

Recibido el 10_09_2018 | Aceptado el 28_10_2018

PRÁCTICAS DIGITALES DE LOS JÓVENES PORTUGUESES Y MEXICANOS. UN ESTUDIO COMPARATIVO

DIGITAL PRACTICES OF PORTUGUESE AND MEXICAN YOUTH. A COMPARATIVE STUDY

Bruno Miguel Carriço dos Reis, Sergio Rivera Magos, Paula Lopes y João Sousa
| reysbr@gmail.com | sergio.rivera@uaq.mx | plopes@autonoma.pt | joaoclsousa@gmail.com|
Universidade Autónoma de Lisboa, Portugal. Universidad Autónoma de Querétaro, México.
Instituto de Ciências Sociais, Universidade de Lisboa, Portugal. Investigadores del Núcleo
de Investigação em Práticas & Competências Mediáticas (NIP-C@M)



Resumen. En este artículo se propone un estudio comparativo de carácter exploratorio acerca de las prácticas digitales de los jóvenes portugueses y mexicanos. A partir de encuestas se reúne información para tipificar los usos de los recursos digitales por parte de los jóvenes. El objetivo radica en percibir los contornos de una determinada cultura juvenil marcadamente digital. Como resultado significativo verificamos una fuerte simetría en las practicas digitales, orientadas hacia el entretenimiento y el uso cotidiano e intensivo de las redes sociales digitales. **Palabras clave:** Tecnologías de la Información y la Comunicación; Internet; Redes socio-digitales; Identidad juvenil.

Abstract. In this article we propose a comparative exploratory study about the digital practices of Portuguese and Mexican youth. By applying questionnaire surveys, we gather information to typify the uses of digital resources by young people. The objective is to perceive the contours of a certain markedly digital youth culture. As a significant result, we verified a strong symmetry in digital practices, oriented towards entertainment and the daily and intensive use of digital social networks. **Keywords:** Information and Communication Technologies; Internet; Social digital networks; Youth identity.

Para citar este artículo: Carriço dos Reis, B. M.; Rivera Magos, S.; Lopes, P. y Sousa, J. (2018). Prácticas digitales de los jóvenes portugueses y mexicanos. Un estudio comparativo. *index.comunicación*, 8(3), 207-227.

1. Introducción

La omnipresencia tecnológica y la creciente conexión al ciberespacio configuran desde finales del siglo xx a la «sociedad red» (Castells, 2001). Las relaciones sociales cotidianas están marcadas por prácticas mediáticas que combinan los medios de comunicación convencionales con el nuevo entorno digital, conformando un escenario de convergencia (Jenkins, 2006) y nuevas formas de convivencia (Han, 2016).

Interesa pues profundizar acerca del papel de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como instrumentos de sociabilidad; de manera específica, comprender los usos y prácticas digitales juveniles, pues la presencia de las TIC está fuertemente vinculada a la condición juvenil en ambos países (Boyd, 2014), así como a la construcción de sus sistemas de valores, «que adhieren los jóvenes a través de distintos medios y condiciones sociales» (Machado Pais, 2003: 69). Es importante entonces, considerar que las condiciones de acceso a las tecnologías pueden estar permeadas por desigualdad u otro tipo de brechas digitales (Livingstone, Couldry y Markham, 2007). Debemos por ello tener en cuenta que las prácticas digitales promueven distintos procesos de apropiación, interacción y participación, donde resultan múltiples dinámicas y se producen un sinnúmero de efectos (Duarte y Carriço Reis, 2011).

Si consideramos que el imaginario juvenil esta cargado de «hábitos culturales en función de bienes e imaginarios mundializados» (Canclini, 2007: 6), importa percibir las prácticas juveniles en una lógica comparada. Tal comparativo se justifica a la luz de una «cultura mundo» que «designa la época asombrosa del universo de la comunicación, de la información y de la mediatización» (Lipovetsky y Serroy, 2016: 14). Desde esta perspectiva, aparentemente uniformizadora, resulta pertinente identificar patrones y desvelar prácticas no tan marcadas por sus contextos locales (Howe y Strauss, 2000).

Tiene particular relevancia plantear comparaciones entre países que comparten contextos culturales afines, lo que permite lecturas que congregan ejes interpretativos pertinentes. En esa línea tenemos los aportes de Media-PPRO¹ y Ofcom, con especial preponderancia los proyectos EU Kids Online² y Competencia Mediática³. De los estudios que realizan lecturas del contexto

[01] En concreto, el European Research Project: The Appropriation of New Media by Youth.

[02] Coordinado por Sonia Livingstone, de la London School of Economics (LSE), que tuvo su inicio en el 2006 y reúne investigadores de 33 países y se propone caracterizar tendencias que derivan de ambientes digitales, analizar competencias y derechos digitales, identificar riesgos en las practicas y consumos *online*.

[03] Es una iniciativa de Alfamed, una red universitaria euroamericana de investigación sobre medios de comunicación y las competencias digitales, que reúne a más de 50 investigadores de 13 países europeos y los países de América Latina, como España, Portugal y México. Este proyecto de Red Alfamed está financiado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) y el Ministerio de Economía y Competitividad de España.

latinoamericano señalamos los resultados de las encuestas: El futuro ya Llegó. Primera Encuesta Iberoamericana de Juventudes (AA.VV., 2013) y Generaciones Interactivas en Iberoamérica 2010.

Proponemos para este estudio llevar a cabo una comparación entre dos países Iberoamericanos. Se trata de enfrentar empíricamente las prácticas digitales de los actores juveniles de México y Portugal. Tal posibilidad ganó forma debido al convenio de investigación existente entre la Universidade Autónoma de Lisboa, en Portugal y la Universidad Autónoma de Querétaro, en México, que de manera aislada estudiaban las prácticas digitales juveniles.

Daremos continuidad a un agregado de investigaciones previas que revisan cómo un conjunto de prácticas mediáticas conforma la construcción de identidades juveniles en el contexto portugués (Amaral, Carriço Reis, Lopes y Quintas, 2017; Ponte, 2016; Tomé, Bévort y Reia-Baptista, 2015) y mexicano (Meneses y Pérez, 2016; Domínguez y López, 2015; AMIPCI, 2014; Farías, 2014; Ortiz, 2014). Operando de forma comparativa, podremos indagar cómo las prácticas juveniles proponen determinadas lógicas de usos tipificados de la tecnología.

