecuencias físicas y/o sociales que se puedan considerar perjudiciales. El análisis documental previo permitió establecer una tipología de estos comportamientos asociados al uso de Internet entre los que incluimos (1) sobreexposición, (2) autocuantificación, (3) sobreidentificación, (4) usos evasivos y (5) aislamiento.

Por «sobreidentificación» entendemos los comportamientos que evidencian una excesiva inversión afectiva o emocional en relación con lo que sucede en nuestras redes sociales, distorsionando nuestra percepción de la realidad cotidiana (Liu y Mab, 2018; Sahin, 2018). La «sobreexposición» supone comportamientos que exponen a los/as jóvenes a riesgos innecesarios y ponen en peligro su privacidad, pudiendo dañar su imagen social (Orosz et al., 2016). Los «usos evasivos» implican dedicar tanto tiempo a entretenimientos digitales que se produzca una dejación de las obligaciones y las relaciones sociales (Escurra y Salas 2014; Van den Eijnden, et al., 2016). Como contrapartida a los usos excesivos, el «aislamiento», voluntario o forzado, de las tecnologías y redes digitales implica la pérdida de oportunidades sociales. Esta situación es especialmente problemática cuando está asociada a una carencia de recursos materiales para acceder a los entornos digitales (OlarTE Encabo, 2017). Por último, hemos incluido el uso de redes sociales para fiscalizar a la pareja, descrita como una nueva forma de violencia de género entre los/as jóvenes/as (Blanco Ruiz, 2015), concepto que hemos denominado conducta problemática de «control». Asimismo, también hemos añadido a esta categoría la obsesión con el propio cuerpo que en ocasiones se agudiza con las tecnologías de «autocuantificación» (Camacho-Miñano et al., 2019; Lupton, 2020). A continuación, describimos a grandes rasgos cada uno de estos tipos. La siguiente figura presenta ejemplos de estos comportamientos problemáticos (Tabla 1).

Tabla 1. Lista de comportamientos problemáticos

Comportamiento problemático	Ejemplos representativos de comportamiento problemático
Sobreidentificación	Dar por válidas noticias falsas o poco contrastadas y participar a menudo en su difusión
	Actuar según modas y tendencias instauradas en las redes sociales por marcas, <i>influencers</i> o <i>youtubers</i>
	Estar demasiado preocupado por la imagen que se proyecta en las redes sociales
	Búsqueda de reconocimiento social a través de los “me gusta”, números de seguidores o reputación digital
Sobreexposición	Publicar en exceso información íntima y personal en las redes sociales
	Publicar lo primero que se siente o piensa sin una reflexión previa
	Acceso a contenidos y redes peligrosas, nocivas
	Participar en conductas extremas o desafíos arriesgados
	Participar en acciones de ciberacoso
Usos evasivos	Emplear un tiempo excesivo en entretenimientos online en detrimento de obligaciones como ir a clase, estudiar o trabajar
	Mayor propensión hacia juegos online y apuestas.
	Distanciarse de la familia y amistades cercanas por un exceso de conexión
Aislamiento	Tener menos oportunidades sociales por no contar con los medios económicos para incorporarse a las tecnologías digitales.
	Perder oportunidades sociales y culturales por no estar en las redes.
Control	Controlar en exceso a parejas.

## 2.3 Variables

La incidencia de los comportamientos digitales problemáticos o excesivos está influida necesariamente por el «nivel económico» y el «nivel cultural» de la familia de procedencia de los/as jóvenes (Bourdieu, 1983). Aunque estas variables distan de ser unidimensionales, tienden a operacionalizarse a través de sus dimensiones más objetivables: el nivel de ingresos y el nivel de estudios alcanzado. Por su parte, la variable «capital social» es una variable compleja relacionada con la calidad de los vínculos sociales asociados a una persona y su entorno familiar (Bourdieu, 1983). Por este motivo identificamos varias expresiones representativas de esta variable y pedimos a los/as expertos/as que valorasen su importancia para prevenir el desarrollo de los comportamientos problemáticos descritos.

A las variables estructurales, se añaden otras más específicas como el «nivel de mediación activa» y los «estilos de aprendizaje», que condicionan el modo en que los/as más jóvenes se acercan a la tecnología. La «mediación activa» se refiere al acompañamiento adulto que niños/as y adolescentes reciben en sus primeras prácticas tecnológicas, principalmente dentro de la familia (Livingstone, 2014; Martorell y Aliagas, 2019), aunque también está presente en otros contextos como la escuela o el grupo de pares (Durán y Tejedor, 2017; Livingstone y Sefton-Green, 2016).



El factor «estilos de aprendizaje» implica procesos más directos de adquisición de habilidades y competencias relacionadas con las tecnologías digitales. A este respecto, al aprendizaje reglado hay que añadirle el creciente protagonismo de los estilos de aprendizaje no formales que la red posibilita a través de comunidades *online*, videotutoriales o autoformación. Las «variables sociotécnicas» son las que dependen del diseño y funcionamiento de las propias plataformas digitales. De acuerdo con nuestra pregunta de investigación, lo que más nos interesa es si el diseño de los entornos digitales predispone a usos y apropiaciones más o menos diferenciados, por ejemplo, en función de la clase social y el género.

