

THE SHIFT FROM PRIMARY AND SECONDARY SOCIALIZATION TO VIRTUAL SOCIALIZATION

Francisco Javier Balea-Fernández

Doctor en Psicología (USAL), Doctor en Medicina (ULPGC).
Profesor del Departamento de Psicología, Sociología y Trabajo Social (ULPGC).
Grupo de investigación del Instituto Universitario de Microelectrónica Aplicada (IUMA-ULPGC).
fbalea@cop.es

Recepción Artículo: 27 octubre 2021
Admisión Evaluación: 27 octubre 2021
Informe Evaluador 1: 28 octubre 2021
Informe Evaluador 2: 29 octubre 2021
Aprobación Publicación: 30 octubre 2021

RESUMEN

Introducción: Cuando una pareja decide convertirse en padre/madre tiene, entre otras funciones, la socialización de su/s hijo/as. El ser humano nace con una predisposición genética para la socialización, es el entorno en el que se desarrolle el que determine el proceso de socialización. La socialización es un fenómeno tanto individual como social, es decir, a la sociedad le posibilita de transmisión de identidad (tradicción, cultura, roles, etc.) y dar continuidad en el tiempo, mientras que al individuo le permite el aprendizaje para el normal funcionamiento dentro de la misma. Los distintos procesos de socialización son la primaria, secundaria y virtual como proceso de aprendizaje de una realidad tácita. Metodología: Se ha utilizado el método PRISMA cuyo objetivo es realizar una investigación documental, es decir, recopilar información ya existente sobre la influencia de la virtualización en el entorno familiar, social y académico. Resultados: Se han localizado 490 trabajos. En los últimos 25 años, el número de publicaciones tiene tendencia al incremento. Siendo las áreas de ciencias computacionales e investigación en educación las áreas que más publicaciones mostraron. Cuando se analizan los países que más publican sobre esta temática, España se encuentra en segundo lugar, solo superada por USA. Discusión: El tradicional sistema de socialización ha modificado su centro de referencia: de lo real a lo virtual. Además, este nuevo sistema, ha cambiado el proceso educativo con el asentamiento de las NTIC s, proporcionando nuevos desafíos al sistema educativo. Conclusiones: Tanto el proceso de virtualización como la digitalización ya forma parte imprescindible en todos los ámbitos tanto de socialización como de educación. El nuevo modelo de socialización ha venido para quedarse, no se trata de una moda pasajera. El nihilismo no es una opción y la negativa a la actualización es un riesgo que la sociedad no puede permitirse.

Palabras clave: socialización; familia; escuela; virtual

ABSTRACT

The shift from primary and secondary socialization to virtual socialization. Introduction: When a couple decides to become a father/mother, they have, among other functions, the socialization of their children. The human being is born with a genetic predisposition for socialization, it is the environment in which it develops that determines the socialization process. Socialization is both an individual and a social phenomenon, that is, it enables society to transmit identity (tradition, culture, roles, etc.) and give continuity over time, while the individual allows normal learning. operation within it. The different socialization processes are primary, secondary, and virtual as a learning process of a tacit reality. Methodology: The PRISMA method has been used, the objective of which is to carry out documentary research, that is, to collect existing information on the influence of virtualization in the family, social and academic environment. Results: 490 works have been located. In the last 25 years, the number of publications has tended to increase. Being the areas of computer science and research in education the areas that showed the most publications. When the countries that publish the most on this subject are analyzed, Spain is in second place, only surpassed by the USA. Discussion: The traditional socialization system has modified its center of reference: from the real to the virtual. In addition, this new system has changed the educational process with the establishment of the NICTs, providing new challenges to the educational system.

Conclusions: Both the virtualization process and digitization are already an essential part in all areas of both socialization and education. The new model of socialization has come to stay, it is not a passing fad. Nihilism is not an option and refusal to upgrade is a risk that society cannot afford.

Keywords: socialization; family; school; virtual

INTRODUCCIÓN

Cuando una pareja decide convertirse en padre/madre tiene, entre otras funciones, la socialización de su/s hijo/as. El inicio del proceso socializador se conoce como socialización primaria. A diferencia de otras especies de animales, el desarrollo hasta la vida adulta de los seres humanos es un largo período que suele durar años. Durante los primeros años de vida, los hijos tienen una absoluta dependencia tanto biológica como psicológica o social de sus familias; por ello, tanto para un desarrollo en estas tres esferas, los padres son la referencia (aprendizaje vicario o por imitación) (Gallego, 2014).