La investigación conjunta entre las dos instituciones universitarias se formuló desde un análisis comparativo con el siguiente objetivo: identificar el consumo y conjunto de prácticas en torno a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) de los jóvenes estudiantes portugueses y mexicanos. De esta orientación inicial derivan algunas otras metas; a) Detectar los usos más significativos de las TIC que hacen los jóvenes internautas portugueses y mexicanos; b) plasmar similitudes/diferencias de apropiación de las TIC contextualmente producidas entre los jóvenes internautas portugueses y mexicanos. Tales objetivos intentan establecer horizontes de análisis que derivan en la pregunta de investigación: ¿Las prácticas digitales juveniles responden a patrones de uso tipificados en los distintos contextos?

2. Juventud y cultura digital

Estudiar a los jóvenes en el contexto de la cultura digital implica varios retos. Primero, eludir la falsa noción de que son individuos naturalmente dotados para el manejo de las TIC, imaginario que tiene como afluentes etiquetas del tipo 'nativos digitales' (Prensky, 2001) que han tendido al reduccionismo suponiendo que todos los jóvenes, por su mera condición, tienen capacidades para el uso de las TIC superiores a las de sujetos de otras generaciones, sin tomar en cuenta contexto, clase social o dificultades de acceso (Bossolasco y Storni, 2012).

Más allá de este cronocentrismo alentado por la generación de clichés, la categoría juventud es un concepto dinámico, sujeto a interpretaciones socio-

culturales cambiantes y complejo a la luz de la presencia de las TIC en el hecho de ser joven. Tal categoría analítica implica, por tanto, una discusión acerca de si podemos hablar de jóvenes, culturas juveniles o juventudes (Crovi, 2016).

En esta investigación asumimos a los jóvenes como sujetos complejos, con características singulares y contextos diversos determinados por variables socioeconómicas y aspectos psicológicos que configuran su identidad y participación social (Urteaga, 2007). Partimos de que juventud es una categoría socioculturalmente construida y que es difícil hablar de una juventud única u homogénea; más bien, hablamos de una diversidad de juventudes inmersas en lo que Morin (1966) denominaba ya como *zeitgeist*, o espíritu del tiempo. Esta idea es sugestiva, pues nos propone un ambiente o lógica generacional marcada por lo digital, que cruza transversalmente la realidad de los sujetos en diferentes intensidades o niveles. En este sentido, es posible recuperar la categoría generación, pero no con un corte etario, sino, según Margulis (2001), como una propuesta de socialización en donde los jóvenes reciben códigos y patrones de su tiempo. Para la actual generación, Internet es una forma de conocer la realidad y de adoptar significados.

Pensar generacionalmente es producto de una construcción social, que corresponde a asimilar determinadas normas y prácticas definidoras de un determinado tiempo histórico. Por eso, una generación no es sólo una formación espontánea de sujetos que habitan en el mismo tiempo. Mannheim (1993: 206), lo explica con las siguientes palabras: «Se puede plantear la conexión generacional como una mera conexión, en contraposición con el desarrollo de *grupos concretos*». Estos grupos son segmentaciones dentro de una misma generación y crean lazos de unión mediante la afinidad con la que atribuyen sentidos y valores idénticos a un determinado asunto o punto de vista. Por tanto, nos permite diferenciarla de «una posición similar a la de otros en la corriente histórica del acontecer social por pertenecer a una generación y a un mismo año de nacimiento» (Mannheim, 1993: 2008).

A partir de lo anterior, podemos decir que los *grupos de posición* son aquellos que no superan la pertenencia a una generación como «grupos concretos» o específicos dentro de la misma. Al poder identificarlos existe la posibilidad de que «una conexión generacional se constituya mediante la participación de individuos con la misma posición generacional, en el destino común y en los contenidos que, de algún modo, forman parte de éste. Las unidades específicas pueden nacer, entonces, dentro de esa comunidad de destino» (Mannheim, 1993: 225).

La simultaneidad de la coexistencia contemporánea o «situación análoga» no determina por sí misma una relación generacional. Si fuera así, caería-

mos en la lógica determinista en la que a toda una generación se le asocia un modo único de pensar. Esto permitiría que dentro de cada generación se procesaran diferentes formas de darle sentido a los mismos acontecimientos que nos enmarcan en un espacio-tiempo. Si fuese así, desatenderíamos las condiciones, socialmente plurales, donde se producen los individuos tomando la cuestión generacional como una evidencia, y no como una posibilidad de construcción de la realidad (Carriço Reis, 2009).

Es en esta línea de razonamiento que la idea de generación debería de incluir la innovación técnica como un elemento fundamental para determinar a cuál generación se pertenece (Tully, 2007). Para la pasada generación, la televisión, la radio o los acetatos eran referentes tecnológicos y simbólicos de su adscripción a un grupo. Para los jóvenes de hoy, el teléfono móvil, el *tablet* o las redes sociodigitales son tecnologías que los inscriben en una generación y les ayudan a definirse como jóvenes; como afirma Bernete (2010), las generaciones tienden a naturalizar las tecnologías propias de su tiempo integrándolas en su vida cotidiana.

Los jóvenes han concedido un papel central a las TIC, considerando a Internet como un medio «amigo», un aliado para gestionar sus necesidades de comunicación y entretenimiento. En esta lógica, los jóvenes se apropian de los medios desarrollando modos de empleo significativos (Tully, 2007). Estas prácticas juveniles son conscientes, y pretenden la autorregulación y la independencia del arbitraje adulto, dando lugar a un uso de naturaleza lúdica/utilitaria, cargado de contenido simbólico (Rubio, 2010). De este modo, pensar los atributos generacionales implica percibir el conjunto de prácticas donde se configura la identidad juvenil.

Para los jóvenes, las redes sociodigitales son herramientas que los acercan a sus pares, pues ellos sienten que pertenecen a un grupo afín (Serapio, 2006). Desde su aparición han sido utilizadas para distintos fines, dejando ver que la comunicación digital favorece la socialización y la conversación entre pares (Pereira, Stpitzber y Matos, 2016). El uso de las TIC ha potenciado las dinámicas de socialización y comunicación principalmente (Watts, 2007) y, en menor medida, la búsqueda de información y compras electrónicas. Ante tal dinámica el intento de radiografiar el uso de unas TIC en permanente evolución nos somete a la complejidad de un objeto de estudio siempre cambiante, afectado por la aparición de nuevas plataformas y redes sociodigitales y sus respectivas prácticas en la vida cotidiana.

3. Prácticas digitales juveniles. El uso de las tecnologías en el día a día

Las prácticas digitales juveniles se dan en el contexto de la cultura digital siendo resultado de ésta y, de alguna manera, ayudando a conformarla o vitalizarla; por

ello es indispensable presentarla como el marco en donde se dan consumos y prácticas entorno a las TIC.

