



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

LAS REDES SOCIALES EN EL AULA DE PRIMARIA. EL EJEMPLO DE TIK TOK

TRABAJO FIN DE GRADO

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA: Lucía García Cadenas

TUTOR: José Miguel Gutiérrez Pequeño

Palencia, 2022

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad la fomentación del uso de las redes sociales en educación, así como su pensamiento crítico sobre su tratamiento.

A lo largo de este trabajo se desarrollan una serie de sesiones en orden cronológico en las cuales podemos encontrarnos diferentes ítems con respecto a las redes sociales, como su uso, peligros, ventajas y TikTok como aplicación estrella. La metodología de trabajo escogida es el aprendizaje cooperativo, el cual reporta grandes resultados cuando se habla de trabajo en equipo.

Con este trabajo se pretende poder incluir a las redes sociales como un recurso más en el proceso educativo, y no como un mero auxiliar. Se pretende también conseguir el interés en la educación por parte del alumnado aportándole maneras diferentes de desarrollar su aprendizaje.

Palabras clave: Redes sociales, metodología cooperativa, TikTok, Educación Primaria.

Abstract

This Final Degree Project aims to promote the use of social networks in education, as well as their critical thinking about their treatment.

Throughout this work, a series of sessions are developed in chronological order in which we can find different items regarding social networks, such as their use, dangers, advantages and TikTok as a star application. The chosen work methodology is cooperative learning, which reports great results when it comes to teamwork.

With this work it is intended to be able to include social networks as one more resource in the educational process, and not as a mere auxiliary. It is also intended to get students interested in education by providing them with different ways of developing their learning.

Key Words: Social Networks, cooperative methodology, TikTok, Primary Education.

ÍNDICE

1. Introducción	1-2
2. Objetivos.....	2
3. Justificación	2-5
3.1. Vinculación con las competencias del Grado.....	4-5
4. Marco teórico.....	6-18
4.1. Nacimiento de Internet y primeros intereses.....	6-7
4.2. Evolución de Internet hasta la actualidad: la era de las redes sociales.....	7-11
4.3. Redes sociales y educación.....	11-16
4.4. TikTok y educacion	16-18
5. Parte práctica.....	18-31
5.1. Introducción	18-19
5.2. Objetivos.....	19
5.3. Metodología	19-21
5.4. Temporalización.....	22
5.5. Cronograma.....	22-23
5.6. Desarrollo actividades.....	23-29
5.6.1. Introducción	23-24
5.6.2. Actividad: “Hacemos TikToks.....	24-26
5.6.3. Puesta en común.....	26-27
5.6.4. Evaluación	27-29
5.7. Evaluación	29-30
6. Conclusiones.....	30-31
7. Bibliografía	32-34
8. Anexos.....	35-37

1. INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad digitalizada, pero ¿conocemos realmente el alcance de las redes sociales en la educación?

Durante los últimos 20 años el mundo digital avanzó hacia límites insospechados, los cuales se exploran en cantidad de direcciones que pueden resultar efectivas o no para nuestros fines personales. La tecnología avanza con el fin de mejorar nuestras vidas, pero muchas veces esta tiene un uso inadecuado que acaba provocando el efecto contrario, y más si hablamos de niños cuyo desempeño en sociedad aún es limitado.

Existe la creencia generalizada de que un niño con acceso a internet a edades tempranas solo puede desembocar en comportamientos inapropiados para su edad, un bajo rendimiento escolar por la focalización en estos medios dejando a un lado sus estudios, e incluso quizá en la demostración de comportamientos violentos o adicción.

Acercándonos más a nuestro ámbito, el educativo, y mirando la situación desde una perspectiva docente, hemos de darnos cuenta de que cada alumno y alumna es totalmente diferente a otro, por lo tanto, no debemos generalizar.

Con esta propuesta pretendo analizar el tipo de educación que podemos llevar a cabo a través de las redes sociales. No solo quiero dejar a un lado la educación tradicional que se basa en creencias estereotipadas sino indagar más en la productividad a corto y largo plazo que podemos lograr desarrollando este tema con objetividad, queriendo alcanzar la meta del desarrollo en el día a día de prácticas sanas y educativas con respecto a las redes sociales.

Teniendo en cuenta que la educación no solo se desarrolla en los centros educativos, mi propuesta también se expande hasta las familias y el entorno, incluyendo a los miembros más cercanos de los alumnos en este proceso de educación mutua, puesto que las personas llamadas “inmigrantes digitales” tienen mucho que aprender de los denominados “nativos digitales”.

Por todo esto, en el desarrollo de este trabajo de fin de grado abordaré temas como la creación de Internet y desarrollo, su aplicación en educación, la digitalización, ventajas y peligros del uso de las redes sociales, TikTok...

2. OBJETIVOS

Objetivo general

- Diseñar unas sesiones prácticas en las que formemos a al alumnado y a las familias en el uso educativo de las redes sociales

Objetivos específicos

- Conseguir que el alumnado sea consciente de las ventajas y los peligros de las redes sociales.
- Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico del alumnado para el correcto tratamiento de las redes sociales.
- Integrar a las familias para llegar a un consenso común en cuanto a la utilización de las redes sociales
- Aprender a utilizar la herramienta TikTok como recurso educativo

3. JUSTIFICACIÓN

Con este trabajo pretendo indagar en el uso educativo que las redes sociales podrían tener, ya que a raíz de la cuarentena nacional vivida en el año 2020 hubo un incremento global en el uso de las tecnologías por parte de los niños, los cuales quizá no tienen las competencias necesarias como para indagar solos en la red. La situación puede aprovecharse en nuestro beneficio y en este trabajo voy a plasmar algunas maneras para que sea efectivo.

La reciente incorporación de las TICs en las aulas supone un cierto desplazamiento de la educación tradicional basada en clases magistrales. Sin embargo, a pesar de este gran

avance, hay muchos docente cuya evaluación no tiene en cuenta el proceso de aprendizaje, solamente la nota final numérica.

Las TICs son un gran recurso para llevar a cabo muchísimas formas de enseñanza, pero a pesar de ello si no se usan de manera apropiada y simplemente se reducen a una proyección del libro con decenas de ejercicios este método acaba siendo inservible.

En la mayoría de las ocasiones en las que el método resulta inservible es por la ignorancia de los docentes, por pensar que son demasiado mayores para su utilización, o por las pocas ganas de evolución que pueden presentar, muchas veces encubriendo el miedo al cambio.

Quizá la aversión que presentan algunos docentes por la digitalización viene de la mano del debate sobre si las innovaciones son un avance, un retroceso o se trata de un cambio de formato, pero siguen siendo los mismos contenidos...

Lo que está claro es que el cambio tecnológico vino para quedarse y debemos tener en cuenta que vivimos es una sociedad digital, es decir, una sociedad que utiliza las nuevas capacidades que nos proporcionan las nuevas tecnologías para explorar los límites de las ideas pudiendo materializarlos. Usamos la tecnología para expandir los límites de los recursos disponibles y trasladarnos a lugares inimaginables en el presente.

Teniendo lo anterior en cuenta, debemos estar abiertos al cambio y la evolución; siendo conscientes también de la dificultad que presenta esto para los docentes, los cuales se ven afectados por la brecha generacional entre “inmigrantes y nativos digitales”.

Es evidente que continuamente surgen nuevas oportunidad tecnológicas para el aprendizaje, y concretamente en este proyecto me quiero centrar en las redes sociales, las cuales generalmente quedan relegadas únicamente al plano social, sin tener en cuenta el educativo.

Durante este proceso tuve la suerte de realizar mis prácticas en el CEIP Ciudad de Buenos Aires de Palencia, contando con niños de todas las edades de la etapa primaria.

Los niños que forman parte de este centro cuentan todos con acceso a internet a través de su propio teléfono móvil o bien el de sus padres o hermanos mayores.

Para estos niños las redes sociales forman parte de su día a día, hablan por chats como el de WhatsApp, suben fotos e historias a Instagram, cuelgan videos de bailes y humor a TikTok...

No me quiero centrar solamente en las virtudes que nos brindan las redes sociales en educación, también quiero indagar cuales son los problemas que surgen de su mano y cuales podemos evitar desde edades muy tempranas, contando con la colaboración familiar, protagonistas al igual que el colegio de la educación de los menores.

