

RELACIONES SOCIALES EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

Hacia una noción de intersubjetividad digital

Isidro Marín Gutiérrez

Universidad de Huelva, Departamento de Sociología y Trabajo Social, Huelva,
España

Ramón González-Piñal Pacheco

École Normale Supérieure, Département des lettres, Lyon, Francia

Resumen

El presente trabajo aborda desde una perspectiva dialógica las nuevas formas de producción cultural sustentadas por las nuevas formas de relación social emergidas con la entrada en la Sociedad de la Información. Estas nuevas formas de relación incluyen las herramientas simbólicas necesarias para la resolución de problemas, mientras que en el plano social se enfilan nuevos desafíos: La brecha digital supone la redefinición de las identidades culturales, al mismo tiempo que genera nuevas desigualdades. El concepto clave de este artículo es el de intersubjetividad digital, explicándose a partir de él los procesos que regulan a la nueva sociedad.

Abstract

The present study deals with new ways of cultural production supported by new ways of interaction, from the point of the dialogic theory. These new considerations include new symbolic tools which are necessary to solve cultural issues. At the same time, in the social level there are new challenges: digital gap is a redefinition of cultural identities but at the same time it creates new inequalities. The key concept in this article is "digital intersubjectivity", and this is developed from the processes which regulate this new society.

Palabras clave

Intersubjetividad, brecha digital, resolución de problemas, interacciones, TIC

Key words

Intersubjectivity, digital gap, solving problems, ICT, interactions

1. Introducción

El presente trabajo se integra de acuerdo con el nuevo paradigma comunicativo propuesto por Habermas (2001) para el abordaje científico de las ciencias sociales. De acuerdo con este autor, una definición de lo social debe considerar las formas que emplean las personas para persuadir y modificar los puntos de vista de los otros. Paralelamente, la entrada en la sociedad de la información pone de manifiesto un escenario nuevo, en el que los individuos se deben reencontrar en primera instancia, y posicionar en segunda. De acuerdo con Castells (1998) la aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha revolucionado la forma en que las personas se relacionan con el entorno, floreciendo nuevas identidades que se construyen por oposición a las lógicas analógicas anteriores.

En consecuencia, parece ya un hecho consumado la emersión de un nuevo modelo de sociedad. En este artículo, se pretende explicar a partir de las nuevas formas de interacción cómo se construye esa nueva sociedad. Para ello, se ha hecho uso de la teoría dialógica de Bajtín (1981, 1984 y 1986) y Vygotsky (2000), por su capacidad para explorar las producciones culturales desde la cultura y hacia la mente de las personas, en el marco de las dinámicas interpsicológicas.

2. Contenido

La perspectiva disciplinar que sustenta al presente artículo aborda las formas de relación social de un grupo como definición de su pensamiento, ya sea en el plano tradicionalmente considerado colectivo o en el individual. En este sentido, el estado de conciencia individual se integra en el colectivo, nutriéndose de elementos externos ya

introducidos por otras personas pero en constante construcción, que se transforman dialógicamente a través de procesos interactivos de negociación que permiten continuos cambios. Las formas de pensar que definen a un colectivo no son identificables como estados temporales de mayor o menor duración, sino como un *continuum* en constante negociación. Este punto de vista dialógico permite explicar en el plano externo al individuo las estructuras que definen la sociedad de la que forma parte, en base al estudio de las interacciones que en ella se dan.

2.1 Tecnologías culturales y resolución de problemas

De acuerdo con Rogoff (1990), las instituciones sociales funcionan como agentes facilitadores de instrumentos culturales que median en la resolución de problemas. Es decir, las culturas ofrecen las herramientas -nos ocuparemos aquí fundamentalmente de aquellas simbólicas- necesarias para una resolución de problemas "válida" en ese medio concreto. El escenario sociocultural se convierte por tanto en un espacio de intercambio simbólico al que las personas acceden, y el cual modifican por medio de las interacciones con elementos mediadores. La necesidad de solucionar nuevos problemas impulsa un ciclo en espiral en las dinámicas culturales, al mismo tiempo que el lenguaje se revela como motor de cambio cultural fuera de la persona, y de aprendizaje dentro de ella. El lenguaje por tanto, representa la herramienta dialógica más poderosa de todas las que intervienen en los procesos de producción de cultura.