Hablar de prácticas digitales es hablar de acciones y experiencias: «más que hablar sobre tecnologías interactivas, hay que tener en cuenta las interacciones que ocurren entre los consumidores de medios, entre consumidores de medios y textos mediáticos, y entre los consumidores de medios, los medios de comunicación y los productores de medios» (Jenkins, 2006: 135). Este nuevo universo de comunicación es «simultáneamente productor de una red de nuevas sociabilidades donde las relaciones sociales se materializan a través de prácticas digitales de interacción con los dispositivos, sistemas informáticos, contenidos, y otros usuarios» (Amaral, Carriço Reis, Lopes y Quintas, 2017: 110).

En este universo comunicacional, los jóvenes tienen comportamientos distintos de las restantes generaciones; los estudios revelan que sus prácticas digitales se centran en la lógica de la multitarea y de la multidimensionalidad (OberCom, 2015). En este particular, tiene sentido proponer indicadores como: tipos de acceso, formas de creación, comprensión de los contenidos y sistemas, y formas de comunicación (Peréz-Tornero *et al.*, 2010; Livingstone, Haddon y Görzig, 2012; Pereira, 2012; Lopes, 2014).

Según un estudio de 2015 del Observatorio de la Comunicación (OberCom), la franja de edad comprendida entre los 15 y 25 años puede caracterizarse en sus prácticas mediáticas de la siguiente manera: «dependencia mediática en torno al uso del teléfono móvil e Internet; mayor utilización de Internet en casa y en otros lugares (nueva generación móvil); uso de Internet para tareas básicas y contacto con otros / búsqueda de información en línea (generación “Wiki”); mayor participación en la vida pública a través de la web” (OberCom, 2015: 4).

Es importante —para fines de definición y alcances de cultura digital como categoría— mencionar que la entendemos como un conjunto de sistemas y «cada sistema cultural se caracteriza por un colectivo de agentes y prácticas específicas en el contexto de un entramado de entornos sociotécnico-culturales correspondientes a los diversos conjuntos de técnicas, artefactos y recursos que conforman dichas prácticas» (Lévy, 2007: IX). Bajo esta lógica, una parte central de la cibercultura son las TIC, así como las prácticas, valores, y contenidos que de ellas se derivan; a su vez, las prácticas son entendidas como el lugar privilegiado para observar al sujeto en acción dentro de la cibercultura (Crovi, 2016).

Parte fundamental de las prácticas juveniles son las redes sociodigitales. A pesar de parecer que el término redes sociales cobra sentido para la comuni-

cación a partir de lo digital, para las Ciencias Sociales este concepto ya implicaba un planteamiento teórico y una propuesta metodológica para su estudio. Una red social «se integra de una red micro-social que inicia con la familia y se extiende a todo el entorno sociocultural en el que nos desenvolvemos hasta enlazarse a toda una red social a la que moldeamos y que nos moldea» (Sluzki, citado en Covi, 2009: 229). Pertenece, entonces, a redes sociales por el hecho mismo de formar parte de una comunidad; desde que nacemos contamos con una comunidad de soporte que nos es natural (Bauman, citado en De Querol, 2016). Bajo esta lógica, las redes sociodigitales pueden «ser entendidas como el conjunto de interacciones de esta red física, histórica en toda sociedad y en la biografía de los sujetos, que ahora se desarrollan en una plataforma digitalizada, un nuevo espacio social que permite interacciones virtuales» (Covi, 2016: 39).

Los jóvenes utilizan las redes sociodigitales para expandir o enriquecer su vida social *offline*, interactuando tanto en el espacio físico, como en el ciberespacio, sin hacer las pretendidas diferencias entre lo real y lo virtual. Los espacios digitales, de acuerdo con Winocur (2006: 578), representan «estrategias de reforzamiento y de recreación de los vínculos y círculos sociales tradicionales en los que está inmersa la población juvenil». En este sentido, «los jóvenes se mueven en dos mundos de experiencia diferentes, pero que no son vividos como antagónicos sino como continuos, convergentes y complementarios».

Los usos que hacen los jóvenes de las tecnologías se están convirtiendo no solamente en un tema exclusivo de la academia, también en un tópico que preocupa a distintas instituciones de referencia. En 2016 la ONU reconoció el acceso a Internet como un derecho humano y la Unesco con su proyecto Youth Mobile Training Workshops intenta producir referenciales pedagógicos como el *Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines* (2013/2016) que sirvan de guía para agentes sociales que están en contacto con jóvenes.

The World Bank Group, de igual modo, realizó un trabajo muy significativo de empoderamiento de niños y jóvenes financiando gobiernos e instituciones sin ánimo de lucro, aunque de forma indirecta, a través de alianzas con gobiernos y organizaciones de la sociedad civil. The World Bank Group también ha patrocinado proyectos tecnológicos innovadores, apostando por la formación de profesores, la producción de contenidos y la investigación sobre la utilización apropiada y competente de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

La Comisión Europea presentó en 2013 el ‘Marco Europeo de Habilidades Digitales para los ciudadanos’ (DigComp), un documento que identifica

claramente las habilidades esenciales digitales en el siglo XXI, una referencia en muchos estados miembros de la Unión, como en el caso de Portugal y España. Otra iniciativa de la Comisión Europea fue la creación de grupos de expertos para analizar temas en torno a las TIC: es el caso del ‘Grupo de Expertos en Alfabetización para los Medios de Comunicación’ o el ‘Alto Grupo de Expertos en Noticias Falsas y Desinformación’. Es importante señalar que el Consejo de Europa ha venido elaborando recomendaciones en torno al uso de las TIC a través del Comité de Ministros; ejemplo de ello es el informe *Derechos Digitales de Niños y Jóvenes (2018)*, información útil para la generación de políticas públicas en relación con la sociedad del conocimiento en los distintos países.

4. Portugal y el contexto digital

En Portugal, los datos más recientes acerca de los usos de las TIC por parte de los portugueses provienen de un estudio del Instituto Nacional de Estadística (2016), y muestran a una sociedad digital en la que el 74 por ciento de las familias portuguesas poseen conexión a Internet y que un 72 por ciento de los usuarios nacionales consumen a través de dispositivos móviles. Tendencia promovida por políticas públicas de los gobiernos de Portugal entre los años de 2007 y 2011 con los programas E-Escolinhas y Magalhães, que se han convertido en casos paradigmáticos; más recientemente, la autonomía curricular, con la flexibilidad pedagógica del 25 por ciento (como el InCoDe.2030, en el que se amplían las TIC a todos los años en los 2º y 3º ciclos), o, a un nivel más administrativo, con resoluciones del Consejo de Ministros como Estrategia TIC 2020.