El trabajo de colaboración entre las familias y el profesorado repercute directamente al alumnado en su desarrollo positivo, y por suerte en los últimos años la implicación de las familias se ha ido desarrollando poco a poco. Hemos dado pasos gigantescos desde el tiempo en el que los padres solo aparecían por el centro para recoger el boletín de notas porque obligatoriamente lo tenía que recoger un tutor legal.

3.1.- Vinculación con las competencias del Grado de Educación Primaria

Con la realización del Trabajo de Fin de Grado pude desarrollar competencias generales del grado de Educación Primaria tales como:

2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-.
3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

6. Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

Además de estas competencias generales, también he tenido la oportunidad de desarrollar otras específicas, como son:

Materia: Sociedad familia y escuela.

6. Seleccionar y utilizar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación que contribuyan a los aprendizajes del alumnado, consiguiendo habilidades de comunicación a través de Internet y del trabajo colaborativo a través de espacios virtuales.

7. Conocer y comprender la función de la educación en la sociedad actual, teniendo en cuenta la evolución del sistema educativo, la evolución de la familia, analizando de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad, buscando mecanismos de colaboración entre escuela y familia.

4. MARCO TEÓRICO

4.1.Nacimiento de Internet y primeros intereses

Internet nace con fines militares, abriéndose posteriormente al mundo exterior y global, empezando en el ámbito universitario y finalmente acabando en que cualquier persona o entidad tiene acceso a la red.

Linus Torvalds (2001) nos explica que las tres grandes motivaciones del ser humano son: la supervivencia, requisito primero de todas las satisfacciones; la vida social, entendido como la pertenencia a un grupo humano que nos otorga reconocimiento y amor; y, por último, el entretenimiento, la pasión, la motivación por algo gozoso que da sentido a nuestra existencia.

La primera interacción sobre trabajos en red de la que se tiene documentación data del año 1962 de la mano de J.C.R. Licklider, del MIT, en los cuales él discurre sobre el concepto de “Red Galáctica”, concebida como una red interconectada globalmente a través de la cual cada uno pudiera acceder a datos y programas desde cualquier punto.

Esta idea se desarrolló en la década de los 70 como una red del Departamento de Defensa de EEUU llamada ARPANET, teniendo como finalidad soportar posibles fallos parciales de red, es decir, lograr que, si hubiera un ataque ruso, los estadounidenses pudieran tener acceso a información militar desde cualquier punto del país. Así, después de muchos protocolos sobre redes, bits, sistemas, satélites, circuitos y demás se logró desarrollar enormemente ARPANET, pasando de ser únicamente militar a poder desarrollar también fines académicos o de investigación.

Se considera la década de los 80 el nacimiento propiamente dicho de Internet puesto que es cuando se separa definitivamente el fin militar del fin civil de la red y cuando se desarrolló infinitamente más en comparación este concepto de red, pasando ARPANET a transformarse en diversas empresas que tuvieron un éxito grandísimo, no solo pudiendo intercambiar información entre ordenadores, sino llegando al punto de reemplazar líneas telefónicas y ordenadores por avanzadas versiones que permitieran la correcta velocidad de transmisión y ejecución, creando empleos de investigación y funcionarios de gobierno.

Fue en la década de los 90 cuando la revolución fue definitiva, permitiendo el acceso a gráficos y documentos de texto gratuitamente a toda persona que poseyera ordenador con conexión a la red, estableciéndose un uso comercial de la red.

4.2. Evolución de Internet hasta la actualidad: la era de las redes sociales

Como mencioné anteriormente, fue en la década de los 90 cuando se fundaron las bases de este nuevo tipo de comunicación en redes. Se construyeron comunidades online para ayudar a los grupos online tales como los blogs, suscripción a noticias, correo electrónico etc. Sin embargo, esta tecnología solo aportaba servicios muy genéricos a los que el usuario tenía la posibilidad de suscribirse y utilizar de manera activa construyendo grupos, pero esto no les permitía conectarse con otros usuarios de manera automática.

Fue con la llegada de la web 2.0 que los servicios online pasaron de ofrecer canales de comunicación en red a ser un vehículo interactivo que se podía retroalimentar con la socialización en la red. Es evidente que los medios sociales evolucionan a la vez que lo hace el público que los utilizamos, así como los diversos lenguajes que podemos utilizar en red.

Según Lisa Gitelman, los múltiples medios existentes hoy en día en el mundo deben concebirse como

estructuras de comunicación producidas por la sociedad, que incluyen tanto determinadas formas tecnológicas como los protocolos asociados a ellas, y en las que la comunicación constituye una práctica cultural, una colocación ritualizada de distintas personas en el mismo mapa mental, que comparten o adoptan determinadas ontologías de representación (2008:7).

A lo largo de toda la historia se han desarrollado diversas tecnologías de la comunicación que han evolucionado dependiendo de las prácticas sociales cotidianas (e.j: telégrafo, teléfono fijo...). Debemos tener en cuenta que las técnicas de comunicación desarrolladas por los usuarios comunes moldean la vida de las personas, y con ello la sociedad en la que estamos integrados como conjunto.

Con el paso de los años la web 2.0 evolucionaba y se convertía en una infraestructura perfectamente funcional, desplazando cada vez más las actividades cotidianas de los usuarios a la vida online.

El término Web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly (2004) como “la plataforma que abarca todos los dispositivos conectados; Las aplicaciones Web 2.0 son aquellas que aprovechan al máximo las ventajas intrínsecas de esa plataforma: entregan software como un servicio que se actualiza continuamente y mejora a medida que las personas lo usan, consumen y remezclan datos de múltiples fuentes, incluidos usuarios individuales, mientras brindan su propia base de datos y servicios en una forma que permite mezclar por otros, creando efectos de red a través de una arquitectura de participación y yendo más allá de la metáfora de la página web 1.0 para ofrecer ricas experiencias de usuario”

No solamente se usaban estos canales para la realización de las actividades a través de las diferentes plataformas, sino que a estas mismas se las comenzó a programar para cumplir un objetivo específico. Este cambio provocó que las plataformas brindasen un servicio personalizado.

Las empresas comenzaron a forjar sus propias plataformas en estas infraestructuras genéricas brindadas por la web 2.0, ofreciendo ser los intermediarios de la transición de datos en la información y comunicación.

La mayoría de estas plataformas web 2.0 nacieron con la intención de ser usadas para intercambio de contenidos creativos entre amigos: grupos de estudiantes universitarios, aficionados a la fotografía, amantes del video...Ellos se consiguieron hacer un nicho muy específico de interacción online, desarrollando también una práctica rutinaria que estaba mediada.

A pesar de todo esto, debemos tener presente que las plataformas no hacen más sencillas las actividades en la red, sino que las plataformas y las prácticas sociales se constituyen mutuamente.

Actualmente, muchos hábitos online que en tiempos pasados eran interpretados como algo efímero en vida social, considerándose manifestaciones informales, actualmente cobran un cariz formal que adquiere un valor distinto si consideramos el momento en el

que nos desenvolvemos. Antes tu información, opiniones, videos, fotos etc. llegaban a muy poco público, quizá tus conocidos y la rueda paraba ahí, sin embargo, actualmente un enunciado que antiguamente se diría más a la ligera cobra, hoy en día, tanto un efecto, alcance y duración mayor.

Los medios sociales en plataformas online han alterado completamente nuestra naturaleza de la comunicación tanto pública como privada.

A finales de los 90 surgieron multitud de plataformas que ofrecían nuevas maneras de comunicación online, pero no todas tuvieron éxito y perduraron hasta nuestros días, y los que perduran no están finalizadas, sino que son plataformas dinámicas que se transforman a medida que surgen nuevas necesidades en los usuarios, compitiendo por ser la de más éxito en su nicho de mercado.