El ser humano nace con una predisposición genética para la socialización, es el entorno en el que se desarrolla el que determine el proceso de socialización. Este proceso inicial se relaciona con el desarrollo psicológico y emocional futuro del sujeto (Karnavas y Tzani, 2011).

La socialización es un fenómeno tanto individual como social, es decir, a la sociedad le posibilita de transmisión de identidad (tradición, cultura, roles, etc.) y dar continuidad en el tiempo, mientras que al individuo le permite el aprendizaje para el normal funcionamiento dentro de la misma. En la actualidad, ese proceso de socialización está mediado por la virtualización en el proceso, es decir, el proceso trasciende de lo real a lo virtual donde pueden encontrar más estímulos, pero también más dependencia de lo irreal. El mundo paralelo de lo virtual no entiende de valores morales, normas o tradición cultural, por lo que se hace más atractivo para niño/as y jóvenes en pleno proceso de socialización en los que el propio individuo crea y formula su propia identidad (real o ficticia) y genera un espacio de socialización (Costa e Silva y De Juan López, 2010; González Flores et al., 2013; Navarro-Pérez y Pastor-seller, 2018).

Los dos principales escenarios de la socialización tradicional han sido la familia y la escuela (tanto educación infantil como primaria). En la actualidad, no cabe duda de la importancia en la estrecha y efectiva comunicación entre la escuela y familias para la unificación de criterios de actuación, apoyo mutuo, socialización, responsabilidad educativa, etc. Con la llegada de las Nuevas Tecnologías, aparece un nuevo escenario de socialización: la virtual. Ésta emerge como agente socializador y establece un nuevo escenario (López Verdugo et al., 2004; Pérez y Martínez, 1993).

Los distintos procesos de socialización se sintetizan en (Gallego, 2014):

Socialización primaria: es la primera por la que el individuo atraviesa en la infancia, por medio de ella el indi-

viduo se convierte en miembro de la sociedad. Es aquella en la que se interiorizan los elementos más importantes: lenguaje, ética y moral, pensamiento, ...

Socialización secundaria: cualquier proceso posterior que introduce al individuo (se inicia en la infancia y dura el resto de la vida), ya socializado, a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Desarrolla tanto roles como funciones.

Socialización virtual: proceso de enseñanza de una realidad virtual, en muchas ocasiones, lejana a la objetiva.

Socialización primaria

Con relación al proceso, la socialización primaria es la proporcionada por el círculo más cercano (normalmente compuesto por los miembros familiares) y cuya principal característica es la semejanza con la socialización posterior. En este primer punto, es donde juega un importante papel la socialización virtual. Además, se une la afectividad, el control emocional, la resiliencia, ... es decir, la representación emocional del entorno. El proceso de socialización primaria, aunque se desarrolla fundamentalmente en los primeros años de vida, no para de desarrollarse para dar respuesta al proceso de adaptación al medio (Gallego, 2014).

Tanto la comunicación familiar como las prácticas de crianza influyen en la socialización primaria de los hijos. Ambas prácticas han de ser revisadas en la actualidad, entre otras cuestiones, por la inclusión de las nuevas tecnologías en la cotidianidad de las relaciones familiares y, por ende, las prácticas de crianza.

Socialización secundaria:

El proceso de socialización secundaria se desarrolla fundamentalmente en la escuela. Se materializa a través de la interacción con lo/as compañeros de clase, profesor/as y resto de personal del centro educativo. En situaciones normales, la secundaria es una proyección de la primaria, es decir, coherente con la interiorización cultural. Los principales objetivos de la socialización secundaria son la inclusión, identidad personal, transmisión de cultura y moral del individuo, procesos que se materializan a través de la pedagogía, expresada en ambientes educativos, se aprecian influencias de los entornos virtuales en dicho proceso (Costa e Silva y De Juan López, 2010; Gallego, 2014).

La interacción entre individuos (sobre todo coetáneos) está íntimamente relacionada con la socialización secundaria. En ambientes educativos virtuales, esta interacción no posee la inmediatez y aportan menos al proceso de socialización secundaria (Costa e Silva y De Juan López, 2010).