En Portugal destacan tres entidades por su aporte a la comprensión de los usos sociodigitales: el Instituto Nacional de Estadísticas, que presenta periódicamente informes como la ‘Encuesta sobre el Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en las familias’; la Entidad Reguladora para la Comunicación Social (ERC), que ofrece estudios y documentos en su sitio de Internet; así como OberCom, el Observatorio de la Comunicación, que centró sus esfuerzos en el análisis del mundo digital. También en Portugal se fundó MILOBS, el Observatorio de Medios de Comunicación, Información y Alfabetización, que promueve la alfabetización mediática junto a los diferentes sectores de la sociedad.

5. México y el contexto digital

Según cifras del Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI, 2017), actualmente usan Internet en México 65,5 millones de personas, un 59,5 por ciento de la población por encima de los seis años, siendo el sector juvenil el predomi-

nante; entre la franja de 12 a 24 años más del 80 por ciento de los jóvenes utilizan la red. Esto quiere decir que hay un uso cada vez más extendido de Internet entre los jóvenes mexicanos, siendo su consumo un aspecto habitual de su vida cotidiana. Aunque el acceso a Internet es más alto entre los universitarios, cuatro de cada cinco estudiantes de nivel preparatoria utilizan habitualmente Internet.

La telefonía móvil ha promovido en México, no sólo la conectividad, sino también la cantidad de tiempo que los jóvenes pasan conectados. Los teléfonos móviles son, según INEGI (2016), la tecnología de mayor penetración y, por lo mismo, la que muestra las menores desigualdades. En México —en 29 de las 32 entidades federativas— el uso de Internet alcanza hasta el 60 por ciento de la población. Así mismo, el teléfono móvil es la tecnología más usada para conectarse a Internet, desde la cual el 90 por ciento de los internautas mexicanos se conectan cotidianamente a la red (Asociación Mexicana de Internet, 2016).

Para los jóvenes preparatorianos las redes son un espacio para el entretenimiento y la comunicación (Crovi, 2016; INEGI, 2016). Un lugar para gestionar su imagen digital y la relación con amigos y conocidos; de acuerdo con Winocur, interviene en la «construcción y reconstrucción de las identidades juveniles en las grandes ciudades» (2006: 576), desde ellas el joven se muestra utilizando los recursos digitales que estas ofrecen.

A pesar de que se asume que los jóvenes están huyendo de Facebook en búsqueda de otras redes libres de la injerencia de padres y otros adultos, la red más usada en México es precisamente esta plataforma (Asociación de Internet de México, 2017), lo que confirma su hegemonía y la falta de sustento en torno a su abandono por parte de los jóvenes (Grove, 2013; ComScore, 2016). La tendencia entonces parece apuntar al uso de Facebook como una red socio-digital de uso extendido entre los jóvenes que va acompañada de otras redes digitales orientadas a la fotografía, e incluso aquellas de contenido efímero como Snapchat.

Aunque se presupone —desde la noción de prosumidor— que los jóvenes usuarios utilizan también las redes sociodigitales para producción de contenidos, este supuesto tampoco se sostiene desde la evidencia empírica (Crovi, 2016; Dans, 2017). El uso se remite entonces a las funciones básicas de comunicación y socialización de las plataformas, un uso práctico simplificado que no muestra intención de producir contenidos ejerciendo el potencial de prosumo atribuido a las redes sociodigitales.

Las prácticas digitales juveniles nos llevan a confirmar la urgencia de investigación empírica que confirme o refute supuestos cimentados en lo que el joven podría o se esperaría que hiciera en Internet, estudios que registren efectivamente sus usos y apropiaciones.

6. Metodología del estudio

El diseño metodológico parte de la aplicación de una misma encuesta a una muestra portuguesa (n=1.415) y a una muestra mexicana (n=538). Las diferencias de proporción entre las muestras se justifican por el hecho de que estamos ante procesos de trabajo de campo (recogida de datos) algo distintos, en el sentido, de que hubo una sustancial diferencia en la movilización de recursos técnicos y humanos. Sin embargo, estas diferencias cuantitativas entre muestras no tienen ningún impacto en el análisis sustantivo de los datos, ya que cada muestra nunca se cruzará con la otra, es decir, el análisis y subsiguiente reflexión seguirá siempre una cierta autonomía. Además, estamos ante un tipo de muestreo que no cumple los criterios de proporcionalidad, ni de representatividad, hecho que asumimos de forma consecuente en las reflexiones finales, o, en otras palabras, las conclusiones de este estudio en particular tienen un fuerte anclaje espacial y temporal, no siendo representativas de los respectivos totales nacionales.

A pesar de que se trata de dos muestras con dimensiones muy altas, que no tienen los criterios de proporcionalidad para la representatividad de la población de Portugal y México, en el fondo son procedimientos muestrales por conveniencia (Marconi y Lakatos, 2002).

Las cuestiones formuladas indagan sobre las prácticas digitales de los jóvenes encuestados. Para este efecto, consideramos un primer conjunto de preguntas que nos permiten trazar los perfiles sociodemográficos de los jóvenes, al que le siguieron interrogantes cerradas que manejamos como indicadores del modelo de análisis: acceso, frecuencia de uso, actividades en red, aptitudes de usabilidad y sociabilidad en red.

Las encuestas fueron aplicadas, en ambos países, a jóvenes estudiantes de enseñanza media superior, con edad comprendida entre los 15 y los 18 años (17 media promedio). El propósito fue asegurar un criterio de homogeneidad en los actores estudiados, condición fundamental para operar un modelo comparativo. En el caso mexicano, las encuestas se aplicaron en doce escuelas de educación media superior del municipio de Querétaro que tenían matriculados más de 500 alumnos (53 por ciento mujeres y 47 por ciento hombres). En el caso portugués, se recogieron los datos en instituciones de enseñanza media superior de las 18 capitales de distrito de Portugal Continental (48 por ciento mujeres y 52 por ciento de hombres). Es necesario mencionar que optamos por un método de corte cuantitativo extensivo, ya que la encuesta permite recoger un conjunto significativo de datos acerca de asuntos novedosos y de naturaleza cambiante, como son las prácticas digitales juveniles.

En lo que concierne a la exposición y tratamiento de los datos, se operó desde una lógica de estadística descriptiva, considerando la media, moda y los

cálculos de proporciones entre los distintos indicadores usados⁴. En seguida, realizamos el análisis comparativo entre las prácticas digitales de los jóvenes portugueses y mexicanos.