“Los medios de comunicación pueden mostrarnos el web como un lugar maravilloso interactivo donde tenemos una posibilidad de elegir ilimitada porque no tenemos que limitarnos a lo que el productor de televisión ha decidido que tenemos que ver a continuación. Pero en mi definición de lo interactivo incluye no solo la capacidad de escoger, sino también la capacidad de crear. [...] La intercreatividad es el proceso de hacer cosas o resolver problemas juntos. ¡Si la interactividad no solo sentarse pasivamente delante de una pantalla, entonces la intercreatividad no es solo sentarse frente a algo interactivo!” (Berners-Lee, 2000: 156)

El mayor pico de éxito se alcanza cuando tu empresa consigue permear en una determinada actividad social y tu marca se convierte en un verbo, por ejemplo, al hecho de buscar algo en internet se le llama googlear, cuando vas a escribir algo en twitter es “twittear”, los videos de TikTok no son “vídeos de Tiktok” son “TikToks”

Existen una infinidad de plataformas que sería imposible cuantificar, con millones de interfaces y con una clasificación difícil, pero dentro de todo lo que son los medios sociales nos encontramos el que realmente nos interesa, los sitios web de red social, en los que se priorizan tanto la construcción de conexiones personales, geográficas, profesionales etc. como el contacto interpersonal, bien sea entre individuos o entre

grupos. Estos sitios de red social alimentan la construcción de lazos débiles, llegando a clasificar las relaciones en cantidad en vez de calidad, relegando la palabra “amigo”, la cual tiene connotación de relación fuerte, a una palabra que usamos incluso para completos desconocidos.

Las plataformas en los medios sociales no se pueden delimitar, pero sí se pueden conocer sus objetivos o las personas en las que se centra por la manera en la que socializan o crean. Sin embargo, en estos últimos 10 años, estas plataformas que nacieron dentro de un ámbito particular se han ido expandiendo para lograr ocupar todo el territorio en la web que les sea posible, ocupando el nicho de población para el que fueron creadas y, manteniendo este, ir abarcando otros nichos de mercado.

Las nuevas plataformas que entraron a formar parte de la cultura tienen la característica de ser interactivas y participativas, es decir, la transmisión de información dejó de ser unidireccional.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que “las ideas, valores y gustos de los individuos son contagiosos, y se esparcen a través de redes humanas; sin embargo, estas también afectan los modos de hacer y pensar de los individuos que las conforman” (Christakis y Fowler, 2009)

La web 2.0 es un espacio comunitario y de colaboración que tiene muchos triunfos acumulados sobre los medios de comunicación convencionales, ofreciendo herramientas empoderantes y comunicación online como nunca se ha visto. Las palabras “social” y “participativo” hacen alusión al hecho de que estas redes ponen el centro de interés directamente en el usuario, facilitando la realización de actividades comunitarias, así como facilitando la colaboración humana formando sistemas que potencian las redes humanas, que son entramados de personas promoviendo la interconexión como un valor social.

Esto nos alerta de que no podemos dejar que estos sistemas automáticos diseñados para facilitarnos la vida cotidiana se vuelvan en nuestra contra y manipulen nuestras conexiones. La sociedad tecnológica está a merced de las codificaciones de la web, manipulando nuestras rutinas cotidianas en su beneficio, moldeando nuestras necesidades

con algoritmos dependiendo de nuestros gustos. Por ello, también es interesante trabajar y reconocer estos aspectos de la web.

4.3 Redes sociales y educación

Debemos fundamentar el modelo educativo que queremos conseguir a través de estos medios en una teoría crítica de la enseñanza que no se base en estilos tecnicistas ni pragmáticos, sino que fomente el aprendizaje reflexivo basado en experiencias, formando a los alumnos para ser competentes en el uso de los lenguajes nuevos, a la vez que consecuentes, creativos y críticos con su entorno, conseguir que los niños sean capaces de actuar libremente siendo conscientes de su realidad, siendo autónomos y críticos, para ello, los medios de comunicación y sobre todo el papel de las redes sociales es crucial.

El marco habitual de nuestros centros escolares se caracteriza, con tímidas excepciones, por el predominio absoluto de la transmisión de contenidos conceptuales, centrada en el profesorado, la pasividad y acriticidad de los alumnos, la evaluación sumativa y final exclusivamente de conceptos, unido a una encorsetada organización escolar, con escasa flexibilidad de horarios, con nula movilidad de espacios, con una fragmentación en compartimentos estanco de las disciplinas... (Aguaded, 2001, 52).

Actualmente las tecnologías de la información y comunicación no tienen lugar, exceptuando los usos esporádicos y no sistemáticos. La educación está siendo forzada a introducir estos medios en su currículo porque se han convertido en una especie de institución garante del saber puesto que, si no queremos perder nuestro anclaje con el tiempo, debemos reconocer las profundas dependencias que contraemos con los nuevos lenguajes y las distintas formas de transmisión.

Si en el contexto en el que las usamos en el panorama educativo, en el que no son más que auxiliares que completan la función formativa de los docentes y amplía conocimientos conceptuales solamente a través del apoyo audiovisual, no conseguiremos nunca definirlo como un nuevo contexto en la educación. Debemos integrarlo completamente, respondiendo a las necesidades y competencias que el tiempo en el que nos encontramos necesita.

Las redes sociales en el contexto educativo demandan una integración que favorezca la investigación de la realidad a manos del propio alumnado, el cual participe en el proceso de descubrimiento siendo el protagonista que investiga.

Es labor de las instituciones educativas asumir la tarea de alfabetización de estos nuevos lenguajes, dando la perspectiva de que el desarrollo de la competencia comunicativa debe ser completo y prestar atención también a los lenguajes persuasivos.

Greenaway (1993,43) nos habla de que “la enseñanza de los medios audiovisuales debería integrarse a través del currículum, de modo que leer y escribir mensajes visuales fuera una destreza coherente, que los estudiantes considerasen tan relevante para sus vidas como la lectura y la escritura del lenguaje verbal”.

La educación crítica en los nuevos lenguajes es también un instrumento más que eficaz para sobrepasarnos a la desigualdad de conocimiento y poder que hay entre quienes construyen la información y quienes la consumen tan inocentemente como un niño, y más en el contexto de globalización que determina el funcionamiento de nuestro mundo. Por ello, debemos integrar los medios de comunicación en los procesos educativos para reflexionar sobre ellos, cómo informan, el tiempo que se toman en construir sus lenguajes, sus aspectos clave...

Debemos hacer esto por varios motivos, entre los que se encuentran la saturación de la sociedad por parte de estos medios, la importancia ideológica de ellos y su influencia, la manipulación y fabricación de información que nos exponen, el impresionante incremento de la privatización de la información...

“La educación crítica en los nuevos lenguajes atenderá a los diferentes modos en que los medios y las tecnologías de la información y comunicación representan la realidad, a las técnicas que utilizan para crear y mediar en conocimiento social y a las ideologías que impregnan sus representaciones. Se trataría, en definitiva, de estimular la autonomía crítica y la motivación del alumnado, utilizar una metodología investigadora hacia la comprensión y aunar el trabajo analítico con el práctico” (Masterman, 1993, 25).

La alfabetización como tal, es, muy simplificada, el manejo de las destrezas básicas lectoescritoras como son hablar, escuchar, escribir y leer, pero los aprendizajes de nuestra época están reflejados en contenido audiovisual, por ello, se debe ampliar la alfabetización a este ámbito. Es imprescindible saber cómo descifrar su estructura, signos y claves de interpretación para conseguir hacer una lectura racional, comprensiva e inteligente de los mensajes que nos lanzan. Los textos audiovisuales son diversos que se requieren multitud de procedimientos diferentes para su correcta comprensión, y no son los que tradicionalmente se enseñan en la escuela.

La educación en medios de comunicación, siendo de calidad, deberá tener en cuenta muchos aspectos, como:

- Las expectativas de los niños y jóvenes poseen con respecto a los medios
- Análisis del contenido del medio y la relación que mantiene con el sujeto para poder lograr una contraposición entre la propuesta cultural de los medios y las percepciones espontáneas que podamos tener, dándonos cuenta de sus similitudes y sus diferencias.
- Formación de personas que sean conocedoras de estos nuevos lenguajes, siendo capaces de adherirse a ellos y emplearlos de forma crítica y creativa
- Una acción tanto pedagógica como didáctica que promueva las capacidades y actitudes del alumno hacia una actitud crítica, una comprensión del lenguaje audiovisual etc
- Un entendimiento del fenómeno de los medios como algo de doble interacción, es decir, sirve tanto de objeto de estudio dentro de la escuela como instrumento al servicio de una comunicación educativa alternativa.

La UNESCO, en 1979, establecía una definición que se ha considerado como el patrón de referencia para este ámbito de conocimiento: “Todas las formas de estudiar, aprender y enseñar a todos los niveles (...) y en toda circunstancia, la historia, la creación, la utilización y la educación de los medios de comunicación como artes prácticas y técnicas, así como el lugar que ocupan los medios de comunicación en la sociedad, su repercusión social, las consecuencias de la comunicación mediatizada, la participación, la modificación que producen en el modo de percibir, el papel del trabajo creador y el acceso a los medios de comunicación” (Unesco, 1984, 8).

