

---

# Construcción de la infancia en la sociedad digital, una perspectiva desde la sociedad de riesgo

Construction of childhood in the digital society, a perspective from the risk society

从风险社会的视角看数字社会中的童年建构

Формирование детства в цифровом обществе, перспектива общества риска

---

**Juan Carlos Valdés-Godínes**

Tecnológico Nacional de México

jvaldes@ciidet.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0003-4488-7638>

**Alicia Núñez-Urbina**

Tecnológico Nacional de México

anurbina@ciidet.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0001-5407-5583>

**Francisco Orgaz-Aguera**

Universidad Tecnológica de Santiago

franorgaz@utesa.edu

<https://orcid.org/0000-0002-4240-8640>

---

## Fechas · Dates

Recibido: 2022-11-18

Aceptado: 2023-02-23

Publicado: 2023-05-16

---

## Cómo citar este trabajo · How to Cite this Paper

Valdés-Godínes, J. C., Núñez-Urbina, A., & Orgaz-Aguera, F. (2023). Construcción de la infancia en la sociedad digital, una perspectiva desde la sociedad de riesgo. *Publicaciones*, 53(1), 109–121. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v53i1.27989>

## Resumen

Este estudio tiene como objetivo hacer una aproximación a la situación de vivir en las llamadas sociedades digitales, el riesgo que ello conlleva con la exposición y libre acceso de datos e información personales, lo cual deja expuestos a los ciudadanos a los llamados delitos cibernéticos, así como a la denominada infoxicación (entre otros riesgos) entendida no solo como exceso de información, sino también como información que intoxica los referentes socioculturales necesarios para la construcción de la personalidad en los habitantes de las sociedades digitales; de manera específica, niños y jóvenes. En este contexto, es interesante explorar los planteamientos que autores como Beck y Lumahn realizan acerca de lo riesgoso que resulta vivir en este tipo de sociedades y, a partir de ello, poder establecer algunas estrategias de intervención educativa en apoyo a la educación de niños y jóvenes que habitan este tipo de sociedades.

---

*Palabras clave:* sociedad digital, sociedad de riesgo, infancia, prevención, objeto tecnológico.

---

## Abstract

This writing is an essay whose main objective is to present an approximation to the situation of living in the so-called digital societies, the risk that this entails with the exposure and free access of personal data and information, which leaves citizens exposed to the so-called cybercrimes, as well as the so-called infoxication (among other risks) understood not only as excess information, but also as information that intoxicates the sociocultural references necessary for the construction of personality in the inhabitants of digital societies; specifically, children and youth. In this context, it is interesting to explore the approaches that authors such as Bek and Lumahn make about how risky it is to live in this type of society and, based on this, to be able to establish some educational intervention strategies in support of the education of children and young people. who inhabit this type of society.

---

*Keywords:* digital society, risk society, childhood, prevention, technological object.

---

## 概要

这项研究旨在了解人们生活在所谓的数字社会中的情况,其中包括伴随着个人数据和信息的暴露和自由访问所带来使公民暴露于所谓的网络犯罪的风险,以及所谓的信息化(除其他风险外)。该信息化不仅被理解为信息过多,而且被认为使数字社会居民,特别是儿童和青年,人格建设所必需的社会文化参照物沉迷的信息。在这种情况下,我们探索 Beck 和 Lumahn 等作者关于生活在这种社会中的风险有多大的方法,并在此基础上建立一些教育干预策略来支持生活在这种社会中的儿童和年轻人的教育。

---

关键词:数字社会,风险社会,童年,预防,技术对象。

---

## Аннотация

Целью данного исследования является рассмотрение ситуации жизни в так называемых цифровых обществах, риска, который это влечет за собой в связи с обнажением и свободным доступом к личным данным и информации, что делает граждан подверженными так называемой киберпреступности, а также так называемой infoксикации (среди прочих рисков), понимаемой не только как избыток информации, но и как информация, которая отравляет социокультурные ориентиры, необходимые для

построения личности жителей цифровых обществ; в частности, детей и молодежи. В этом контексте интересно изучить подходы таких авторов, как Бек и Луман, к рискам, связанным с жизнью в этом типе общества, и, исходя из этого, разработать некоторые стратегии образовательного вмешательства для поддержки образования детей и молодых людей, живущих в этом типе общества.

---

*Ключевые слова:* цифровое общество, общество риска, детство, профилактика, технологический объект.

---

## Introducción

Desde el inicio, la humanidad ha creado herramientas que le permiten facilitar su estancia en el mundo las cuales han generado modificaciones fundamentales en su forma de vivir, así como la creación de nuevas herramientas, que a su vez modifican su forma de relacionarse con el universo y con sus comunes. El lenguaje, la cerámica, la escritura, las armas para la caza, los cultivos, el uso del metal, la imprenta, las máquinas de vapor, el cine, la comida enlatada, los vehículos, el Internet, el teléfono, etc., son una lista mínima de las tecnologías que han transformado la vida del ser humano.