7. Análisis de los datos desde una lógica comparada

Nuestra propuesta analítica elabora, de forma comparativa, una reflexión centrada en percibir similitudes y diferencias de las prácticas digitales de los jóvenes portugueses y mexicanos encuestados. Esta modalidad hace posible evaluar tendencias y discontinuidades en los usos y las prácticas digitales de los jóvenes estudiados.

La primera conclusión sustantiva de nuestro análisis valida el uso intensivo de la red por parte de los jóvenes estudiados. Como podemos constatar en el cuadro 1, las cifras del uso diario de Internet son abrumadoras en ambos países, lo que demuestra una práctica digital cotidiana en los jóvenes. Los usos intensivos proponen un proceso de sociabilidad juvenil marcado por procedimientos de naturaleza *online*. Teniendo en cuenta los ciclos semanales de México y Portugal no parece diferir mucho. Por un lado, el 86,2 por ciento de los jóvenes mexicanos hacen un uso de Internet todos los días; por otra parte, los portugueses suben hasta un 89,5 por ciento diario. Esta contundencia de la praxis juvenil nos remite a configurar sus identidades muy vinculadas con las posibilidades (y riesgos) de sus actividades digitales, que carecen de una aproximación de corte cualitativo para una comprensión más efectiva.

Cuadro 1. Frecuencia de uso de Internet.

¿Con qué frecuencia usas Internet?	Portugal	México (Municipio de Querétaro)
Todos los días	89,5%	86,2%
1 o 2 veces por semana	7,7%	9,7%
1 o 2 veces por mes	1,2%	2,0%
Nunca	0,1%	1,0%
No sé	1,5%	1,1%

Fuente: Elaboración propia.

En relación con el indicador de frecuencia, tenemos los tiempos de navegación, como podemos ver en el cuadro 2. Identificamos en este ítem una diferencia entre las medias diarias declaradas por portugueses y mexicanos.

[04] Se realizó la Prueba V de Cramer para distintos análisis bivariados, pero los resultados fueron sistemáticamente poco significativos desde el punto de vista inferencial. Se ha comprobado que se puede utilizar para verificar si existen asociaciones estadísticamente significativas, entre diferentes variables.

En el caso de los primeros, navegan 193,3 minutos a diario, mientras que los segundos registran un promedio de 248,5 minutos en su cotidiano. Verificamos un uso mayor de Internet por parte de los jóvenes mexicanos encuestados, lo que podemos explicar desde la relación con el tipo de prácticas realizadas (ver cuadro 4).

Los encuestados mexicanos desarrollaron prácticas digitales que implican mayor disponibilidad de tiempo que detallaremos más adelante. Lo que importa ahora registrar es una diferencia sustantiva observada, considerando la variable sociodemográfica de género. En el caso portugués registramos una navegación masculina de 201,8 minutos y 183,3 minutos para las encuestadas. En el caso mexicano tenemos una lógica invertida. Los hombres registran 232,3 minutos, mientras que para las mujeres es de 258,7 minutos. Para intentar percibir esta mayor actividad en la red de las mujeres mexicanas encuestadas, intentamos observar si esta tendencia podría estar relacionada con el tipo de actividades desarrolladas, pero no se verificaron diferencias sustantivas entre géneros para validar esta hipótesis.

Cuadro 2. Tiempo de navegación por día.

Tiempo de navegación por día	Portugal	México (Municipio de Querétaro)
60 minutos	14,1%	6,1%
120 minutos	26,6%	11,4%
180 minutos	17,3%	20,4%
240 minutos	12,2%	18,2%
300 minutos	10,2%	15,1%
360 minutos	5,9%	7,8%
420 minutos	2,3%	2,2%
+ de 480 minutos	11,4%	18,8%

Fuente: Elaboración propia.

En relación con los dispositivos usados registramos una lógica de portabilidad para la conexión a Internet. El teléfono celular y la computadora portátil configuran posibilidades de un *continuum* de prácticas que requieren un acceso diario a Internet, como las actualizaciones periódicas de redes socio-digitales, lo cual podemos verificar en las prácticas enunciadas en el cuadro 4. Razonando acerca de la diferencia de uso de los dispositivos utilizados en cada país, podemos ver que en el caso portugués existe una preponderancia del uso del ordenador; esto obedece a la implementación de un conjunto de políticas públicas entre el 2007 y 2011, basadas en la distribución de estos

equipos a nivel de la enseñanza primaria y secundaria. Por su parte, en México, el teléfono móvil es el soporte de mayor uso entre los jóvenes estudiados; esto obedece a la democratización del uso de este *gadget* promovido por la implementación de planes y paquetes más accesibles por parte de los proveedores de este servicio en el país. En este sentido, sería importante analizar qué papel juegan, tanto el Estado como las estrategias de *marketing*, en el acceso y uso de Internet y sus dispositivos involucrados (AA.VV., 2013).

Cuadro 3. Dispositivo(s) para conectarse a Internet.

Dispositivo(s) que los jóvenes usuarios utilizan para conectarse a Internet	Portugal	México (Municipio de Querétaro)
Teléfono celular	79,3%	44,0%
Computador portátil	91,8%	37%
Computador de la escuela	22,8%	7%
Tableta	40,3%	11%
Computadora de casa	0,4%	No se obtuvieron respuestas
TV	7,9%	No se obtuvieron respuestas
Consolas	1,6%	No se obtuvieron respuestas
Otros	1,9%	1%

Fuente: Elaboración propia.

Facebook es la red sociodigital más popular en ambos países, de acuerdo con los resultados a la pregunta sobre las redes sociodigitales utilizadas. El 95,9 por ciento de los encuestados portugueses y el 84,3 por ciento de encuestados mexicanos la eligen como su red sociodigital preferida. En segundo lugar se encuentra en ambos casos Twitter (37,5 por ciento en Portugal y 18,7 por ciento en México) y posteriormente Instagram (30 por ciento en Portugal y 12,8 por ciento en México), con una tendencia de número de amistades por encima de 1.000. Estas prácticas demuestran un espacio de múltiples interacciones, de recurrentes prácticas de continuidad y de un intenso intercambio de informaciones. En esta lógica de inmediatez y consumo se conforman las principales prácticas digitales como detallaremos en seguida.

Cuadro 4. Actividades en Internet.