Socialización virtual:

La digitalización ya forma una parte, en algunas ocasiones imprescindible, de nuestra vida cotidiana. La aceptación y normalización en el uso de nuevas tecnologías responde a la facilitación tanto de las actividades como de oportunidades. Esta tecnologización de las actividades cotidianas ha proporcionado el desarrollo de nuevas habilidades y estilos de aprendizaje no conocidas por la historia de la humanidad hasta la actualidad. El uso de las nuevas herramientas tecnológicas, entre otras funciones, ha tenido una influencia central en los procesos de socialización; considerándose en la actualidad como un entorno de socialización con mucha influencia, independientemente de la edad del sujeto (De Rivera et al., 2021; Karnavas y Tzani, 2011).

No cabe duda de la utilidad tanto social como laboral o académica que han tenido la aparición y desarrollo de las nuevas tecnologías. Estas han modernizado las diferentes formas de interrelación educativa. Con la llegada y el establecimiento de la virtualización de las actividades cotidianas, la demanda de un proceso de enseñanza-aprendizaje más enfocado a lo virtual y activo, es uno de los objetivos de actualización del modelo de enseñanza (Monsalve-Iorente y Elizabeth, 2020). Pero el mal uso de estas puede ser problemático cuando interfiere en los procesos de enseñanza-aprendizaje, socialización, actividades de la vida diaria, educación sentimental, actividad física, etc. Aunque la información sea fácilmente accesible a través de medios virtuales, el conocimiento es personal (Megías y Rodríguez, 2014).

THE SHIFT FROM PRIMARY AND SECONDARY SOCIALIZATION TO VIRTUAL SOCIALIZATION

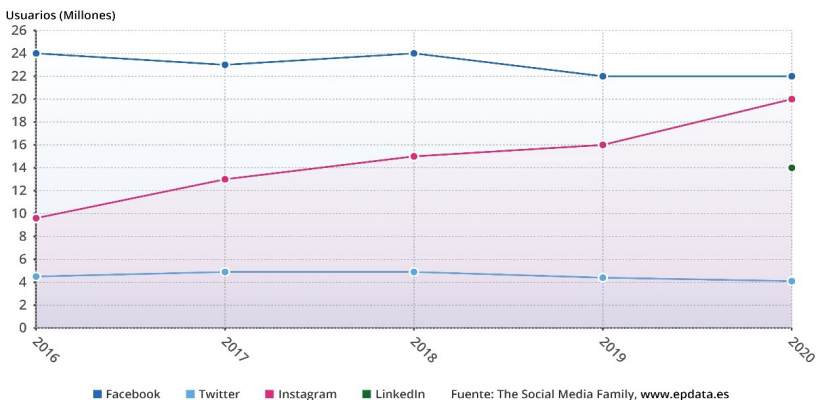
La necesaria adaptación educativa responde al modelo ecológico de la enseñanza, es decir, la sociedad se presenta como modelo complejo, dinámico y abierto; por lo que el sistema educativo debe dar respuesta a estas características sociales para formar parte de un adecuado modelo de socialización secundaria y corresponder a las características del entorno al que pertenece. En este sentido, se puede considerar educación intencional y no intencional (diferenciadas como psicología de la educación vs aprendizaje), así como la socialización consciente e inconsciente como mecanismo de socialización más habitual y compleja; dada la virtualización de la educación, ésta se encuentra fuera del control familiar (Monsalve-Iorente y Elizabeth, 2020; Revuelta Domínguez, 2012).

Por otro lado, la socialización virtual se presenta como un nuevo desafío en el proceso de desarrollo social, sobre todo porque el individuo puede adquirir diferentes roles e identidades y mostrar solamente aquellas facetas más atractivas de su vida. Un uso inadecuado de las redes sociales desvirtúa el mundo real y permite el desarrollo de una socialización transformada e irreal, además convierte la convierte en insaciable que fortalece la inmediatez y debilita la programación a medio-largo plazo, es decir, lo efímero pasa a ser un valor de primera necesidad. En un estudio realizado por Megías y Rodríguez (2014), muestran la evolución del porcentaje de viviendas con ordenador (superior al 70% en 2012); acceso a internet (superior a 67%) y con teléfono móvil (superior al 95%). Así, los grupos de redes sociales permiten una socialización virtual y paralela a la socialización primaria y secundaria tradicional que pueden ser consideradas transgresiones sociales (Costa e Silva y De Juan López, 2010; Del Prete y Redon Pantoja, 2020; Megías y Rodríguez, 2014; Navarro-Pérez y Pastor-seller, 2018).