La inserción curricular de este tipo de educación audiovisual en la educación más tradicional puede ocurrir de diferentes maneras, presentándose dos opciones protagonistas: concebirla como una asignatura independiente y en igualdad de condiciones que las demás o el tratamiento trasversal del tema en todas las asignaturas puesto que es una materia interdisciplinar.

La inclusión o no como eje trasversal del currículo refleja un modelo concreto en el que se concibe la enseñanza, siendo un tipo definido de conceptualización del uso didáctico en el aula de los medios de comunicación. El tratamiento en el aula por parte de los alumnos de los medios de comunicación no es solamente sobre contenidos informativos o conceptuales, sino que debe atender y estimular la motivación, interculturalidad, pensamiento crítico, los valores...

Pero en nuestro viaje hacia la inclusión de este tipo de educación no nos encontramos solamente el problema de definir cómo lo hacemos, sino también hay que contar con el problema de la brecha digital.

El concepto de brecha digital fue creado para poder referirse a las diferencias entre los grupos que podían tener acceso a Internet y los que no. Inicialmente se tomó el acceso como algo literal y solo tuvieron en cuenta los grupos sociales, las zonas geográficas y la dotación de infraestructuras, sin tener en cuenta que su acceso no garantiza su uso. Pero partiendo de la base del acceso, en España, por ejemplo, nos encontramos una brecha clara entre el entorno urbano y el rural.

No solo se deben aportar las infraestructuras adecuadas para el correcto acceso a la red de toda la población, sino también la capacitación de la población para el correcto uso de estas plataformas. La alfabetización digital debe extenderse también en estos entornos a toda la población, así como una educación en la utilización de los recursos que nos ofrece.

Se debe luchar contra la brecha digital no solamente de manera geográfica, sino de manera económica, política, social, de género, cultural y generacional.

La generación de jóvenes nativos interactivos (Bringué y Sádaba, 2009) se desenvuelve hoy ya en un escenario tecnológico e inestable. Sin embargo, no basta con manejar la tecnología, sino que ser competente digital es imprescindible.

Este tipo de brecha digital basándonos en el factor de la edad es determinante, puesto que es la distancia que separa a los nativos digitales de los inmigrantes/nómadas digitales refiriéndose a la utilización de las nuevas tecnologías.

Esta brecha digital puede ser motivada por diversas causas, entre ellas la falta de necesidad del uso de las TIC, miedo a lo desconocido, desconfianza por la exposición de su privacidad, falta de interés...

Está claro que el factor tecnológico, y más en estos tiempos post-pandemicos (pandemia incluida) supone un momento de desventaja tanto social como laboral de este grupo de personas, siendo discriminados y viéndose sus derechos perjudicados.

Pero no solo sus derechos se ven perjudicados, sino los de los alumnos en etapa educativa formal, viéndose afectados por la incapacidad de sus docentes de adaptarse al contexto social que se precisa actualmente.

La educación es un nicho que exige la capacitación y adaptación de sus docentes, debiendo adquirir las competencias necesarias que exige la era digital.

La finalidad del docente es preparar al alumnado para la vida, y actualmente esa vida es digital, debiendo adecuar el profesor tanto las metodologías como la manera en la que se concibe el conocimiento.

Los docentes se enfrentan al reto de tener que adquirir unas competencias que les formen para ayudar al alumnado a desarrollar las competencias necesarias, así como para lograr adaptarse a las exigencias del mercado laboral y poder descubrir sus propios intereses y motivaciones. El aprendizaje ha de ser experimental y activo por parte del alumnado, siendo tarea del docente la guía en: saber qué es lo importante, guiar procesos de búsqueda, interpretación de datos, creación de contenido...

«La tarea de cualquier formador es crear y fomentar una ecología de aprendizaje que permita que los aprendices mejoren con rapidez y eficacia con respecto al aprendizaje que ya tienen» (Siemens, 2010: IX).

Marc Prensky propone tres roles que considera que el profesorado debe adquirir en esta era digital: entrenador, guía y experto en instrucción.

- Entrenador: acción cargada de retroalimentación que motiva a la participación del alumnado
- Guía: adquisición del papel de ayudante del alumno ya motivado. Este será muy sencillo si se conocen las pasiones del alumno, las cuales han de descubrirse en el primer estadio.
- Experto en instrucción: aporte de los conocimientos, creatividad e imaginación necesarias para lograr completar el proceso de aprendizaje de manera efectiva y atractiva.

4.4 Tik-Tok y educación

TikTok es una aplicación creada en 2016 de origen chino, dándose a conocer mundialmente en 2018, teniendo actualmente más de 800 millones de usuarios activos al mes en todo el mundo. Nació bajo el nombre de “douyin”, concepto que significa sacudir la música. TikTok se ha convertido en la red social más descargada del mundo (o top2, depende qué fuente consultes).

Esta aplicación está colonizada por la juventud, con videos de baile y bromas de mínimo 15 segundos y máximo 3 minutos con la última actualización. Permite crear videos de corta duración con efectos, sonidos incluidos, filtros etc.

Su objetivo es claro: el entretenimiento. Sin embargo, es una red social que tiene un índice altísimo de adicción puesto que posee uno de los algoritmos de recomendación más sofisticados del mundo, usando un aprendizaje automático para identificar las preferencias de cada persona y tomando en consideración de comportamiento en la aplicación como por ejemplo a qué videos les das like, en cuales comentas, cuales saltas antes de que finalicen etc. Además, es una red social muy criticada por provocar que gran cantidad de jóvenes realicen retos o “challenges” potencialmente peligrosos para la salud de las personas, e incluso mortales.

Está diseñada para una generación en concreto, la Z, a la cual pertenecen un grupo de jóvenes que nacieron en la era digital, siendo capaces de adherirse por completo a la expansión de las redes sociales, poseyendo una increíble capacidad para adherir las redes sociales a todos los ámbitos, bien sea laboral o social.

Esta generación también se caracteriza por el emprendimiento y la capacidad de adaptación al mundo tecnológico, son las personas que creen y consiguen crecer profesionalmente sin necesidad de carrera universitaria, sino que crecen a través de las redes sociales. Generalmente estos jóvenes no tienen unos hábitos de lectura sobre textos académicos o literarios generales, sino que sus lecturas se basan en trozos fragmentados provenientes de información publicada en redes sociales.

Teniendo en cuenta que “las TIC se han convertido en el agente de socialización y de transferencia cultural más importante en este nuevo milenio” (Barrio y Ruíz, 2014), es muy importante tener en cuenta el uso de la mayor red social de todas (TikTok) para su uso educativo, el cual resulta inagotable.

El diseño de actividades didácticas atractivas y novedosas que integren esta tecnología en el aula es necesario, puesto que no debemos olvidar que el propósito final es el beneficio del proceso de aprendizaje del alumnado.

El uso de TikTok en el aula puede derivar al tratamiento de temas como:

- Manejo de las emociones: cuidado de la información que publicamos en redes sociales, pros y contras de estas como parte de la formación de los alumnos, disminución o cambio de interacciones sociales, sentimiento de pertenencia, influencia en la creación de la identidad, libertad de expresión de ideas y emociones, adicción a las redes sociales y aficción en el estado de ánimo, cuidado de la integridad física
- Creatividad pudiendo pedir la realización de proyectos a través de esta aplicación.
- Pensamiento crítico: profundizar en prácticas y estrategias que nos permiten someter nuevas convicciones, reconocer y prever las barreras o prejuicios del

pensamiento crítico, identificar y caracterizar los argumentos, evaluar la fuente de información, de los argumentos...

- Estimula curiosidad: el algoritmo de gustos personalizados te guía por unos caminos muy variados, de los cuales tu puedes saltar de tema a tema con tan solo un video de diferencia. En tu pantalla principal puede aparecerte un video de tu interés, del cual te metes en el perfil del creador por curiosidad por ver cómo sigue, ahondando en esta red social en busca de más información.
- Promueve el aprendizaje de forma divertida y emocionante: nos da la posibilidad de realizar tareas que años atrás teníamos que realizar de manera tradicional de una manera distinta y que promueve la diversión.