Hablar de la realidad tecnológica es referirse también a la realidad de los objetos tecnológicos, pues la tecnología digital está presente en todos los entornos donde los humanos se desarrollan, al grado de que son casi inconscientes de la realidad tecnológica de los objetos que les rodean (Baudrillard, 2007).

Las transformaciones tecnológicas que se han presenciado en las últimas décadas han impactado de manera significativa en la realidad actual de los sujetos al grado de que comen, interactúan, viajan, aprenden, etc., cada vez más influenciados por las tecnologías digitales. Perciben el mundo desde nuevas realidades al punto en que las relaciones humanas están permeadas no solo por la interacción de dos o más personas, sino también por el medio tecnológico digital y a pesar de que los bits son los mismos, cada quien los experimenta de forma distinta (Negroponte, 1995).

Se sabe además, que la tecnología implica la tecnologización de la vida cotidiana y en consecuencia los riesgos que ello representa, como apunta Beck (2002) "(...) se colapsa la idea misma (...) de certidumbre o seguridad. Está construyéndose un nuevo tipo (...) de sociedad (...) y un nuevo tipo de vida personal que entre otras características destacan" (p.2) "los elevados índices de violencia y crimen cotidianos (...) pasamos de un mundo de enemigos a un mundo de peligros y riesgos" (p. 4-5). Con la particularidad de que estos riesgos, dejan de ser locales y a la luz de las sociedades digitales se convierten en globales (Beck, 2002); en este contexto uno de los sectores más vulnerables es la infancia, más aún si tenemos en cuenta que es una población con un alto índice de exposición temporal al uso de tecnologías digitales. Según la UNICEF (2017) la tecnología digital plantea riesgos importantes para la seguridad, la privacidad y el bienestar de los niños que se potencian al estar presente en casi cualquier lugar y momento. Sin embargo, aún se tienen grandes lagunas sobre el impacto de dichos riesgos y de las ideas que los niños tienen sobre ellos y sobre el desarrollo de acciones educativas eficaces que conlleven a una cultura de la prevención para lo cual la educación escolarizada desempeña un papel fundamental.

## Vivir en la sociedad digital

La tecnología es parte fundamental para el desarrollo de las culturas y la humanidad. Quintanilla (2016) señala que la tecnología se encuentra involucrada en todos los aspectos de la vida humana y en los problemas más antiguos de las sociedades, es decir, en la búsqueda de la comprensión de lo que es la realidad y la forma en que la conocemos. El autor afirma que la configuración de la realidad, tanto en asuntos de ciencia como de moral, está condicionada por la tecnología, es decir, vivimos en una realidad mediada por instrumentos tecnológicos. Por ello, si se pretende entender cómo se organiza el mundo actualmente, es necesario conocer la tecnología propia de la época; así a las sociedades agrícolas les caracterizó un cierto tipo de tecnología y una forma de vivir, lo mismo ocurrió con las sociedades industriales y hoy con las digitales.

Autores como Baudrillard (1969), Simondón (2007) y Norman (1988) explican la forma en que los objetos se encuentran relacionados con el comportamiento humano, la construcción de la identidad, su influencia en la mediación de las relaciones familiares, culturales y sociales, exponen la importancia que tienen los objetos tecnológicos en la vida cotidiana de los sujetos, al grado de determinar la forma de ver la vida y conformar su personalidad. En la dinámica de la vida diaria, mediada por los objetos tecnológicos, no existe la dualidad objeto tecnológico-sujeto, lo que tenemos es más un continuum entre ambos, siendo que la diversidad y proliferación de los objetos multiplica las necesidades relacionales.

De acuerdo a Latur (2008), quien plantea a los objetos tecnológicos como seres, tendrían un ciclo de producción, nacimiento y muerte e incluso se construye el vocabulario necesario para nombrarlos (Baudrillard, 1969); los objetos tecnológicos así entendidos forman parte determinante en las transformaciones sociales, económicas, ideológicas, educativas, entre otras que se han experimentado a lo largo de la historia de la humanidad y que han definido el desarrollo de las culturas y sociedades.

La autora Sibilia (2005) define al ser humano como flexible y adaptable, como materia moldeable, inacabado, versátil, que se ha configurado de distintas formas histórica y geográficamente. Pero explica, además, que el desarrollo de las sociedades capitalistas (principalmente) de los últimos 300 años en occidente, ha creado una amplia gama de técnicas que han modelado los cuerpos y las subjetividades. De esta manera, la autora plantea la idea del hombre post-orgánico, quien establece un juego de poder directo entre los cuerpos y la tecnociencia contemporánea, intentando superar al cuerpo mismo con un ideal aséptico, artificial, virtual e inmortal. Expone que existen procesos de hibridación orgánico-tecnológica que ayudan a identificar con claridad el amalgamamiento de la tecnología y el hombre.