El desarrollo de una socialización ajena a la real y material, es decir, virtual tiene consecuencias directas en procesos de autodestrucción y fracaso social. La autodestrucción se relaciona con una pluralidad de factores y niveles que se relacionan, en mayor medida, con un inadecuado proceso de socialización tanto primaria como secundaria que no coinciden con las expectativas creadas en base a un desarrollo social virtual. El apego funcional y sentimiento de pertenencia (tanto familiar como social) juegan un papel central en el abordaje de conflictos y alteraciones emocionales en la primera etapa del desarrollo. La inadecuada o inefectiva vinculación puede dar lugar al desapego y autodestrucción (Lustosa Bastos, 2009).

En la siguiente gráfica se puede comprobar el incremento de usuarios en redes sociales en los últimos años:

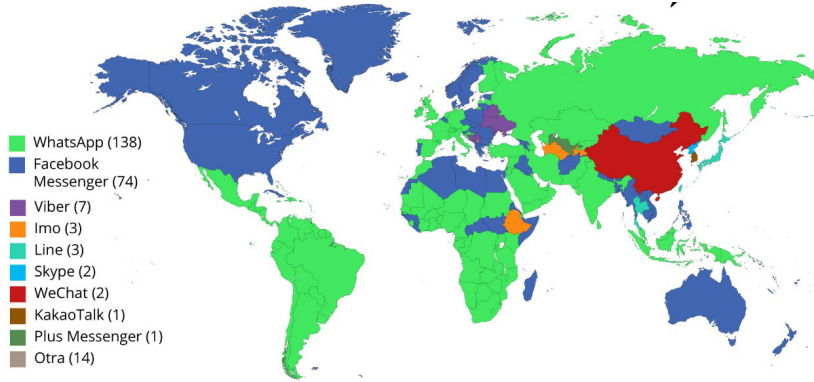
Gráfica 1: evolución del número de usuarios de las redes sociales más usadas en España.



Fuente (Epdata, 2021).

Por otro lado, las aplicaciones más usadas en el mundo se representan en la siguiente gráfica:

Gráfica 2: aplicación de mensajería más activa en cada país.



Nota: ranking basado en las aplicaciones de mensajerías con las cifras más altas de usuarios promedio durante diciembre de 2019.

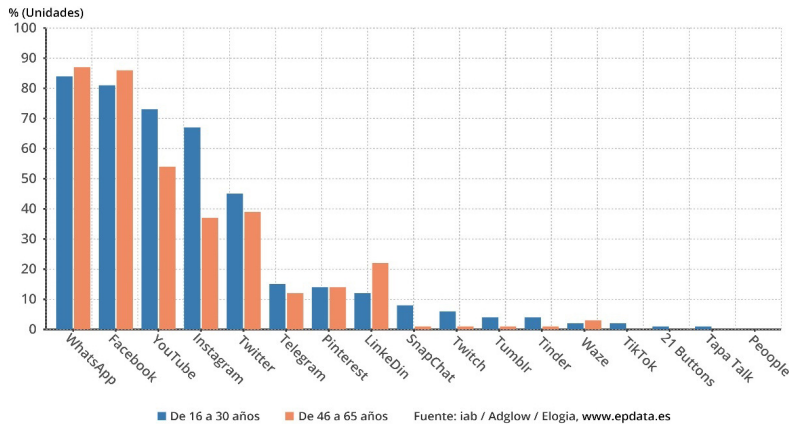
Fuente: We Are Social / Hootsuite

europapress.es

Fuente (Kemp, 2020).

Por otro lado, si se compara tanto el porcentaje como la edad de uso de las redes sociales, WhatsApp y Facebook son las más usadas en ambas franjas de edad. No se han encontrado datos en los menores de 16 años, la pregunta ahora es: ¿los menores de 16 años no son usuarios de las redes sociales?

Gráfica 3: uso de redes sociales en jóvenes de 16-30 años y adultos de 46-65 años.



