

# LAS REDES SOCIALES Y LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Social networks and videogames as educational tools

David López García

Licenciado en Historia. Universidad de Granada (España)

En la actualidad, se está desarrollando con más fuerza cada vez un debate acerca del uso que los y las adolescentes ejercen de las redes sociales y los videojuegos. En él, diversos artículos alertan sobre la adicción que generan.

En este artículo pretendo mostrar algunas de las posibilidades que ofrecen a los y las docentes redes sociales como Facebook y Twitter, así como un posible uso de los videojuegos en el aula y fuera de ella como herramientas que ayuden en el proceso enseñanza-aprendizaje y a mejorar cuestiones como la atención a la diversidad.

Emplearé encuestas con los docentes y alumnos de algunos centros escolares de la provincia de Córdoba y el centro de Andalucía a fin de dar a conocer un diagnóstico del empleo que actualmente se hace de estos recursos y la percepción de ambos agentes educativos en las posibilidades que tienen. Con ello se pretende generar un debate acerca del uso a nivel general de las redes sociales y plantearse si su prohibición en las aulas supone una solución de cara a evitar los malos usos o más bien profundiza el problema.

## Palabras clave

Educación, Facebook, Twitter, videojuegos, redes, docencia, app

Nowadays, it is developing a hard debate about use that adolescents have of social networks and videogames. There are exist several articles which alert of the adittion of them.

In this article I pretend to show some possibilities that social networks like Facebook and Twitter and the posible introduccion of videogames as resources in the consecution of the proccess of education and to improve cuestiones like the attention to the diversity in the classroom.

I will use inquests with teachers and students of high school of province of Cordoba and towns of centre of Andalusia in order to present a diagnosis of the present use of this resources and the perception of both educational agents have about the use and possibilities of them.

It is intended to generate a debate about the use of the social networks and think about if the prohibition of them in the class is the solution or extend the problem of the bad uses.

## Keywords

Education, Facebook, Twitter, viedeogames, networks, teaching, app

## 1. Introducción

A lo largo de la historia se han incorporado múltiples recursos en el contexto docente. A partir del siglo XIX se introdujo la pizarra en las aulas, primero con predominio de las de color negro hasta que el verde se abrió paso en el siglo XX por diversas razones, entre las que se encontraba el hecho de que resultaba más fácil mantener la atención.

Los docentes han introducido diversos materiales de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde mapamundis, globos terráqueos, objetos contextuales, representaciones...

En los últimos años se han implantado plenamente recursos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Entre las competencias clave en el sistema educativo español, se encuentra la competencia digital. Dichas competencias están numeradas y definidas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Por tanto, a nivel legislativo se da una especial importancia al trabajo con este tipo de recursos.

El docente de un instituto o de la universidad no debe estar al margen de la sociedad, ya que nuestro objeto de estudio y nuestro trabajo se centran en las personas. Es obvio el gran poder que han alcanzado las redes sociales, las app, los videojuegos, los servicios de *streaming*, descargas, etcétera.

En los institutos y en las universidades trabajamos con personas jóvenes. Según estadísticas del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte referidas al curso 2015-2016, la media de edad en los másteres en universidades públicas se sitúa en 28,5 años y en los grados en 24,6 años –esto teniendo en cuenta datos de alumnado presencial y no presencial; en presencial, la media baja entre 2 y 3 años–. Por tanto, estamos hablando de personas que pueden considerarse nativas digitales, porque han vivido gran parte de su vida entre dispositivos interconectados entre sí. En el caso de la educación secundaria y el bachillerato, los docentes trabajan con alumnado entre los 12 y los 18 años en su inmensa mayoría, dependiendo del curso. Según el Instituto Nacional de Estadística (INE), el uso de Internet con edades comprendidas entre los 10 y los 15 años era del 95,1 %, del 96,2 % entre los 16 y 24 años y del 93,7 % entre los 25 y los 34 años<sup>1</sup>.

En unos tiempos en los que se debate acerca de la prohibición del móvil en las aulas y al mismo tiempo la legislación obliga a incorporar las TIC en la metodología docente, parece que estamos en

una difícil disyuntiva para encontrar el equilibrio necesario.

Puede que, si recordamos la idea aristotélica del punto intermedio, encontremos una razón para incorporar las TIC al aula. En una sociedad en la que a diario se producen accidentes como consecuencia de una excesiva atención al móvil y en la que hemos creado dependencias en torno a las comunicaciones, quizá no sea buena idea permitir sin cortapisas los móviles o tabletas en los institutos, porque pueden darse problemas de sociabilidad o falta de atención en clase. Por tanto, *debemos tender hacia la concienciación en un buen uso de estas tecnologías y, como docentes, aprovechar su aplicación en el aula.*

## 2. Objetivos

El objetivo de este artículo es servir de guía al profesorado tanto de educación secundaria como de educación postobligatoria en la aplicación de estrategias metodológicas que incluyan herramientas como las redes sociales o las aplicaciones móviles, así como argumentar la necesidad de educar en un buen uso de estas herramientas y del conocimiento de las mismas, tanto en sus posibilidades como en sus peligros e implicaciones en la privacidad.

## 3. Aplicaciones de las redes sociales en el contexto docente

Cobo y Pardo (2007, p. 63.) definen las redes sociales como «todas aquellas herramientas diseñadas para la creación de espacios que promuevan o faciliten la conformación de comunidades e instancias de intercambio social».

Uno de los principales motivos del éxito de las mismas es su intuitiva interfaz, que permite a cualquier persona con nociones elementales de informática usarlas y aprender por su cuenta a profundizar en las distintas herramientas que poseen.

No debemos olvidar que las TIC y concretamente las redes sociales pueden ayudar a la atención a la diversidad en el aprendizaje. Peñafiel (en Cabero, Córdoba y Fernández, 2007, p. 155) ya destacaba: «Las TIC deben ser instrumentos al servicio de un planteamiento general de atención a la diversidad, nunca deben utilizarse como instrumentos dirigidos únicamente a eliminar las diferencias, sino que su objetivo es permitir a cualquier persona la realización de las actividades, experiencias o el disfrute de las situaciones que sin la colaboración de estas tecnologías no podría realizar, pero desde su idiosincrasia, desde su individualidad».

Es importante que el docente –cuya labor no es solo de enseñanza, sino educativa– tenga unas

<sup>1</sup>[https://www.ine.es/prensa/tich\\_2017.pdf](https://www.ine.es/prensa/tich_2017.pdf)

nociones que le permitan advertir al alumnado de los distintos usos de las redes sociales, de las consecuencias que tiene firmar un acuerdo de confidencialidad y del empleo que hacen las compañías de los datos y los archivos que subimos a sus servidores. Realmente, no hay mucho que hacer si se quiere acceder a una red social. No aceptar las condiciones que imponen las compañías significa no tener acceso a sus servicios. Sin embargo, esto no excluye que debamos ser conscientes de lo que firmamos y a lo que nos exponemos una vez nos damos de alta en una red social.

Pero hay muchos más peligros: el *ciberbullying* es cada vez más común, como evidencia el estudio de las fundaciones Anar y Mutua Madrileña (Ballesteros, 2018, p. 24) que señala que casi un 25 % de los casos de acoso se producen en la Red. La población adolescente se ve más expuesta a esta forma de acoso, ante la que es más difícil actuar desde un instituto, si no hay un seguimiento más intensivo.

Otros peligros son *las fake news, que, sin tener su origen en las redes sociales, han encontrado en ellas una importante expansión a través de la sociedad de la postverdad, en la que los titulares llamativos adquieren viralidad sin que gran parte de la población analice críticamente la noticia ni la contraste con otros medios; de forma que se adquieren noticias falsas o engañosas con apariencia de verdad*. Por ejemplo, medios que falsean noticias con un fin político o las cadenas en los servicios de mensajería instantánea con una finalidad racista o xenófoba, siempre basadas en casos falsos.