Con base a planteamientos como éste, se evidencia que la tecnología no solo ayuda a facilitar la vida sino que la transforma de manera constante y directa. Sin embargo, estas transformaciones no siempre son perceptibles ni necesariamente traen cambios positivos en el desarrollo de las sociedades. Puesto que, al modificar la forma de vivir se modifican también las relaciones interpersonales, así como la forma que conocemos y enfrentamos el mundo. Por ello, resulta importante comprender las transformaciones que la llamada era de la información y la comunicación han generado en la vida actual, pues:

A diferencia de la tecnología industrial o de otro tipo, en donde los objetos tecnológicos se encontraban localizados en determinados lugares (como son los corredores industriales) y para tener acceso a ellos se necesitaba tener permiso de acceso y dominio de

cierto conocimiento especializado adquirido en centros educativos y de capacitación, el acceso a los objetos digitales se encuentra en la vida cotidiana; de aquí la propuesta de analizar a la familia como entorno inmediato y cotidiano en donde los sujetos aprenden a utilizar las herramientas digitales, lo cual va configurando una ética propia de la digitalidad vía la mediación tecnológica digital(...) (Valdés, 2022, p. 43)

Vivir en la sociedad digital, no es vivir en un lugar etéreo o alejado de la realidad cotidiana, es más bien convivir con los seres humanos y no humanos (objetos tecnológicos) en el día a día mediante actividades cotidianas como hacer llamadas con teléfono móvil, utilizar un GPS, el cajero automático, pagar con dinero electrónico, utilizar un portal digital para realizar algún trámite, etc.; las cuales en su conjunto le dan forma al llamado ciberespacio (Levy, 2007) en tanto lugar de convivencia cotidiana, y a partir de ello configurar la llamada cibercultura (Levy, 2007).

De esta forma, podemos ver que la convivencia entre seres humanos y tecnológicos en una sociedad tecnologizada es cotidiana. Es importante resaltar también el aspecto de transición de estas sociedades, lo cual le da un carácter de sincretismo social y cultural en donde se mezclan prácticas educativas, actividades culturales y económicas (principalmente) del siglo pasado con las actuales, como es la existencia de mercados típicos, festividades y ceremonias religiosas; lo cual genera entornos fronterizos conformados por microfronteras no solo físicas, sino de prácticas socioculturales, entre las cuales destacan las prácticas digitales que parecen atravesar estas zonas pues, es común encontrar sujetos portadores de destrezas y habilidades digitales indistintamente de los entornos; siendo las poblaciones infantil y juvenil los principales portadores con una actividad predominante como lo es el uso del teléfono celular (por ejemplo).

Sartori (2002) advierte que damos por sentado que todo progreso tecnológico es en sí un progreso, pero que no necesariamente el progreso traiga consigo solo beneficios, pues ello dependerá de lo que se entienda por este concepto. Desde hace décadas, se analiza la influencia que los medios de comunicación tienen en la vida de los humanos; los trabajos de este autor se centran especialmente en el impacto de la televisión entre los espectadores, plantea que los sujetos ven televisión durante horas incluso antes de aprender a leer y escribir, ello evidencia que el desarrollo tecnológico impacta en la vida de los humanos desde edades tempranas, lo cual es más evidente con la influencia de los llamados *mass media*, los cuales generan mensajes transmitidos a una gran audiencia a través de uno o más medios (Deuze, 2021). Esos medios tienen un papel fundamental en la adquisición de hábitos y conductas de los niños, pues en esta etapa infantil conocen, aprenden y adquieren nuevas experiencias y hábitos que llevarán durante su vida (Miralles & Dámaso, 2020) lo que afecta la personalidad adquirida por el individuo (Esmaeilzadeh et al., 2018). Por ejemplo, la promoción a través de las nuevas tecnologías de ciertos productos nocivos, como el alcohol y el tabaco, influye en que un niño los consuma a una edad temprana (Rivadeneira-Díaz et al., 2021). Por tanto, la publicidad podría afectar, de forma negativa, a niños y jóvenes, debido a que no son capaces de identificar las técnicas persuasivas que utiliza la publicidad y están expuestos a contenidos promovidos por los medios de masas (Cornelius et al., 2019) lo que afecta la salud y valores de niños y jóvenes (Miralles & Dámaso, 2020).

Es necesario reconocer que las tecnologías influyen de manera determinante en los sujetos sociales y su desarrollo humano; pues en la llamada "sociedad de la información", la fusión entre hombre y técnica es cada vez más profunda.

La forma de entender a la tecnología también se ha modificado. Gil et al. (2003) consideran que ya no es vista solamente como la herramienta que promete un futuro me-

jor, sino que se espera de ella ese mejoramiento *per se*. Si bien, el avance tecnológico del siglo XIX significó la gran esperanza de la humanidad, los eventos del siglo XX nos sitúan en un estado de alerta sobre lo que sucederá a quienes nos enfrentamos al desarrollo tecnológico del siglo XXI (Gil et al., 2003). La posibilidad de contar con tiempo de ocio, de comprender los límites entre lo público y lo privado, de tener confianza en la veracidad de los medios y las noticias, así como las posibles adicciones a los medios digitales, la búsqueda del “falso reconocimiento”, el acceso ilimitado a cualquier tipo de información, la sobreexposición a diferentes estímulos y la normalización de la violencia.