Esta renovación de la educación en cuanto a las metodologías docentes y la ya conocida digitalización de los libros de texto y otros materiales usados en la enseñanza tradicional, han promovido la utilización de Entornos Virtuales de Aprendizaje, ya que, incluso en un contexto de presencialidad estos entornos permiten la flexibilidad e individualidad de la enseñanza-aprendizaje. (Urquidi Martin, Calabor Prieto y Tamarit Aznar (2019))

5. PARTE PRÁCTICA

5.1. Introducción

Para lograr un aprendizaje eficaz hoy en día debemos evolucionar, y esa evolución nos lleva irremediamente a la digitalización, y con ello al uso de las redes sociales. La gestión de la información se abre un nuevo camino con el uso de las redes sociales.

Las redes sociales ofrecen importantes espacios de interacción, algunos incluso con un grado de especialización, favoreciendo la creación de comunidades virtuales de aprendizaje, pudiendo diversificar las estrategias de aprendizaje ofreciendo otras alternativas que resultan más motivadoras y atractivas para los estudiantes.

En las redes sociales la cooperación y colaboración son procesos esenciales para la activación de las redes sociales, comunicándose e interactuando con otros miembros de la red.

Para el correcto aprovechamiento de las redes sociales en educación hay que tener en cuenta multitud de variables, tales como su aprovechamiento didáctico como tal, la actitud tanto de profesores, alumnos y padres con respecto al uso de las redes sociales, tanto las ventajas como los peligros de estas.

5.2. Objetivos

Objetivo general

- Conseguir la formación del alumnado y de las familias en redes sociales a través de las sesiones prácticas del diseño.

Objetivos específicos

- Desarrollar el pensamiento crítico del alumnado y de las familias en el correcto uso de las redes sociales
- Conocer diferentes maneras de la aplicación educativa de las redes sociales por parte de las familias y el alumnado, conociendo ventajas y peligros
- Aprender a utilizar la herramienta TikTok como recurso educativo

5.3. Metodología

La metodología elegida será la cooperativa, a través de la cual se pretende estructurar las interacciones y relaciones entre el alumnado a la vez que aprendemos los contenidos formales, desarrollando a la par sentimientos como pertenencia, apoyo, aceptación y colaboración tanto dentro del grupo como entre grupos. Se mejorarán así las habilidades y roles sociales para mantener también la interdependencia.

La definición más básica y general del trabajo cooperativo es el trabajo en pequeños grupos dentro del aula, aunque una base importante no es la formación de dichos grupos sino de que, una vez explicada la tarea por el profesor, todos los miembros la entiendan y consigan aprender por medio de la ayuda mutua.

La formación de grupos de por sí no promueve necesariamente conductas cooperativas y solidarias, sino que hay que estructurar la composición y funciones del grupo de tal manera que la actividad a realizar y los propósitos a conseguir se logren de manera cooperativa.

Hay diferencias notorias entre las técnicas tradicionales de trabajo en grupo y el aprendizaje cooperativo, por ejemplo, el interés del primero es el resultado, mientras el interés del segundo es el máximo rendimiento de todos los integrantes del miembro. En el primero hay un solo líder y el grupo es homogéneo, mientras que en el segundo el liderazgo es compartido y el grupo es heterogéneo.

La responsabilidad en los trabajos de grupo convencionales recae en el grupo, mientras que en el aprendizaje cooperativo la responsabilidad es individual y recae en la tarea asumida. En el primer caso se da por hecho que los sujetos ya poseen habilidades interpersonales, mientras que en el segundo se enseñan las habilidades sociales necesarias.

El papel del profesor también varía, por una parte, tenemos la evaluación del producto en los grupos de trabajo y una intervención directa supervisando el trabajo en equipo en el trabajo cooperativo.

Palabras como memorización, pasivo, individual y competición quedan atrás en el aprendizaje cooperativo, dando paso a elementos como cooperación con estudiantes apoyándose entre sí para trabajar en equipo y hacerse expertos en la materia, compartiendo metas, recursos y responsabilizándose de su propio papel consiguiendo que todos en su equipo tengan éxito. La comunicación cobra una vital importancia puesto que es el medio para transmitir la información, los materiales y preocuparse de que todos analicen, comprendan y reflexionen sobre las conclusiones, procurando llegar a la optimización del trabajo.

La autoevaluación es otro punto de valor, puesto que los equipos han de evaluar las acciones que son útiles o no para lograr las metas establecidas entre todos, así como identificar los problemas surgidos para buscar soluciones en un futuro próximo.

La composición de los grupos no se hace en función de la relación previa que puedan tener los alumnos, sino dependiendo de las características que la actividad precise, buscando la mayor heterogeneidad posible. Esta heterogeneidad es una garantía de generación de controversias, las cuales son imprescindibles para desarrollar la madurez de los miembros del grupo, pero siempre desde la tolerancia, respeto y espíritu crítico.

La organización de la propia tarea tiene que estar estructurada de tal manera que implique interdependencia puesto que es la que da mayor sentido a la forma de la organización social, así como las acciones de los diferentes miembros del grupo.

Por otro lado, el papel del profesorado, como mencione anteriormente, no es solo transmitir la información, sino actuar como una especie de mediador y guía del aprendizaje. Debe supervisar el trabajo de los equipos, observando las diversas interacciones entre los miembros del equipo, debe también escuchar las conversaciones e intervenir cuando sea necesario sugiriendo modos de cómo poder proceder, así como aportando diversas fuentes de información complementarias.

Antes de cada sesión el profesor tiene que fijar los objetivos que los equipos han de cumplir, así como decidir el tamaño de los grupos, elegir un método de agrupación del alumnado y decidir los distintos papeles que se realizan dentro del equipo repartido en los miembros, también prepara y organiza los materiales que se necesitaran para la realización del trabajo en el aula, lugar donde se hace el trabajo en el aprendizaje cooperativo.

También se debe explicar la actividad en sí, así como los criterios de evaluación y los comportamientos esperados que deben darse en el desarrollo de la clase.

Posteriormente, deberá supervisar e intervenir para lograr la mejor comprensión de los contenidos para alcanzar satisfactoriamente el aprendizaje y, por último, debe evaluar dependiendo en la calidad y cantidad del trabajo realizado por los diferentes grupos, pudiendo pedir también la evaluación por los propios alumnos sobre su trabajo, teniendo que elaborar un plan de mejora.

El docente ha de asegurar que la participación del alumnado sea activa y equitativa.

5.4. Temporalización

La realización de las sesiones se llevará a cabo en el primer trimestre del año escolar, es importante comenzar el año con la introducción de estos saberes, tanto en los más pequeños como los más grandes.

Las sesiones tendrán una duración de 50 minutos siendo dos a la semana, una para el alumnado y otra para las familias. Las sesiones con el alumnado transcurrirán en la hora de tutoría, mientras que las sesiones con las familias transcurrirán en horario extraescolar, es decir, por la tarde.

En el siguiente apartado, el cronograma, mostraré la distribución de las sesiones a lo largo de los meses.

5.5. Cronograma



SEPTIEMBRE *Septiembre* 2022

L	M	X	J	V	S	D
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	1	2

Sesión inicial:

“¡A por el nuevo mundo!”

- 19/09: Familias
- 03/10: Alumnado

OCTUBRE *Octubre* 2022

L	M	X	J	V	S	D
26	27	28	29	30	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

Sesión 2:

“Nos protegemos”

- 17/10: Familias
- 31/10: Alumnado

Sesión 3:

“Hacemos TikToks”

- 07/11: Familias
- 21/11: Alumnado

NOVIEMBRE
Noviembre 2022

L	M	X	J	V	S	D
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1	2	3	4

DICIEMBRE
Diciembre 2022

L	M	X	J	V	S	D
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

Sesión 4:

“Somos influencers”

- 05/12: Familias
- 19/12: Alumnado

5.6. Desarrollo de las sesiones

5.6.1. Introducción

La parte práctica de este trabajo de fin de grado constará del desarrollo de ocho sesiones prácticas, cuatro dirigidas al alumnado y cuatro a los padres. En esta parte del trabajo solo expondré una de ellas, incluyendo las demás en Anexos.

La sesión que voy a exponer será la tercera en orden cronológico y se basará en la red social llamada Tiktok puesto que la primera va enfocada en el uso de las redes sociales en general, la segunda sobre la seguridad y riesgos y la cuarta y última será una continuación de la tercera, en la cual se expondrá el trabajo hecho en la tercera sesión y se hará una puesta en común de todo el trabajo realizado.