Fuente: iab / Adglow / Elogia, www.epdata.es

Fuente (Epdata, 2021).

THE SHIFT FROM PRIMARY AND SECONDARY SOCIALIZATION TO VIRTUAL SOCIALIZATION

Durante la pandemia (COVID-19, año 2020), redes sociales como Twitter o Facebook incrementaron su uso un 56,1 y 36,5% respectivamente, es decir, al disminuir el contacto social físico, incrementa el virtual (Ditrendia, 2020). El mayor riesgo está en los menores, que por su propia naturaleza son vulnerables, por lo que la necesaria protección de las familias en el uso de las redes sociales debe estar centrada en la autoestima, asertividad, habilidades sociales y resolución de problemas, para autorizar y supervisar el uso de redes sociales (Labrador Encinas et al., 2015).

El objetivo principal de este trabajo se basa en estudiar las consecuencias de la socialización virtual tanto en el entorno familiar como social y académico.

METODOLOGÍA

Para la revisión bibliográfica se ha utilizado el método PRISMA (Preferred Reportin Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (Urrútia y Bonfill, 2010). Pregunta principal en el proceso de búsqueda se basa en cómo influye en la socialización la virtualización de las relaciones sociales y virtualización de la socialización primaria en la escuela.

El objetivo principal de esta metodología de investigación es realizar una investigación documental, es decir, recopilar información ya existente sobre la influencia de la virtualización en el entorno familiar, social y académico.

Tanto para la búsqueda como para el análisis posterior se han tenido en cuenta criterios de calidad y de disminución de sesgos en la selección; además de sintetizar los hallazgos para dar recomendaciones respecto a la pregunta formulada (Pai et al., 2004; Urrútia y Bonfill, 2010).

La revisión se realizó en el metabuscador "web of sciences" en septiembre de 2021. Las palabras clave utilizadas fueron: "socialization" and "virtual" (sin filtrar fecha).

RESULTADOS

En cuanto a los criterios de inclusión/exclusión se han localizado 490 trabajos. Se incluyeron aquellos que se consideran relevantes según los descriptores.

Se diseñó un protocolo que recogía la siguiente información: localización y selección de los estudios relevantes, extracción de datos de los documentos primarios y análisis de los datos.

Una vez recogida toda esta información, se exponen los datos obtenidos para poder llegar a sacar unas conclusiones que permitan establecer la situación actual. No se ha utilizado una delimitación temporal de los datos.

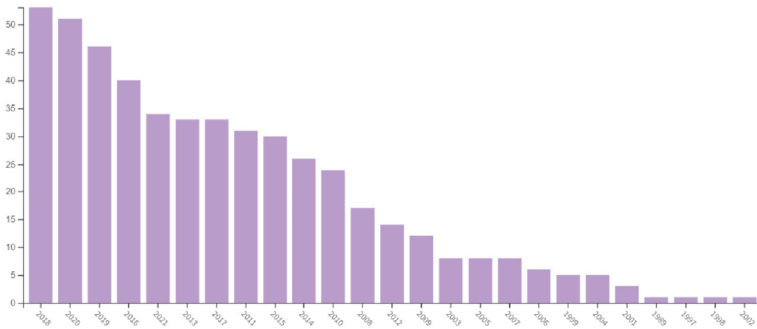
A continuación, se muestran los resultados divididos por áreas:

Tabla 1: Registros por número Área de investigación.

Área de investigación	Número de registros	Porcentaje (sobre 490)
Computer Science	149	30.4%
Education Educational Research	146	29.7%
Social Sciences Other Topics	73	14.8%
Psychology	71	14.4%
Business Economics	64	13.0%
Behavioral Sciences	48	9.7%
Engineering	45	9.1%
Communication	44	8.9%

Se ha podido comprobar que, en los últimos 25 años, el número de publicaciones tiene tendencia al incremento. Siendo las áreas de ciencias computacionales e investigación en educación las áreas que más publicaciones mostraron.

Gráfica 4: Evolución de las publicaciones sobre socialización.



Por otro lado, cuando se analizan los países que más publican sobre esta temática, España se encuentra en segundo lugar, solo superada por USA.

Se seleccionaron 5 documentos que se consideraron, según parámetros de relevancia, de los cuales 2 pertenecen al área de ciencias computacionales, 2 al área de investigación en educación y 1 a psicología.

