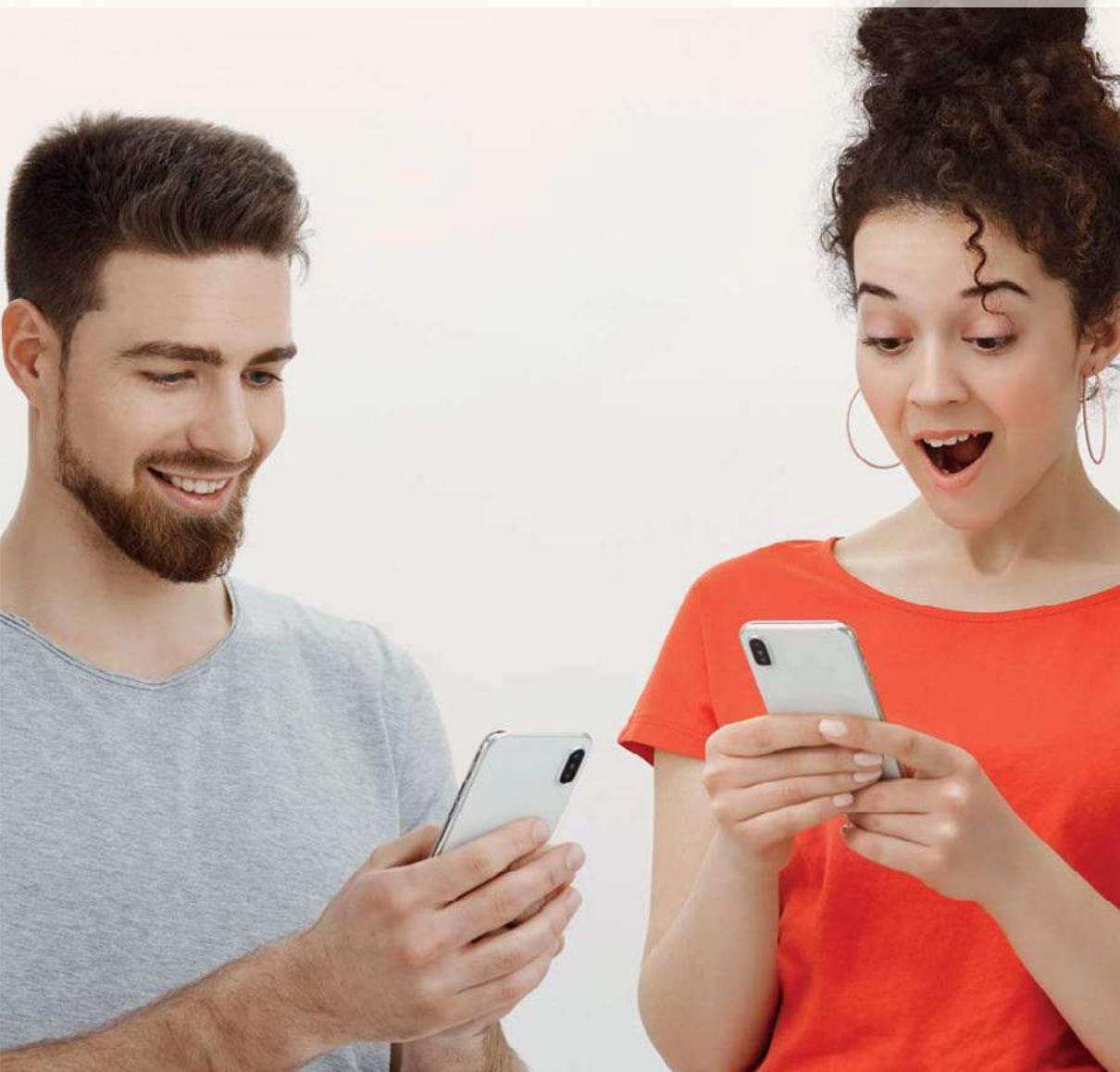


Jóvenes y Redes Sociales.

Uso emergente en la enseñanza-aprendizaje
de frente a la pandemia por Covid 19



María Esmeralda Correa Cortez / Marisol Luna Rizo / Edson Eduardo García Pérez



Cátedra de
la Juventud

MTA

MAESTRÍA EN
TECNOLOGÍAS PARA EL
APRENDIZAJE

**Jóvenes y Redes Sociales:
uso emergente en la enseñanza
aprendizaje de frente a la pandemia
por Covid 19**

María Esmeralda Correa Cortéz
Marisol Luna Rizo
Edson Eduardo García Pérez

Jóvenes y Redes Sociales: uso emergente en la enseñanza aprendizaje de frente a la pandemia por Covid 19

Autores:

María Esmeralda Correa Cortéz

Marisol Luna Rizo

Edson Eduardo García Pérez

Publicación digital: descarga y online; detalle de formato: EPUB

Primera edición

D. R. Copyright 2021

ISBN: **978-84-18471-53-7**

Esta obra ha sido dictaminada por pares a doble ciego

Edición y corrección: Astra Ediciones, S. A. de C. V.

Se prohíbe la reproducción, el registro o la transmisión parcial o total de esta obra por cualquier sistema de recuperación de información, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, por fotocopia o cualquier otro existente o por existir, sin el permiso previo por escrito del titular de los Derechos de Autor.