En el siguiente apartado, presentamos las puntuaciones finales de todos los paneles para facilitar la comparación general de resultados y la identificación posterior de los factores más relevantes en la socialización digital. Asimismo, es importante señalar que los resultados comentados a continuación incluyen solo aquellos que indican un amplio consenso<sup>7</sup>, por lo que son indicativos de una cierta estabilidad en sus posturas<sup>8</sup>.

### 3. Análisis de los resultados

#### 3.1. Factores económico y cultural

Según la opinión de los/as expertos/as, el nivel cultural de la familia tiene una mayor repercusión que el económico en lo que respecta a la aparición o no de comportamientos problemáticos en el uso de tecnologías digitales (Tabla 2)<sup>9</sup>. En el caso del nivel económico, su impacto solo se considera elevado en comportamientos de aislamiento, como “Tener menos oportunidades sociales por no contar con medios económicos para incorporarse a las tecnologías digitales” (puntuación de 4 sobre 5). Por su lado, el nivel cultural incide de forma especialmente elevada en los comportamientos de sobreidentificación, en particular en “Dar por válidas informaciones falsas o poco contrastadas y participar en su difusión” (puntuación de 4 sobre 5); en algunas conductas de sobreexposición, como “Publicar en exceso información íntima y personal” o “Publicar lo primero que se siente o piensa sin una reflexión previa”; y en usos evasivos como “Emplear un tiempo excesivo en entretenimientos *online*”.

Tabla 2. Incidencia del capital económico y cultural sobre los comportamientos problemáticos

Categoría	Comportamientos problemáticos asociados al capital económico y cultural	Capital económico	Capital cultural
Sobre-identificación	Dar por válidas noticias falsas o poco contrastadas y participar a menudo en su difusión	3.72	4.07
Aislamiento	Tener menos oportunidades sociales por no contar con los medios económicos para incorporarse a las tecnologías digitales	4.04	3.57
Usos evasivos	Emplear un tiempo excesivo en entretenimientos <i>online</i> en detrimento de obligaciones como ir a clase, estudiar o trabajar	3.43	3.71
Usos evasivos	Mayor propensión hacia juegos <i>online</i> y apuestas	3.55	3.56
Sobreexposición	Publicar en exceso información íntima y personal en las redes sociales	3.29	3.79
Sobre-identificación	Actuar según modas y tendencias instauradas en las redes sociales por marcas y/o <i>influencers, youtubers...</i>	3.41	3.60
Sobreexposición	Publicar lo primero que se siente o piensa sin una reflexión previa	3.16	3.73
Sobreexposición	Acceso a contenidos y redes peligrosas, nocivas	3.20	3.50
Aislamiento	Perder oportunidades sociales y culturales por no estar en las redes	3.35	3.27
Sobre-identificación	Búsqueda de reconocimiento social a través de los “me gusta”, números de seguidores o reputación digital	3.10	3.42
Sobreexposición	Participar en conductas extremas o desafíos arriesgados ( <i>challenge</i> )	3.23	3.24
Sobre-identificación	Estar demasiado preocupado por la imagen que se proyecta en las redes sociales	2.90	3.50
Control	Controlar en exceso a parejas	2.99	3.40
Usos evasivos	Distanciarse de la familia y amistades cercanas por un exceso de conexión	2.89	3.16
Sobreexposición	Participar en acciones de ciberacoso	2.89	2.97
<b>Media de todas las preguntas</b>		<b>3.28</b>	<b>3.50</b>

<sup>7</sup> El Rango Intercuartil Relativo (RIR) se mantiene en valores inferiores a 0,5, indicando que el consenso es positivo.

<sup>8</sup> El coeficiente de variación está por debajo de 0,2.

<sup>9</sup> Para evaluar la validez del proceso recurrimos al RIR, que mide el grado de consenso alcanzado, y al coeficiente de variación (CV), que valora si el cambio de opinión ha sido muy brusco, y quizás forzado (Landeta, 1999)

### 3.2. Incidencia del capital social

En términos generales, todas las expresiones del capital social obtienen puntuaciones muy elevadas, lo que indica que la calidad de las relaciones es un factor importante para la prevención de comportamientos problemáticos en la red (Tabla 3). Asimismo, tienen especial relevancia las variables que enfatizan las relaciones presenciales y los vínculos fuertes o de confianza.

El aspecto del capital social más importante para prevenir comportamientos negativos es “Participar en actividades que no impliquen el uso de TIC, como deportes, voluntariado, asociaciones, música o teatro” (4.74 sobre 5). Este resultado indica la importancia de equilibrar la interacción digital con actividades presenciales que “no impliquen el uso de TIC”. La segunda variable más importante destacada por los/as expertos/as es “Tener amigos y familiares en los que poder confiar y compartir problemas” (4.66 sobre 5). De nuevo, es un resultado que apunta a la necesidad de equilibrar la fluidez y el dinamismo de las interacciones digitales, con relaciones más sólidas, estables y confiables.