En el marco expuesto, se está empezando a tomar conciencia de la importancia de educar en un buen uso de estas aplicaciones. Avilés Martínez (2018) expone las características del programa PRIRES, que, en 57 sesiones, tiene el objetivo de potenciar los aspectos positivos de las redes sociales e Internet, la construcción de relaciones saludables y el aprendizaje de procedimientos para la toma de decisiones acertadas, y se define como un programa de prevención educativa y no de capacitación técnica.

### **3.1. La red social Facebook como herramienta docente**

Facebook es una red social creada en el año 2004 por Mark Zuckerberg y otros estudiantes de Harvard. Se implantó en español en 2008; de hecho, su uso original se limitó a los propios estudiantes de Harvard y posteriormente se amplió a otras universidades y alumnado de secundaria.

Como cualquier red social de masas, Facebook nos permite acceder desde casi cualquier dispositivo que se pueda conectar a Internet: *smartphone*,

*pc*, portátil, tableta, *smartwatch*..., lo que contribuye a acentuar su carácter masivo e inmediato.

La interfaz se ha ido simplificando con el paso del tiempo y las actualizaciones se limitan a añadir paulatinamente nuevas funcionalidades sin generar de forma súbita cambios que puedan resultar complejos a los usuarios de la propia red.

La principal función que ofrece la red a sus usuarios/as es compartir contenido propio o de otros usuarios, páginas de empresas o de personas (*fanpages*) y la posibilidad de añadir enlaces o contenido multimedia (fotos, vídeos...).

Actualmente, la empresa genera unos multimillonarios beneficios que les han permitido adquirir otras redes sociales y app masivas, como es el caso de Instagram o Whatsapp.

Según el estudio *Digital in 2018: Q3 Global Digital Statshot* (Slideshare, 2018), realizado por las empresas We are Social y Hootsuite, Facebook contó en julio de 2018 con más de dos mil millones de usuarios activos en todo el mundo, lo que la convierte en la red social con más registros. Tenemos que hablar de «registros» y no de personas registradas por el mero hecho de que puede haber usuarios con varias cuentas, pero son números de una magnitud que explica el volumen de negocio que viene moviendo la empresa.

Precisamente por su gran popularidad, sencillo manejo y potencial social, Facebook podría convertirse en una buena herramienta educativa, como veremos a continuación con los siguientes ejemplos.

- **Grupos de trabajo.** Un grupo de Facebook se compone de varias personas que, a través de sus perfiles en la red social, participan en él. Puede tener un carácter abierto o cerrado. En el contexto educativo, es más adecuado un grupo cerrado en el que tengan cabida tanto el alumnado como el propio docente. De esta forma, se crea una comunicación bidireccional que no permiten los perfiles de páginas o *fanpages*, en las cuales la comunicación parte únicamente del administrador de la página y los usuarios y usuarias son meros receptores pasivos del mensaje. El alumnado solo ve lo que se comparte en el grupo, sin necesidad de acceder al perfil del mismo y sin el requisito de que el docente tenga que acceder a su perfil. El docente puede crear un grupo de Facebook desde el inicio del curso no solo para recordar contenidos, sino para que entre el propio alumnado se creen foros de debate. El carácter del grupo debe ser privado –solo pueden acceder el alumnado y el profesorado– y eso permite que el docente no tenga que solicitar amistad a las alumnas y alumnos, lo que podría ocasionar problemáticas diversas. De esta forma, solo se puede ver lo que se publica en el grupo y no necesariamente el perfil. Una posibilidad es establecer debates en torno a autores, he-

chos históricos, textos..., donde el docente puede evaluar algún estándar según la participación del alumnado y las aportaciones que se realicen. También puede servir como tablón de anuncios para compartir enlaces de interés: webs de filosofía, películas de Youtube relacionadas, vídeos, artículos divulgativos...

- **Recordatorio de contenidos.** Podemos aprovechar estas mismas herramientas para recordar distintas fechas o contenidos: exámenes, trabajos...

- **Tablón de anuncios.** Se pueden anunciar actividades extraescolares, detallar las características que ha de cumplir una actividad, el formato de los exámenes, los criterios de evaluación y calificación, reuniones y tutorías, etcétera.

- **Foro de debate.** Se pueden originar temáticas de debate en torno a algún aspecto de la asignatura e incluso puede ser una actividad que evalúe algún estándar y trabaje las distintas competencias que establece la LOE-LOMCE.

### 3.2. Posibilidades de Twitter en el aula

La creación de Twitter se remonta al año 2006 y, según el portal Statista, el número de usuarios activos se sitúa en 330 millones, muy lejos de otras redes sociales como Facebook o Instagram, y la mayoría de ellos acceden a través de un dispositivo móvil<sup>2</sup>.

Las principales características a explotar de Twitter son la inmediatez y la capacidad de síntesis en el mensaje. La red social –anteriormente de 140 caracteres y actualmente de 280– limita la extensión del mensaje lo que obliga a realizar un ejercicio de síntesis del contenido que se quiera emitir.

La red social permite publicar mensajes que, por defecto, son totalmente accesibles a cualquier usuario. En dichos mensajes o *post*, que, repito, están limitados a 280 caracteres, el autor puede agrupar mensajes o temas mediante la tecla # (almohadilla) asociada a algún término de la publicación; también puede mencionar a otro usuario de la red social con el empleo de la tecla @ (arroba). La red también permite difundir mensajes de otros usuarios con la opción de retuitear, que sería el equivalente a compartir en Facebook, e interlocutar con otros mensajes respondiéndoles. Asimismo, permite incluir vídeos cortos o algunas fotos en los mensajes, aunque están más limitadas que en Facebook.

A continuación, expondré algunas posibilidades didácticas de Twitter en el aula.

- **Resúmenes.** La inmediatez de la red social al limitar el número de palabras que puede contener una publicación permite ser aprovechada por el docente para trabajar la capacidad de síntesis del alumnado junto con competencias como la comunicación lingüística. De esta forma, actividades como tuitear el resumen de una clase nos puede permitir comprobar si el alumnado ha prestado atención y comprendido los conocimientos transmitidos en una sesión.

- **Tuitear como...** Otra posible actividad es que el alumnado adquiera la identidad de un personaje histórico, literario, pensador, filósofo, autor, etcétera, y publique contenido haciéndose pasar por él. Se puede enfocar esta actividad buscando un punto de humor, o bien buscando que se sinteticen ideas en pocas palabras e incluso enfrentando a pensadores o filósofos representados por el propio alumnado, que debatiría en la red social con los postulados filosóficos o ideológicos de autores del pasado. Las posibilidades de este tipo de actividad son muy grandes, al igual que los distintos enfoques que el docente puede darles.

- **Cadenas de tuits.** Una cadena de tuits sería una fórmula colaborativa en la que un alumno/a puede iniciar una frase sobre una determinada temática con la finalidad de que el resto de compañeros la complete con otras ideas que se puedan aportar.

- **Interlocución entre aulas y departamentos.** Tanto a nivel docente como entre distintas aulas, se pueden proponer actividades que vayan más allá del contexto de una clase. Esta fórmula facilita la actividad y permite que sea mucho más amplia, ya que cualquier persona puede acceder en cualquier momento a la red social.

### 3.3. Aplicaciones de Instagram en el aula

Instagram es una red social enfocada principalmente a la subida de fotos que ofrece varias herramientas, como distintos filtros, marcos y otras técnicas para modificar las imágenes. Ofrece conectividad con otras redes sociales, como Facebook, que es la propietaria de esta red social.

Se lanzó en 2010 y en la actualidad cuenta con más de 900 millones de usuarios activos<sup>3</sup>. Varios artículos destacan la enorme implementación y la actual pujanza de Instagram, que, como veremos, es la favorita de los adolescentes<sup>4</sup>.

Por este motivo, se trata de una red social que hay que tener en cuenta en lo que respecta a sus apli-

<sup>2</sup> <https://es.statista.com/estadisticas/600712/ranking-mundial-de-redes-sociales-por-numero-de-usuarios>

<sup>3</sup> <https://www.ecommerce-nation.es/instagram-en-numeros-algunas-cifras-de-esta-red-social-infografias/>

<sup>4</sup> [https://cinco dias.elpais.com/cinco dias/2018/06/05/companias/1528210335\\_170832.html](https://cinco dias.elpais.com/cinco dias/2018/06/05/companias/1528210335_170832.html)

caciones en la educación. Algunos ejemplos son los siguientes.