Contenido

Presentación	5
Introducción	6
Capítulo I. Aspectos contextuales	10
Capítulo II. Aspectos teóricos de la investigación sobre el concepto de juventud.....	17
Redes sociales	20
TikTok.....	23
Formación de los docentes	32
Capítulo III. Metodología	35
Metodología mixta en los estudios de internet.....	36
Delimitación y alcances	37
Procedimiento de obtención de datos.....	37
Etnografía de la virtualidad.....	41
Características generales de la muestra para el primer cuestionario	43
Características generales de la muestra para el segundo cuestionario	45
Procesamiento de los datos	46
Capítulo IV. Resultados	48
Usos de tecnología en jóvenes universitarios	49
Cambios y continuidades en la pandemia por COVID-19	55
TikTok instrumento de la enseñanza	62
Resultados etnográficos TikTok como herramienta educativa.....	65
Discusión	73
Percepción emocional durante la pandemia.....	74
TikTok.....	75
Conclusiones	76
Anexos.....	77
Anexo 1	78
Anexo 2	98
Anexo 3.....	99
Anexo 4.....	100
Bibliografía	101
Acerca de los autores	109

Presentación

El libro que tiene en sus manos es un acercamiento al mundo de los jóvenes y los consumos digitales, es producto de un trabajo más amplio que busca conocer las implicaciones educativas del uso de plataformas virtuales para el entretenimiento en la práctica educativa.

En él encontrará una serie de investigaciones que se fueron esbozando una a una, para dar forma a una propuesta de trabajo. También verá reflejado un periodo social emergente que modificó la práctica investigativa y la adaptó a un espacio social aislado obligando a los investigadores a hacer uso de redes sociales para llevar a cabo la investigación. En la discusión encontrará autores modernos que ayudan a contrastar nuestros resultados con otras realidades sociales.

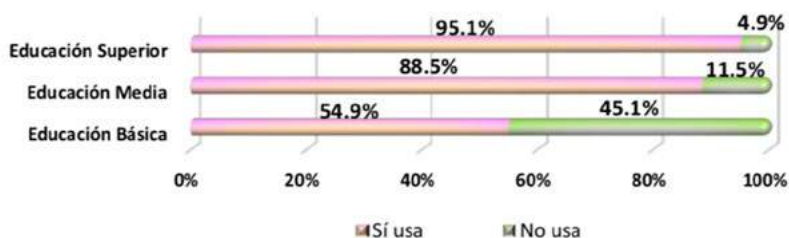
Introducción

Según los datos que se presentan en el Comunicado de Prensa del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), (2019); de los resultados de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y uso de Tecnología de la Información en los Hogares, en 2019 el 70.1 % de la población de seis años o más en México cuenta con servicio de Internet; 20.1 millones de hogares que equivale al 56.4 % del total nacional disponen de conexión a Internet y los principales usos de la instalación de las aplicaciones móviles (Apps), que se distribuyen de la siguiente manera: mensajería instantánea 86.4 %, acceder a las redes sociales 80.8 % y acceder a contenido de audio y video un 69.6 % solo por mencionar los que tienen el mayor porcentaje de usuarios de celular inteligente (*smartphone* en idioma inglés), esto representa un avance en la conectividad de las personas para fines laborales, educación y/o sociales.

Por su parte, existe una diferencia entre el porcentaje de usuario por la zona geográfica y grupo de edad de acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares; para el año 2019, existe un 47.7 % de usuarios en zona rurales, en comparación del 76.6 % en zona urbana (EDUTIH, 2019); los bajos porcentajes de acceso manifiestan la desigualdad social, cultural y educativa para los sectores vulnerables del país, quienes son los que no pueden acceder al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como estrategias para el fomento y desarrollo del aprendizaje.

La siguiente Figura 1, muestra los porcentajes de usuarios en México con base a su nivel de escolaridad:

Figura 1. Porcentajes de Uso de Internet en Usuarios por Nivel de Escolaridad.



Nota. Representación grafica del uso del internet en niveles de educación básica, media y superior. Los datos son proporcionados por el INEGI (2019)

Se puede observar que la cobertura del uso del internet para fines educativos, tiene un alto porcentaje por parte de los estudiantes de educación media;

más adelante indagaremos cuál es la principal implementación del internet por este nivel. Es importante destacar que los estudiantes de educación básica son menores de edad, por tales motivos pueden tener restricciones en el uso del internet en sus hogares.

Otro dato que se considera relevante conforme a la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), es que durante el 2019, el uso de internet destacó que el 91.5 % su principal uso es el entretenimiento y el 90.7 % para obtener información. El 83.8 manifestó utilizarlo para educación y capacitación (ENDUTIH, 2019).

En comparación con los datos presentados con la cobertura y uso del internet, destaca la disposición de dispositivos móviles, el 75.1 % de la población indicó ser usuario de teléfono celular (habilitado para hacer y recibir llamadas o mensajes). De ellos, un 88.1 % cuenta con al menos un celular “Smartphone” (teléfono inteligente). Siendo que el 90.6 % de los usuarios se conecta utilizando la conexión fija inalámbrica (Wifi) (ENDUTIH, 2019); pero este porcentaje se va incrementando día con día a partir de los cambios sociales y comunicativos entre las personas.