La cultura institucional, por otro lado, proporciona instrumentos y tecnologías en forma de estructuración de problemas y corrientes de pensamiento, cuya finalidad estriba en "organizar los procesos de pensamiento que se utilizan en la resolución individual de problemas y que se practican en actividades institucionales" (Rogoff,

1990)¹. Esta noción de "tecnología cultural" centrará nuestra atención en próximos apartados, dado que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han revolucionado la forma en que las personas negocian, acceden y se posicionan ante un mediador. Para Rogoff (1990), las personas heredan "además de sus genes, los productos de la historia cultural, que incluyen tecnologías desarrolladas para apoyar la resolución de problemas", tales como sistemas lingüísticos, actividades, sistemas matemáticos o instrumentos mnemotécnicos.

En apartados sucesivos veremos cómo las nuevas tecnologías incluyen lógicas digitales que alteran la composición de estos instrumentos culturales ya existentes con anterioridad a la emersión de la sociedad de la información; gracias a las nuevas formas de relación con los mediadores permitidas por las herramientas digitales, el lenguaje cambia, facilitando a las personas el aprendizaje para la resolución de nuevos problemas. Ello explica que con las revoluciones sociales más importantes que se han sucedido a lo largo de la historia, hayan emergido siempre nuevas formas de relación social que han modificado a las anteriores. Nos relacionamos de forma diferente porque se construyen pensamientos en modo diferente. En el período histórico que nos ocupa, desde esta perspectiva, lo digital incorporado a las personas no hace únicamente referencia a la lógica de construcción binaria a partir de "ceros y unos" por oposición a las frecuencias analógicas, sino que modifica cualitativamente los procesos de construcción del pensamiento en las personas, alfabetizadas o no digitalmente.

Paralelamente, las tecnologías incluyen sistemas de información capaces de transmitirse de generación en generación, cuyas características son inseparables de

¹ ROGOFF, Barbara (1990). *Apprenticeship in thinking: Cognitive development in social context*. Nueva York: Oxford University Press.

los procesos cognitivos de quienes hacen uso de ellos; por este motivo, cuando las personas se enfrentan con problemas que parecen guardar relación con los ya conocidos, generalizan su planteamiento de modo que les resulta familiar (Rogoff, 1990). Entre los nuevos problemas que se plantean desde la irrupción digital se encuentra por un lado el acceso material a los recursos digitales (definido por intelectuales como Castells como "brecha digital"), y por otro el desfase generacional y social entre personas alfabetizadas digitalmente y personas analfabetas digitales.

La escuela es un ejemplo claro de institución que define no sólo las metas individuales, sino además el modo de resolver los problemas. Por un lado, aporta experiencia en el uso de instrumentos (estrategias mnemónicas, géneros literarios específicos y formatos para el cálculo y almacenamiento de información...), y por otro tecnologías que sirven para resolver problemas específicos (Rogoff, 1990). De acuerdo con esta estructura, los sistemas de valores pueden ser reconstruidos dentro de la misma estructura institucional. Éstos se diferencian en

la importancia que conceden a la actuación independiente frente al avance tecnológico, al análisis de los problemas autosuficientes frente a síntesis de pautas de actividad en contextos prácticos, a la velocidad de la acción frente a la reflexión, y en muchos otros contrastes. (Rogoff, 1990)

2.2 Dialogicidad y acción mediada

En este trabajo diferenciaremos entre dos tipos de mediadores. Por un lado aquellos representados por elementos tangibles, más dependientes del contexto, median directamente con la persona. Ello supone el establecimiento de interacciones dialógicas entre objeto e individuo. Los "argumentos" del primero serán su historia,

funcionalidad o rasgos que le distinguen de otros objetos; en este sentido, es el individuo el que responde a estos argumentos, posicionándose con respecto a ellos. Pongamos por ejemplo un edificio: su naturaleza le impide hablar, sin embargo su simetría podrá informarnos sobre la estabilidad social del período histórico en que fue construido; su tamaño y altura, sobre las diferencias de clase ligadas al momento; su forma, sobre su funcionalidad original; su decoración exterior o los materiales empleados, sobre su funcionalidad actual; su localización y orientación en relación a su entorno, sobre la distribución de los poderes públicos... etc. El objeto mediador, por tanto, hace uso de un lenguaje en toda su complejidad, en el que cada *sentencia* consta de significados específicos que adquieren sentidos diversos cuando entran en contacto con otros interlocutores.