- **Visita de lugares.** Tanto actividades extraescolares como excursiones, visitas a museos, salidas... ofrecen posibilidades de cara a que el alumnado recopile fotografías y las comparta a través de Instagram. Incluso se pueden plantear trabajos cuya finalidad sea destacar mediante imágenes aspectos de un determinado monumento, de la arquitectura de la ciudad, del entorno rural, del campo...

- **Redactar con imágenes.** En los aprendizajes basados en proyectos (ABP) se pueden plantear proyectos en los cuales el alumnado tenga que elaborar una narrativa basada en imágenes, renunciando o minimizando el uso de la palabra. Por ejemplo, contar a través de imágenes la Guerra Civil o el Holocausto...

- **Diario de clase.** A través de imágenes y fotos, el alumnado puede contar el día a día de la clase. Se puede enfocar de forma colectiva con un perfil compartido por toda la clase, en el que el alumnado se turnaría en las publicaciones.

#### 4. Las posibilidades de las app

App viene del término inglés *application*, es su abreviatura. En este artículo nos vamos a referir a las app como distintos programas encaminados a ser ejecutados en dispositivos móviles, fundamentalmente móviles o tabletas, y pueden requerir o no una conexión a Internet para funcionar en todas o en algunas de sus funciones.

Las tiendas virtuales destinadas a la venta y descarga de aplicaciones móviles surgieron en el 2008. Su expansión, tanto en usuarios como en descargas, no ha tenido freno desde sus inicios: Google Play, por ejemplo, alcanzó en el 2013 los 26.000 millones de dólares en ventas<sup>5</sup>.

Las aplicaciones pueden obtenerse en distintas tiendas virtuales. Las hay de pago y gratuitas, y las tiendas requieren un registro del usuario o usuaria para poder acceder a las descargas.

En el caso de las aplicaciones gratuitas –incluso también de las de pago–, su principal fuente de ingresos y modelo de negocio se fundamentan en la obtención y tráfico de la información del propio usuario. Las empresas recopilan información del comportamiento, intereses o tendencias del usuario con el fin de personalizar la experiencia publicitaria que recibe. Así obtienen ingresos de las propias marcas anunciantes. Existen otros modelos, como los pagos in-app y micropagos. Se trata de distintas transacciones que ofertan las propias app,

que se descargan de forma gratuita pero restringen posibilidades a los usuarios que no abonan un precio por sus servicios. De esta forma, se crea el tipo de usuario estándar, que es el que no paga y no puede acceder a todas las posibilidades de la app, y el usuario *premium*, que es el que abona una cantidad puntual o suscripción (dependiendo de la app) para acceder a distintos servicios o ventajas (supresión de la publicidad, mayor rapidez, eliminación de tiempos de espera, etcétera).

Es importante que desde la educación se conciencie e informe al alumnado de lo que implica descargar una aplicación, para que, al menos, conozcamos lo que estamos dando a cambio de un servicio y fomentemos la reducción de las descargas masivas de aplicaciones gratuitas que después raramente se emplean.

Durante los últimos años, se han lanzado multitud de aplicaciones que pueden tener usos docentes. Muchas de ellas las podemos aplicar a los sistemas de evaluación por estándares, comunicarnos con los padres, con el alumnado en la propia clase...

Aquí enumero algunos ejemplos.

- **Additio App.** Se trata de una app que sirve al docente como herramienta para evaluar estándares de aprendizaje de su alumnado. Los estándares son descriptores de los logros que se espera que el alumnado alcance a lo largo del curso escolar. El actual sistema de evaluación huye de la clásica evaluación en la que cada herramienta (exámenes, trabajos, actitud...) tenía una ponderación. Ahora se evalúan estos estándares y cada uno se trabaja de una determinada forma. Este sistema es de mayor complejidad para el docente, de modo que se han creado herramientas como Additio App con la finalidad de facilitar esta tarea. Se trata de sistemas automatizados en los que el docente establece las distintas ponderaciones de cada estándar y de sus rúbricas asociadas, e incluye los datos del alumnado para que el sistema se automatice en gran medida, ahorrando trámites al docente. Existen otras herramientas alternativas a esta, como co-rubrics o i-doceo.

- **Trello.** Esta app nos puede ayudar a organizar el trabajo docente y el del propio alumnado. Con esta herramienta podemos crear tableros de tareas y compartirlos con el alumnado. Otro posible empleo reside en la posibilidad de usarlo a modo de agenda o calendario de la asignatura.

- **Padlet.** Sirve también para crear muros donde se pueden subir archivos, imágenes, presentaciones, sonidos, etcétera. Cuenta con una atractiva e intuitiva interfaz. La gran ventaja es que se trata de una app colaborativa, donde pueden añadir información varios alumnos al mismo tiempo. Es ideal para preparar trabajos o investigar, para debates...

<sup>5</sup><https://marketing4ecommerce.net/historia-app-store/>



- **Quizlet.** A través de tarjetas de enseñanza, permite entrenar y/o evaluar al alumnado en diversos conceptos. Las tarjetas se encuentran en la propia aplicación, aunque es posible modificarlas para adaptarlas a lo que el o la docente pretenda conseguir. El alumno puede crear su propia lista de tarjetas. Útil para idiomas, pero también en historia, ciencias... Las listas pueden compartirse con compañeros

- **Prezi.** Esta herramienta está destinada a crear presentaciones y supone una alternativa al Power Point de Microsoft y al OpenOffice Impress de Apache. Prezi cuenta con más posibilidades que los otros dos, fundamentalmente en la interfaz, más dinámica y moderna. Su principal desventaja es que exige conexión constante, excepto en la versión de pago. Existen más herramientas de este tipo, como Genially, que –al igual que Prezi– también ofrece diversas plantillas.

- **Las app de mensajería.** En este apartado destacaría la app Telegram, que cuenta con diversas ventajas, especialmente a la hora de compartir archivos o de trabajar desde un PC sin necesidad de disponer de un teléfono móvil. Crear encuestas, habilitar canales de comunicación unidireccional, la posibilidad del usuario/a de ocultar su teléfono –lo que supone una mejora en la privacidad– o la opción de eliminar mensajes permanentemente hacen de Telegram la mejor opción de cara a mantener al docente comunicado con el alumnado o los tutores... El inconveniente es que no está tan extendida como Whatsapp.

## 5. Videojuegos

Al igual que las redes sociales, los videojuegos se han encontrado tradicionalmente bajo sospecha para una buena parte de la sociedad y algunos estudios vienen alertando sobre la adicción que generan en una parte de la población, hasta el punto de que la OMS reconoció en 2017 el trastorno por videojuegos como enfermedad mental<sup>6</sup>.

Como el resto de las cuestiones, quizá no se trate de destruir la herramienta, sino de fomentar un buen uso. Hay diversa bibliografía que apunta las ventajas de emplear los videojuegos en la docencia.

Obviamente, la finalidad primera de la práctica totalidad de los videojuegos es el mero entretenimiento. Algunos videojuegos cuyas aplicaciones didácticas están al alcance del docente no tienen como primer objetivo ejercer una función pedagógica, sino la búsqueda inmediata de la diversión

y la abstracción temporal con el mundo que nos rodea, como puede ocurrir con una novela o una película. Es algo lógico, ya que se trata de un producto de consumo realizado por empresas dedicadas a la elaboración de este tipo de software que, como es obvio, tienen un ánimo lucrativo y, para conseguirlo, el camino más directo y seguro es darle una finalidad lúdica al producto.

Sin embargo, para Latorre (2003) «el juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicossomático; posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal. En fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general»<sup>7</sup>.

Para Morales Corral (2009, p. 2): «El juego favorece la sociabilidad, desarrolla la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo. Estimula la acción, reflexión y la expresión».