Con la información anterior se ve el crecimiento del uso del teléfono inteligente como medio de comunicación y socialización de contenidos; así como el crecimiento del internet y la conceptualización de las redes sociales como lo menciona el sociólogo Duncan las personas mantenemos un vínculo directo, más o menos permanente con alrededor, de 100 personas, las cuales se van restando o sumando a lo largo de nuestras vidas (Watts, 2003); que han venido trasformando la forma de comunicarse y socializar mediante las diferentes plataformas como son: Facebook, Twitter, TikTok, Instragram...

Nosotros, consideramos retomar la red social que ha tenido el mayor crecimiento en estos tiempos de la Pandemia –COVID-19–, lo que es TikTok; es una red social que involucra el uso de recursos audiovisuales de poca duración como medio para promover interacciones entre su comunidad de usuarios. En los últimos años, esta aplicación ha presentado un desarrollo exponencial con base al número de descargas y nuevos usuarios que se unen a ella, con el fin de crear nuevo contenido, colaborar e interactuar con los demás.

Esta propuesta evalúa la implementación de la red social de TikTok, como plataforma digital en el uso de temas y contenidos de aprendizaje cuyo propósito es adaptar material mediante recursos audiovisuales para apoyar la formación de las personas en situaciones de contingencia COVID-19. Dentro de los aspectos que se consideran se encuentran las formas de enseñanza como: estrategia que se implementa para resumir y presentar la información, ejercicios prácticos, lecturas, demostración, conferencias, con el fin de comprender el proceso de aprendizaje de nuevos conocimientos y habilidades.

El contexto de este tema de investigación, está enmarcado en la situación actual mundial de pandemia, por el nuevo coronavirus COVID-19 y la manera en que afecta a la sociedad en los procesos personales de aprendizaje; tomando en cuenta los diversos estilos de vida de antes. En este punto, mostrarán los resultados de una investigación con universitarios sobre el uso de tecnologías; durante la emergencia sanitaria.

La investigación se centró, por un lado, en el uso general que los jóvenes hacen de las tecnologías y, por otro, en la evaluación que un grupo de docentes realiza a la plataforma TikTok, como herramienta para la enseñanza. TikTok se caracteriza por disponer de videos con una duración de entre 15 y 60 segundos, además de contar con una herramienta de edición de contenido de video de una forma muy sencilla; dando la libertad, al usuario, de poder expresar lo que desee mediante palabras, movimientos corporales, emoticonos o efectos que la plataforma dispone. Además de poseer una interfaz muy simple, que permite una interacción profunda que produce reacciones y una forma de entretenimiento con los recursos audiovisuales presentados.

Una de las áreas más afectada por la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19, fue la educativa; niños y jóvenes dejaron de asistir a las instituciones educativas para continuar con su aprendizaje presencial.

De acuerdo con un reporte del Tecnológico de Monterrey, los investigadores asociados Marco A. Fernández de la Escuela de Gobierno, Daniel Hernández y Rosario Nolasco de la Iniciativa de Educación del TEC, Roberto de la Rosa y Laura N. Herrera, realizaron un análisis de las repercusiones que vendrán después del cierre de las instituciones educativas. Destacan que la mayoría de los planteles no están preparados para impartir una educación a distancia. También es de suma importancia señalar la falta de preparación del docente, su formación no es la ideal para que sean capaces de adaptar los materiales que contemplan su clase y puedan brindar una enseñanza de manera remota. Es hasta que se presenta una situación como esta, cuando observamos la deficiente preparación con la que se cuenta en el sistema educativo, haciendo imposible continuar aprendiendo (Ruiz, 2020).

El primer capítulo muestra el contexto desde el cual se comienza a escribir el presente libro, se retoman principalmente datos de la situación educativa durante la pandemia por COVID-19, se ofrecen datos en lo internacional, nacional y estatal.

El segundo capítulo profundiza en los fundamentos teóricos que dan luz a la comprensión de los datos empíricos, se inicia describiendo lo que es el concepto de juventud, después se habla de las redes sociales y su evolución, de la plataforma TikTok y el estado en que se encuentra la literatura en este momento y la capacitación docente.

En el tercer capítulo se esboza, en la metodología, el camino que se recorrió para la obtención y análisis de los datos empíricos. Se recurrió a la metodología

mixta, ya que los datos que se buscaban fueron diversos; en un primer momento, se realizó una encuesta a universitarios para conocer sus consumos digitales, a partir del conocimiento que hacen de la virtualidad, es que fundamentamos la propuesta de trabajo didáctico aquí plasmada.

La segunda parte de la metodología, consistió en conocer los cambios emocionales y, en la rutina diaria y educativa que tuvieron los jóvenes a partir del confinamiento por la pandemia de COVID-19; para la recuperación de estos datos se realizó una encuesta a modo que nos arrojó datos diagnósticos.

En un tercer momento metodológico, se llevó a cabo la evaluación de la plataforma TikTok como herramienta pedagógica; para el caso se intervino con un curso de actualización a un grupo de docentes, que al término del curso, evaluaron la herramienta; los resultados de dicha evaluación son presentados para justificar la propuesta. Con la etnografía de la virtualidad se recuperaron cuentas de usuarios de TikTok que suben material con contenido académico.

El último capítulo corresponde a la discusión de los resultados, ahí se contrasta a través de estudios de los últimos cinco años nuestros resultados con los avances teóricos sobre el tema el capítulo se organiza respetando la misma secuencia metodológica: estudio prepandemia, estudio durante la pandemia, intervención docente y propuesta. Finalmente, se concluye con una propuesta de trabajo.