Incluso la llamada *infoxicación*, conocida como el crecimiento de información que intoxica a los ciudadanos (Casas-Mas, 2014). La sobrecarga de información disponible a través de las nuevas tecnologías pueden generar confusión o infoxicación entre los ciudadanos, lo que puede afectar en mayor medida a niños y jóvenes, que aún no tienen las habilidades y destrezas para identificar la información positiva y negativa (Reig & Vilches, 2013). Esto conlleva a que se generen acciones de violencia digital, como el ciberacoso infantil y sexualizado, la ciberviolencia de género o ciberbullying a través de las redes sociales (Pérez, 2019; Ponze et al., 2020). Por tanto, algunas de las realidades actuales, transformadas por la tecnología digital, no necesariamente se vinculan con mejoras en la calidad de vida, lo cual demuestra que toda tecnología, si bien genera beneficios, también conlleva riesgos.

Negroponte (1995) afirma que la información llegaba a los hombres, básicamente, a través de átomos. Sin embargo, el cambio vertiginoso a la era de los bits ha sido rotundo y radical. El autor asegura que en las últimas décadas se ha conseguido digitalizar cada vez más tipos de información, auditiva y visual. Esta digitalización nos ha proporcionado la oportunidad de buscar el desarrollo de la llamada sociedad de la información y el conocimiento, es decir, “la capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano” (UNESCO, 2005, p.29), lo cual ha dado origen a la llamada digitalidad entendida como forma de ser, pensar y actuar en las sociedades de la información y el conocimiento que, como señala Chanona (2017):

Estamos, más allá de un salto cuántico o epistémico, en la vivencia de una nueva dimensión de la realidad que transforma valores, rangos y medidas que la articulan, e instauran un nuevo entorno de conciencias, perspectivas, entendimientos y alcances de nuestra condición humana. (p.1)

La tecnología digital nos da acceso, casi ilimitado, a cualquier tipo de información, pero puede, además, enfrentarnos a una serie de riesgos no contemplados en su creación y que se ponen en evidencia mediante su incorporación en la cotidianidad en los llamados delitos cibernéticos, como son la sextorsión (chantaje o acoso), sexting (envío de informaciones eróticas o sexuales), cyberstalking (persecución continua en contra de la voluntad), grooming (engaño a menores por parte de un adulto), cracking (modificación del software para romper las barreras de protección) o ciberbullying (amenaza sostenida y repetida en el tiempo). Para Negroponte (1995) los beneficios de la digitalización son claros, sin embargo, advierte también que las consecuencias de la digitalización son importantes de analizar. Las nuevas tecnologías y la digitalización también han contribuido a que la información esté disponible y al alcance de cualquier persona, pudiendo ser utilizada para diversos fines negativos. Por tanto, aparece lo que se conoce como vigilancia digital, basada en la disponibilidad de datos personales en la red (Polo, 2020). También, las informaciones distorsionadas

y alarmistas se difunden más rápido que las demás, lo que conlleva la generación de informaciones y datos tendenciosos (Benkler, 2014).

La realidad digital del siglo XXI, trasciende a prácticamente todas las esferas de las relaciones humanas, está presente en la vida incluso desde antes de la concepción. En palabras de François Jacob (1971, citado en Sibilia, 2005, p.69), "hoy el mundo es mensajes, códigos, información" de acuerdo a la autora, la frontera entre lo natural y lo artificial es cada vez más delgada y sus repercusiones en la cotidianidad y el imaginario son más amplias. Se conoce el mundo a través de datos digitales que llegan a los individuos por casi todos los sentidos. La actividad constante de búsqueda y manejo de información ha llevado, incluso, a generar palabras que describen en gran medida el actuar en el mundo digital. Algunos de los verbos surgidos a partir del uso de las tecnologías digitales son: googlear (búsqueda de información a través de Google), facebookear (estar en Facebook todo el día), tuitear (escribir un texto en la red social Twitter), instagramear (usar Instagram a través de subir o valorar fotos o historias) y streamear (transmitir en directo contenido desde cualquier plataforma digital).

El ser humano está acostumbrado a acceder a la información, la comunicación, el entretenimiento de forma casi inmediata gracias al uso de tecnologías digitales; la comunicación se genera principalmente por medio de aplicaciones, programas y plataformas digitales (Facebook, tweeter, WhatsApp, etc.), las personas se informan gracias a buscadores de la Web, buscan entretenimiento en plataformas diseñadas para mantenerlos conectados por horas de manera pasiva o activa (YouTube, Netflix, consolas de videojuegos, etc.). Es decir, la interacción con la sociedad y el conocimiento está mediada en gran medida por la tecnología digital.

## Las sociedades de riesgo (Estado de la cuestión)

Para Galindo (2015) el concepto de riesgo es una de las principales herramientas teóricas de la sociología contemporánea para abordar las dinámicas inherentes a la sociedad moderna, destacando Ulrich Beck y Niklas Luhmann al sentar las bases de dicho concepto. Luhmann delimitó el fenómeno conceptualmente y sus reflexiones fueron sustanciales para el desarrollo de la teoría del riesgo de Beck.