Tabla 3. Incidencia de los diferentes aspectos del capital social por paneles

Aspectos del capital social que inciden en una adecuada socialización digital	Expertos/as Educación (N=17)	Expertos/as Juventud (N=27)	Expertos/as Tecnologías (N=8)	Jóvenes (N=17)	Profesionales TIC (N=11)	Miembros del AMPA (N=12)	Media general
Participar activamente en actividades que no impliquen el uso de TIC, como deportes, voluntariado, asociaciones, música o teatro	<b>4.93</b>	<b>4.85</b>	<b>4.56</b>	<b>4.75</b>	<b>4.55</b>	<b>4.79</b>	<b>4.74</b>
Tener amigos o familiares en los que poder confiar y compartir problemas	4.71	4.85	4.44	<b>4.69</b>	<b>4.64</b>	<b>4.64</b>	<b>4.66</b>
Conocer a personas adultas que hagan un uso adecuado de las redes sociales	<b>4.21</b>	<b>4.27</b>	<b>4.11</b>	<b>4.06</b>	<b>4.45</b>	<b>4.64</b>	<b>4.29</b>
Tener un amplio círculo de amigos/as y conocidos con los que poder quedar	<b>4.64</b>	<b>4.27</b>	3.78	3.88	3.91	<b>4.21</b>	<b>4.11</b>
Participar en comunidades digitales con intereses afines	<b>4.14</b>	3.88	<b>4.56</b>	3.69	<b>4.18</b>	3.86	<b>4.05</b>
Relacionarse con gente de distinta edad, procedencia o condición sociocultural	<b>4.07</b>	<b>4.08</b>	3.89	3.38	<b>4.09</b>	<b>4.00</b>	3.92
Tener cuentas activas en muchas plataformas y redes sociales	2.07	1.92	3.33	2.75	2.00	2.29	2.39
Media de cada panel	<b>4.11</b>	<b>4.02</b>	<b>4.10</b>	<b>3.88</b>	<b>3.97</b>	<b>4.06</b>	<b>4.02</b>

Así pues, los dos aspectos del capital social que resultan más útiles a ojos de los/as expertos/as para evitar conductas problemáticas son los que se contraponen de forma más directa a las características de la socialización digital. En otras palabras, en una correcta socialización digital debe existir un equilibrio entre las interacciones digitales y presenciales, así como en las relaciones fluidas de la red y las estables que se generan en círculos más locales.

No obstante, cualquiera de las variables vinculadas a la existencia de una vida social activa y diversa aparece asociada con un buen desarrollo de la socialización digital. El único aspecto del capital social que encuentra una menor asociación con esta cuestión es el de “Tener cuentas activas en muchas plataformas”, al que solo el panel de expertos/as en tecnologías atribuye una importancia relevante.

### 3.3. La mediación activa

De acuerdo con la literatura especializada, la mediación activa tiene efectos más positivos sobre la socialización digital de los/as jóvenes que las antiguas estrategias restrictivas (Livingstone y Helsper, 2008). Este tipo de estrategias, bien sea entre hermanos o padres/madres e hijos, requiere de un cierto nivel de comunicación intrafamiliar. Así lo indican nuestros resultados cuando señalan que la existencia de “una buena comunicación entre padres e hijos sobre los usos que hacen de la tecnología” es un factor clave para prevenir comportamientos problemáticos (4.80 sobre 5). En este sentido, no es necesario que los/as padres/madres tengan conocimientos complejos, pero sí un mínimo de competencias digitales que les ayude en su acompañamiento y mediación parental digital (Rojas et al., 2018).

Tabla 4. Importancia de los tipos de mediación por paneles

Tipos de mediación activa	Expertos/as Educación (N=17)	Expertos/as Juventud (N=27)	Expertos/as Tecnologías (N=8)	Jóvenes (N=17)	Profesionales TIC (N=11)	Media general
Que exista una buena comunicación entre padres/madres e hijos/as sobre los usos que hacen de la tecnología	4.93	4.81	4.78	4.53	4.89	4.80
Introducir en las aulas una mayor formación sobre el funcionamiento y uso responsable de las tecnologías digitales	4.86	4.81	4.89	4.47	4.78	4.76
Ampliar el abanico de aficiones y entretenimientos que no estén relacionados con los medios digitales	4.79	4.70	4.56	4.29	4.56	4.64
Que los/as padres/madres participen con los hijos/as en actividades relacionadas con las nuevas tecnologías	4.71	4.37	4.56	3.88	4.78	4.55
Que la atención de los padres/madres esté más dirigida a los contenidos que al tiempo de conexión	4.43	4.22	4.44	4.18	4.44	4.40
Que los/as padres/madres propongan a sus hijos/as usos y contenidos digitales de interés	4.71	4.15	4.67	3.76	4.44	4.39
Que los/as jóvenes compartan entre sí prácticas y conocimientos acerca de las tecnologías o las redes	4.14	4.11	4.78	3.94	4.44	4.28
Que el control parental sea flexible para fomentar el uso responsable de las tecnologías	4.57	4.15	4.00	3.76	4.22	4.17
Que los/as padres/madres impongan límites y horarios al uso de los dispositivos digitales (móvil, ordenador, consola)	4.21	3.89	4.11	3.65	4.11	4.11
Media de cada panel	4.60	4.36	4.53	4.05	4.52	<b>4.45</b>