Capítulo



Aspectos contextuales

Los efectos de la pandemia, a un año que se tuvo noticias del primer afectado, ya han sido cuantificados por diversas instituciones, dichos efectos se perciben en todos los niveles, es decir, global, nacional y estatal.

Estos efectos se produjeron de diferente manera en cada país, dependiendo de las medidas de prevención establecidas en cada uno de ellos. En el informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés) (2020 a), esta situación de contingencia que se vive en el mundo por COVID-19, traerá consigo una serie de efectos negativos y muchos de ellos impactarán en el ámbito educativo con el cierre de las instituciones educativas.

La interrupción en el aprendizaje es uno de estos aspectos que se ven afectados por la contingencia sanitaria debido a que privará a los estudiantes de las oportunidades de seguir formándose. Según el informe “El impacto del Coronavirus COVID-19 en la Educación” de la UNESCO (2020 b), el cierre temporal de las instituciones educativas al día 20 de abril ha afectado a más del 91.3 % de la población estudiantil mundial, es decir, 1, 575, 270, 054 millones de niños y jóvenes en 119 países. Además, se estima que casi 69.2 millones de profesores se han visto afectados. Cifras que han ido aumentando debido a la distinta prolongación que se presenta en cada país de un nuevo regreso a clases. Estos inconvenientes afectan más cuando se trata de alumnos vulnerables, los cuales cuentan con un acceso muy limitado a recursos como: internet, equipo de cómputo, televisión o dispositivo móvil.

La dificultad de acceder al aprendizaje digital puede presentarse por la falta de conexión con las tecnologías, no tener acceso a internet o dispositivos tecnológicos son algunos de los posibles obstáculos que llegan a presentarse. Según el World Economic Forum (2020), solo el 60 % de la población mundial cuenta con acceso a la red. Lo cual dificulta a las instituciones establecer medidas relacionadas a este recurso para solucionar provisionalmente esta crisis. Es el caso del sistema educativo mexicano, en donde la implementación del aprendizaje en línea fue en su mayoría en colegios privados o facultades universitarias, dejando de lado el sector público. Existiendo una brecha digital cada vez más grande evitando que los estudiantes sin recursos necesarios puedan continuar con su aprendizaje (Tam, El-Azar, 2020).

En el reporte de la UNESCO (2020 c), la mitad de los alumnos afectados que no pueden asistir a la escuela, no cuentan con una computadora para continuar con su aprendizaje, y el 43 % no tienen conexión a internet en sus casas; limi-

tantes que provocan que se atrasen en el curso y solo un porcentaje pueda lograr concluir con el contenido del programa establecido. En los países de bajos recursos como en el continente africano, estos números aumentan considerablemente, teniendo un 89 % de los estudiantes sin un equipo de cómputo en sus hogares y un 82 % sin acceso a internet.

Figura 2. Digitalización Global. Accesibilidad de servicios y dispositivos.



Nota. Los datos son obtenidos y adaptados de *We Are Social* y *Hootsuite* (2020)

De acuerdo con la Figura 2, los datos estadísticos del reporte de *We Are Social* y *Hootsuite* (2020), un 59 % (4.54 billones) de la población mundial de edades entre 16 y 64 años tiene acceso a internet, un aumento del 7 por ciento (298 millones de nuevos usuarios) en comparación con enero de 2019. El 76 % cuenta con *laptop* o PC y un 92 % tiene un dispositivo móvil, más de 5.19,000 millones de personas ahora usan teléfono celular.

La sociedad cada vez más se ve envuelta en el mundo digital, haciendo uso de diferentes dispositivos tecnológicos que apoyen en su vida diaria. Sin embargo, no todos cuentan con las oportunidades de poder adquirir un aparato o servicio como estos; lo cual, es una limitante para algunas tareas que actualmente pueden desarrollarse a través de ellos. Tal es el caso de la educación a distancia, que los especialistas la definen como la enseñanza y aprendizaje planificado; la enseñanza ocurre en un lugar diferente al del aprendizaje, requiere de la comunicación a través de las tecnologías y de la organización institucional especial (Juca, 2016); el sistema que se propone para aprender, requiere de estos recursos para continuar formándose, dependiendo, tanto de la infraestructura de las instituciones

educativas como de los medios que el docente y el alumno dispongan. Sin duda es una cuestión que exige un análisis a fondo, que contemple las brechas digitales existentes en la sociedad para generar un sistema educativo accesible para todos.

En la nación el panorama no es mejor, según el reporte del Consejo Nacional de Autoridades Educativas (CONAEDU), quien integra a las Secretarías de Educación Estatales en México, y el titular de la Secretaría de Educación Pública (SEP), Esteban Moctezuma, las clases presenciales fueron canceladas y los alumnos no asisten a la escuela desde el 20 de marzo, se preveía regresar a clases el día 20 de abril, sin embargo, el tiempo se ha ido prolongando cada vez más ya que la situación ha estado cambiando. Afectando a un total de 36,635,000 alumnos del sistema educativo nacional, de los cuales son 25,493,000 estudiantes de educación básica, 5,239,000 alumnos de educación media superior, de educación superior son 3,943, 544 estudiantes y 1,958,000 alumnos de educación para el trabajo de instituciones públicas y privadas (Miranda, 2020).

En cuanto a los docentes, se trata de 2,100,000 maestros que tendrán que cancelar la enseñanza presencial por un tiempo indefinido. Son 1,224,000 maestras y maestros que pertenecen a educación básica (Miranda, 2020).