Anteriormente ya hablé sobre la necesidad de la inclusión de las redes sociales en educación, realizando una detención más dilatada en TikTok, puesto que es la red social en auge actualmente. Esta red social encaja perfectamente en la ecuación educativa ya

que permite realizar videos de una manera muy visual a la par que sencilla (en la mayoría de los casos). No solo permite realizar videos, sino que tiene herramientas como encuestas, dúos, fondos personalizados sin necesidad de croma, sonidos, filtros...

Es una de las aplicaciones más famosas en el mundo de los menores de edad, puesto que sentirán cercano el contenido y facilitamos que puedan aprender de una manera divertida.

Esta propuesta tiene también como objetivos el dejar de lado la pasividad del alumnado involucrándoles de lleno en el proceso de aprendizaje y con ello aumentar la realización de tareas de manera autónoma.

5.6.2. Actividad: HACEMOS TIKTOKs.

La sesión que expondré será la que en orden cronológico se sitúa la número 6, siendo esta la sesión llamada “Hacemos TikToks” destinada para el alumnado.

Teniendo en cuenta que el colegio cuenta con tablets, estos serán los dispositivos que usaremos para la sesión.

La sesión comenzará una explicación breve previa sobre el uso de TikTok, ya que iremos descubriendo sus funciones con el uso que le daremos posteriormente.

No es necesario registrarse a no ser que quieras publicar, por lo tanto, habré creado previamente una dirección de correo electrónico para que todos podamos usar la misma cuenta sin necesidad de interceder en el trabajo de nadie más ni tener que crearnos más cuentas.

Usaremos unos minutos de la sesión para explorar los intereses previos de cada uno. Utilizaremos para esto el buscador, utilizando si fueran necesarios los hashtags, como #comida, #tenis, #moda, #challenge... Hay infinitos hashtags y nos sirven para categorizar los diferentes videos dependiendo de lo que traten, pudiendo buscar un video a través de varios a la vez como, por ejemplo:

#comidasaludable #fácil #barata

Así, te aparecerán todos los videos que sus creadores hayan categorizado de esa manera, no importa el orden.

Dentro de TikTok nos encontramos con diferentes tipos de videos, los musicales, de montajes, cortos cómicos, con efectos especiales, duetos, de retos...

Una vez nuestros alumnos exploren videos de sus gustos y hayan charlado sobre ello con el resto de los presentes, tendremos que conformar los grupos dependiendo de la información que hayamos obtenido sobre gustos, actitudes, aptitudes, contando también con nuestro conocimiento previo sobre ellos.

Una vez hechos los grupos, procederemos a explicarles la actividad que desarrollaremos a lo largo de la sesión de hoy.

Esta consistirá en una creación de un TikTok elaborado íntegramente por los integrantes del grupo, en el cual deben participar todos activa y equitativamente.

Para trabajar la parte educativa de TikTok, estos tendrán que ser del contenido trabajado en una asignatura en concreto del curso en el que estamos, en este caso 6.º de Primaria, pero puede hacerse en todos los cursos, adaptándose al nivel de características de los niños, por ejemplo, para los más pequeños habría que estar más pendiente de la ayuda que pudieran necesitar, necesitando incluso la ayuda de otro docente para que venga esa sesión a ayudar en la tarea.

Cada grupo, buscando acuerdo con los demás, elegirá una asignatura de su conveniencia para realizar un TikTok en relación con la misma.

Los requisitos son sencillos: creación de un TikTok con algún contenido relacionado con la asignatura que eligiesen, puede ser que ya hayamos visto o que aparezca en los libros que veremos, ya que contarán con el apoyo de estos e internet para buscar la información necesaria para el desarrollo.

Además, deben usar varias herramientas que incluye TikTok, al menos tres en cada caso, permitiéndose un número ilimitado de ellas, es decir, pueden usar las que quieran, pero con un mínimo de tres. Además, el trabajo ha de ser equitativo.

Las asignaturas elegidas fueron: Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociales, Ciencias de la Naturaleza, inglés y Educación Artística.

5.6.3. Puesta en común

En esta parte es el momento en el que los integrantes del grupo, no solo con el suyo mismo sino con todos, ponen en común sus experiencias sobre la sesión y el tema.

La puesta en común en educación es usada para cerrar un momento concreto de aprendizaje, siendo los alumnos conscientes de lo que saben y lo que lograron construir todos juntos, reconociendo también lo que no les quedó tan claro.

Lo que se provoca en la puesta en común es la participación, así como la expresión y relación. Es una situación didáctica concreta que favorece aspectos como la apertura y el desarrollo de lo personal en lo comunitario. Todo el trabajo personal de investigación y participación desemboca en la socialización en el propio grupo y una apertura con respecto a los otros.

El profesor no debería prácticamente hablar, sino que, al tratarse de un momento de expresión por parte del alumnado, lo correcto sería quedarse en la observación, analizando lo que se pone en común con respecto al seguimiento que tuvimos que realizar a lo largo del desempeño de las diferentes actividades.

El objetivo de esta puesta en común es también esa expresión de la que hablaba, es la oportunidad que tiene nuestro alumnado de salirse más allá de las guías estipuladas de trabajo las cuales ellos perciben como un interrogatorio en el que mentir diciendo lo que saben que el docente quiere oír para que le dejen de preguntar constantemente cuestiones cerradas. Con este tipo de conversación se pretende dejar atrás esa pasividad de recibir situaciones prefabricadas para cambiarlo por algo dinámico y participativo.

Cuando las actividades conllevan además una parte de investigación, como en nuestro caso, no solamente se tiene que restringir a la contestación de las preguntas cerradas, sino que el alumnado se debe someter a un proceso de enriquecimiento personal a través de la comunicación y el intercambio.

Debemos abrir las pautas de investigación para que los alumnos sean capaces de elegir autónomamente aquellas que están más acordes con sus capacidades y gustos, para que así experimenten el gusto por la comunicación.

En este acto de comunicación el profesor no debe corregir inmediatamente lo que sus alumnos están diciendo.

La intervención de los alumnos por su parte debe ser reflexiva y con el tema del que van a hablar fundamentado, tomando conciencia de lo que están diciendo de manera crítica, es decir, no se trata de repetir ideas de un libro o artículo ni las ideas de un especialista, sino de ser capaz de ofrecer una opinión usando palabras propias sobre el tema. Se permite usar el lenguaje particular para expresar aquello que se quiere transmitir.

El clima en el que los alumnos han de exponer sus ideas debe ser el correcto, en el que no se sientan prejuzgados por lo que vayan a decir, propiciando el debate bajo las máximas de la tolerancia y el respeto, valorando las ideas de los demás y defendiendo las de uno mismo.

La puesta en común también favorece el poder asimilar el nuevo aprendizaje que estamos forjando. Expresando lo que nosotros sabemos ayudamos a los demás aprender bajo una perspectiva diferente, descubriendo los otros puntos de vista y los estímulos de los demás. Es una relación entre multitud de temas interdisciplinares.

5.6.4. Evaluación

En cuanto a la evaluación, apreciaremos más la parte formativa que los resultados en sí mismos.

La manera de evaluar pretense ser formativa, orientadora y reguladora, permitiendo que los asistentes indaguen en la manera de aprender siendo participes del proceso.

De esta manera y con la ayuda de la puesta en común, sabremos cuales son los problemas o donde se hallan las dificultades en el proceso de aprendizaje.

La técnica protagonista de evaluación en este tipo de sesiones es la observación del docente, el cual hace un seguimiento sistemático del proceso, tanto de cómo trabajan sus alumnos como los tiempos de trabajo y la manera de consensuar ideas para lograr el aprendizaje común. La segunda técnica protagonista es la observación indirecta, la cual se realiza a partir de los resultados palpables de cada equipo, y de cada miembro de ellos, a través de las actividades que se mandan.

Para obtener datos objetivos sobre el proceso utilizaremos una escala de valoración que personalizaré para estas sesiones en concreto, puesto que cada una tiene unos objetivos bien distintos, siempre dando más importancia en los diferentes porcentajes de los apartados al trabajo y esfuerzo que no al resultado.