Los videojuegos, a menudo, fomentan el método de aprendizaje de ensayo y error, obligando al usuario a repetir zonas hasta que adquieren la destreza o descubren la forma de superarlas. Asimismo, se pueden trabajar diversos enfoques, no todos positivos:

- **Competitividad.** Los videojuegos son un reflejo de la sociedad y tienden a fomentar la competición y la rivalidad entre los usuarios a través de modos de juego. Esta es una de las facetas más explotadas en los últimos años y hoy día se han puesto de moda competiciones masivas o e-sports.

- **Cooperación.** Del mismo modo, nuestra sociedad coopera incluso en la propia competición. Diversos modos de juego y videojuegos premian el trabajo en equipo y castigan el individualismo. Esta puede ser una faceta muy fácil de trabajar para el docente.

- **Observación.** Las aventuras jugables potencian la labor de observar todo el entorno e investigar la resolución de puzzles.

- **Inspiración.** En los juegos son muy habituales los contenidos moralizadores.

- **Creatividad.** Juegos como Minecraft sirven un universo con infinitas posibilidades a los usuarios y usuarias para que lo moldeen siguiendo su imaginación.

- **Terapia.** Estos juegos, en ciertos casos, pueden ayudar a mejorar la autoestima de algunas personas.

<sup>6</sup> <https://goo.gl/AAubón>

<sup>7</sup> Referencia extraída de López Ravientos, C. (2016, p. 2).

- **Reflejos.** Entre las diferentes funciones psicomotrices que más se trabajan en estos juegos, están los reflejos y la toma de decisiones con rapidez. Esta es una característica que los videojuegos de este tipo tienen en común con los deportes.

- **Capacidad motora.** Son videojuegos que trabajan aspectos como la coordinación.

### **Integración con la educación**

Uno de los aspectos que más cabe resaltar de los videojuegos es el sistema de progresión que presentan hoy día la mayoría de ellos.

El esquema habitual es el siguiente: el/la jugador/a ha de cumplir una serie de requisitos mínimos para continuar viendo la historia del videojuego. La historia actúa como elemento incentivador o premio para que el/la usuario/a siga avanzando y no deje de jugar hasta llegar al final. Asimismo, los videojuegos actuales suelen proponer una serie de tareas y retos secundarios no obligatorios que también ofrecen recompensas para los usuarios. Por supuesto, si el usuario no supera una fase, tiene más oportunidades hasta que lo consigue.

Este esquema no difiere mucho del tradicional sistema seguido en las aulas, donde hay que desarrollar un conjunto de competencias mínimamente para conseguir superar la asignatura y en el que se premia el esfuerzo con una mayor puntuación, e incluso se proponen otras tareas optativas.

Concretando, podríamos proponer centenares de ejemplos de videojuegos que pueden tener aplicaciones educativas. Voy a destacar algunos ejemplos:

- **Minecraft.** En sí, es un programa de creación y puede ayudar al alumnado a familiarizarse con su interfaz con el fin de conocer otros programas. El juego permite elaborar todo tipo de edificaciones y construcciones con una gran versatilidad y flexibilidad, por lo que nos puede ayudar a estimular la creatividad en el alumnado. Se le puede dar un enfoque colaborativo.

- **Brain Training.** Se trata de una saga de juegos educativos con pequeños ejercicios que ayudan a ejercitar diversos aspectos de la mente, como la memoria y la agilidad mental.

- **Journey.** En este caso, el juego propone a los participantes un viaje hacia una montaña lejana llena de significación y belleza. Cada jugador puede extraer sus propias conclusiones filosóficas acerca del significado del viaje y de las emociones que transmite. Se pueden plantear ejercicios a modo de comentario como si el alumnado analizase un texto filosófico, trabajando de esta manera diversas competencias clave.

- **Rome: Total War.** Hay multitud de videojuegos con temática histórica. Este Rome: Total War nos enseña a gestionar una ciudad de la antigua Roma, así como a desarrollar distintas estrategias en la guerra; todo ello con una gran documentación. El alumnado puede conocer diversos aspectos de la historia antigua, así como el funcionamiento de una urbe romana. Otros videojuegos de temática histórica pueden ser la saga Civilization, Valiant Hearts: the Great War, Caesar...

## **6. Estudio de la situación actual**

Para completar este artículo, expondré un diagnóstico de la aplicación de las TIC en el aula en distintos institutos. Para ello, he seguido una metodología de recopilación de datos a través de encuestas al alumnado y al profesorado.

El criterio zonal era institutos de municipios del centro de Andalucía y Córdoba, donde englobaba todos los municipios de la provincia. En Málaga y Sevilla comprendía los siguientes municipios:

- Málaga: Antequera, Fuente de Piedra, Humilladero, Molina, Valle de Abdalajís, Villanueva de la Concepción, Antequera, Alameda, Archidona, Cuevas Bajas, Cuevas de San Marcos, Villanueva de Algaidas, Villanueva de Tapia, Villanueva del Trabuco, Villanueva del Rosario, Campillos, Almargen, Sierra de Yeguas, Teba.

- Sevilla: Écija, Cañada del Rosal, Fuentes de Andalucía, La Campana, La Luisiana, Estepa, Badolatos, Casariche, El Rubio, Gilena, Herrera, La Roda de Andalucía, Marinaleda, Matarredonda, Pedrera, Lora de Estepa, Osuna, Aguadulce, El Saucejo, Lantejuela, Los Corrales, Marchena, Martín de la Jara, Puebla de Cazalla, Villanueva de San Juan, Algámitas.

El segundo criterio fue que los centros tenían que ofertar bachillerato o formación profesional.

En total, la encuesta se envió a un total de 51 institutos y la responden 33 docentes y 103 alumnas y alumnos. El alumnado al que iban dirigidas las preguntas correspondía a los últimos cursos de educación secundaria obligatoria y bachillerato.

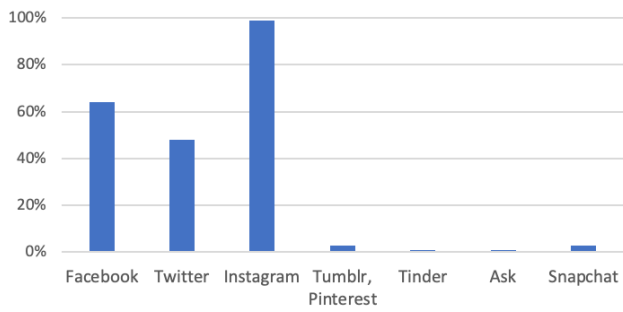
A continuación, exponemos algunas de las respuestas.

### **RESPUESTAS DEL ALUMNADO**

#### **¿En qué redes sociales tiene perfil?**

##### *Gráfico 1*

Hemos podido comprobar cómo Instagram es la red más popular entre el alumnado. Hasta un 99 % confesaba poseer un perfil en Instagram. Se aprecia un progresivo declive en las redes «tradicionales», como Facebook o Twitter.



**¿Qué usos emplea en las redes sociales de forma mayoritaria?**

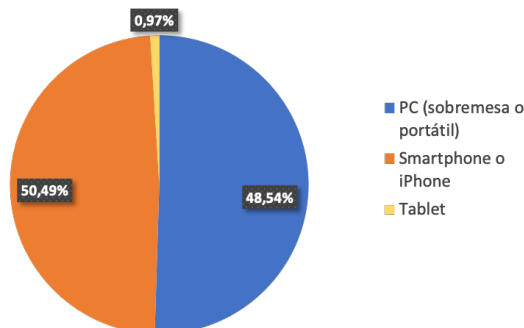
Gráfico 2



**¿Cuál es el dispositivo que emplea más a la hora de apoyarse en sus estudios (búsqueda de información, apoyo educativo, etcétera)?**

Gráfico 3

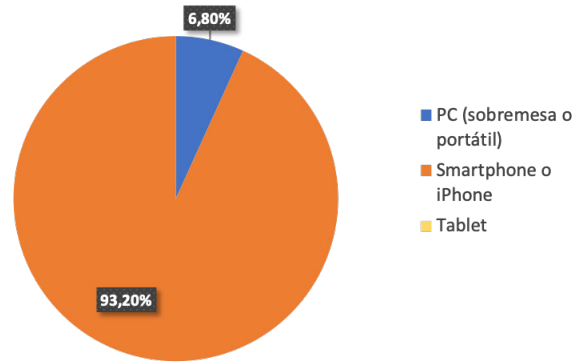
En este caso es llamativo que los dispositivos de telefonía móvil cada vez ganan más terreno a los ordenadores de sobremesa y portátiles.