Así, la sociedad moderna funcionalmente diferenciada es el contexto en el que Luhmann lleva a cabo su análisis del riesgo. Luhmann desde su teoría de la sociedad, propone la forma riesgo/peligro, suponiendo que existe inseguridad en relación con los daños futuros. El posible daño es consecuencia de una decisión y el riesgo es el riesgo de la decisión. O bien, se considera que el posible daño es provocado por el entorno, lo que entonces es identificado como peligro (Galindo, 2015).

La teoría de la sociedad de riesgo propuesta por Beck resulta relevante para comprender la dinámica de la sociedad global, que involucra la interacción cotidiana de los seres humanos. Para Beck, el concepto de sociedad de riesgo es una característica destacada de la sociedad moderna. El riesgo entonces, será un estado intermedio entre la seguridad y la destrucción, siendo definido por Beck como la fase de desarrollo de la sociedad moderna, en la cual los riesgos sociales, económicos e industriales escapan de las instituciones de control y de la protección de la sociedad industrial (Ballesteros, 2014).

En este sentido, para Beck resulta importante que la sociedad tome conciencia del estado de riesgo, ya que considera que es lo único que le permitirá crear la "utopía" de

la construcción de otra modernidad. Por lo anterior, sería importante que la sociedad tomara conciencia del riesgo, ya que esto le daría la posibilidad de construir una vida “mejor”. De acuerdo con Beck, la sociedad posmoderna asume cierta carga de riesgo inherente a su propia identidad (Ballesteros, 2014).

En este orden de ideas, la revolución digital que estamos viviendo, hace necesario el análisis de su impacto y las implicaciones que dicho cambio representa en la construcción de la sociedad actual y, por lo tanto, a los riesgos a los que se exponen los usuarios. La UNESCO (2005) declara que no hay innovación tecnológica, por simple o elemental que sea, que no entrañe riesgos. Y, aunque algunos especialistas sostienen que dichos riesgos se pueden afrontar con la información que los mismos medios digitales proveen, es una realidad que la velocidad con que la tecnología digital evoluciona y prolifera, hace complicado anticipar los riesgos que despliega. Nunca antes fue tan sencillo acceder a la información de otras personas, contactar directamente a alguien desde el anonimato, presentar información falsa o tendenciosa y llegar a millones de sujetos indefensos, como la comunidad infantil.

Hoy en día, son muchos los niños que tienen acceso a dispositivos inteligentes y a todas las opciones que el mundo digital ofrece; sin embargo, no podemos omitir que esta tecnología trae consigo riesgos, por lo que es preciso analizar lo que sucede en este ámbito para comprender las implicaciones que tiene en la educación, sobretodo en la educación infantil.

Las tecnologías digitales potencian la búsqueda de información y la socialización en los niños, así como la autoexpresión y, en momentos de necesidad, pueden ser una oportunidad de ayuda con una llamada telefónica o un mensaje. Al mismo tiempo, las tecnologías que ayudan a los padres a mantenerse en contacto con sus hijos, también dificultan monitorear su comportamiento al contar con sus dispositivos personalizados.

Burns y Gottschalk (2020) enmarcan cuatro temas principales que son foco de atención en los niños del siglo XXI, de los cuales destaca el tema de la tecnología digital y uno de los aspectos en los se enfatiza son los riesgos cibernéticos. Sin duda, mientras los niños se conectan más a Internet, su exposición a los riesgos y oportunidades en línea aumenta. Es decir, los riesgos y oportunidades evolucionan a la par de los avances tecnológicos y las interacciones. Staksrud y sus colaboradores clasifican dichas oportunidades y riesgos en tres categorías: contenido, contacto y conducta (Staksrud et al., 2009, citado en Burns & Gottschalk, 2020). Por su parte, Ronchi y Robinson (2020) desarrollaron una tipología de riesgos que engloba tres amplias categorías: a) Riesgos tecnológicos de Internet (incluyendo riesgos de contenido y contacto, así como la exposición a contenido ilegal o perjudicial); b) Riesgos relacionados con el consumo (como el marketing y los fraudes en transacciones); c) Riesgos en el ámbito de la seguridad y privacidad de la información.

Finalmente, respecto a la integración de programas orientados a fomentar la alfabetización digital en las escuelas, suele contribuir a que los niños sean más conscientes de los riesgos asociados al uso de las tecnologías digitales (Chaudron et al., 2018 citado en Burns & Gottschalk, 2020). Lo anterior implicaría la aplicación de políticas que faciliten, tanto a los niños como a sus padres, las herramientas y conocimientos necesarios para protegerse en Internet mediante la difusión de información sobre las situaciones o actividades de riesgo en los entornos digitales.