Hay diferentes escalas de valoración que podemos materializar de maneras diferentes:

- Trabajo en grupo: 40%

Este ítem está determinado en base a la implicación del alumnado en su grupo de trabajo, ya que al adoptar una metodología de aprendizaje cooperativo debemos tener en cuenta la formación y la obtención del aprendizaje de todos los miembros del grupo. La implicación es tanto a nivel académico como afectivo con los demás integrantes.

- Participación activa en las sesiones: 30%

La sesión está planteada para ser dinámica. Por lo tanto, el alumnado debe colaborar con su participación activa y reparto de tareas equitativas.

- Aportación fundamentada en puesta en común: 20%

Como expuse anteriormente, esta es una parte crucial del trabajo puesto que es el momento de ver fortalezas y debilidades, siendo beneficioso para todos la colaboración por parte de todos los equipos.

- Resultado de las sesiones: 10%

Se valorará también por último el resultado tangible de las tareas en las diferentes sesiones dependiendo de las directrices dadas.

5.7. Evaluación

Según las definiciones de Cronbach (1963), Popham (1980), Snufflebeam y Skinkfield (1987); Tejedor, Valcárcel y Rodríguez Conde (1994) entendemos la evaluación como un proceso sistemático y valorativo, además de descriptivo de recogida de datos e informaciones cruciales en la toma de decisiones sobre el proyecto que llevaremos a cabo.

Esta evaluación del trabajo nos será útil para poder medir cómo fueron los resultados de dicho trabajo, sirviéndonos de estos para mejorar en próximas ocasiones, además de conseguir nuestro objetivo, que es la integración de las redes sociales en el proceso educativo, en este caso más concreto la aplicación TikTok.

Los tipos de evaluación que se realizarán con este proyecto son formativa y sumativa.

La evaluación sumativa nos proporcionara información a los profesores y estudiantes sobre el nivel de logro que obtuvieron en un contenido concreto de aprendizaje, así como servir de referencia para alumnos y familias teniendo como objetivo el aprendizaje del estudiante al finalizar las sesiones, comparando sus resultados con una media de grupo.

Por otro lado, la evaluación formativa se empleará para comprobar el nivel de comprensión que poseen los estudiantes y familias a la hora de diseñar un aprendizaje más apropiado, obteniendo información que nos guía de los siguientes pasos que debemos dar, ayudando tanto a docentes como a estudiantes a explorar diferentes vías de dominio sobre un conocimiento en concreto. La información obtenida a lo largo de la evaluación formativa debe responder obligatoriamente a las diferentes necesidades del alumnado.

Se deben conocer las opiniones de los participantes, y para ello realizaremos a través de entrevistas no estructuradas, conociendo así también los aprendizajes que adquirieron y el impacto de las sesiones sobre ellos, estas se realizaran en momentos de distensión en

las sesiones a diferentes personas. Tras la entrevista el docente apuntará los elementos importantes y conocerá, de manera sencilla, si la sesión está funcionando.

Se considera la evaluación como un proceso imprescindible si se pretende mejorar un trabajo en ocasiones futuras. Se recomienda hacer cambios en la evaluación a medida que se van desarrollando las sesiones en base a tu grupo de trabajo para recoger información suficiente del desarrollo actual y del posible desarrollo futuro.

6. Conclusiones

Con este Trabajo de Fin de Grado he pretendido realizar un acercamiento a los nuevos recursos educativos tecnológicos tanto al alumnado y familias como a los docentes que puedan leerlo, desarrollando una serie de sesiones con una secuencia lógica de introducción de las redes sociales al aula, dejando asuntos de la mano del propio docente como la adaptación a las diferentes edades y a las casuísticas de su aula.

A lo largo del desarrollo de este trabajo quiero dejar atrás las ideas tradicionales sobre el uso de internet en el aula que aún hoy en día se tienen por falta de inexperiencia a la hora de incluir estos recursos en la programación.

No sirve con utilizarlas como método de apoyo para proyectar recursos del libro, sino que hay que buscar la manera de darle un uso real y eficaz, en la que los gustos del niño se vean reflejados y esté totalmente involucrado en el proceso de creación con estos recursos.

Cuando me plantee una forma de trabajar, el aprendizaje cooperativo me pareció el más adecuado ya que, principalmente, deja a un lado la competitividad a la que estamos acostumbrados dentro del aula. Todos los niños y niñas están por un igual, colaborando tanto con sus actitudes como con sus aptitudes, cada uno brillando en su parte cohesionada con la del resto, logrando un aprendizaje común de todo el equipo. Además, con la puesta en común, el aprendizaje no se queda solamente en nuestro propio equipo, sino que trasciende a los demás. No solo trasciende el aprendizaje final sino el proceso por el cual lo hemos logrado y las dificultades que nos encontramos, tanto las salvables como las insalvables.

Entiendo que la aplicación TikTok como tal lleva muy poco tiempo en auge, pero precisamente por eso es un buen momento para indagar en ella y moldear hacia dónde queremos que evolucione, porque las aplicaciones siempre evolucionan. Siempre es un buen momento para descubrir de qué manera podemos utilizarla en educación, pero eso ya conlleva un trabajo de los docentes tanto del conocimiento de TikTok como de su aplicación.

Además, las tecnologías son un recurso que se puede utilizar tanto de manera directa como transversal en todas y cada una de las materias que tiene el alumnado.

Mi idea también es la inclusión de las familias en este proceso, las cuales en la mayoría de las ocasiones no tienen tiempo ni formación por sí mismas de aprender a manejar o siquiera a entender el funcionamiento de las redes sociales.

La familia, con la escuela, es un pilar fundamental de educación de los niños, teniendo que estar ambas en consonancia en muchos temas, y las redes sociales como es un tema tan nuevo aún no hay consenso, por ello está bien empezar a sentar las bases. Darles unos conocimientos primitivos y dejar que ellos se expandan y decidan desde ahí.

En la recopilación de información que llevé a cabo para la realización de este trabajo, encontré información sobre la aplicación educativa de TikTok, pero siempre era en ámbitos de alumnado más mayor, como puede ser la ESO o un Grado, teniendo que extrapolar la información a las edades con las que nos encontramos en los cursos de primaria.

Me hubiera gustado mucho realizar las sesiones en mi periodo de prácticas, pero me hallaba en un colegio con nula participación por parte de las familias, tanto es así que son 50 alumnos y repartí una encuesta sobre las redes sociales a sus padres para que la respondieran, unas 30 encuestas en total, recibiendo de vuelta solo 2.

El planteamiento de las sesiones está hecho de manera teórica, depende de cada tutor que lo lleve a cabo la manera de hacerlo dependiendo de sus circunstancias, pero quería aportar una base sobre la que pudieran partir para desarrollar un aprendizaje.

7. Bibliografía

- Aguaded Gómez, J. I., & Cabero Almenara, J. (1995). *Educación y Medios de Comunicación en el contexto iberoamericano*. Universidad Internacional de Andalucía.
- Albero, C. T. (2017). Sociedad de la información y brecha digital en España. *Panorama Social*, 17.
- Angelini, M. L., & García-Carbonell, A. (2015). Percepciones sobre la Integración de Modelos Pedagógicos en la Formación del Profesorado: La Simulación y Juego y El Flipped Classroom. *Education in the Knowledge Society* vol 2, 16, 16-30.
- Aranda, V. T. (2004). Historia y evolución de Internet. *Autores científico-técnicos y académicos*, 33(1), 22-32.
- Blanco, A. V., & Amigo, J. C. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado: RIFOP*, (86), 103-114.
- Camacho, K. (2005). La brecha digital. *Palabras en juego: enfoques multiculturales sobre las sociedades de la información*, 61-71.
- Carranza, R. C., & Salinas, J. V. C. (2020). A 50 años del nacimiento de internet. *Revista de Educación Bioquímica*, 39(1), 1-2.
- Castillo, I. D., Arrebola, J. G., & Aguado, S. P. M. (2006). Nuevas metodologías en el aula: aprendizaje cooperativo. *Revista digital: Práctica docente*, 3, 1-10.
- Castro, A. 2019. *Adaptarse o morir: Las TIC en la escuela del Siglo XXI*. Universidad de Valladolid.
- Christakis, N. A., & Fowler, J. H. (2009). *Connected: The surprising power of our social networks and how they shape our lives*. Little, Brown Spark.