En este sentido, la persona toma una posición dialógica frente a un significado, y esboza una respuesta para ella misma y para otras que dota a este significado general de un sentido específico. A través del *diálogo* con el edificio, la persona interioriza normas, tradiciones, costumbres, valores o leyes, que se incorporarán a su pensamiento a partir de la posición que tome frente a cada uno de estos elementos. El mediador simbólico puede tener por tanto un carácter estático a la luz de los sentidos, pero es *naturalmente* dinámico en tanto su significado va sufriendo cambios a lo largo de su propia historia.

Se atribuye a Sócrates una sentencia que defiende la capacidad de dar diferentes respuestas por parte del maestro ante una misma duda planteada por uno de sus pupilos, en contraposición a la respuesta única del texto escrito. Nuestra opinión al respecto es que las sentencias de los textos escritos no son en absoluto estáticas, aunque sí lo sean a la luz de los sentidos. Cualquier persona ha experimentado sensaciones diferentes, incluso contrapuestas, cuando ha releído un mismo libro,

visitado por segunda vez un monumento, o escuchado una pieza musical. Estas respuestas diferentes no tienen porqué ir forzosamente ligadas a una referencia contextual transformada, sino a transformaciones cognitivas del propio individuo, que es quien realmente construye para sí mismo la respuesta.

El universo simbólico de elementos no tangibles, por su parte, se interioriza a través de un segundo tipo de mediadores con mayor capacidad para "liberarse" del contexto, y por ende de mayor poder dialógico. Este tipo de mediadores semióticos es vehiculizado por el habla en su tránsito hacia el plano interno de los individuos. El proceso de interiorización de elementos simbólicos presentes en la acción mediada, supone la transformación de dichos elementos en su tránsito desde el plano externo al interno. Es decir, la persona no introduce una instantánea de lo que percibe en su mente, sino que pone en marcha mecanismos basados en el lenguaje que le hacen dar respuesta dialógica al elemento y tomar una posición individual al respecto, para en primera instancia *apropiarse* de él, y tras esta transformación acomodarlo a nivel interno.

Sin embargo, la persona no se apropia directamente de todos los elementos que componen el sistema cultural de una sociedad, sino que la posición que toma en los procesos de negociación de los significados se ve influida por una lógica de *privilegiación* de unos elementos en detrimento de otros. En palabras de Wertsch (1991)², "la *privilegiación* se refiere al hecho de que un instrumento mediador, tal como un lenguaje social, se concibe como más apropiado o eficaz que otros en un determinado escenario sociocultural". La noción de *privilegiación* explica la influencia explícita del entorno en la actitud tomada por el individuo, dado que éste a través de

² WERTSCH, James (1991). *Voices of the mind: A sociocultural approach to mediated action*. Cambridge MA: Harvard University Press.

su conducta pero sobre todo trámite su discurso, tiene que posicionarse ante sí mismo y ante los demás.

2.3 Significación y nuevas tecnologías: La Intersubjetividad Digital

En este contexto adquiere especial relevancia la noción de *intersubjetividad*. Cuando varias personas inician una práctica interactiva con el objetivo de solucionar un problema, resulta muy complicado definir la complicitad que les hace comunicarse de manera efectiva. En el caso de dos personas cuyo grado de alfabetización digital es diferencialmente opuesto, resulta evidente que su representación interna de la situación es particularmente diversa. Sin embargo, parece claro que el grado de entendimiento mutuo es elevado cuando se logra resolver cooperativamente el problema. Wertsch (1988)³ propone recurrir a la intersubjetividad para comprender este tipo de situaciones. Para este autor "La intersubjetividad se da cuando los interlocutores comparten algún aspecto de sus definiciones de situación. Esta coincidencia puede producirse a diferentes niveles; de aquí que existan varios niveles de intersubjetividad".

La psicología cultural ha abordado esta noción siguiendo la lógica de personas más capaces que guían la acción de las menos capaces, estableciendo esta distinción en base al desarrollo cognitivo de los actores (en general, niños frente a adultos). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, sin embargo, invierten este proceso. En este sentido, proponemos reconfigurar la noción de intersubjetividad mediante la distinción entre mecanismos digitales instrumentales y simbólicos. En una hipotética situación en la que un niño y un adulto tienen como tarea la resolución de un problema, es cada vez más común que el adulto delegue parte o la totalidad de su

³ WERTSCH, James (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Barcelona: Paidós.

responsabilidad durante etapas concretas del proceso. Hasta ahora, a distintos niveles de intersubjetividad, era el adulto quien hacía el esfuerzo para situarse al nivel del niño, siendo este último el que no entendía como el adulto ciertas acciones o los objetos. La emersión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha revolucionado sin embargo estos procesos, hasta el punto que sea el adulto el que marque el objetivo, pudiendo ser guiado por las acciones del niño.