## El sentido de la infancia en las sociedades de riesgo (Reflexiones sobre el tema)

Los planteamientos realizados en cuanto a la relación entre sociedades de riesgo y la infancia respecto al uso de las tecnologías digitales se basan en las perspectivas y análisis desde la mirada adulta y como advierte la UNICEF (2017), puede pasar que el conocimiento del mundo predisponga la percepción de los riesgos que se intentan identificar con la idea de la infancia entendida como proceso de construcción identitaria, cultural e históricamente determinada, para lo cual las figuras de autoridad (sobre todo materna y paterna) son determinantes.

Es decir, los esfuerzos por reconocer la percepción de los niños sobre los riesgos presentes y latentes en el uso de tecnologías digitales, es un campo poco explorado. Esta situación se agrava al enfrentarse a los datos arrojados en el reporte "Niños en el mundo digital" (UNICEF, 2017), donde se realiza un acercamiento sobre las ideas que tienen niños y jóvenes de diferentes lugares del mundo acerca de la tecnología digital. Dicho estudio señala, que lo que cada sujeto experimenta en línea, varía en gran medida de uno a otro. Pues los riesgos no son siempre una función del comportamiento en sí mismo, en algunos casos tienden a ser un reflejo del contexto socio-cultural y de las ideas en torno a cómo perciben ese comportamiento. Por ello, se puede suponer que no es suficiente con reconocer los riesgos presentes en las tecnologías digitales, sino que es necesario reconocer las realidades desde la mirada de los propios niños, para comprender su actuar y poder desarrollar propuestas de intervención eficaces, con base en su perspectiva, es decir, cómo viven, asumen y enfrentan los niños de determinada cultura tales riesgos. Pues al entender dichas vulnerabilidades, se les puede proteger mejor al estar en línea o fuera de ella, así como propiciar mejores oportunidades de aprendizaje y recreación (UNICEF, 2017).

Berrios y colaboradores (2015) afirman que la población más joven es la responsable del significativo aumento del uso de las tecnologías de la información, pues están expuestos a ellas desde edades tempranas y las utilizan sin una formación específica, lo cual los convierte en miembros activos de la «e-society». La UNESCO (2005) declara que no todos los riesgos son equivalentes, puesto que hay algunos inaceptables y distingue entre riesgos voluntariamente aceptados y padecidos. Lo que potencia la necesidad de identificar desde una reflexión ética los riesgos para la infancia surgidos a partir del uso indiscriminado de las tecnologías digitales, a sabiendas de la desigualdad que estos sectores representan en la identificación de los mismos.

Los objetos tecnológicos digitales tienen un alto nivel de *enganche afectivo*, al ser muy familiares y empáticos con actividades agradables para las poblaciones infantil y juvenil, pues como señala Han (2014):

La comunicación digital hace posible un transporte inmediato del afecto en virtud de su temporalidad. Transporta más afectos que la comunicación analógica. En este aspecto el medio digital es un *medio del afecto*. El tejido digital favorece la comunicación simétrica. Hoy en día los participantes en la comunicación no consumen las informaciones de modo pasivo sin más, sino que ellos mismos las engendran de forma activa. (p. 9)

Este *enganche afectivo*, en un contexto de ausencia o indefinición de las figuras paterna y/o materna pueden generar un ambiente de suplantación y convertirse en referentes de construcción identitarias entre la población infantil. Estrechamente relacionado con este aspecto afectivo, se encuentra su característica lúdico placentera como

esencia propia (Valdés, 2021), la cual se encuentra contenida en el objeto tecnológico digital, es decir, no es necesario que otra persona (papá, mamá, etc.) enseñen al niño a jugar con él; de tal forma que niño y objeto tecnológico digital se contienen, formando una relación lúdico-placentera-autocontenida.

En esta misma línea se encuentran los planteamientos hechos por Jiménez (2006) quien expone la idea de que la realidad actual, sobre todo para los niños, puede definirse como un video-vivir, donde ese video-niño (Sartori 2002), vive y modifica su entorno, sin siquiera saberlo puesto que apenas nace, la tecnología lo recibe, e incluso lo educa. Gómez y Lara (2010) señalan a tecnologías como el Internet, redes WiFi, smartphones, etc. se han diluido e integrado en la vida cotidiana, lo que ha hecho más complejo y potenciado su alcance generando una Cultura Digital o cibercultura, que puede ser de riesgo, donde el número de usuarios crece constantemente sin importar edades, grupos sociales, etc.

Según UNICEF (2017), en la actualidad la tarea de los acosadores, de los delincuentes sexuales, los tratantes de seres humanos y aquellos con interés de dañar a los niños, es mucho más fácil que antes, puesto que es posible entrar en contacto con sus víctimas en prácticamente todo el mundo, así como compartir abusos y alentarse o apoyarse entre ellos. Y a pesar de lo alarmante que resulta este riesgo, no es el único al que se enfrentan niños y jóvenes al acceder a las tecnologías digitales sin medida. Sin embargo, la mayoría de las veces ellos desconocen o ignoran estos riesgos latentes, más aún, las primeras figuras de autoridad que debieran estar al pendiente, se encuentran ausentes o bien no saben qué hacer como primeros intervinientes y lo delegan a “autoridades competentes”, descalificando ellos mismos su competencia.

