

# BOSQUEJO DE LAS REDES SOCIALES PARA LOS APRENDIZAJES

SKETCH OF **SOCIAL NETWORKS** FOR LEARNING

**ALEF PÉREZ ÁVILA**

Recibido: 14 de mayo de 2022

Aprobado: 28 de junio de 2022

## **Resumen**

Los jóvenes utilizan las redes sociales como un pasatiempo, las reconocen y usan sus herramientas. En ellas, son consumidores de contenidos. En contraste, un planteamiento didáctico resulta posible desde la interacción digital de los alumnos. Para lo cual, el artículo ejemplifica con Wikipedia, Facebook y Tik Tok sus posibles aplicaciones en la educación.

**Palabras clave:** Aprendizaje, Wikipedia, Facebook y Tik Tok.

## *Abstract*

*Young people use social media as a hobby, recognize them, and use their tools. In them, they are consumers of content. In contrast, a didactic approach is possible from the digital interaction of the students. For this reason, the article exemplifies Wikipedia, Facebook, TikTok and their possible applications in education.*

*Keywords:* Learning, Wikipedia, Facebook, TikTok.

## INTRODUCCIÓN

En términos generales, la pandemia de Covid-19 disminuyó la capacidad integradora de la globalización, la cual parece no recuperarse. Sin embargo, en el medio educativo los alumnos y profesores enfrentaron de forma extrema una comunicación mediada por lo digital, que les permitió trabajar a sus propios ritmos y desde cualquier lugar. De un momento a otro todos crearon vínculos académicos a distancia para mantener los procesos de aprendizaje.

Es de agregarse, en el marco de la pandemia, algunas estrategias didácticas profundizaron en el uso de las redes sociales para alcanzar los aprendizajes, que cambian sustancialmente la posible audiencia de los trabajos escolares, del ámbito de los compañeros de curso a cualquier usuario digital interesado. Para ejemplificar, el artículo plantea el uso de Wikipedia, Facebook y Tik Tok, las tres con una fuerte penetración entre el alumnado.

## DESARROLLO

A lo largo de seis semestres, los alumnos del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH) logran asimilar una cultura y habilidades básicas; herramientas para el desenvolvimiento en la sociedad y conseguir posicionamientos de relevancia frente a sus interlocutores, ya sean estos del ámbito de la vida cotidiana o del laboral. Así, el camino de la escuela termina por trascender a otras colectividades.

En la tradición del Colegio, el Plan de Estudios establece la necesidad de vincular los aprendizajes del alumnado con la sociedad como parte del Perfil del Egreso. Esto nos lleva a la palabra como canal de comunicación, que esta integrada a los conocimientos, habilidades y valores (CCH, 1997: 68). Al final, la formación del alumnado pasa a ser un bien

de la colectividad, el cual toma relevancia al formar parte de la discusión pública de pequeños y grandes grupos.

En el día a día del tiempo previo a la pandemia, los alumnos participaron y tomaron control de diversas actividades para presentar sus trabajos a la comunidad del CCH. Las formas resultaron ser esencialmente físicas, es posible nombrar cuadernos, cartulinas y maquetas, aunque también queda el rastro de la expresión verbal al participar con un elemento conceptual en un diálogo grupal o en exposiciones. Por su parte, la tecnología digital estaba presente en la construcción de evidencias escolares, sin embargo, resultaba posible omitir su uso al existir una interacción constante de cercanía entre los individuos y los objetos manipulados para el trabajo escolar.

El predominio del aula presencial quedó truncado por la coyuntura de la pandemia por Covid-19, de un momento a otro, toda comunicación debió ser por los canales digitales junto con la entrega de trabajos escolares. En muchas ocasiones las actividades fueron realizadas de forma tradicional con pluma y papel, aunque necesitó ser fotografiado para su envío al respectivo profesor. Sin olvidar que, algunas herramientas digitales de creación pasaron a tener relevancia para conformar el marco de referencia de las actividades del alumnado.