A continuación, se muestran los resultados:

Tabla 2: Análisis de las publicaciones más relevantes.

Autor/es	Título	Año	Resumen	Ref.
Morgan, JT. y Halfaker, A. *	Evaluating the impact of the Wikipedia Teahouse on newcomer socialization and retention	2018	La socialización efectiva de los nuevos contribuyentes es vital a largo plazo. Investigaciones anteriores han identificado muchas barreras comunes para la participación. Este estudio presenta una evaluación del impacto de una de esas intervenciones, la Wikipedia Teahouse, en nuevos supervivencia del editor. En un experimento controlado, encontramos que los nuevos editores son retenidos en un porcentaje más alto que los editores que no reciben una invitación. El efecto se observa tanto para bajo como para recién llegados de alta actividad, y tanto a corto como a largo plazo supervivencia.	34

THE SHIFT FROM PRIMARY AND SECONDARY SOCIALIZATION TO VIRTUAL SOCIALIZATION

<p>Rogers, B., Masoodian, M. y Apperley, M.*</p>	<p>A virtual Cocktail Party: Supportting informal social interactions in a virtual conference.</p>	<p>2018</p>	<p>Si bien el propósito principal de las conferencias es el trabajo, el intercambio formal y el intercambio de información, casi siempre también incluyen elementos de juego: elementos sociales y de entretenimiento informales, como recepciones, cenas y actividades turísticas. Estas actividades también brindan la oportunidad de entablar debates "serios", conocer gente y establecer contactos, y son una parte esencial de una buena conferencia. A pesar de esto, la mayoría de las herramientas de conferencias virtuales no brindan soporte para tales actividades, sino que se enfocan en objetivos austeros relacionados con el ahorro de dinero, tiempo y viajes. Este documento describe el concepto de una herramienta Virtual Cocktail Party (VCP) para integrarse en un entorno de conferencia virtual. En VCP, la 'fiesta' se presenta como una mezcla de individuos y pequeños grupos de conversación que 'circulan' en el lugar virtual. Aprovechando un sistema automatizado de voz a texto, las palabras de las conversaciones se muestran en nubes de palabras que se muestran alrededor de los grupos de conversación, lo suficiente para identificar los temas de conversación, lo que permite a los participantes decidir si unirse o no a un grupo.</p>	<p>5</p>
<p>Reuelta Domínguez, Francisco I.**</p>	<p>Los mecanismos de la socialización virtual</p>	<p>2012</p>	<p>El objetivo del artículo es confirmar la activación, en los entornos virtuales, de los mecanismos de socialización estudiados en contextos presenciales. El hallazgo de 21 mecanismos de socialización es una de las aportaciones teóricas. El estudio de la socialización virtual necesita un diseño mediante una estrategia multimétodo y aproximaciones micro y macrosociológica. Finalmente, la verificación de los mecanismos de socialización on-line: identificación, adaptación, aprendizaje social,</p>	<p>35</p>

			internalización y asimilación, parecen los más apropiados para el trabajo en la enseñanza a distancia.	
Beckett, Gulbahar, Amaro-Jiménez, Carla y Beckett, Kelvin S. **	Students' use of asynchronous discussions for academic discourse socialization	2010	Nuestras universidades se están volviendo cada vez más diversas al mismo tiempo que las discusiones asincrónicas en línea (OAD) están emergiendo. Pero hay escasez de estudios que exploren cómo los estudiantes graduados de diferentes orígenes étnicos, lingüísticos y culturales utilizan los OAD para la socialización del discurso académico. Este artículo analiza un estudio cualitativo realizado para abordar estos problemas. Los hallazgos sugieren que los estudiantes experimentaron algunas frustraciones y desilusiones con respecto a la presencia y las calificaciones de los profesores.	54

*Área de ciencias computacionales, ** área de ciencias de la educación, *** área de psicología.

THE SHIFT FROM PRIMARY AND SECONDARY SOCIALIZATION TO VIRTUAL SOCIALIZATION

Tabla 2 (cont.): Análisis de las publicaciones más relevantes.