Las propuestas de instituciones educativas para seguir enseñando y aprendiendo durante la contingencia sanitaria COVID-19, son mediante programas en línea que puedan brindar una interacción entre profesores, padres y alumnos, para presentar información, recursos y actividades que reemplacen la educación presencial temporalmente. Estas ideas recaen en el momento que no se cuentan con los recursos necesarios para su desarrollo. Es así que algunos de ellos se vuelven vulnerables ante estos proyectos de continuidad del aprendizaje. Enseguida se muestra la Figura 3 con los datos que se presentan en México del acceso a los servicios y tendencias tecnológicas:

Figura 3. Digitalización Nacional. Accesibilidad de servicios y dispositivos.



Nota. Los datos son obtenidos y adaptado de INEGI (2020).

En México, conforme al reporte del INEGI (2020), en colaboración con la Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT) y el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), hay 80.6 millones de usuarios de internet 63.9 %, cifra compuesta por el 76.6 % de la población urbana y un 47.7 % de la población en zona rural. El 43 % de la población de seis años o más es usuaria de computadora, es decir, 49.4 millones, siendo una menor proporción al 2018 por dos puntos porcentuales. Un 92.5 % de los hogares cuenta con al menos un televisor. En cuanto a la disponibilidad de dispositivos móviles, ENDUTIH en el 2019, estimó que el país cuenta con 86.5 millones de usuarios, un 75.1 % de la población de seis años o más (INEGI, 2020).

El cierre de las escuelas definitivamente trae consigo consecuencias que afectan a gran parte de la sociedad. No todos los niños y jóvenes tienen las facilidades de conectarse a internet, recurso indispensable para tomar cursos, clases, consultar información, todo en línea. Esto, no solo altera en el ámbito educativo, sino también en la salud, descontrolando la alimentación de muchos de los estudiantes. Habría que pensar y plantear medidas que apoyen en cada área y aspecto que conforma la educación que recibían. Ser capaces de responder ante los problemas que se presenten, tratando de controlar y encontrar solución.

Por otro lado, en el estado de Jalisco, las clases fueron suspendidas por la contingencia sanitaria (COVID-19) en planteles públicos y privados de Educación Básica, Media Superior y Superior a cargo del Gobierno del Estado a partir del día 17 de marzo, siendo el primer estado a nivel Nacional en hacerlo. Aun así,

se debían tomar otras medidas para suplir la falta de clases presenciales, por lo que surgieron nuevas formas de apoyar la educación. La Secretaría de Educación de Jalisco (SEJ), señaló que no habrá pérdida, ni repetición de cursos teniendo previstas acciones que ayuden a concluir el programa académico (Ramírez, 2020).

La SEJ informó que son 14,259 instituciones educativas las que pararán labores, situación que afecta a 1,924,374 estudiantes que estarán en casa sin clases. Mientras que 101,883 docentes y personal administrativo, directivo y de apoyo que no tenían síntomas del COVID-19, se presentaron los días 17 al 20 de marzo para trabajar en estrategias de prevención y seguimiento a las actividades escolares durante la emergencia sanitaria (SEJ, 2020).

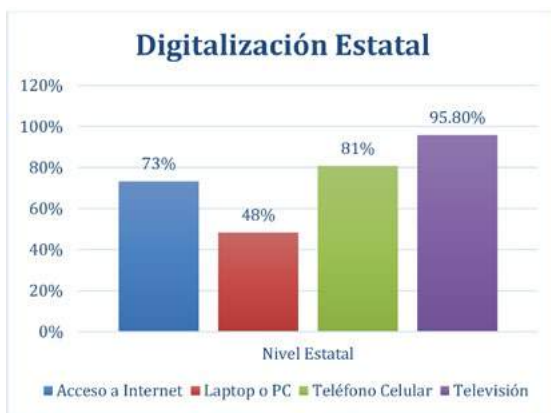
En cuanto la SEJ, estima que alrededor de 160,000 estudiantes de nivel superior, trabajarán desde sus casas (SEJ, 2020). En el estado, el 13 de marzo, el Gobierno del Estado de Jalisco, señaló que las Universidades que están listas para iniciar con una educación a distancia a partir del 23 de marzo de 2020 son las siguientes: Tecnológico de Monterrey, Universidad Panamericana, UNIVA, Universidad de Guadalajara (UDG), Universidad Marista, Centro Universitario UNE, la Universidad de Avanzada UNIAT y la Universidad Autónoma de Guadalajara (Alfaro, 2020).

Mientras que las instituciones de educación superior: Universidad Valle de México, el Instituto Mario Molina, Universidad Tecnológica de Jalisco, la Universidad Cuauhtémoc y la Universidad Tecnológica de la Zona Metropolitana de Guadalajara, determinaron que a partir del 17 de marzo iniciará su periodo vacacional para empezar a prepararse virtualmente y continuar con clases regresando de vacaciones (Alfaro, 2020).

En el estado las instituciones educativas de nivel superior tomaron medidas diferentes ante la contingencia sanitaria COVID-19. Es importante señalar que la educación virtual fue seleccionada para continuar con el aprendizaje de los estudiantes durante el tiempo de cierre de las Universidades.