Actividades en Internet		Portugal		México (Municipio de Querétaro)	
Nivel de proactividad	Prácticas	Todos los días	Nunca	Todos los días	Nunca
1	Ver televisión en línea	8,3%	42,6%	8,1%	59,6%
1	Agregar sitios favoritos	10,1%	26,1%	14,0%	37,9%
1	Hacer telefonemas en línea	11,7%	38,9%	12,0%	30,2%
1	Enviar y recibir <i>emails</i>	16,9%	6,4%	44,4%	10,6%
1	Publicar/compartir información en mi perfil	18,9%	14,1%	23,3%	18,9%
1	Publicar/compartir contenidos en internet	20,7%	15,4%	23,5%	18,9%
1	Descargar música/videos/ <i>software</i>	21,1%	9,0%	26,0%	17,9%
1	Ver videos/series/películas en línea	29,5%	4,4%	29,5%	14,6%
1	Jugar <i>online</i>	30,9%	18,2%	18,7%	45,4%
1	Bloquear anuncios no deseados y <i>spam</i>	33,9%	18,5%	23,5%	37,9%
1	Escuchar música <i>online</i>	62,2%	2,3%	55,3%	9,6%
1	Participar en redes sociodigitales	66,4%	4,7%	60,2%	7,8%
2	Buscar información para trabajos escolares	6,6%	3,0%	47,3%	5,3%
2	Bloquear mensajes o personas en las redes sociodigitales	9,2%	32,8%	8,9%	37,8%
2	Editar imágenes (fotografías)	11,1%	30,2%	16,1%	29,1%
2	Buscar información en diferentes sitios	14,4%	6,7%	40,1%	8,6%
2	Subir música/videos/fotos, etc.	14,9%	21,4%	19,2%	28,4%
2	Publicar o compartir contenidos con <i>#hashtag</i>	15,1%	39,7%	13,7%	41,0%
2	Eliminar el historial	15,9%	33,7%	14,7%	42,4%
2	Buscar noticias	24,2%	10,3%	24,3%	18,0%
3	Editar contenidos multimedia (videos, etc.)	8,7%	46,9%	12,3%	45,9%
3	Comparar información en sitios diferentes	9,0%	16,9%	25,1%	25,7%
3	Actualizar un blog	9,4%	66,8%	5,2%	60,1%
3	Cambiar la configuración de la privacidad de los sitios	9,9%	35,5%	8,5%	45,8%
3	Actualizar una página web	10,1%	70,6%	6,8%	62,0%

Fuente: Elaboración propia.

Optamos por categorizar las actividades en Internet realizadas por los jóvenes mediante el nivel de proactividad que proponen. Constatamos tres niveles de actividad, de acuerdo con la complejidad de las aptitudes que se requieren para poder concretarse. Esta tipificación agrupa distintos niveles de proactividad, como se puede verificar en el cuadro 4. En el nivel uno

consideramos actividades sencillas que no implican un elevado conjunto de habilidades y competencias mediáticas y cognitivas. En un segundo nivel, categorizamos actividades de complejidad moderada, pero que presuponen alguna destreza en el manejo de herramientas y procedimientos. En el nivel tres, tipificamos las actividades complejas, que implican para su ejecución un conjunto de capacidades técnicas y cognitivas para su concreción.

Si atendemos a la proporcionalidad de cada categoría en las respuestas obtenidas verificamos que, en el caso portugués, las actividades de nivel 1 son aquellas que ocupan un total del 67,7 por ciento de las acciones en red, seguidas por las de nivel 2 (22,8 por ciento) y, por último, de forma marginal, las actividades de nivel 3 (9,6 por ciento). En el caso mexicano observamos una lógica similar. En el nivel 1 se registran las prácticas elegidas con un 58,3 por ciento; el nivel 2 tiene un peso del 32,7 por ciento y, por último, el nivel 3 agrega un 10 por ciento de prácticas realizadas.

Comparativamente, registramos que las actividades tipificadas en el nivel 1 son desarrolladas de forma más sistemática por los jóvenes portugueses (67,6 por ciento) que los jóvenes mexicanos (58,3 por ciento). En ambos casos las prácticas más recurrentes en el cotidiano juvenil son «escuchar música *online*» y «participar en redes sociales», seguido de «ver videos/series/películas en línea». Este conjunto de prácticas revela una orientación de las actividades juveniles al consumo cultural, con una fuerte marca audiovisual y en una clara lógica de desmaterialización de los consumos.

Lo inverso ocurre en el nivel 2. El conjunto de prácticas tipificadas en esta categoría es más frecuente para los encuestados mexicanos (31,7 por ciento), que en los portugueses (22,8 por ciento). Resulta significativo el hecho de que los jóvenes mexicanos utilicen los recursos digitales como instrumento cotidiano de sus prácticas escolares comparando distintos sitios, lo que denota una proactividad con el uso de la información. Para el tercer nivel no se verifica una diferencia expresiva. En ambos casos son prácticas sumamente residuales; para el caso portugués registramos un 9,6 por ciento y para el caso mexicano un 10 por ciento.

Si a estas evidencias relacionamos cada contexto con los niveles de las actividades practicadas nos damos cuenta de que en el caso portugués existen diferencias más sustantivas entre los distintos niveles. En el caso mexicano existe un equilibrio mayor entre los niveles. De esta constatación percibimos un uso más diversificado de los recursos digitales por parte de los jóvenes mexicanos.

Aplicando el mismo modelo de explotación de datos con la frecuencia de «nunca», podremos verificar algunas particularidades si las relacionamos

con las prácticas realizadas «todos los días». Una primera evidencia de las actividades «nunca» realizadas es que son similares en ambos países. Los jóvenes mexicanos y portugueses asumen que, del conjunto de sus prácticas digitales, aquellas que suelen ser residuales son: «actualizar una página web», «actualizar un blog» y ver «televisión en línea». Lo anterior denota un distanciamiento de las herramientas digitales de autoexpresión reflexiva, que posibilitan formulaciones sistemáticas y matizadas para determinadas maneras de pensar. Las prácticas digitales parecen migrar hacia las redes sociodigitales, el espacio preferido de los jóvenes encuestados para relacionarse y construir su *self*. Estos parecen alejarse de las propuestas mediáticas convencionales hacia esquemas cerrados y poco compatibles con las formulaciones abiertas de los contenidos digitales.

8. Conclusiones

Los estudios comparativos tienen enorme valor heurístico cuando buscamos reflexionar acerca de un conjunto de prácticas/acciones/procedimientos que se replican en distintos contextos y los resultados obtenidos dialogan entre sí. La intersección de los datos de las realidades observadas formula interpretaciones que configuran sentidos amplios que validan de forma más consistente evidencias de sentido convergente/divergente.

Las lecturas recurrentes para comparar las prácticas digitales de jóvenes portugueses con los jóvenes mexicanos abren posibilidades interpretativas que configuran un sentido que permite pensar acerca de las prácticas que pueden tipificar una cultura digital juvenil. Las evidencias reunidas dibujan cuadros operativos en relación con el uso de los recursos digitales, objetivo central de esta investigación, pese a que somos conscientes de las limitaciones de un estudio de estas características, no representativo.