**¿Con qué dispositivo accede con más frecuencia a sus perfiles de redes sociales (RRSS)?**

Gráfico 4

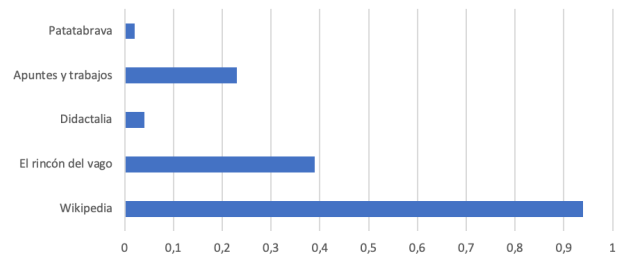
En este caso, se eligen los dispositivos móviles de forma casi unánime (93 %).



**¿Consulta alguna página de las siguientes de apoyo en sus estudios?**

Gráfico 5

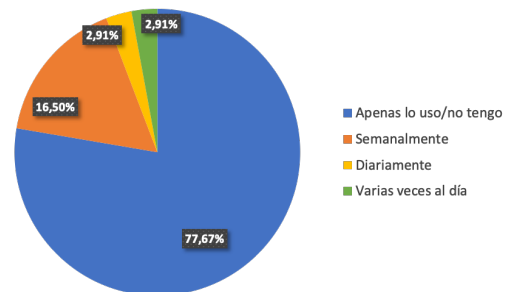
La página de apoyo preferida para los estudios es Wikipedia (más del 90 %). En esta pregunta, se admitía más de una respuesta.



**¿Con qué frecuencia accede a su perfil de Facebook?**

Gráfico 6

La encuesta recopila datos en torno al uso frecuente de los perfiles en las redes sociales de Twitter y Facebook. En ambos casos, el comportamiento es similar y tiene un uso marginal para la mayoría de las personas encuestadas.

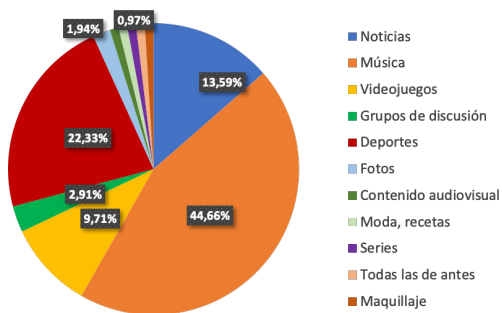


**¿Qué tipo de contenido suele consultar en las RRSS?**

Gráfico 7

Predominan tres grandes temas: música, deportes y noticias. Un poquito por detrás, los videojuegos.

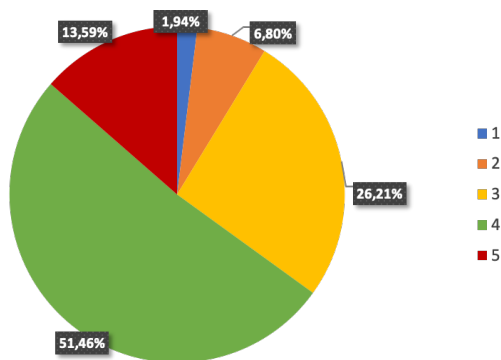




**¿Le preocupa su privacidad en las redes sociales? Responda de 1 a 5, siendo 1 muy poco y 5 muchísimo.**

Gráfico 8

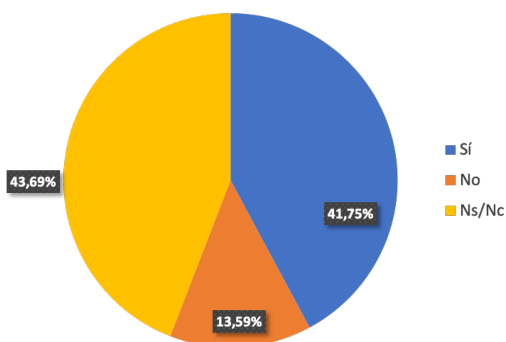
Una de las cuestiones clave era conocer la percepción del alumnado respecto a su privacidad en redes sociales. La inmensa mayoría (hasta un 90 %) reconoce que al menos le preocupa algo su privacidad en las redes sociales. Y hasta un 65 % están al menos bastante preocupados con esta cuestión. En general, las encuestas señalan un alto grado de concienciación y conocimiento en este punto.



**¿Cree que las redes sociales tienen posibilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

Gráfico 9

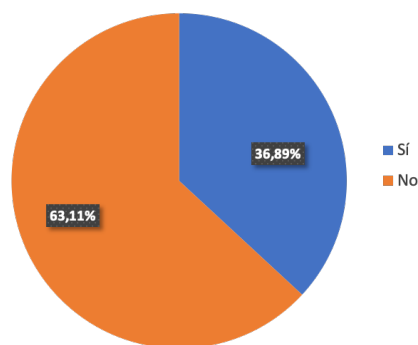
La mayor parte del alumnado no supo dar respuesta a esta pregunta, pero, en general, se cree en las posibilidades de las redes sociales como herramientas educativas.



**¿Algún profesor/a emplea las redes sociales tipo Twitter o Facebook o alguna app como herramienta educativa o de información?**

Gráfico 10

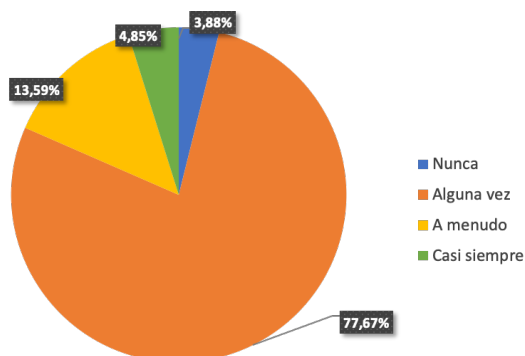
Todavía son una minoría los docentes que emplean app o redes sociales como herramientas en la educación, pero hay que resaltar que ya se acerca al 40 % el profesorado que empieza a hacer uso de estas herramientas. Se les pedía que concretaran el tipo de red social, a lo que contestaron que sistemas de mensajería tipo Whatsapp o redes como Edmodo, que es una plataforma en un entorno cerrado que permite la comunicación entre el profesorado y el alumnado.



**¿Cuántas veces has tenido la oportunidad de trabajar en equipo –DURANTE EL DESARROLLO DE UNA CLASE– con el apoyo del uso de las tecnologías de información y comunicación?**

Gráfico 11

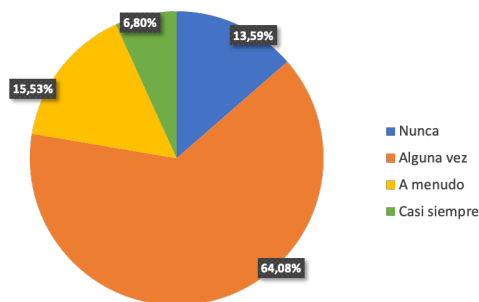
Esta pregunta nos permite comprobar el grado de implantación de las TIC en las aulas andaluzas. Hay que resaltar que el 96 % ha tenido la oportunidad de emplear en alguna ocasión al menos estos recursos, lo que demuestra un alto grado de implantación en los institutos. Por contra, solo un 18 % de los docentes combina trabajo en equipo en clase con empleo de las TIC de forma directa por el alumnado.



**¿Has tenido la oportunidad de enviar un email a algún profesor/a para que te aclare alguna duda sobre una actividad?**

Gráfico 12

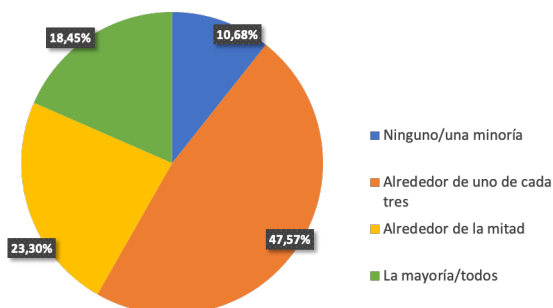
Empieza a ser habitual que el profesorado emplee las nuevas tecnologías para mantener una comunicación abierta y fluida con el alumnado.