- Del Barrio Fernández, Á., & Fernández, I. R. (2014). Los adolescentes y el uso de las redes sociales. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 3(1), 571-576.
- Europa Press. (2021). *Los niños aumentaron un 76% su uso de las redes sociales durante 2020.* 8 de abril europapress.es. <https://www.europapress.es/portaltic/socialmedia/noticia-ninos-aumentaron-76-uso-redes-sociales-2020-20210408152750.html>
- Ferrer, C. (1999). Internet: el nacimiento de una gran nación. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (66), 38-40.
- García, R., Traver, J. A., & Candela, I. (2001). Aprendizaje cooperativo. *Fundamentos, características y técnicas.* Madrid: CCS.
- Gutiérrez Zofío, M. (2021). Dale la vuelta a tu clase con TikTok. Universidad de Oviedo
- Internet segura for Kids. (2016). Buenas prácticas en la gestión de las redes sociales de los centros <https://www.is4k.es/blog/buenas-practicas-en-la-gestion-de-las-redes-sociales-de-los-centros-educativos>
- Internet Society. (2021, 18 junio). *Breve historia de Internet.* <https://www.internetsociety.org/es/internet/history-internet/brief-history-internet/>
- Observatorio de la Infancia (2020). *Conectados Más Que Nunca. Apps y nativos digitales: la nueva normalidad.* https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=7131
- O'Reilly, T. (2005). *What's is web 2.0* <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>
- Pardo, H. (2004). La noción de intercreatividad en el nacimiento y la evolución de Internet y la web; su uso en los sistemas universitarios. *Universidad de Buenos Aires Argentina. Recuperado el.*

- Pérez Alcalá, M. D. S., Ortiz Ortiz, M. G., & Flores Briseño, M. M. (2015). Redes sociales en Educación y propuestas metodológicas para su estudio. *Ciencia, docencia y tecnología*, (50), 188-206.
- Pérez Rodríguez, M. A., Fandos-Igado, M., & Aguaded Gómez, J. I. (2009). ¿ Tiene sentido la educación en medios en un mundo globalizado?. *Cuestiones pedagógicas*, 19, 301-317.
- Puerto, M. C. (2022, 19 enero). *¿Cómo influyen las redes sociales en los niños? Eres Mamá*. <https://eresmama.com/como-influyen-redes-sociales-ninos/>
- Prensky, M. (2010). Nativos e inmigrantes digitales: adaptación al castellano del texto original “Digital Natives, Digital Immigrants”. *Cuadernos SEK*.
- Prieto P. (2010) Condicionantes estructurales para el diseño de medios de información periodística en general y de periódicos digitales como caso especial. *Revista Aurora*, 8
- Quiroga, S. R. (2017). Educación y tecnologías: escuela, docentes y alumnos frente a nuevas narrativas. *Red de Investigadores en Comunicacion*, 1(1), 1-15.
- Rodríguez Francisco, C. (2021). TikTok como un entorno virtual de aprendizaje. Universidad de La Laguna
- Rodríguez, M. A. P. (2002). Un nuevo lenguaje para una comunicación global. *Ágora Digital*, (3).
- Rotondo, A. A., & Vivas, P. L. (2019). Aprendizaje enfocado en el estudiante. *Krínein. Revista de Educación*, (17).
- Sáez Molero, J. J. (2016). La educación a través de las redes sociales: del análisis a una propuesta pedagógica. Universidad de Castilla La Mancha

8. Anexos

Actividad 1: “¡A por el nuevo mundo!”

- Alumnado

Con el alumnado se trabajará en la hora de tutoría, contando con las tablets disponibles en el colegio y un reparto en grupos según la metodología de aprendizaje cooperativo.

Dependiendo de la edad con la que estemos tratando debemos enseñarles diferentes ámbitos de las redes sociales. Lo primero es una introducción sobre lo que son y para qué sirven, pasando después de la parte práctica, en la que los niños por grupo tendrán como misión investigar sobre la red social que elijan y hacernos una pequeña presentación sobre las herramientas que esta nos ofrece.

Nos aseguraremos de que todas las redes sociales a las que se registren lo hagan desde la cuenta del colegio y supervisaremos el trabajo que vayan realizando, guiándoles.

Por último, realizaremos una puesta en común.

- Familiares

La sesión con los familiares será en horas extraescolares, es decir, por la tarde.

Con ellos partiremos con la ventaja de que la mayoría posee teléfono móvil, el cual les pediremos que traigan a clase, proporcionándoles conexión a WIFI para el uso en la sesión.

Las familias pueden ser un público de lo más variado, desde gente que no tenga ni cuenta de correo a gente que sepa manejar las redes sociales a la perfección, por ello, hay que tener en cuenta todos los supuestos en la sesión, pudiendo aprovecharnos de la gente que tiene más control sobre el tema para que expliquen a sus iguales de tú a tú ciertas cosas. Lo más importante para estas sesiones es la paciencia, ya que como no son nuestro alumnado común, pueden surgir muchos imprevistos.

Lo primero que tendremos que hacer como docentes, es hacer una pequeña introducción sobre lo que son las redes sociales y para qué sirven, pasando a continuación a la práctica.

La práctica consistirá primeramente en la creación de una cuenta de correo electrónico si alguien no la tuviera para poder abrirnos un perfil en la red social que nos apetezca. Dependiendo de las familias que acudan podemos llegar a un consenso sobre la red social sobre la que más les apetece tener conocimientos bien por interés propio o por interés de saber más sobre las que manejan sus familiares.

Descargaremos la red social en caso de no tenerla previamente descargada, abriremos un perfil registrándonos y conoceremos las diferentes herramientas de las que podemos beneficiarnos. Por último, haremos una puesta en común.

Actividad 2: Nos protegemos

En estas sesiones, la información será prácticamente la misma tanto para familiares como para alumnado, puesto que a estos últimos les conviene saberlo por ellos mismos y a los familiares por sus seres queridos, tanto para llevarlo ellos a cabo como para saber controlar lo que hacen aquellos que están a su cargo.

Algunas de las informaciones sobre las que trataremos son:

1. Configuración de las opciones de privacidad: cada red social es diferente, y con ello tiene múltiples opciones de seguridad, permitiéndonos elegir quién puede ver y tener acceso a nuestros diferentes perfiles, tanto a lo que publicas como a recopilar datos que vayas exponiendo. Por todo esto, el primer paso para navegar de manera segura en las redes sociales es blindar nuestra privacidad haciendo nuestro perfil privado y dando acceso solamente a aquella gente a la que nosotros elijamos, no agregando a todo el mundo.
2. No dar información personal: existen muchas redes sociales que a la hora de crearte un perfil te piden gran cantidad de información para añadirla a tu perfil, la cual realmente no es necesaria ni obligatoria para registrarse en esa red social. Por ello, debemos dar la mínima información a la hora de crearnos una red social.
3. Utilización de contraseñas seguras: sería conveniente que usásemos una contraseña diferente en cada red social para evitar ciberataques. Lo ideal de las

contraseñas seguras es mezclar mayúsculas y minúsculas, incluir números, caracteres extraños etc.

4. Cautela en los enlaces y estafas: hay que tener cuidado con los enlaces que nos pasan, incluso si se trata de un amigo, puesto que puede ser una estrategia para robarse la cuenta. En este punto también van incluidas las estafas, con las cuales hay que tener especial cuidado. No debemos fiarnos de ningún mensaje de teléfono que no conozcamos, así como de “grandes oportunidades”, ni contactos de empresas sospechosas.
5. Desactivar la función de GPS en la cámara de nuestro teléfono, manteniendo nuestra ubicación privada.

Esta es una muestra de algunos consejos vitales que debemos dar a nuestro público, siendo una sesión bilateral en la que ellos expondrán sus dudas, opiniones, quejas, miedos...

Con los niños podremos hacer juegos de rol en los que un niño contacta con lo que cree que es otro niño, revelando al final quién realmente es etc.

Actividad 3: ¡Hacemos TikToks!

La dinámica será la misma que la expuesta en el cuerpo del trabajo a excepción de que con los familiares será en tiempo extraescolar. También, como los familiares no tienen asignaturas, el objetivo de su TikTok será elegir un objeto/comercio/comida etc para promocionar su venta

Actividad 4: Somos influencers.

El desarrollo de esta sesión consistirá en la visualización de los TikToks realizados, así como una explicación del proceso y una puesta en común no solo de la parte de TikTok, sino de los pensamientos generados a lo largo de las sesiones.