Estos resultados confirman la importancia de la mediación parental con estilos más propositivos en lugar de restrictivos, así como la necesidad de equilibrar la interacción digital con actividades no relacionadas con las nuevas tecnologías (Chang et al., 2019). Sin embargo, el hallazgo más sorprendente de esta pregunta es la relevancia que los/as panelistas dan a la mediación escolar activa, al indicar que “Introducir en las aulas una mayor formación sobre el funcionamiento y el uso responsable de las tecnologías digitales” es muy importante para prevenir comportamientos problemáticos (4.76 sobre 5).

### 3.4. Estilos de aprendizaje

En cuanto a los estilos de aprendizaje, muchos autores destacan la relevancia de las nuevas formas de aprender en contextos digitales, como el aprendizaje informal con amigos o familiares (Fernández Enguita, 2018; Sefton-Green et al., 2009), la mentorización entre pares (Durán y Tejedor, 2017; Valverde et al., 2013) o el autoaprendizaje a través de MOOC (Callejo-Gallego y Agudo, 2018), comunidades de autoaprendizaje y participación (James y Busher, 2013), *edupunk* u *open social learning* (Miller, 2018). Sin embargo, en los resultados del Delphi encontramos un elevado consenso en torno a la importancia de un aprendizaje formal o la *educación reglada* (4,41 sobre 5) que responda adecuadamente a las necesidades de alfabetización digital de jóvenes y adolescentes. Tan solo el panel de expertos/as en tecnologías presenta las puntuaciones más altas respecto a las formas de aprendizaje mediado por entornos digitales.

En segundo y tercer lugar, destacan estilos de aprendizaje informal, ya sea con adultos cercanos al contexto familiar (4.24 sobre 5) o con amigos y conocidos de edad similar (4.14). Tomados en conjunto, estos tres estilos de aprendizaje responden a modalidades presenciales, reafirmando la conclusión que ya veníamos apuntando sobre la necesidad de equilibrar la preeminencia de lo digital en la vida de los/as jóvenes.

Los estilos de aprendizaje basados en contextos digitales también obtienen una alta valoración, ya sea en plataformas como YouTube o Wikipedia (4.04 sobre 5), o en foros y comunidades *online* (4.01 sobre 5). En el panel de expertos/as en tecnología es donde se valoran más estos estilos de aprendizaje informal, incluso por encima de los ya citados, lo cual puede ser indicador de que su potencial aún no haya sido completamente explorado.

Tabla 5. Importancia de los estilos de aprendizaje por paneles

Estilos de aprendizaje	Expertos/as Educación (N=17)	Expertos/as Juventud (N=27)	Expertos/as Tecnologías (N=8)	Jóvenes (N=17)	Profesionales TIC (N=11)	Miembros del AMPA (N=12)	Media general
Educación reglada: escuela, academias, centros de formación	4.69	4.18	4.11	4.12	4.64	4.71	4.41
Aprender de padres/madres y otros adultos próximos a la familia	4.54	4.00	4.22	4.00	4.45	4.21	4.24
Aprender de amigos, compañeros, hermanos/as y conocidos	4.38	4.14	4.44	4.06	4.18	3.64	4.14
Buscar tutoriales e información en vídeos de YouTube, en Wikipedia, etc.	4.08	3.89	4.78	3.82	3.91	3.79	4.04
Recurrir a foros, grupos o comunidades online para aprender y compartir conocimientos concretos	4.38	3.79	4.78	3.53	4.00	3.57	4.01
Participación en redes, foros específicos o cursos online abiertos sin supervisión (MOOC)	3.85	2.96	4.00	3.06	4.00	3.36	3.54
Informarse a través de <i>influencers</i> , <i>youtubers</i> o personas conocidas en la red	3.15	3.86	4.11	2.82	3.45	2.79	3.36
Media de cada panel	4.15	3.83	4.35	3.63	4.09	3.72	3.96

#### 4. Discusión: el modelo de socialización digital

El estudio Delphi que hemos presentado responde a un modelo teórico que divide los factores de socialización digital en tres tipos: los estructurales de “nivel de ingresos” y “nivel de formación”; los sociotécnicos, vinculados al diseño de las plataformas; y los intervinientes, tales como la “mediación activa” y los “estilos de aprendizaje”, que transmiten ciertas disposiciones de uso de entornos digitales. En base al modelo de partida (Figura 1) los primeros factores serían más determinantes que los últimos en la sociedad digital.