## Conclusiones

Es necesario de manera impostergable desarrollar propuestas educativas de intervención y prevención sobre el riesgo que implica el uso indiscriminado de las tecnologías digitales entre la población infantil. En cada una de las revoluciones tecnológicas, a lo largo de la historia de la humanidad, se ha generado la necesidad de establecer proyectos educativos que permitieran determinar “las reglas del juego” y evitar los riesgos que las tecnologías representaban; la creación de la escuela obligatoria, desde mediados del siglo XIX, permitió afrontar los retos de anteriores revoluciones industriales. Las nuevas tecnologías del siglo XXI están destinadas a ser un elemento fundamental en la educación para todos en la sociedad postindustrial, pero se requerirá de nuevos enfoques educativos que incluyan aspectos éticos, morales, cívicos y jurídicos para propiciar ambientes socio-culturales de sana convivencia tecnológica procurando un desarrollo humano armónico incluyendo la esfera tecnológica, no solo desde una perspectiva utilitaria y eficientista.

La tendencia mundial lleva a la digitalización de los servicios, la comunicación e incluso de las emociones, de esta forma cada vez más y de manera más directa, las poblaciones urbanas se sumergen de muchas formas en la era digital.

Además, los resultados de la encuesta sobre los hábitos de los usuarios de Internet arrojan que el 92% de los niños y adolescentes mexicanos ven Internet como el medio de comunicación esencial y pasan alrededor de tres horas al día en algún dispositivo electrónico (Asociación Mexicana de Internet (AIMx), 2008, citado en Islas y Arribas, 2009). Dentro del universo escolar es común escuchar a los niños hablando del uso cotidiano de medios digitales, sobre todo para comunicarse, realizar trabajos escolares,

jugar videojuegos, recrearse o buscar información. Exponen su conocimiento sobre plataformas y aplicaciones, sobre tendencias y datos virales, sobre nuevos objetos tecnológicos. Y si bien su fin es recreativo, los riesgos de incorporarlos como referentes de vida se presentan prácticamente en todo momento, en espacios presenciales y virtuales en donde es escasa o no existe la intervención de alguna figura de autoridad que acompañe al niño en el anclaje e incorporación de estos referentes.

De acuerdo a la idea anterior, es necesaria la creación de un marco de referencia pedagógico-formativo para poder entender la dinámica de esta sociedad de riesgo global y el papel que juega el uso cotidiano de la tecnología digital entre la población infantil, en tanto medios de comunicación e información generadores y difusores de formas de ser, pensar y vivir en el contexto de las sociedades digitales.

Es importante señalar que este enfoque debe tener un sentido preventivo, como menciona el autor “¿Pero qué quiere decir riesgo? Riesgo es el enfoque moderno de la previsión y control de las consecuencias futuras de la acción humana, las diversas consecuencias no deseadas de la modernización radicalizada” (Beck, 2002, p. 5). Entender y comprender la idea de riesgo como acciones de intervención educativa y pedagógica, que permitan construir un sentido humano en cuanto al uso de la tecnología para incorporarlo en planes y programas de estudio, en el nivel básico, con materias que a través de su contenido aborden temas relacionados con la ética, historia, inteligencia, conciencia y civismo digitales (entre otras).

Es primordial que los padres, tutores y profesores, que son los grupos más cercanos a los jóvenes, estén actualizados en los temas relativos a los problemas que éstos puedan percibir a través del uso de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación masiva (mass media), debido a que estos influyen en la forma de actuar y pensar, repercutiendo en los comportamientos y valores de los niños. Como padres y tutores, se debe orientar y establecer medidas de control para proteger y prevenir a los jóvenes de los peligros de Internet. Aunque Internet se presenta como un instrumento indispensable, es importante utilizarlo de forma adecuada, sobre todo, durante la etapa de la infancia, donde se pueden generar acciones de violencia digital. Conocer el valor de los datos, la intimidad y de relacionarse adecuadamente a través del Internet, lo cual podría ayudar a obtener comportamientos y valores adecuados en los jóvenes.

## Financiación

La publicación de este trabajo ha sido financiada principalmente por el proyecto Innovación TIC para el análisis de la formación y satisfacción de estudiantes y egresados de grado de educación infantil y primaria y de la valoración de sus empleadores. Una perspectiva transnacional (INNOTEDUC), Programa Operativo FEDER Andalucía 2014-2020 (Proyectos I+D+I). Consejería de Universidad, Investigación e Innovación de la Junta de Andalucía (España). Referencia B-SEJ-554-UGR20 (2021-2023).

Además, ha colaborado en la publicación el siguiente proyecto: ECALFOR “Evaluación de la formación del profesorado en América Latina y Caribe. Garantía de la calidad de los títulos de educación”. Programa europeo EPPKA2 -Cooperation for innovation and the exchange of good practices, Action CBHE-JP- Capacity Building in higher education–Joint Projects Referencia: 618625-EPP-1 2020-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP (2021-2024).