En un estudio sobre intersubjetividad entre madres e hijos estadounidenses, Wertsch (1988) detecta cuatro niveles en la transición del funcionamiento interpsicológico al intrapsicológico. El "problema" a resolver consiste en la correcta composición de un rompecabezas. En un primer nivel, la comunicación entre niño y adulto se torna prácticamente imposible debido a la gran diferencia entre ambos en relación a la definición de la situación (el niño no entiende apropiadamente las producciones verbales del adulto). En el segundo nivel de intersubjetividad, sin embargo, la interacción no se encuentra tan restringida como anteriormente, incluso parece que se comparte la comprensión básica de los objetos en la situación (se trata de las piezas de un camión), por lo que el niño empieza a participar de forma consciente; en cualquier caso, todavía no comprende la naturaleza de la acción dirigida a un objetivo de la que los objetos forman parte. En el tercer nivel el niño es capaz de interpretar las producciones directivas del adulto, y finalmente en el cuarto y último nivel el niño toma la responsabilidad de llevar a cabo la tarea.

La "herencia digital" que incorporan los niños en la actualidad unido al déficit digital que presentan muchos de los adultos con quienes conviven, nos invita a pensar que de llevar a cabo un estudio similar al de Wertsch en nuestros días, sustentados por alguna tecnología digital (por ejemplo el mismo rompecabezas adaptado como aplicación a un teléfono móvil) e incluso considerando edades tempranas, los niños no

sólo comenzarían a tomar responsabilidades en niveles anteriores, sino que presentarían formas de comprensión diferenciadas (por ejemplo entre lo real del teléfono móvil, y el escenario virtual del juego). En este sentido, entendemos que las nuevas formas de relación social parten de las nuevas formas de comprensión, que a su vez se sustentan en lo que denominaremos intersubjetividad digital.

En definitiva y como conclusión del presente apartado, creemos que la materia prima de una cultura se encuentra inicialmente en el entorno de las personas, y se transforma en las mentes de los individuos a través de las posiciones tomadas por éstos en los procesos de negociación de los significados mediados simbólicamente, y vehiculizados por las interacciones sociales; estas últimas constituyen en sí un proceso de transformación recíproco entre lo producido por el individuo y lo producido por otros (lo externo), que se regula en el marco de las acciones para la resolución de problemas. La regulación de estas acciones se explica a través de la noción de intersubjetividad, que exponemos a modo de definiciones de situaciones compartidas y comprendidas recíprocamente por los interlocutores.

2.4 Las formas digitales de relación social en la producción de una nueva cultura

La entrada en la sociedad de la información ha revolucionado fundamentalmente el modo en que nos relacionamos con otras personas, no únicamente desde el acceso a nuevas tecnologías que facilitan la comunicación (teléfono móvil, chat, videoconferencia) o a los nuevos escenarios de interacción remota creados (virtuales, como simuladores, juegos o plataformas de teleformación; o reales, como el contacto con personas remotas desde el transporte público, desde el desierto o incluso desde

un avión), sino fundamentalmente en relación a las nuevas formas de significación, es decir, el modo en que compartimos significados.

De igual forma que la implantación de una red de metro revoluciona no sólo la forma en que se vive (facilita la movilidad) sino también cómo se percibe una ciudad (permitirá al ciudadano de a pie hacer equivalencias más precisas entre las distancias y el tiempo que se necesita para cubrirlas), la revolución digital pone a disposición de las personas nuevos elementos que facilitan la vida cotidiana, pero que al mismo tiempo modifican las formas en que pensamos, o lo que es lo mismo, en que hacemos uso del lenguaje.

En este trabajo defendemos que es posible definir a las personas por cómo se relacionan. La apropiación de elementos socioculturales ha cambiado, y eso queda patente en los nuevos estudios semióticos. La relación dialógica con un edificio ahora es diferente, y sigue una lógica digital que hace que nuestras respuestas sean diversas. Una persona alfabetizada digitalmente se posicionará en relación al mismo edificio del que hablábamos en apartados anteriores considerando además sus coordenadas, o la georreferenciación del mismo.