#### PLANTEAMIENTO DE LA RELACIÓN ENTRE VARIABLES (ANTES)

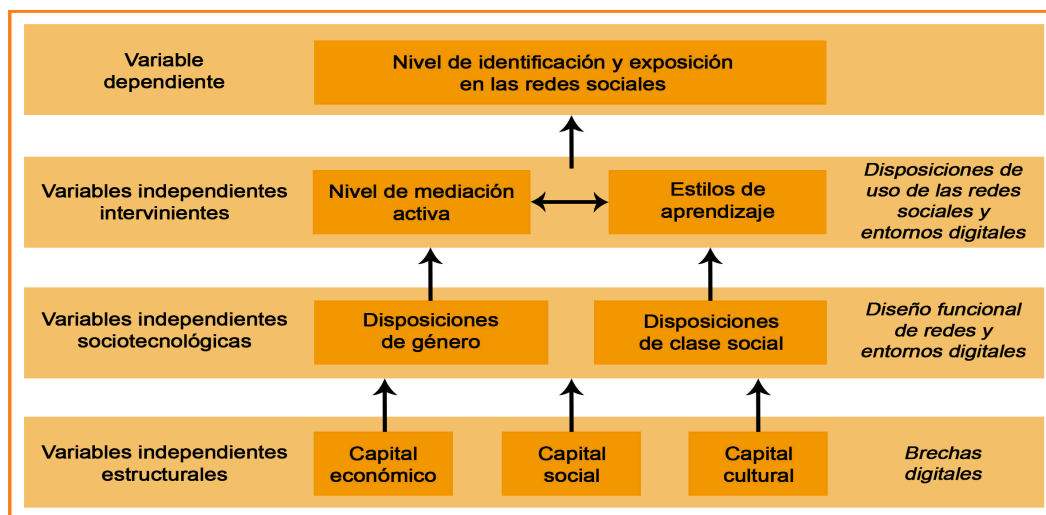


Figura 1. Modelo de socialización digital (ANTES)



Sin embargo, los resultados muestran que las variables intervinientes tienen mayor importancia que las estructurales en la definición de los itinerarios de socialización digital juvenil (Figura 2). Aun cuando, en términos generales, el capital económico y cultural son la base de las diferencias sociales, en el ámbito de la socialización digital operan como variables que intervienen, potenciando o limitando, la adquisición de disposiciones de uso de entornos digitales. En otras palabras, la distribución del capital económico y cultural en el entorno del/a joven constituye las condiciones ambientales –brechas que jalonan sus espacios físicos de socialización– más que estructurales que determinan su itinerario de socialización digital. A su vez, variables como la mediación activa y los estilos de aprendizaje funcionan como condiciones estructurales en el proceso de socialización digital. Esto implica que los entornos digitales abren nuevas posibilidades de diferenciación social, relativamente independientes del nivel de ingresos y estudios, y en los que se generan otras formas de capital que podemos llamar “capital digital” (Park, 2017; Calderón, 2019).

**PLANTEAMIENTO DE LA RELACIÓN ENTRE VARIABLES (AHORA)**

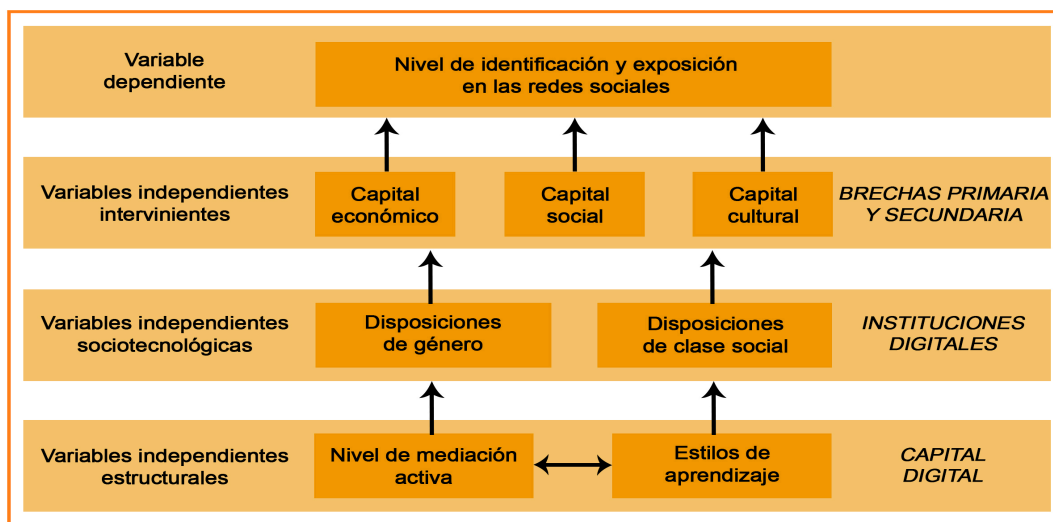


Figura 2. Modelo de socialización digital (DESPUÉS)

Este cambio de modelo tiene importantes implicaciones en relación a la reproducción de las diferencias sociales. Las estrategias de posicionamiento y reproducción social derivarán cada vez más hacia la acumulación de capitales digitales. La disponibilidad de recursos de mediación activa y estilos eficaces de aprendizaje digital determinará las posibilidades de movilidad social de los/as jóvenes. Sin embargo, confiar únicamente en la mediación parental, supone cargar a los padres y madres (o tutores/as) con todo el peso de la socialización digital de los/as hijos/as, agravando aún más las brechas sociales y perpetuando antiguas diferencias vinculadas al nivel cultural y socioeconómico. Por el contrario, estrategias como explorar otras formas de mediación, por ejemplo, a través de grupos de pares y reforzar la educación digital en la escuela pública, pueden amortiguar las diferencias al repartir de forma más igualitaria las posibilidades de lograr una socialización digital exitosa.