## Referencias

- Baudrillard, J. (2007). *El sistema de los objetos*. (19a ed.). Siglo XXI.
- Ballesteros, B. (2014). Reflexión sobre la teoría de la sociedad del riesgo. *Temas Sociales*, 35, 203–2015. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0040-29152014000200008&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29152014000200008&lng=es&nrm=iso)
- Beck, U. (2002). *La sociedad del riesgo global*. Siglo XXI
- Benkler, Y. (2014). *Cambio: 19 ensayos fundamentales sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas*. BBVA.
- Burns, T., & Gottschalk, F. (2020). *Educación e infancia en el siglo XXI: El bienestar emocional en la era digital*. OECD y Fundación Santillana. <https://doi.org/10.1787/b7f33425-en>
- Casas-Mas, B. (2014). Infoxicación a través de los medios de comunicación. *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, 24, 1-11. <http://hdl.handle.net/11441/66756>
- Chanona, O. (2017). Digitalidad: cambios y mutaciones en la cotidianidad. *Revista Digital Universitaria*, 18 (4). <https://www.revista.unam.mx/vol.18/num4/art32/>
- Cornelius, J., Whitaker-Brown, C., Neely, T., Kennedy, A., & Okoro, F. (2019). Mobile phone, social media usage, and perceptions of delivering a social media safer sex intervention for adolescents: results from two countries. *Adolescent health, medicine and therapeutics*, 10, 29. 10.2147/AHMT.S185041
- Deuze, M. (2021). On the 'grand narrative' of media and mass communication theory and research: a review. *Profesional de la información*, 30(1), e300105. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.ene.05>
- Esmaeilzadeh, S., Ashrafi-Rizi, H., Shahrzadi, L., & Mostafavi, F. (2018). A survey on adolescent health information seeking behavior related to high-risk behaviors in a selected educational district in Isfahan. *PloS one*, 13(11), e0206647. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206647>
- Galindo, J. (2015). El concepto de riesgo en las teorías de Ulrich Beck y Niklas Luhmann. *Acta Sociológica*, 67, 141–164. <https://doi.org/10.1016/j.acso.2015.03.005>
- Gil, A., Feliu, J., Rivero, I., & Gil, E. (2003). ¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? *Niños, jóvenes y cultura digital*. <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>
- Han, B. (2014). *En el enjambre*. Herder
- Islas, O., & Arribas, A. (2009) *Niños y Jóvenes mexicanos ante Internet*. Razón y Palabra. <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n67/varia/aarribas.html>
- Jiménez, E. (2006) *El niño tecnológico: Un perfil educativo*. *Revista de Investigación*. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140374007>
- Latur, B. (2008). *Reensamblar lo social (Una introducción a la teoría del actor- red)*. Manantial
- Negroponte, N. (1995). *El mundo digital*. (1ª Ed.). Ediciones B, S.A.
- Norman, D. (1988). *La psicología de los objetos cotidianos*. (6ª ed.). NEREA
- Pérez V. (2019). Ciberacoso sexualizado y ciberviolencia de género en adolescentes. Nuevo marco regulador para un abordaje integral. *Revista de Derecho, Empresa y Sociedad (REDS)*, (14), 42-58.
- Polo, A. (2020). Sociedad de la información, sociedad digital, sociedad de control. *In-guruak. Revista Vasca de Sociología y Ciencia Política*, (68), 50-77.

- Quintanilla, M. (2016). *Tecnología: Un enfoque filosófico y otros ensayos de filosofía de la tecnología*. (1ª Ed. Electrónica). Fondo de Cultura Económica.
- Reig, D., & Vilches, L. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Fundación Telefónica.
- Rivadeneira-Díaz, Y., Torres-Valdivieso, R., & Collaguazo-Vega, E. (2021). Sustancias de mayor prevalencia en el consumo que ocasionan comportamientos adictivos en la población infanto-juvenil del cantón Catamayo, provincia de Loja. Período 2019-2020. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 246-258. <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i4.2558>
- Ronchi, E., & Robinson, L. (2020). La protección de los niños en la esfera digital. En T. Burns & F. Gottschalk (Eds.), *Educación e infancia en el siglo XXI. El bienestar emocional en la era digital* (pp. 203–2020). OECD y Fundación Santillana.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. (1ª Ed.). Fondo de Cultura Económica.
- UNESCO. (2005). *Informe mundial de la UNESCO: Hacia las sociedades del conocimiento*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>
- UNICEF. (2017). *Estado mundial de la infancia: Niños en un mundo digital*. [https://www.unicef.org/spanish/publications/index\\_101993.html](https://www.unicef.org/spanish/publications/index_101993.html)
- Valdés, J. (2021). (coordinador). *Aprendizaje Significativo a través de Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT)*. Universidad Autónoma de Querétaro
- Valdés, J. (2022). De la ética en la sociedad de masas al contexto del enjambre digital (una reflexión en torno al papel de la familia en relación con la tecnología). En J. T. Landaverde, & J. A. Rueda (Coord.), *Éticas educativas para navegar entre lo real-virtual*). CONCyTEQ.