**¿Cuántos profesores emplean algún tipo de recurso de TIC (tecnologías de información y comunicación) en clase?**

Gráfico 13

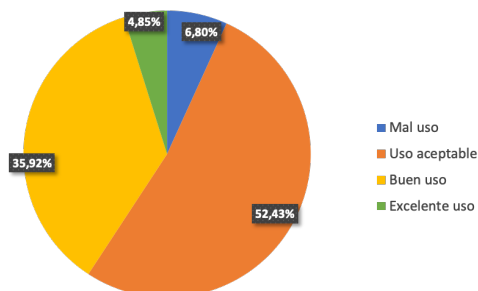
A pesar de la disponibilidad de recursos tecnológicos en las aulas, todavía son menos del 50 % los docentes que emplean recursos tecnológicos en sus exposiciones.



**En general, ¿cómo evaluarías el uso que hacen de las tecnologías de información y comunicación?**

Gráfico 14

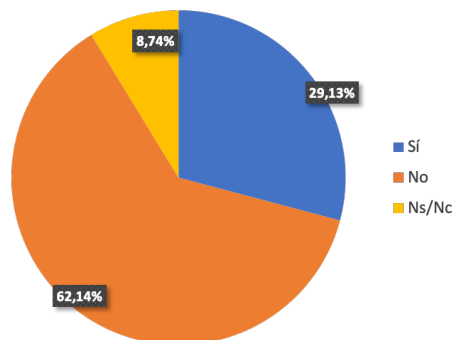
Cuando se le pidió al alumnado que evaluase el uso que hace el profesorado de las TIC, lo aprobó mayoritariamente, pero señalando un amplio margen de mejora.



**¿Conoce algún caso de bullying/abuso de algún compañero/a, conocido/a o amigo/a que se haya desarrollado en las propias redes sociales?**

Gráfico 15

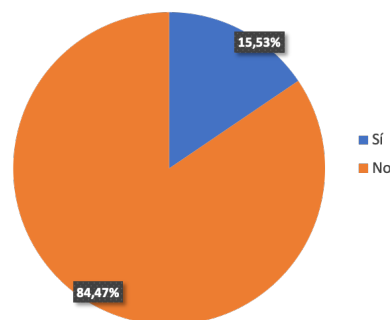
Aquí se indaga si el alumnado conocía casos de *ciberbullying*. Aunque la mayoría del alumnado respondió que no, es alarmante que casi un 30 % reconociese conocer algún caso y que cerca de un 9 % no respondiera a esta pregunta, a pesar de que se trataba de una encuesta anónima.



**¿Algún profesor/a ha empleado videojuegos como herramienta de enseñanza?**

Gráfico 16

Respecto al uso de videojuegos, la mayor parte del profesorado no los ha empleado en la labor educativa.

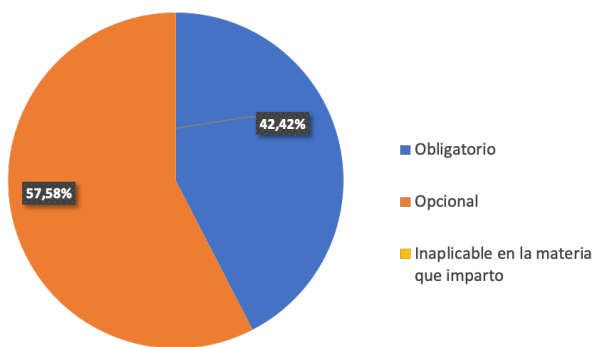


#### RESPUESTAS DEL PROFESORADO

**Considera que el empleo de herramientas tecnológicas como apoyo educativo debe ser...**

Gráfico 17

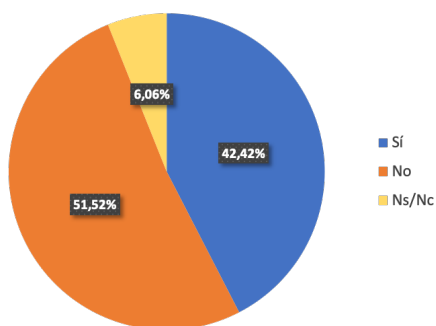
Consideraba interesante conocer la opinión de los docentes respecto al empleo de herramientas TIC en un contexto en el que tienen que hacer frente al empuje de la legislación educativa, que, por ejemplo, considera la competencia digital como la tercera competencia clave en la LOMCE. La mayoría resaltaron que debía ser opcional.



### ¿Piensa que el alumnado es excesivamente dependiente de los recursos TIC?

Gráfico 18

El profesorado, mayoritariamente, no considera al alumnado dependiente en exceso de los recursos TIC. Esta pregunta venía a colación de la disponibilidad de cantidades ingentes de información que, en muchas ocasiones, puede no ser fidedigna y al hecho de que las nuevas tecnologías han ido desplazando otras herramientas de consulta del alumnado, tales como las enciclopedias o la bibliografía.



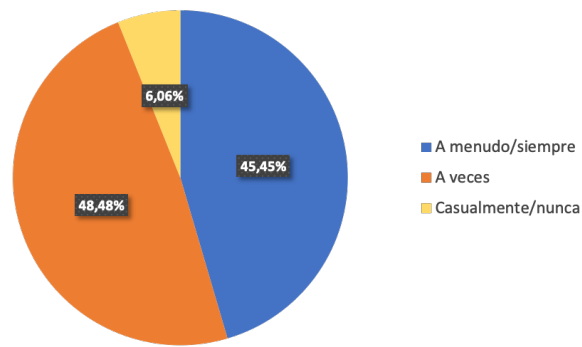
### ¿Alguna vez ha buscado concienciar al alumnado acerca de un uso adecuado de las herramientas digitales?

A esta pregunta, el 100 % de los encuestados respondió que sí han buscado concienciar o educar en el uso de herramientas digitales.

### ¿Con qué frecuencia emplea recursos tecnológicos en clase?

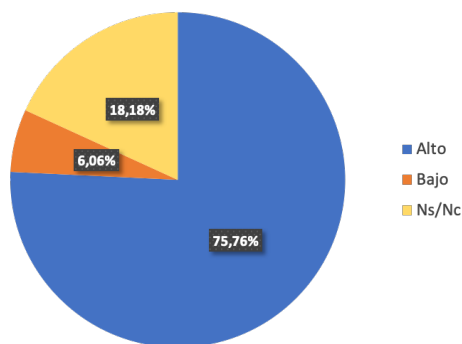
Gráfico 19

En este caso, hay una relativa simetría con preguntas relacionadas en la encuesta al alumnado. No es mayoritario aún el número de docentes que emplean estos recursos con continuidad. Como vemos en la siguiente respuesta, la percepción es que tienen un alto impacto en la clase.



### Considera que dichos recursos tienen un impacto en la clase...

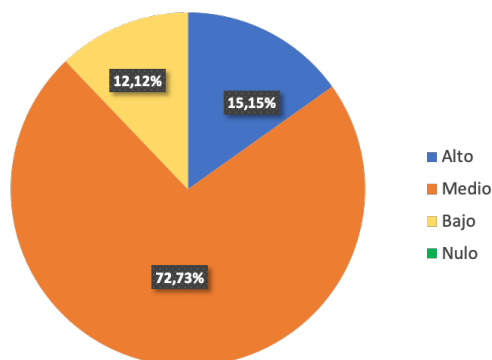
Gráfico 20



### Considera que su dominio de las TIC como docente es...

Gráfico 21

La inmensa mayoría reconocieron tener un nivel medio en el uso de las TIC, lo que implica un tácito reconocimiento de margen de mejora. Solo un 12 % afirmó tener un nivel bajo.