Este modelo resultante permite matizar los análisis que asocian a la familia y la escuela con procesos de “alfabetización funcional” que refuerzan las desigualdades sociales, destacando el mayor dinamismo en los entornos de aprendizaje no formal en red (Sefton et al., 2009). Según hemos visto, existe una percepción de que es necesario involucrar a las instituciones educativas públicas en la redistribución del capital digital, considerada esta como una variable estructural de diferenciación social. De no ser así, los procesos de socialización juvenil dependerían, de forma cada vez más directa, de las condiciones sociotécnicas inscritas en el diseño de los medios digitales (Gehl, 2017), favoreciendo la concentración de poder en manos de las instituciones digitales (plataformas) que producen y regulan estos entornos de interacción social.

**5. Conclusiones y aprendizajes**

A modo de conclusión, presentamos algunos aprendizajes derivados de esta investigación que pueden ser de utilidad para diseñar estrategias orientadas a prevenir problemas en la socialización digital de los/as jóvenes.

En primer lugar, destaca la importancia de *reforzar los vínculos de confianza* con familiares, amigos y otros adultos de referencia. La existencia de una “buena comunicación con padres y madres” es la variable considerada más importante para prevenir problemas en la socialización digital. Asimismo, en el factor de capital social “tener amigos y familiares en los que poder confiar” es la segunda variable más relevante. Evidentemente, estos aspectos son importantes para cualquier proceso de socialización juvenil, pero quizás lo sean aún más en el caso de la comunicación

digital, frecuentemente caracterizada por una abundancia de “relaciones líquidas”, que no necesariamente implican vínculos profundos y/o significativos. Investigaciones recientes muestran la influencia positiva de los vínculos fuertes en la adolescencia y juventud en aspectos como el rendimiento académico (Loeb et al., 2020), adicción a sustancias (Allen et al., 2020a) o amortiguar la marginación social (Allen et al., 2020b). Así, apreciamos, una vez más, los diagnósticos clásicos de Bauman (2003) y trabajos afines (Donzelot et al., 2007) sobre el riesgo de fragilización de los vínculos sociales en la sociedad actual.

En segundo lugar, constatamos la necesidad de *equilibrar el peso de las prácticas digitales reforzando la interacción presencial*. Así se deriva de la importancia que los/as expertos/as dan a “participar en actividades que no impliquen el uso de TIC” como factor del capital social, así como a “ampliar el abanico de aficiones y entretenimientos no relacionados con medios digitales” como estrategia para prevenir comportamientos digitales problemáticos. A este respecto, las actividades presenciales comportan un mayor número de estímulos y ofrecen una experiencia social más inclusiva en la que uno puede sentirse valorado como parte de un grupo de forma directa, simplemente por *estar ahí*, sin necesidad de producir contenidos que expresen individualidad ni obtener aprobación explícita en forma de “me gusta”. Estas formas más directas de mostrar aprecio y aceptación concuerdan mejor con la necesidad de construir vínculos fuertes, dotados de mayor implicación social y afectiva.

En tercer y último lugar, debemos destacar la *introducción de la educación digital en las escuelas*, como estrategia de mediación escolar activa para prevenir problemas en la socialización digital. En cuanto a los distintos estilos de aprendizaje, la “educación reglada” aparece como el recurso más valorado para cumplir esta función. Asimismo, el segundo modo de mediación activa más valorado fue “introducir en las aulas mayor formación sobre el funcionamiento y uso responsable de las tecnologías digitales”. A este respecto, cabe destacar que la educación digital no consiste en la introducción masiva de dispositivos en las escuelas, sino en ayudar en la comprensión de las lógicas de funcionamiento de esos sistemas digitales, así como sus implicaciones éticas, sociales y personales asociadas a su uso. En otras palabras, necesitamos lo que podríamos llamar una alfabetización digital crítica (Bebea, 2018), que complemente la educación en valores, tan necesaria para reforzar las habilidades sociales y tecnológicas de los jóvenes, especialmente de los que no cuentan con entornos familiares privilegiados.