En buena medida, el salto a internet provocado por la pandemia resultó ser un brusco cambio cultural para el cual buena parte del profesorado no estuvo preparado. Es de plantearse que, de un momento a otro, el hojear un cuaderno para su revisión dejó de ser posible y tal acción debió ser remplazado por sus representaciones en fotografías o en archivos PDF, algunos recibieron materiales por correo electrónico, otros optaron por utilizar aulas virtuales. Con menores dificul-

**El Plan de Estudios** establece la **necesidad de vincular los aprendizajes** del alumnado con la sociedad.

tades, aunque sin desaparecer las mismas, los estudiantes debieron afrontar el reto de comprender cada método de entrega planteado y ejecutar las instrucciones correspondientes.

Las ventajas de los más jóvenes en el uso de las tecnologías digitales es posible verlo no sólo en el ámbito escolar, sino en las interacciones sociales. En el presente milenio y al correr de los años, los alumnos del Colegio han utilizado las tecnologías en la protesta, tanto para reclamar a sus autoridades en la institución o frente los grandes problemas nacionales e internacionales. Por ejemplo, en el 2003, la invasión a Irak por parte de los estadounidenses provocó el envío de correos con materiales antibelicistas.

En los escenarios nacional e internacional, los jóvenes colocaron su propia agenda a través de la fuerza de la protesta. Tras lo cual, la discusión pública profundizó el tema del uso de los recursos digitales en el ámbito de la sociedad.

Desde lo digital, las redes sociales están integradas por vínculos entre los individuos, los cuales también funcionan como nodos en la mayoría de los casos receptores, en otros simples repetidores y algunos que funcionan

como emisores. En las mismas circulan conceptos, herramientas y valores, todos con la posibilidad de ser aprendizajes. Sin embargo, en tal mundo de interacción, los alumnos pueden lograr transmitir sus planteamientos y romper esquemas de pasividad para convertirse en agentes actuantes.

En la actualidad, el aprendizaje parte de la pluralidad de opiniones (Siemens, 2004: 6), las cuales pueden potenciar sus efectos en las redes sociales. Frente a esto, los riesgos resultan múltiples, por tratarse en muchas ocasiones de discusiones de sordos, con la intervención de gobiernos y empresas. Sin embargo, la utilización de tales recursos para la educación es factible y no se debe dejar a un lado.

Una década atrás, las redes sociales eran nombradas con el nombre de Web 2.0, la definición de tal concepto surgió de dar al usuario la posibilidad de ser un productor de contenidos para cualquier interesado, que en ocasiones llegó a millones por la viralidad digital. En otras palabras, parte del final del protagonismo de la época de las “.com”, las cuales fueron y son contenidos digitales creados en exclusividad por grandes corporaciones o gobiernos, con el tiempo el término Web 2.0 pasó a segundo plano y es más común referirnos a redes sociales.

Desde la óptica de la pedagogía, el nombre de Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) comenzó a ser visible desde un poco antes de la pandemia; junto a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC), intentan analizar las herramientas digitales desde una perspectiva didáctica.

En buena medida, las TAC son herramientas en ambientes controlados para la educación con funciones como las TEP. Tal situación termina



## La **discusión pública** profundizó el tema del **uso de los recursos digitales** en el ámbito de la sociedad.

por limitar el alcance de los productos escolares a los integrantes del aula física. Por su parte, algunos comienzan a ver las redes sociales como un megáfono para difundir las creaciones del alumnado y permitir la llegada de los contenidos a cuanto usuario digital muestre interés en el mismo.

En los buscadores académicos como la **BI-DI-UNAM** es posible localizar una gran cantidad de artículos del uso de las redes sociales para la educación, se trata de un acervo en rápido crecimiento. No se enuncia sólo una, más bien son localizables las de mayor relevancia como Facebook, Instagram, YouTube y Tik Tok, a las cuales se puede sumar Wikipedia por ser de casi libre edición para los usuarios.