En definitiva, haciendo uso de un lenguaje nuevo en plena construcción, lo que supone la activación de mecanismos de aprendizaje cualitativamente diversos. En la actualidad, en una parte importante de las esferas de la vida, la intersubjetividad en la resolución de problemas cotidianos se sustenta en la compartición de significados digitales. Las nuevas formas de relación social no son exactamente la videoconferencia o el chat, sino un horizonte interactivo que penetra a través de estos recursos -es decir, no forzosamente utilizándolos en ese momento sino considerando el conjunto de acciones que se pueden realizar con ellos de forma directa, o en

combinación con otros-, que altera nuestras prácticas de apropiación, y favorece que las personas generen nuevos discursos que hacen emerger sociedades sustentadas en pilares digitales.

El reproductor mp3, el teléfono móvil o incluso el ordenador (por oposición a la máquina de escribir, por ejemplo) no dejan de ser una tremenda mejora (que no una evolución) del tipo de soporte tecnológico. Pero el soporte ya existía en modo más o menos rudimentario con anterioridad a sufrir la transformación digital. En el primero podemos escuchar canciones de nuestro grupo favorito, como ya hacíamos anteriormente con los *walkman* y posteriormente con los *discman*; el segundo nos permite mantener conversaciones como ya hacíamos con los teléfonos fijos; el procesador de texto del tercer elemento nos permite escribir un libro, del mismo modo que nos lo permitía la máquina de escribir. Incluso a finales de los años 70 existían ya módems que permitían el contacto remoto con otro ordenador. Sin embargo, ni la aparición del teléfono cuando no existía, ni siquiera la de la imprenta cuando todo texto a difundir tenía que ser escrito a mano, provocaron una revolución siquiera parecida a la que estamos viviendo.

2.5 Construcción de nuevas tecnologías "mentales"

¿Dónde estriba pues el verdadero salto cualitativo que nos ha metido de lleno en esta revolución sin parangón en la historia? La brecha no se encuentra en los soportes, sino en la lógica que subyace a ellos, que no es otra que la de la intersubjetividad digital. Dado que han cambiado las formas en que se negocia el significado, nuestra propuesta no puede sustentarse en soportes sino en relaciones sociales. La brecha digital es, por tanto, fundamentalmente cognitiva, siendo más profunda en la mente de las personas que en el conjunto de habilidades

instrumentales que presentan. Por ello no se encuentra en los foros, ni en los lenguajes de programación, sino en la práctica de destrezas simbólicas que ahora son cualitativamente diferentes.

Un ejemplo muy ilustrativo de este tipo de destrezas lo encontramos en las mnemotecnias. El avance en estas técnicas ha precedido a lo largo de la historia a los grandes procesos de cambio cultural. Las nuevas tecnologías favorecen sustancialmente que el cerebro humano se convierta en un zócalo en el que converjan y posteriormente sean dirigidos flujos de información, que en contacto con otras personas o con elementos simbólicos tengan la capacidad de generar significados. Ello implica que el cerebro se encuentre menos ocupado en almacenar información, porque ésta se encuentra ya digitalizada en enormes repositorios informáticos diseñados ex-profeso. En lo que respecta a los procesos mentales, la digitalización de la información no es una cuestión de formato, sino de dominio de nuevas técnicas y destrezas para la gestión de la misma. Lo que interesa explorar ahora es cómo las personas generan significados por la relación que mantiene su mente con estas nuevas tecnologías periféricas al servicio de ella.

El mejor ejemplo a este respecto se encuentra en la realidad educativa actual. Con un simple teléfono móvil, un alumno puede ya grabar en formato digital los discursos de su profesor, y hacer transcribirlos en formato de procesador de textos por medio de un software adecuado; de igual modo, puede dirigirse al tablón de anuncios de su centro, fotografiar los anuncios referentes a eventos sobre los que tenga particular interés, e importarlos al procesador de textos a través de la tecnología OCR. Puede agrupar ambos archivos según le convenga, amén de modificarlos, insertarles información de texto, audio, vídeo, o imágenes, y enviarlo a 1000 personas diferentes

en cuestión de segundos. La digitalización en nuestros días, por tanto, no impone barreras sea cual sea el tipo de información que se esté tratando.