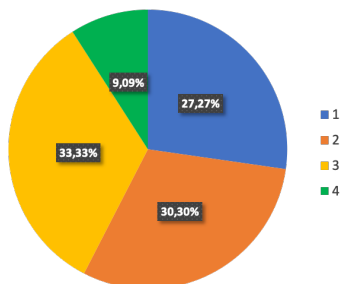


Valore de 1 a 4 a las siguientes afirmaciones (el número más alto indica un mayor grado de acuerdo con las afirmaciones).

**1) El empleo de las TIC en clase es una moda.**

Gráfico 22

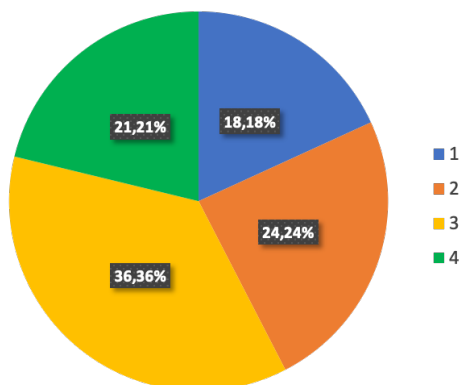
Aunque la mayoría de encuestadas y encuestados no piensan que el empleo de estas herramientas responda a una moda, tenemos que destacar que más de un 40 % estaban de acuerdo con esta afirmación.



**2) Es imprescindible el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.**

Gráfico 23

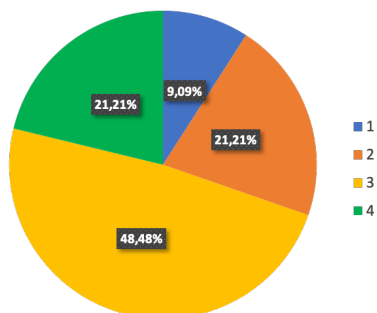
En este caso, las respuestas, como es lógico, se corresponden con las anteriores. Un 40 % en mayor o menor grado no estiman imprescindible el empleo de estos recursos.



**3) Las TIC ayudan a promover la atención en clase.**

Gráfico 24

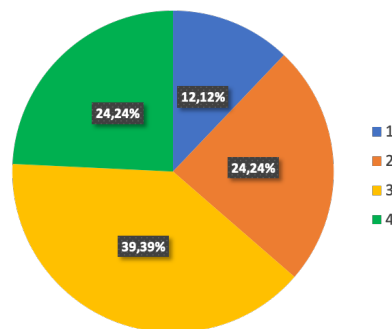
Una amplia mayoría detectó en sus sesiones que estos recursos tienen el potencial de atraer la atención del alumnado.



**4) Son herramientas que facilitan la atención a la diversidad.**

Gráfico 25

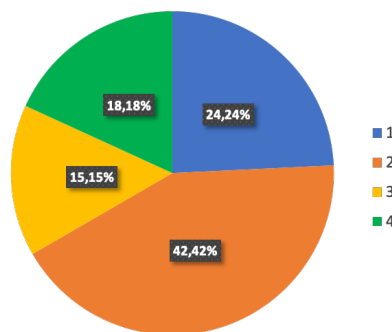
En la docencia, la atención a la diversidad ha adquirido un papel fundamental, así que era una pregunta obligada. La mayoría piensa que estas herramientas pueden facilitar llegar a más alumnado.



**5) Las redes sociales deben estar completamente fuera del ámbito educativo.**

Gráfico 26

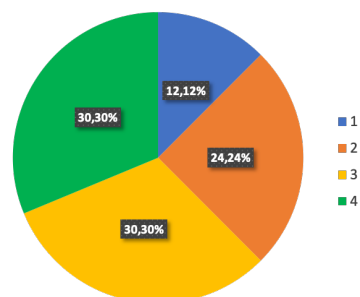
En la cuestión de las redes sociales, el talante del profesorado cambia y son partidarios de no trabajarlas en la educación.



**6) Los videojuegos pueden tener aplicaciones docentes.**

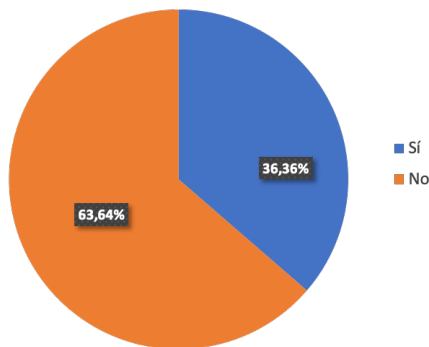
Gráfico 27

La mayor parte de encuestados reconoció las posibilidades docentes de los videojuegos, pero, como veremos a continuación, no han hecho uso de este entretenimiento como recurso educativo.



**¿Ha empleado o se ha planteado emplear los videojuegos como recurso educativo?**

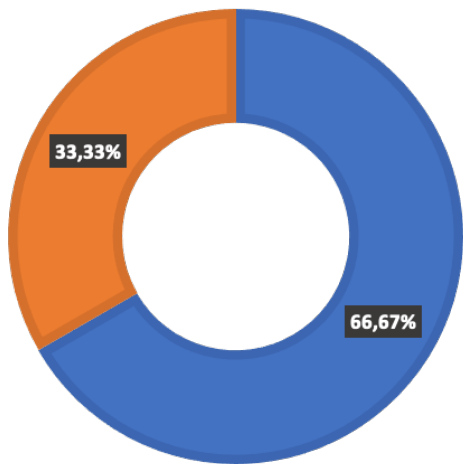
Gráfico 28



**Como docente, ¿ha realizado algún curso de formación en materia TIC?**

Gráfico 29

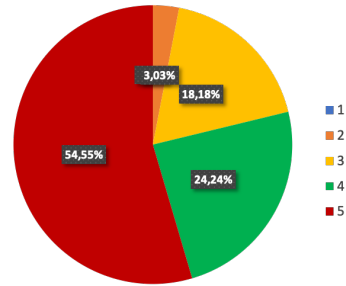
Consideraba interesante conocer si era habitual la realización de este tipo de cursos. En este caso, las respuestas también son similares a la percepción de la utilidad de los mismos. Se les preguntaba a continuación por el tipo de curso. Las respuestas más habituales iban encaminadas a cursos relacionados con la pizarra digital y Moodle.



**¿Le preocupa la privacidad del alumnado en redes sociales? Responda de 1 a 5, siendo 1 muy poco y 5 mucho.**

Gráfico 30

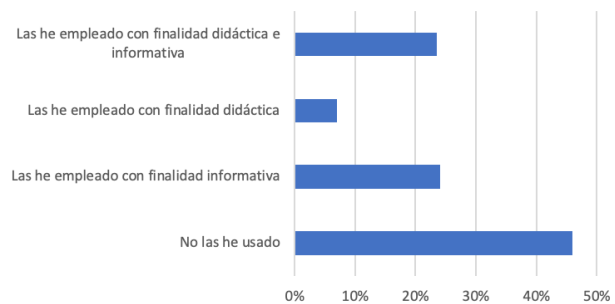
En lo que respecta a la preocupación por la privacidad, las respuestas son todavía más contundentes que en el caso del alumnado en la percepción de los peligros que implican las redes sociales.



**¿Ha empleado redes sociales en el ámbito educativo, ya sea con finalidad informativa o como recurso didáctico?**

Gráfico 31

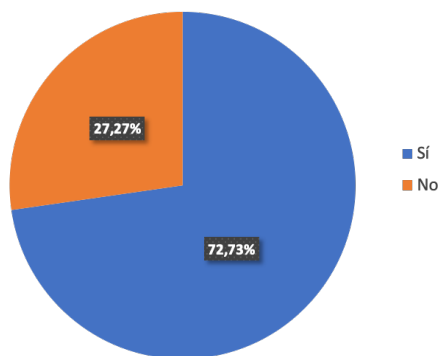
La mayor parte de los docentes había empleado en alguna ocasión las redes sociales en el ámbito educativo, ya sea con finalidad informativa, didáctica o ambas. Aun así, un 45 % no las había empleado nunca.