Uno de los planes de la SEJ para enfrentar esta situación y que los alumnos perciban nuevos conocimientos, es implantar una educación en línea mediante las plataformas de las instituciones educativas y las tendencias digitales. Ante estas posibles propuestas, se generan ciertas limitantes por el acceso a los recursos tecnológicos en la población. En la Figura 4 se presentan los datos estadísticos de la digitalización en el estado de Jalisco:

Figura 4. Digitalización Estatal. Accesibilidad de servicios y dispositivos.



Nota. Los datos son obtenidos y adaptados de ENDUTIH (2018) (2019).

La conectividad en Jalisco es una de las más altas en la nación en el reporte de ENDUTIH, los usuarios de internet en el estado son 5,432,400, que representan el 73.2 % de la población de seis años o más en ese año, un 80.7 % de la población estatal de seis años o más disponen de un teléfono celular, en cuanto a usuarios de computadora son 3,583,664 de seis años o más, equivalentes al 48.3 % de la población en ese rango de edad (ENDUTIH, 2019). En Jalisco, el 95.8 % de los hogares cuentan con televisión, del cual un 21 % con televisor analógico, 51.9 % solo digital y 26.3 % ambos (ENDUTIH, 2018).

Para generar una educación a distancia efectiva en los diversos niveles de estudio, es indispensable generar una valoración de los recursos disponibles para cada persona o familia de la población. Una vez de haber consultado, es necesario plantear propuestas que apoyen tanto a las personas que tengan las herramientas necesarias como a las que no, y así la enseñanza y aprendizaje pueda abarcar a un mayor número de estudiantes sin limitar la apropiación de nuevos conocimientos.

Capítulo **II**

**Aspectos teóricos de la investigación
sobre el concepto de juventud**

La percepción de jóvenes tiene su marco de análisis limitado por cuestiones sociohistóricas; así, es común que en algunas sociedades se hable de juventud con relación a los papeles sociales que desempeñan los sujetos.

Comúnmente los jóvenes han sido definidos desde la visión etaria e identificados desde la concepción biológica del crecimiento y desarrollo del ser humano. Los cambios físicos fueron identificados como un símbolo de terminación de la niñez e inicio de la juventud. Con todo, aun cuando biológicamente se intentaba definir y agrupar a todos los seres humanos a partir de un hecho biológico, no se logró delimitar a este grupo social; este hecho fue evidenciado toda vez que en determinadas sociedades la categoría de joven se otorgaba a grupos de distintas edades cronológicas, fue así como de la delimitación biológica se dio paso a la etaria y se institucionalizó y legisló en torno al joven desde la edad.

Del mismo modo, cada país o comunidad define en su legislación la edad en que este sector social será beneficiario de derechos y obligaciones civiles. La visión etaria y biológica, definen al joven como entidad inmóvil, permanente y homogénea. Sin embargo, socialmente las significaciones que se elaboran alrededor de los jóvenes van más allá de lo biológico o cronológico y las sociedades se encuentran inmersas en la dinámica dual de lo jurídico y lo social. Por un lado, la sociedad asigna el estatus de joven en función de determinados caracteres; y por otro, aun cuando los jóvenes no cumplan con dichos caracteres, legalmente son vistos y tratados como jóvenes. De esta forma, como bien argumenta Margulis (2001, p. 41).

La significación de “Juventud” se revela como sumamente compleja, proclive a las ambigüedades y simplificaciones. “Juventud” convoca a un marco de significaciones superpuestas, elaboradas históricamente, que refleja en el proceso social de construcción de su sentido la complicada trama de situaciones sociales, actores y escenarios que dan cuenta de un sujeto difícil de aprender. La noción de juventud, en la medida en que remite a un colectivo extremadamente susceptible a los cambios históricos, a sectores siempre nuevos, siempre cambiantes, a una condición que atraviesa géneros, etnias y capas sociales, no puede ser definida con un enfoque positivista, como si fuera una entidad acabada y preparada para ser considerada foco objetivo de una relación de conocimiento. Por lo contrario, “juventud” como concepto útil, debe contener entre sus capas de sentido las condiciones históricas que determinan su especificidad en cuanto objeto de estudio.

De esta manera, y siguiendo a Margulis, los jóvenes forman parte de un sistema de significaciones sociales, caracterizados y pensados institucional y social-

mente desde diversos códigos culturales; lo biológico y lo etario, no constituyen más que algunas de las condiciones que una sociedad les otorga a los jóvenes.

Cada grupo en una sociedad participa de diferentes códigos culturales. Del mismo modo, los jóvenes son definidos de múltiples maneras; ya que las formas de vivir en la juventud, también son diversas en cada grupo social y, las prácticas de este sector están mediadas por la religión, la clase social y el género, constituyendo un sector heterogéneo.

Desde otra perspectiva, al joven se le comienza a definir por los procesos de transición desde su niñez y hasta la edad adulta. Los roles sociales de los jóvenes marcaban la pauta o no para considerársele de tal manera; sin embargo, Ballardini (2000, p. 15) sostiene que “los jóvenes actuales con suerte desarrollan alguna de las transiciones mientras están haciendo permanencias en las demás esferas. Hay quienes hablan de juventud forzada, incluso porque muchos jóvenes no pueden salir de estos espacios que antes eran de transición”. En gran medida, las crisis económicas y la falta de espacios de preparación académica han contribuido para que los jóvenes vivan de múltiples formas sus procesos de transición; por ejemplo, un joven que tiene la necesidad de migrar porque en su lugar de origen no encontró oportunidades educativas, sigue dependiendo económicamente de sus padres aun cuando ya logró cierta autonomía, o la joven que siendo madre soltera debe vivir con sus padres por falta de un empleo para independizarse. Entonces, los espacios de transición no constituyen ya un elemento para identificar a los jóvenes.