Verificamos algunas tendencias que nos permiten afirmar que existen prácticas en las juventudes estudiadas que proponen un uso simétrico de los recursos digitales. Esto se hace presente en ambos países desde usos y prácticas juveniles similares en torno a las TIC. Empezamos por señalar un uso cotidiano de los dispositivos y herramientas digitales, con alta continuidad y permanencia. Un porcentaje expresivo de jóvenes en ambos países, superior al 85 por ciento, usa Internet todos los días por periodos de tiempo significativos.

La centralidad de los recursos digitales en la vida de los jóvenes refuerza la percepción de una identidad juvenil cuyos recursos materiales y simbólicos son un resultado de su sociabilidad en la red (Sábada y Vidales, 2015). En la línea del estudio de Yang, Brown y Braun (2014), las redes sociodigitales componen la dieta mediática diaria y se constituyen como el epicentro de

las actividades juveniles, configurándose como un espacio de mediación de innumerables interacciones sociales, donde circulan recursos expresivos que construyen un sentido de pertenencia.

La configuración del *self juvenil* está preferencialmente constituida a partir de dos prácticas digitales, en los usos intensivos de las redes sociales y en los consumos musicales *online*. Estos dos elementos se consolidan como transversalmente estructurantes de una determinada *praxis* juvenil fuertemente marcada por procesos de interacción intensivos, con lógicas predominantes de entretenimiento audiovisual que se expresa en el consumo *streaming*.

Las actividades que implican mayor proactividad de los jóvenes, determinados por una necesidad expresiva de un mayor nivel de implicación intelectual y creatividad, surgen en las respuestas de forma marcadamente residual. Registramos la «búsqueda de noticias» como el hecho proactivo que congrega un mayor nivel de coincidencia entre los jóvenes de ambos países, práctica complementada por otras búsquedas de información por parte de los jóvenes mexicanos. Las configuraciones educativas pueden marcar esta diferencia (AA.VV., 2013). Tal predisposición encaja con una tendencia verificada en otros contextos que atiende más a prácticas digitales que se centran en lógicas de consumo y poco en procesos de creación (Olaortua, Arrillaga y Sesumaga, 2018).

La evidencia sustantiva de este estudio, pensada desde la pregunta de investigación que formulamos al inicio, radica en la idea de jóvenes marcados por un conjunto acotado de prácticas digitales, que reproducen signos de un sentir generacional, más allá de contexto y orígenes locales. Pero es justamente la tipificación construida desde la que se revelan prácticas digitales limitadas y simplistas, que nos cuestionan acerca del uso recurrente que se hace del concepto de nativo digital. Importa ahondar más allá de la conceptualización que naturaliza la tecnología como elemento de la práctica juvenil. Una mirada crítica pide una aproximación empírica que perciba las razones que limitan las prácticas digitales juveniles; ¿estamos delante de una opción consciente de los jóvenes, o sus prácticas son resultado de la ausencia de recursos técnicos y expresivos que le permitan utilizar plenamente las herramientas de la cultura digital?

9. Referencias

- AA.VV. (2013). *El futuro ya Llegó: 1º Encuesta Iberoamericana de Juventudes*. Madrid: OIJ.
- AMARAL, I.; CARRIÇO, B.; LOPES, P. y QUINTAS, C. (2017). Práticas e consumos dos jovens portugueses em ambientes digitais. *Estudos em Comunicação*, 24, 107-131.

- AMIPCI (2014). *Hábitos de los usuarios de Internet en México 2014*. Asociación Mexicana de Internet. Recuperado de: <https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos-de-internet/Estudio-Habitos-del-Internauta-Mexicano-2014-V-MD.pdf>
- AMIPCI (2016). *Hábitos de los usuarios de Internet en México, 2016*. Asociación Mexicana de Internet. Recuperado de: <https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos-de-internet/Estudio-Habitos-del-Internauta-Mexicano-2014-V-MD.pdf>
- BERNETE, F. (2010). Los usos de las TIC, relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, 88, 97-114.
- BOSSOLASCO, M. y STORNI, P. (2012). ¿Nativos digitales?: Una reflexión acerca de las representaciones docentes de los jóvenes-alumnos como usuarios expertos de las nuevas tecnologías. Análisis de una experiencia de inclusión de las TIC en la escuela. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 30. Recuperado de: <http://www.um.es/ead/red/30/bossolasco.pdf>
- BOYD, D. (2014). *It's Complicated*. Nueva York: Yale University Press.
- CANCLINI, N. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa.
- CARRIÇO REIS, B. (2009). *De la dictadura a la democracia; recuerdos y olvidos de la transición política española. Medios de comunicación y reconstrucción de la(s) memoria(s) colectiva(s) en España*. Tesis de doctorado no publicada, Pontificia Universidade Católica de São Paulo (Brasil) y Universidad Rey Juan Carlos de Madrid (España).
- CASTELLS, M. (2001). *La galaxia internet*. Barcelona: Plaza & Janés Editores.
- ComScore (2016). *Cross-platform future in focus*. Recuperado de: <https://www.comscore.com/Insights/Presentations-and-Whitepapers/2016/2016-US-Cross-Platform-Future-in-Focus>
- CROVI, D. (2009). *Acceso, uso y apropiación de las TIC en comunidades académicas*. Diagnóstico en la UNAM. México: UNAM y Plaza y Valdez Ediciones.
- CROVI, D. (Cord.) (2016). *Redes sociales digitales. Lugar de encuentro, expresión y organización de los jóvenes*. México: UNAM.
- DANS, E. (2017). Jóvenes y Redes sociales, más complejo de lo que parece. *Telos*, 107. España: Fundación Telefónica.
- DE QUEROL, R. (2016). Zygmunt Bauman: Las redes sociales sociales son una trampa. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2015/12/30/babelia/1451504427_675885.html
- DOMÍNGUEZ, F. y LÓPEZ, R. (2015). Uso de las redes sociales digitales entre los jóvenes universitarios en México. Hacia la construcción de un estado del conocimiento (2004-2014). *Revista de Comunicación*, 14. México. Recuperado de: [file:///Users/sergioriveramagos/Downloads/Dialnet-UsodeLasRedesSocialesDigitalesEntre-LosJovenesUnive-5223798%20\(1\).pdf](file:///Users/sergioriveramagos/Downloads/Dialnet-UsodeLasRedesSocialesDigitalesEntre-LosJovenesUnive-5223798%20(1).pdf)
- DUARTE, J. M. y CARRIÇO REIS, B. (2011). Regeneração do ecossistema informativo; pautas para uma sociedade enredada. *Ponto-e-vírgula*, 9, 71-80.