En parte por su popularidad, Wikipedia ha tenido problemas para su aceptación en la educación; para muchos, es el dato sin comprobación, ni contexto y obtenido de forma fácil, contenidos usados de forma regular con la técnica de “corta y pega” para simular la realización de trabajos escolares. Entre parte del profesorado, tal herramienta resulta denostada y no debería ser utilizada.

Desde otro enfoque, Wikipedia puede contribuir a la formación de los jóvenes. Es de considerarse, los alumnos conocen la herramienta y la utilizan de forma cotidiana para actividades académicas (Alonso, 2013: 20). Sin embargo, deben comprender el cuerpo de las entradas para facilitar su acceso a la información o usarlo de trampolín para localizar libros y artículos especializados, lo cual permite llegar a los materiales verificados por comités de pares y editores profesionales.

Al introducirla en una Estrategia Didáctica, Wikipedia puede ser un buen escenario para el trabajo colaborativo o para mostrar sus productos académicos, al visualizar las diferentes fases de la edición de un documento. No sólo se usa para la presentación

al profesor o dentro del grupo escolar, hasta el nivel institucional queda pequeño, aunque también puede ser para ellos. En realidad, el trabajo queda disponible para todos los usuarios de la red, siempre y cuando compartan el interés por la temática. A grandes rasgos, Wikipedia tiene contenidos similares a los productos escolares tradicionales: trabajos escritos subdivididos en temáticas.

Por su parte, la mayoría de las redes sociales muestran la información en formatos poco utilizados por la academia para mostrar sus resultados. El alumnado utiliza en gran medida las redes sociales, por lo tanto, es necesario formular en cómo incorporarlas de maneras más eficiente a los procesos de aprendizaje.

Con todo y sus ventajas, Wikipedia tiene un formato basado en la palabra escrita, mientras que las redes sociales son dominadas por lo audiovisual; entre ellas, Facebook resulta ser la de mayor penetración. Aunque los jóvenes busquen alternativas, siguen siendo usuarios frecuentes de la misma y, por lo tanto, pueden adaptar su uso con facilidad al aula. Por su amplia trayectoria, es posible encontrar diversos estudios de caso y teóricos sobre su uso en la didáctica, los cuales son un buen paso para su aplicación en los procesos de aprendizaje.

Al analizar, Facebook tiene una multitud de herramientas con diversas posibilidades de presentación de contenidos y formas de interactuar. Para ejemplificar, en su plataforma Grupos resulta una buena forma de comunicación en un esquema cerrado dentro de la red social, donde las notificaciones se reciben con gran facilidad por los tiempos usados para ver los contenidos en la misma. Sus aplicaciones pueden ser diversas, por ejemplo, resulta fácil para un profesor convertirla en su plataforma de comunicación, al poder destacar sus comentarios sobre el de

los demás o eliminar el material poco pertinente publicado por algún alumno. En los últimos tiempos, Facebook ha ajustado sus funciones para dar preferencia a diversos formatos de video.

Por tradición, YouTube funciona como la plataforma audiovisual por excelencia, tiene diversas herramientas para localizar sus contenidos, sin embargo, su motor de búsqueda es el más destacado por la facilidad de localizar temáticas con contenidos de calidad. Entre los en vivo, Twitch puja con fuerza para hacerse un lugar, aunque sus contenidos versan sobre todo acerca de videojuegos, tiene su propia comunidad de difusión de temas académicos.

En la actualidad, Tik Tok alcanza grandes audiencias entre los jóvenes. Su plataforma es base videos cortos, que, por su forma de secuenciarse, han alcanzado muy buenos números de retención de audiencia o, en otras palabras, resulta un medio adictivo, que puede ser utilizado con fines académicos.