En síntesis, se considera que no hay una forma de ser joven, sino múltiples formas que son influenciadas desigualmente en este grupo social por circunstancias familiares, económicas y sociales que interactúan en su vida formando subgrupos en función de su percepción de identidad; de la misma manera, las interacciones entre estos subgrupos presentan formas diversas.

La condición de lo juvenil se estructura a través de contextos culturales, sociales y políticos que dan sentido a los discursos de los jóvenes sobre sí mismos y sobre su participación social o sus interacciones familiares.

De acuerdo con Nateras (2004), los estudios de jóvenes en México se pueden situar en la década de los sesenta del siglo pasado. El análisis teórico que diversos investigadores realizan en torno a este “nuevo” grupo social tiene que ver, en mi perspectiva, con la capacidad de los jóvenes para delimitar sus fronteras como grupo respecto de los niños y adultos y, de algún modo, volverse visibles socialmente. Así, los significados fueron estructurados en relación a la época que les tocó vivir. En los años sesenta en el mundo se gestaban movimientos sociales que se identificaban con la participación de los jóvenes en estos, como es el caso de los *hippies*, la ideología socialista y la exigencia de paz mundial.

Estos acontecimientos marcaron definitivamente el rumbo que los jóvenes decidieran vivir como institucionalistas o contestatarios, estos últimos organizados en grupos anticapitalistas. Los movimientos sociales de jóvenes que cuestionaba al Estado en que vivían y el funcionamiento de los agentes socializadores como la familia, la escuela y la iglesia, que hicieron cada vez más evidentes en todas partes del mundo; jóvenes que abogaban por la no discriminación racial, por la igualdad de género fuera y dentro de las familias fueron cada vez mayores. En algunas ocasiones, sus signos de descontento se expresaban en su imagen: cabello largo en los hombres y el uso del pantalón en las mujeres, fueron ejemplo de ello.

Si coincidimos con Nateras (2004), en el sentido de que los jóvenes responden en alguna medida a lo que la sociedad espera de ellos y reconocemos que la significación, es relacional en el tiempo y en el espacio, podemos decir que los jóvenes de los años sesenta y los de hoy día estructuran diferentes formas de representarse. Los jóvenes de hoy se organizan y comunican en el chat, con el celular y crean verdaderos movimientos mundiales en torno a temas específicos. Los jóvenes de hoy, tienen problemas serios que enfrentan y que no tienen que ver con la estructura global; sino con su vida cotidiana; como conseguir un empleo para pagar el desayuno; competir contra cientos más, por un lugar en la universidad; cuidar el agua del planeta porque amenaza con dejarlos a la mitad de sus vidas. Los jóvenes de hoy son sabedores de los desórdenes creados por las generaciones que les anteceden, pero tampoco les cuestionan el poder; resuelven su vida desde sus espacios privados, donde el mundo es más confiable, manejable y estructurado.

Redes sociales

El concepto red ha sido retomado en diversas áreas de estudio, en sus inicios las investigaciones tecnológicas hacían referencia a la interconexión entre dos o más computadoras interconectadas entre sí, las máquinas permitían transmitir datos de una a otra. En sociología, la palabra red fue retomada principalmente para referirse a un grupo de personas que pueden incluir familia o amigos.

Hurtado (1993), refería a la “red familiar” para denotar a los amigos o familiares que ayudan o propician la mejora ocupacional de un individuo; como se observa, en ambos casos el término red define a un conjunto o a un grupo de algo o alguien, así fue como el término en Internet dejó de ser usado solo para referirse al ámbito tecnológico de interconexión de computadoras para dar paso a un concepto cibernológico.

Correa (2016) hace referencia a un grupo o a una estructura formada como producto de las relaciones entre grupo o individuos y las interacciones que entablan entre sí que se diferencia del resto de redes por el medio a través del cual interactúan los sujetos, es decir, los medios virtuales de socialización. El análisis de las redes sociales implica la esquematización de nodos individuales o grupales que intervienen en la configuración de procesos identitarios, culturales educativos, etcétera.

El estudio de las redes sociales, en la literatura, ha sido ampliamente estudiado en redes sociales tradicionales con interacciones cara a cara, sin embargo, las ciberredes presentan características diversas. Bustamante observa las siguientes características en las redes sociales:

Las personas en una red social al instalarse frente a sus pantallas de su computadora, normalmente, llegan a un espacio común, un lugar donde, identifican un territorio virtual de actividad con herramientas que les permite acceder a distintos espacios comunes que:

Los hace sentir en un lugar que, por característica de color, formas, sonidos, imágenes (fijas en movimiento) entrega un espacio emocional identificable con un toque personal y que los invita a participar identificando espacios de interés compartido.

De la misma forma, este territorio que deja de ser personal para convertirse en un sitio común de encuentro de intereses, permite actualizar palabras comunes para intercambiar y discutir, participar en el intercambio intelectual, llevar a cabo comercio, intercambio de conocimientos, compartir apoyo emocional, hacer planes, jugar, efectuar lluvias de ideas, chismes, riñas, encuentros con otros amigos potenciales (Bustamante, 2008, p. 12).