<p>Good, D. y Cavanagh, K.***</p>	<p>It Takes a (Virtual) Village: Exploring the Role of a Career Community to Support ensemaking As a proactive Socialization Practice</p>	<p>2017</p>	<p>Los académicos han abogado durante mucho tiempo porque las personas desempeñen un papel más proactivo durante el ingreso a la organización en lugar de depender de procesos dirigidos institucionalmente. El beneficio principal es que el recién llegado pasa de un receptor pasivo, que depende de la institución para resaltar la información relevante, a un agente activo con fuentes y métodos autodeterminados para ayudar en la adaptación. Se creó una comunidad profesional virtual compuesta por 12 miembros de la facultad de negocios de primer año para proporcionar una fuente de apoyo tan autodeterminada durante la transición de los estudios de doctorado a la cátedra asistente de tiempo completo. Después del periodo de ingreso (1 año académico), las interacciones en esta comunidad se utilizaron como datos para un estudio de investigación impulsado por fenómenos. Los resultados ilustran cómo una comunidad profesional virtual podría usarse como una herramienta de socialización proactiva al fomentar la toma de sentido entre los compañeros de primer año de la facultad. El proceso de creación de sentido consiste en contrastes y tensiones percibidos, seguidos de autorrevelaciones positivas y negativas, retroalimentación de la comunidad y la experiencia de cambios cognitivo-conductuales.</p>	<p>84</p>
-----------------------------------	---	-------------	---	-----------

*Área de ciencias computacionales, ** área de ciencias de la educación, *** área de psicología.

Del mismo modo, con la utilización de las NTIC s surgieron los entornos personales de aprendizaje (EPA) que ayudan a crear ecologías de aprendizaje personal con el uso de aplicaciones y de las herramientas digitales que facilitan la conformación de espacio único y personal, donde el alumnado es quien organiza y añade los recursos digitales el favor a su aprendizaje. Toda esta reorganización del ecosistema digital educativo, donde los contextos híbridos (físicos y virtuales) de las ecologías de aprendizaje han adquirido importancia en el mundo académico y en el sistema educativo, ha impulsado a las instituciones de educación superior a transformarse de manera constante, a partir del uso de las NTIC s desde un marco educativo.

DISCUSIÓN

El tradicional sistema de socialización ha modificado su centro de referencia: de lo real a lo virtual. Además, este nuevo sistema, ha cambiado el proceso educativo (tanto formal como informal) con el asentamiento de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, proporcionando nuevos desafíos al sistema educativo (De Rivera et al., 2021).

La socialización, además de verse afectada como fenómeno individual, se encuentra sumida en cambios sociales importantes: transmisión de cultura, tradición gastronómica, ... han sufrido importantes cambios con la llegada y asentamiento de las NTIC s (Navarro-Pérez y Pastor-seller, 2018).

Durante el proceso de investigación y búsqueda de bibliografía, se detecta un bajo índice de publicaciones al respecto. La tendencia de las publicaciones indica un incremento, aunque muy inferior a otras temáticas con importante impacto social y académico. En el ámbito académico, aprendizaje tradicional, se ve modificado (incluso amenazado) por las NTIC s que provocan desafíos vividos en la actualidad con mayor prevalencia que en anteriores décadas: bajo nivel de rendimiento académico, alta tasa de fracaso y abandono escolar, así como el descontento y desmotivación tanto de docentes como alumno/as. Además de las escasas estrategias de afrontamiento de las familias ante esta nueva era de socialización virtual (Costa e Silva y De Juan López, 2010; Gallego, 2014).

CONCLUSIONES

Tanto el proceso de virtualización como la digitalización ya forma parte imprescindible en todos los ámbitos tanto de socialización como de educación. El nuevo modelo de socialización ha venido para quedarse, no se trata de una moda pasajera, por lo tanto, hemos de estar preparados (tanto las familias como las instituciones educativas) para el manejo adecuado. El nihilismo no es una opción y la negativa a la actualización es un riesgo que la sociedad no puede permitirse.

Las investigaciones consultadas sobre la virtualización y NTIC s muestran datos a partir de los 12-14 años, no encontrando datos de edades inferiores. Se considera la realización de investigaciones en base a la realidad en la utilización de redes sociales y socialización virtual en edades inferiores.