Al momento de crear en Tik Tok para cumplir con una actividad escolar, los alumnos enfrentan una serie de retos por superar. Primero, seleccionar un tema sobre el cual estudiar. Segundo, buscar y descartar las fuentes bibliográficas y hemerográficas. Tercero, redactar un guion. Al menos los puntos anteriores forman parte de un producto académico tradicional por escrito, a partir de ahí es necesario continuar con el proceso de creación. Cuarto, seleccionar alguna música de fondo. Quinto, ajustar el guion para hacerlo más dinámico sin perder el rigor en la temática. Sexto, grabar el video corto. Por último, publicar. El profesor debe tener en consideración un espacio para visualizar y evaluar la actividad con facilidad.

### CONCLUSIONES

Las redes sociales son plurales en su forma de presentar los contenidos a los usuarios; Wikipedia, Facebook y Tik Tok sólo fueron ejemplos de sus posibilidades en

la educación. En buena medida, cualquier persona puede encontrar materiales para su entretenimiento. A esto, se debe sumar una serie de contenidos destinados a la formación extracurricular o de apoyo a las aulas, los cuales pueden ser de buena calidad o muy deficiente. A final de cuentas, el proceso de seleccionar fuentes es una habilidad por formarse del Colegio.

La información dentro de las redes sociales es importante para nutrir las actividades escolares del alumnado, a lo cual se debe sumar su papel para la comunicación entre ellos y el profesor. Tal situación puede llegar a considerarse revolucionaria en comparación al periodo previo a la masificación de lo digital, donde existían pocas herramientas para interactuar en tiempo real con personas a la distancia. En consecuencia, la comunicación para el aprendizaje escolar puede ser en cualquier lugar y momento.

Las redes sociales permiten obtener información y son lugares para el diálogo, a lo cual se debe sumar una posibilidad más: facilitan la difusión de las ideas creadas por usuarios y, en el ámbito escolar, alumnos. Cada una tiene su forma de presentar los contenidos, algunos son más fáciles de publicar, mientras que otros llegan después de un cierto esfuerzo de producción. Aunque siempre se desea la interacción entre la Web 2.0 y los procesos de aprendizaje, es necesario colocar en el centro el trabajo para realizar un buen producto.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso, M. (2013). Colaboración activa en Wikipedia como método de aprendizaje. *Revista Iberoamericana de educación a Distancia*, 16 (1).

Bazán, J. (2013) *Surgimiento textual del concepto de Cultura Básica*. En J. Bazán Levy y M. I. Díaz del Castillo Prado (coords.), *Seminario sobre el Modelo Educativo 6. Seguimiento de los*



En la actualidad, Tik Tok alcanza grandes audiencias entre los jóvenes”.



*Programas de Estudio.* (pp. 7-30). CCH/UNAM.

CCH. (1996). *Plan de Estudios Actualizado.* CCH/UNAM.

CUAIEED. (2022) *Glosario de Innovación Educativa.* CUAIEED/UNAM.

Garrigós, I. (2010). La influencia de las redes sociales en el aprendizaje colaborativo. *XVI Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática.* (pp. 531-534). Universidad de Santiago de Compostela.

Llorens, F. (2011). Posibilidad de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento,* 8 (2), 31-45.

Magaña, K. (2020). Tik Tok como agente socializador de contenido e innovación creativa. *Revista Electrónica Multidisciplinaria de*

*Investigación y Docencia,* 18, 244-263.

Pons, A. (2013). *El desorden digital. Guía para historiadores y humanistas.* Siglo XXI.

Ricaurte Quijano, P. (2016) El proyecto Wiki Learning: Wikipedia como entorno de aprendizaje abierto. *Comunicar. Revista Científica de comunicación y educación,* 49 (XXIV).

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.* UN.

Tilly, C. (2010). *Los movimientos sociales, 1768-2008. Desde sus orígenes a Facebook.* Crítica.

Zagal, E. (2022). Medios de comunicación de masas y sus usos para la producción y enseñanza de la historia. En S. Plá y O. Turra Díaz (coords.), *Enseñanza y usos públicos de la historia en México y Chile.* IISUE/UNAM.