La manejabilidad de esta información, y la facilidad de acceso a ella, permiten a la persona tenerla en cuenta con cualquier otro objeto sin necesidad alguna de memorizar nada. Este tipo de herramienta, a diferencia de las anteriormente conocidas, optimiza el rendimiento del alumno, y al mismo tiempo le presta casi tanto apoyo como el que le facilitaría una persona más capaz en una actividad en la que tenga que resolver un problema científico. Una vez más se pone de manifiesto que es la relación con la tecnología en sí, es decir la posición que se toma al respecto, la que potencia cualitativamente las capacidades y destrezas de las personas.

2.6 Desigualdades digitales

Por este motivo, las actitudes de bloqueo o resistencia al cambio se identifican de forma sencilla y cotidiana en los discursos, siendo común escuchar sentencias tales como: "a mí eso de los ordenadores no me aporta nada", "el teléfono móvil me hace trabajar más", "se ha vivido toda la vida sin esto"... etc. Este tipo de actitudes nos alertan de que un nuevo modelo de sociedad que emerge, incluye nuevos posicionamientos que cristalizan en nuevas formas de relación social, las cuales a su vez van unidas a nuevas formas de discriminación manifestadas a través de los discursos de las personas, y sustentadas en las posiciones diferenciales que toman en relación a las nuevas tecnologías.

Igualmente, como se ha comentado en apartados anteriores, la cultura define también los instrumentos para la resolución de problemas. En este sentido, Internet aporta herramientas más democráticas que cualquier otro tipo de tecnología, las

cuales ayudan a regular las nuevas desigualdades generadas por la propia red y el resto de nuevas tecnologías. La desigualdad digital se construye fundamentalmente sobre tres vías:

1. Analfabetismo digital por acceso a la tecnología
2. Analfabetismo digital generacional
3. Analfabetismo digital por analfabetismo tradicional

La primera vía hace referencia a la imposibilidad de acceso a los recursos tecnológicos por razones fundamentalmente económicas o políticas (censuras, regímenes cerrados...). El analfabetismo digital de carácter generacional, por su parte, se manifiesta en personas que suelen superar los 40 años de edad, y que teniendo posibilidades reales de acceso a las nuevas tecnologías deciden apartarlas de sus vidas bien porque piensan que no las necesitan, bien por temor a no ser capaz de integrarlas en su vida cotidiana. Finalmente, el analfabetismo digital por analfabetismo tradicional se produce como consecuencia del segundo, a partir del vago o nulo dominio en el uso de herramientas culturales básicas, como puede ser el caso de la lectoescritura.

El desapego digital plantea nefastas consecuencias en el plano individual y en el relacional con el entorno próximo, pero también a nivel socioestructural. Por un lado, en los procesos de resolución de problemas resulta cada vez más difícil tender puentes hacia la significación compartida; por otro, el estar o no alfabetizado digitalmente sirve para regular el acceso a estos procesos.

Por tanto, lo que parecía ser una vía opcional de desarrollo personal, se ha convertido en riesgo de handicap cognitivo válido para todos los planos que componen

el sistema social. Todo ello sucede en los escenarios socioculturales de significación. En los escenarios virtuales, en los que cada vez se negocian decisiones de mayor relevancia en los distintos planos sociales, la alfabetización digital sirve como única puerta de enlace. Finalmente, estas nuevas formas de relación social definen nuevas identidades sustentadas en principios de significación digital que se irán desarrollando paulatinamente por oposición a los modos "analógicos" de interacción.

6. Bibliografía

Bajtin, Mijail (1981). *The dialogic imagination: Four essays*. Austin: University of Texas Press.

Bajtin, Mijail (1984). *Problems of Dostoevsky's poetics*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bajtin, Mijail (1986). *Speech genres and other late essays*. Austin: University of Texas Press.

Castells, Manuel (1998). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. El poder de la identidad*. Vol. 2. Madrid: Alianza.

Habermas, Jürgen (2001a). *Teoría de la Acción Comunicativa, I*. Madrid: Taurus.

Habermas, Jürgen (2001b). *Teoría de la Acción Comunicativa, II*. Madrid: Taurus.

Rogoff, Barbara (1990). *Apprenticeship in thinking: Cognitive development in social context*. Nueva York: Oxford University Press.

Vygotsky, Lev S. (2000). *Pensamiento y Lenguaje*. Barcelona: Paidós

Wertsch, James (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Barcelona: Paidós

Wertsch, James (1991). *Voices of the mind: A sociocultural approach to mediated action*. Cambridge MA: Harvard University Press