Todas las instituciones han de estar preparadas para nuevos modelos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, las nuevas relaciones sociales tienen el foco en las relaciones virtuales por encima de las físicas, por lo tanto, las familias han de tener herramientas para saber enfrentarse a una nueva realidad, la virtual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Costa e Silva, A. P. y De Juan López, S. (2010). Socialización y ambientes virtuales. *Educación y Futuro*, 22, 109–126.
- De Rivera, J., Gordo, Á., García-arnau, A. y Díaz-catalán, C. (2021). Los factores estructurales e intervinientes de la socialización digital juvenil . Una aproximación mediante el método Delphi. *Revista Complutense de Educación*, 32(3), 415–426. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5209/rceed.70389>
- Del Prete, A., y Redon Pantoja, S. (2020). Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad. *Psicoperspectivas*, 19(1), 1–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol19-issue1-fulltext-1834>
- Ditrendia. (2020). Informe Mobile en España y en Mundo 2020. Ditrendia. <https://ditrendia.es/informe-mobile-2020/>
- Epdata. (2021). Usuarios de redes sociales en España. <https://www.epdata.es/datos/usuarios-redes-sociales-espana-estudio-iab/382>
- Gallego, M. C. (2014). Socialización y escuela. Centro Universitario de Estudios Superiores Sagrada Familia–Ubeda.
- González Flores, S. C., Mercado Lozano, P. y Varela Navarro, G. A. (2013). Mundos Virtuales, nuevas generaciones y nuevas formas de socialización. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 4, 1–9.

THE SHIFT FROM PRIMARY AND SECONDARY SOCIALIZATION TO VIRTUAL SOCIALIZATION

- Karnavas, V. y Tzani, M. (2011). Modelos Sociales De Alumnos De Doce Años De La Escuela Primaria De La Educación Pública en Grecia Social. *Byzantion Nea Hellás*, 30, 247–264. <https://doi.org/10.4067/S0718-84712011000100013>
- Kemp, S. (2020). Digital 2020: Global Digital Overview. In digital in 2020: new decade, new milestones. <https://wearesocial.com/Blog/2020/01/Digital-2020-3-8-Billion-People-Use-Social-Media>
- Labrador Encinas, F., Requesens Moll, A. y Helguera Fuentes, M. (2015). Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, videojuegos y móviles (Fundación, Vol. 39).
- López Verdugo, I., Ridaó Ramírez, P., y Sánchez Hidalgo, J. (2004). las familias y las escuelas: una reflexión acerca de entornos educativos compartidos. *Revista de Educación*, 334, 143–163. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-0034-8082-RE>
- Lustosa Bastos, R. (2009). suicidios, psicología e vínculos: uma leitura psico social. *Psicologia UsP*, 20(1), 67–92.
- Megías, I., y Rodríguez, E. (2014). jóvenes y comunicación: la impronta de lo virtual (Centro Rei). <https://doi.org/0.5281/zenodo.3667597>
- Monsalve-Iorente, L., y Elizabeth, M. (2020). Nuevas ecologías del aprendizaje en el currículo : la era digital en la escuela The new learning ecology in the curriculum : the digital age at school. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 19(1), 139–154. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17398/1695-288X.19.1.139>
- Navarro-Pérez, J. J., y Pastor-seller, E. (2018). De los riesgos en la socialización global: adolescentes en conflicto con la ley con perfil de ajuste social. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, 76, 119–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.29101/crcs.v25i76.4442>
- Pai, M., McCulloch, M., Gorman, J. D., Pai, N., Enanoria, W., Kennedy, G., Tharyan, P. y Colford, J. M. (2004). Systematic reviews and meta-analyses: An illustrated, step-by-step guide. *National Medical Journal of India*, 17(2), 86–95.
- Pérez, J. F. y Martínez, E. (1993). Arquitectura de una relación familia-escuela. *Aula de Innovación Educativa*, 15, 69–72.
- Revuelta Domínguez, F. I. (2012). Los mecanismos de la socialización virtual. @Tic. *Revista D'Innovació Educativa*, Julio-Dici, 108–115. <https://doi.org/10.7203/attic.9.1949>
- Urrútia, G. y Bonfill, X. (2010). Declaración PRISMA: una propuesta para mejorar la publicación de revisiones sistemáticas y metaanálisis. *Medicina Clínica*, 135(11), 507–511. <https://doi.org/10.1016/j.med-cli.2010.01.015>