## 6. Referencias

- Allen, J. P., Loeb, E. L., Narr, R. K., y Costello, M. A. (2020a). Different factors predict adolescent substance use versus adult substance abuse: Lessons from a social-developmental approach. *Development and Psychopathology*, 1-11. <https://doi.org/10.1017/S095457942000005X>
- Allen, J. P., Loeb, E. L., Kansky, J., y Davis, A. A. (2020b). Beyond susceptibility: Openness to peer influence is predicted by adaptive social relationships. *International Journal of Behavioral Development*, 016502542092261 <https://doi.org/10.1177/0165025420922616>
- Bauman, Z. (2003). *Liquid Love: On the Frailty of Human Bonds*. Polity Press.
- Blanco Ruiz, M. (2015). Implicaciones del uso de las redes sociales en el aumento de la violencia de género en adolescentes. *Comunicación y Medios*, 30, 124 – 141. <https://doi:10.5354/0719-1529.2015.32375>
- Bebea, I. (2018). *Alfabetización digital crítica*. Ondula
- Bourdieu, P. (1983). The Forms of Capital. En J. G. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. (pp. 241-258). Greenwood Press.
- Bunz, M. (2017). *La revolución silenciosa. Cómo los algoritmos transforman el conocimiento, el trabajo, la opinión pública y la política sin hacer mucho ruido*. El Cruce Ediciones.
- Cabero, J., Martínez, S., Valencia, R., Leiva, J., Orellana, M. y Harvey, I. (2020). La adicción de los estudiantes a las redes sociales on-line: un estudio en el contexto latinoamericano. *Revista Complutense de Educación*, 31(1), 1-12. <https://doi.org/10.5209/rced.61722>
- Calderón Gómez, D. (2019). *Capital digital y socialización tecnológica: una aproximación bourdiana al estudio de la desigualdad digital y la estratificación social entre la juventud*. (Tesis doctoral) Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Callejo-Gallego, J. y Agudo-Arroyo, Y. (2018). MOOC: valoración de un futuro. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2). <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20930>
- Camacho-Miñano, M. J., MacIsaac, S. y Rich, E. (2019). Postfeminist biopedagogies of Instagram: young women learning about bodies, health and fitness. *Sport, Education and Society*, 24(6), 651-664. <https://doi.org/10.1080/13573322.2019.1613975>
- Chang, F. C., Chiu, C. H., Chen, P. H., Chiang, J. T., Miao, N. F., Chuang, H. Y. y Liu, S. (2019). Children’s use of mobile devices, smartphone addiction and parental mediation in Taiwan. *Computers in Human Behavior*, 93, 25-32. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.048>
- Donzelot, J., Parker, I., Walkowitz, J. R., Varela, J., Burman, E. y Pastor, J. (2007). *La fragilización de las relaciones sociales*. Círculo de Bellas Artes.
- Durán, T. y Tejedor, S. (2017). Interacción en plataformas educocomunicativas. Reflexión sobre tipologías y usabilidad. El Caso de Colombia. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 14(2), 261– 275. <http://doi.org/10.5209/TEKN.55735>
- English-Lueck, J. A. (1990). *Health in the New Age: A study of California holistic practices*. University of New Mexico Press.
- Escurra, M. y Salas, E. (2014). Construcción y validación del cuestionario de adicción a redes sociales (ARS). *Liberabit*, 20(1), 73-91.
- Fernández Enguita, M. (2018). *Más escuela y menos aula*. Morata.