**¿Piensa que las redes sociales pueden ayudar en la concienciación en valores como la multiculturalidad entre el alumnado?**

Gráfico 32

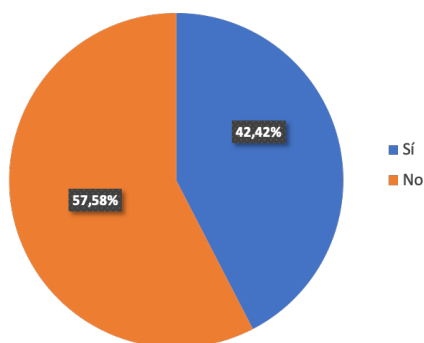
Era una cuestión que quería conocer del profesorado. Por una parte, se trata de portales que conectan al mundo entero con sus culturas; por otro lado, también se emplean de forma reiterada para canalizar mensajes de odio. La mayor parte del profesorado pensó que sí ayudaba en la adquisición de valores como la multiculturalidad, lo que concuerda con otros estudios realizados anteriormente, como el de Rodríguez-Izquierdo (2015, pp. 309-329), que señala: «Según la opinión de los profesores, el potencial de las TIC para el desarrollo de la competencia intercultural es muy importante, hasta el punto de sostener que los estereotipos pueden ser superados gracias al acceso a la información que aporta Internet (Media = 3,60) y que a través de las interacciones *online* los estudiantes alcanzan mayor conciencia de sus prejuicios y de sus propios valores culturales (Media = 3,14)».



### ¿Ha sabido de algún caso de bullying en redes sociales entre sus alumnos y alumnas o en el instituto?

Gráfico 33

Siempre es un tema delicado para responder en una encuesta. Los datos son similares a los proporcionados por el alumnado y destaca que una importante cantidad de profesores conocen casos de este tipo.



## 7. Conclusiones

A lo largo de este artículo he expuesto las posibles aplicaciones de las redes sociales adaptadas al contexto educativo como herramientas docentes.

Los datos corroboran que las redes sociales son una realidad entre los destinatarios y destinatarias de los docentes, que no son otros que el alumnado. Por tanto, se nos presenta la disyuntiva de obviarlas excluyéndolas del contexto educativo e incluso prohibiendo los dispositivos móviles en los centros educativos, o bien la de que el profesorado se adapte, conozca estas aplicaciones con sus ventajas y desventajas, las posibilidades y peligros, para concienciar y educar al alumnado en una utilización responsable y eficaz, e incluso incorporarlas al proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de ejercicios.

Las posibilidades son ingentes y con un enfoque adecuado tanto los recursos TIC como, concretamente, las app y las redes sociales pueden ayudar en la atención a la diversidad, ya que el alumnado

actual se caracteriza por ser nativo digital, independientemente de las limitaciones económicas y sociales, ya que este tipo de dispositivos son cada vez más accesibles tanto para las familias como para los centros educativos.

Como he señalado, las posibilidades son inmensas, pero también lo son los peligros. La postverdad se está abriendo paso en nuestro mundo y este tipo de aplicaciones se convierten en un caladero de mentiras, falsedades e ideas que llegan a fomentar el odio. La sociedad y, por tanto, la educación no deben permanecer ajenas a esto y, de una manera mucho más acentuada, al uso concreto que les puede dar el propio alumnado. El *ciberbullying* es una nueva forma de acoso que, sin darse dentro del aula, afecta de lleno a la educación; magnifica los problemas, porque la víctima queda expuesta a una comunidad más grande, lo que genera una mayor sensación de desprotección ante esa violencia. Es necesario buscar mecanismos tanto en la legislación como en los ROF de los institutos.

## Fuentes y bibliografía

- Alejandro Marco, José Luis (coor.) (2011): *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2010*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Avilés Martínez, José María (2018): *Educación en las redes sociales. Programa preventivo PRIRES*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Ballesteros, Benjamín (coor.), Santiago Pérez de Viñaspre, Diana Díaz y Elena Toledano (2018): *III Estudio sobre acoso escolar y ciberbullying según los afectados. Informe del Teléfono ANAR*. Fundación Anar y Fundación Mutua Madrileña. Recuperado de <https://goo.gl/xAB3Xd>
- Cabero Alemara, Julio; Córdoba Pérez, Margarita; y Fernández Batanero, José María (coords.) (2007): *Las TIC para la igualdad. Nuevas tecnologías y atención a la diversidad*. Alcalá de Guadaíra: Editorial MAD, SL.
- Campos Martínez, José Antonio y García Castaño, Francisco Javier (dir.) (2016): *El uso de las TIC, dispositivos móviles y redes sociales en un aula de la educación secundaria obligatoria*. Granada: Universidad de Granada.
- Cobo Romani, Cristóbal y Pardo Kuklinski, Hugo (2007): *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios 'fast food'*. Barcelona/México DF: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic/Flacso México.
- Haro Ollé, Juan José de (2010): *Manual imprescindible de redes sociales para la educación*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Marín Díaz, Verónica (coor.) (2012): *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis.
- Palomares Ruiz, Ascensión (2004): *Profesorado y educación para la diversidad en el siglo XXI*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.



- Pontes Pedrajas, Alfonso (coor.) (2008): *Aspectos generales de la formación psicopedagógica del profesorado de educación secundaria*. Universidad de Córdoba.
- Vivancos, J. (2008): *Tratamiento de información y competencia digital*. Madrid: Alianza.
- VV. AA. (2000): *Videojuegos en el aula, jugar y aprender*. Cuadernos de Pedagogía, mayo.

### Artículos de revista

- Ballesteros, Barrado, B. (2017): «Teléfono ANAR: la herramienta de prevención, detección e intervención frente al acoso escolar y el *ciberbullying* en España», en *Revista de Estudios de Juventud*, 115, marzo. Recuperado de <https://goo.gl/V73q1u>
- Iglesias García, M. y González Díaz, C. (2014): «Facebook como herramienta educativa en el contexto universitario», en *Historia y Comunicación Social*. Volumen 19, enero, pp. 379-391.
- López Ravientos, C. (2016): «El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games», en *Apertura*. Volumen 8 (1), pp. 136-151.
- Morales, E. (2009): «El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y teoría de la comunicación», en *Diálogos de la Comunicación*. Número 78, enero-julio. Recuperado de [goo.gl/PFrUiK](http://goo.gl/PFrUiK)
- Rodríguez-Hoyos, C. y João Gomes, M. (2013): «Videojuegos y educación. Una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional», en *Profesorado*, 17 (2), pp. 479-494.
- Rodríguez-Izquierdo, R. M. (2015): «Las TIC como ecosistema para la construcción de la competencia intercultural», en *Profesorado*, 19 (1), pp. 309-329.
- VV. AA. (2010): ¿Cómo hacer de Facebook una herramienta educativa? Recuperado de <https://goo.gl/d4ZGpb>

### Webgrafía

- ECN (2018): *Instagram en números: algunas cifras de esta red social [infografías]*. Recuperado de <https://goo.gl/QJvo88>
- Ecodiario.es (2017): *Las pizarras no eran verdes por casualidad*. Recuperado de <https://goo.gl/apUjSC>
- ElPaís.com (2017): *La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental*. Recuperado de <https://goo.gl/AAub6n>
- ElPaís.com. (2018): *Instagram es la red social que más usuarios gana en 2018*. Recuperado de <https://goo.gl/mVewaE>
- EmergingEdTech(2013): *Picture This: 5 Ways Teachers Can Use Instagram in the Classroom*. Recuperado de <https://goo.gl/2ZZkPS>
- Genbeta (2012): *12 métodos para aprovechar Twitter en la educación*. Recuperado de <https://goo.gl/wXJymJ>
- InspiraTICs (fecha no incluida): *¿El móvil en el aula? Ideas, ventajas, retos y posibilidades*. Recuperado de <https://goo.gl/Jkzf3K>
- Marketing4Ecommerce (2017): *Historia de las app store: cómo han evolucionado las tiendas de iOS y Android*. Recuperado de <https://goo.gl/EEKthL>
- Ministerio de Educación y Ciencia (2017): *Estadística de Estudiantes Universitarios (EEU)*. Recuperado de <http://cort.as/-SHJ1>
- Slideshare (2018): *Digital in 2018: Q3 Global Digital Stats-hot*. Recuperado de <https://goo.gl/TLk7WP>