- FARIAS, A. (2014). Jóvenes universitarios y la construcción de ciudadanía a través de Facebook en el contexto michoacano. En memoria electrónica del *XXVI Encuentro Nacional de AMIC, San Luis Potosí*. México: AMIC, 2014.
- GIMÉNEZ, G. (2005). *Teoría y análisis de la cultura*. Volumen Uno y Dos. México: CONACULTA.
- GROVE, J. (2013, 2 de marzo). Why teens are tiring of Facebook. *C|Net* [en línea]. Disponible en: <https://www.cnet.com/news/why-teens-are-tiring-of-facebook/>
- HAN, B. C. (2016). *No exame: reflexões sobre o digital*. Lisboa: Relógio D'Água.
- HOWE, N. y STRAUSS, W. (2000). *Millennials Rising: the Next Great Generation*. New York: Vintage Books.
- INE (2016). *Inquérito à utilização de tecnologias da informação e da comunicação pelas famílias 2016*. Recuperado de: www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_destaquas&DESTAQUESdest_boui=250254698&DESTAQUESmodo=2
- JENKINS, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- LÉVY, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona. Anthropos/Universidad Autónoma Metropolitana.
- LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2016). *A Cultura-Mundo. Resposta a uma Sociedade Desorientada*. Lisboa: Edições 70.
- LIVINGSTONE, S.; COULDRY, N. y MARKHAM, T. (2007). Youthful steps towards civic participation: does the internet help? En B. LOADER (ed.), *Young citizens in the digital age: political engagement, young people and new media*. London: Routledge.
- LIVINGSTONE, S.; HADDON, L. y GÖRZIG, A. (Eds.). (2012). *Children, risk and safety on the Internet: research and policy challenges in comparative perspective*. Bristol: Policy Press.
- LOPES, P. (2014). *Literacia mediática e cidadania: práticas e competências de adultos em formação na Grande Lisboa*. Tesis de doctorado no publicada. Lisboa: Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa-Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL).
- MACHADO PAIS, J. (2003). *Culturas Juvenis*. Lisboa: INCM.
- MANNHEIM, K. (1993). El Problema de las Generaciones. *REIS*, 62, 193-242.
- MARCONI, M. y LAKATOS, E. (2002). *Técnicas de Pesquisa*. São Paulo: Editora Atlas S.A.
- MARGULIS, M. (2001). Juventud: una aproximación conceptual. En S. DONES BURAK (Comp.). *Adolescencia y juventud en América Latina*. Costa Rica: LUR.
- MENESES, M. y PÉREZ, G. (2016). Cómo y qué se estudia sobre Internet y la Sociedad de la Información en México. Una mirada desde la AMIC. *Comunicación y Sociedad* (nueva época), 26, 43-70.

- MORALES, M.; LAVIGNE, G. y MERCADO, M. (2016). Apropiación tecnológica de estudiantes rurales adscritos a una universidad virtual. *EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 55, 1-13.
- MORIN, E (1966). *L'Esprit du temps. Essai sur la culture de masse*. París: Ediciones Bernard Grasset.
- OberCom (2015). *A Internet e o consumo de notícias em online 2015*. Recuperado de: <https://obercom.pt/wp-content/uploads/2016/06/A-Internet-e-o-consumo-de-not%C3%ADcias-online-em-Portugal-2015.pdf>
- OLAORTUA, A.; ARRILLAGA, I. y SESUMAGA, E. (2018). Nativos digitales: Consumo, creación y difusión de contenidos audiovisuales *online*. *Revista Comunicar*, 57, 61-69.
- ORTIZ, G. (2014). Jóvenes y cultura digital. Nuevos escenarios de interacción social. Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Lerma. Memoria electrónica del *XXVI Encuentro Nacional de AMIC*. México: AMIC.
- PEREIRA, L. M. (2012). Conceções de literacia digital nas políticas públicas: estudo a partir do Plano Tecnológico de Educação.
- PEREIRA, F.; SPITZBERG, B. y MATOS, M. (2016). Cyber-harassment victimization in Portugal: Prevalence, fear and help-seeking among adolescents. *Computers in Human Behavior*, 62, 136-146. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.039>
- PÉREZ-TORNERO, J.M.; PAREDES, O.; BAENA, G.; GIRALDO, S.; TEJEDOR, S. y FERNÁNDEZ, N. (2010). Trends and models of media literacy in Europe: between digital competence and critical understanding. *Anàlisi*, 40, 85-100.
- PONTE, C. (2016). Crescendo em tempos digitais. As crianças e o jovens na relação com os média digitais. En T. GONÇALVES (coord.), *Digital media Portugal-ERC 2015* (pp. 15-26). Lisboa: ERC.
- PREMSKY, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On The Horizon*, 9(5), 1-6. Recuperado de: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives.%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- RUBIO, A. (2010). *Jóvenes y nuevos medios de comunicación*. Madrid: Injuve.
- SÁBADA, C. y VIDALES, M. J. (2015). El impacto de la comunicación mediada por la tecnología en el capital social: adolescentes y teléfonos móviles. *Revista Virtualis*, 11(1), 75-92.
- SERAPIO COSTA, A. (2006). Realidad Psicococial: la adolescencia actual y su temprano comienzo. *Revista de estudios de Juventud*, 73, 11-23. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2110670>
- TOMÉ, V.; BÉRVOT, E. y REIA-BAPTISTA, V. (eds.) (2015). *Research on social media: a glocal view/Investigação em media sociais: uma visão glocal*. Castelo Branco: RVJ Editores.

- TULLY, C. J. (2007). La socialización en el presente digital. Informalización y contextualización. *Revista CTS*, 8(3), 9-22.
- URTEAGA, M. (2007). *La construcción juvenil de la realidad* (tesis inédita de doctorado en Antropología). Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa. México.
- YAN, C.; BROWN, B. y BRAUN, M. (2014). From Facebook to cell calls: layers of electronic intimacy in college students' interpersonal relationships. *New Media & Society*, 16(1), 5-23.
- WATTS, D. J. (2007). A twenty-first century science. *Nature*, 445, 489. <http://dx.doi.org/10.1038/445489>
- WINOCUR, R. (2006). Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*, 68(3), 551-580.

Para citar este artículo: Carriço dos Reis, B. M.; Rivera Magos, S.; Lopes, P. y Sousa, J. (2018). Prácticas digitales de los jóvenes portugueses y mexicanos. Un estudio comparativo. *index.comunicación*, 8(3), 207-227.