- Fernández Enguita, M. y Vázquez, S. (2016). *La larga y compleja marcha del clip al clic. Escuela y profesorado ante el nuevo entorno digital*. Ariel, Fundación Telefónica y Planeta.
- Garmendia, M., Jiménez, E., Casado M.A. y Mascheroni, G. (2016). *Net Children Go Mobile: Riesgos y oportunidades en Internet y el uso de dispositivos móviles entre menores españoles (2010-2015)*. Red.es/Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea.
- Gayozzo, P. (2021, en prensa) Singularidad tecnológica y transhumanismo. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 18(2). <http://dx.doi.org/10.5209/TEKN.74056>
- Gehl, R. W. (2017). (Critical) Reverse Engineering and Genealogy. *Le Foucauldien*, 3(1), 4. <http://doi.org/10.16995/lefou.26>
- García-Arnau, A., Gordo López, Á. J., y Gray, C. H. (2019). Percepción Social de la Ciencia y la Tecnología. En J. Lobera y C. Torres-Albero (Eds.), *Percepción social de la ciencia y la tecnología 2018* (pp. 165–187). FECYT, Ministerio de ciencia e Innovación.
- Gordo, A., García-Arnau, A., Rivera, J. de y Díaz-Catalán, C. (2018). *Jóvenes en la encrucijada digital: Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales*. Morata. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3638173>
- Gordo, A., Rivera, J. de, Díaz-Catalán, C. y García-Arnau, A. (2019). *Factores de socialización digital juvenil. Informe de investigación*. Centro Reina Sofía y Fundación de Ayuda contra la Drogodependencia. <https://doi.org/10.5281/zenodo.362688>
- Green, R. A. (2014). The Delphi technique in educational research. *SAGE Open*, 4(2), 1-8.
- Ito, M. et al. (2010). *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. MIT Press.
- James, N., y Busher, H. (2013). Researching hybrid learning communities in the digital age through educational ethnography. *Ethnography and Education*, 8(2), 194-209. <https://doi.org/10.1080/17457823.2013.792509>
- Lankshare, C. y Knoble, M. (2012) ‘New’ literacies: technologies and values. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 9(1), 45–71.
- Linstone, H. A. y Turoff, M. (2002). *The Delphi Method – Techniques and applications*. Addison-Wesley.
- Liu, Ch. y Mab, J. (2018). Development and validation of the Chinese social media addiction scale. *Personality and Individual Differences*, 134, 55–59. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.05.046>
- Livingstone, S. (2014). Developing social media literacy: how children learn to interpret risky opportunities on social network sites. *Communications*, 39(3), 283-303. <https://doi.org/10.1515/commun-2014-0113>
- Livingstone, S. y Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children’s internet use. *Journal of broadcasting & electronic media*, 52(4), 581-599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Livingstone, S. y Sefton-Green, J. (2016). *The Class: Living and Learning in the Digital Age*. NYU Press.
- Loeb, E. L., Davis, A. A., Costello, M. A., y Allen, J. P. (2020). Autonomy and relatedness in early adolescent friendships as predictors of short– and long-term academic success. *Social Development*, 29(3), 818-836. <https://doi.org/10.1111/sode.12424>
- López Frías, F. J. (2018). Walking into the cyborg gym. Two conceptions of the cyborg athlete. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 15(1), 105-117. <https://doi.org/10.5209/TEKN.55441>
- López Gómez, E. (2018). El método Delphi en la investigación actual en educación: una revisión teórica y metodológica. *Educación XXI*, 21(1), 17-40. <https://doi.org/10.5944/educXXI.20169>
- Lupton, D. (2020). Data mattering and self-tracking: what can personal data do? *Continuum*, 34(1), 1-13. <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1691149>
- Martínez Rodríguez, J.B. y Fernández Rodríguez, E. (Coords.) (2018). *Ecologías del Aprendizaje. Educación Expandida en Contextos Múltiples*. Morata.
- Martorell, C. y Aliagas Marin, C. (2019). El vaivén de los portátiles entre las aulas y el hogar: la perspectiva de las familias sobre la reforma educativa de la Escuela 2.0. *Revista Complutense de Educación*, 31(1), 127-135. <https://doi.org/10.5209/rced.61922>
- Miller, J. (2018). From EDUPUNK to open policy: Critical technology praxis within higher education. *The Professional Geographer*, 70(1), 165-173.
- Mirata, V., Hirt, F., Bergamin, P., y van der Westhuizen, C. (2020). Challenges and contexts in establishing adaptive learning in higher education: findings from a Delphi study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00209-y>
- Monsalve-Lorente, L., y Aguasanta-Regalado, M. E. (2020). Nuevas ecologías del aprendizaje en el currículo: la era digital en la escuela The new learning ecology in the curriculum: the digital age at school. *RELATEC. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 19(1), 139–154. <https://doi.org/10.17398/1695-288x.19.1.139>
- Okoli, C. y Pawlowski, S. D. (2004). The Delphi method as a research tool: An example, design considerations and applications. *Information & Management*, 42(1), 15–29.
- Olarte Encabo, S. (2017). Brecha digital, pobreza y exclusión social. *Temas laborales: Revista andaluza de trabajo y bienestar social*, 138, 285-313.
- Orosz, G., Tóth-Király, Y. y Böthe, B. (2016). Four facets of Facebook intensity – The development of the Multidimensional Facebook Intensity Scale. *Personality and Individual Differences*, 100, 95–104. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.11.03>
- Park, S. (2017). *Digital Capital*. Palgrave Macmillan.
- Perecman, E., y Curran, S. R. (Eds.). (2006). *A Handbook for Social Science Field Research: Essays & Bibliographic Sources on Research Design and Methods*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781412983211>
- Rojas, I. B., Barandiarán, A. A., y González, E. O. (2018). Mediación parental del uso de Internet en el alumnado de Primaria: creencias, estrategias y dificultades. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 54, 71-79. <https://doi.org/10.3916/C54-2018-07>
- Ryan, T., Chester, A., Reece, J., y Xenos, S. (2014). The uses and abuses of Facebook: A review of Facebook addiction. *Journal of Behavioural Addictions* 3(3), 133-148. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.016>
- Sahin, C. (2018). Social Media Addiction Scale – Student Form: The Reliability and Validity Study. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 168-182.
- Sampedro, V. (2018). *Dietética digital. Para adelgazar al gran Hermano*. Icaria.

- Schäffer, M. T. (2011). *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam University Press.
- Sefton-Green, J., Nixon H. y Erstad, O. (2009). Reviewing Approaches and Perspectives on 'Digital Literacy'. *Pedagogies: An International Journal*, 4(2), 107-125. <https://doi.org/10.1080/15544800902741556>
- Sharma, D. (2007). Technogenesis redesigns phylogenesis: or, when liberation biology meets our posthuman future. *Biotechnology Law Report*, 26, 575-582. <https://doi.org/10.1089/blr.2007.9894>
- Valverde Macías, A., Ruiz de Miguel, C., García Jiménez, E. y Romero Rodríguez, S. (2004). Innovación en la orientación universitaria: la mentoría como respuesta. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, Núm. 6-7, 87-112. <https://doi.org/10.18172/con.530>
- Van den Eijnden, R., Lemmens, J. y Valkenburg, P. (2016). The Social Media Disorder Scale. *Computers in Human Behavior*, 61, 478-487. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.038>