Bustamante, hace énfasis en un espacio común, en la web los jóvenes buscan espacios virtuales de encuentros que los definan como generación y los diferencie de una diversa, es decir, en la virtualidad los jóvenes discriminan entre una plataforma u otra y entre redes sociales. El mundo de la virtualidad dejó de ser intangible para el cuerpo, es vivido por la vista, por el oído, sus experiencias ganadas son reproducidas en el día a día.

Las redes virtuales son una parte importante en la vida de los jóvenes y constituyen una extensión en el espacio – tiempo para interactuar, a través de ellas pueden aceptar o rechazar grupos de amigos y consumos digitales.

Para Bustamante la red es “un espacio emocional identificable con un toque personal”, es decir, quien crea una red, refleja en su página parte de su identidad, el creador de una red incorpora en ella los elementos disponibles y a su alcance, así, selecciona las fotos que comparte, los videos, las frases, agrega y excluye

amigos, parientes, bloquea de algunos post a un grupo, define su “Close friend” o pequeño grupo de amigos con quien comparte ciertas historias y en general va formando una imagen propia a través de sus páginas virtuales.

De acuerdo con Bettetin & Colombo (1995) los sujetos en espacios virtuales se representan a sí mismos como “capaz de llevar consigo al conjunto de esferas en las que actúa cotidianamente: su hogar, la escuela, la oficina, la universidad, el entretenimiento, los negocios, etc.”, cabe preguntarse en qué medida los jóvenes crean dos imágenes de sí mismo una virtual y otra asentada.

En las redes sociales virtuales, el proceso de comunicación tradicional queda obsoleto; pues la comunicación se presenta más compleja que en las relaciones cara a cara, el proceso receptor-emisor-canal-mensaje, se muestran claramente; mientras que en los ambientes virtuales, la comunicación puede tener claro, o no, el emisor, ya que las plataformas de redes sociales, si son públicas, permiten que cualquier persona comente un post (artículo), foto o envíe mensaje al emisor.

La bidireccionalidad elemento importante en la comunicación cara a cara deja de ser importante en la virtualidad, si bien aún se presenta comunicación bidireccional es muy común que la direccionalidad sea fácilmente modificada por cualquier persona que participa de la red.

El debate en la literatura respecto de qué se expone en las redes ha estado centrado en si los sujetos expresan en la virtualidad solo aquello que es reflejo o evolución de las interacciones que llevan cara a cara Jones (1999) sostiene que las relaciones mediadas por la computadora son en realidad una forma diferente de las relaciones cara a cara. En esta misma línea de continuidad Hine (2000) argumenta que en la virtualidad los sujetos expresan sus sentimientos y emociones como una forma de expresión de la realidad que viven cotidianamente, desde esta línea los estudios de la virtualidad se colocan como un mecanismo idóneo para conocer la identidad de los jóvenes a través de las preferencias que los usuarios se manifiestan públicamente. Las plataformas, páginas, etc. serán percibidas como espacio de flujos Castell (2001) definidos por el autor como los grupos sociales donde los usuarios de internet dan vida a procesos simbólicos y comparten mensajes que crean ambientes cotidianos.

Se decía, que una línea de análisis de la virtualidad es percibirla en una continuidad horizontal con la vida cotidiana, en contraparte autores como Gómez (2002), han hablado de la dualidad en la que viven los jóvenes actualmente, dos mundos íntimamente relacionados e influenciados uno y el otro, dichos mundos el real y el virtual, desde los cuales nutre su actuar y donde las emociones que se generan en uno y en otro son bidireccionales, sin embargo, pueden mostrar dos caras de la misma moneda, en uno un joven extrovertido, amigable y liberal, y en

otro, un joven introvertido, asocial y conservador, por ejemplo; es decir, desde esta línea de análisis la virtualidad no refleja un continuo sino un contrario o al menos un diferente o la expresión de la otra mitad que constituye la identidad de una persona. Para Balaguer (2005), la comunicación en las redes sociales, es la creación de significados simbólicos que se constituyen en anclajes identitarios, este autor afirma que el ciberespacio debe ser visto como un lugar social y cultural practicado; es decir, la importancia del mismo se la otorga el significado que para los usuarios tienen sus redes ya que en estas es donde pueden relacionarse, crear, experimentar, conversar y en general identificarse con sus iguales.

El sociólogo y filósofo francés Emile Durkheim argumenta la necesidad de pertenencia en los grupos sociales que los fenómenos sociales surgen cuando los individuos que interactúan constituyen una realidad que ya no puede explicarse en términos de los atributos de los actores individuales (Durkheim citado en Lorenc, 2014), así como, con la implementación de las tecnologías en los procesos de socialización se replantea el concepto a llamarlo como “RED SOCIAL” que es la interacción de los grupos sociales con similitudes en intereses, preferencias y gustos para crear una comunidad de conocimiento, comunicación y aprendizaje.

Es la unión de un conjunto de personas que ejercen el papel de nodos de comunicación generando conexiones al compartir información. Estas interacciones se refuerzan al usar plataformas digitales, las cuales facilitan el contacto entre las comunidades, expandiendo información, articulando y creando nuevas formas de colaboración (TIC Colombia, 2014).

Obeso (2019) menciona que se trata de un conjunto de personas que se encuentran relacionadas entre sí, interactuando por diferentes temas que mantengan en común.

TikTok

TikTok se caracteriza por disponer de videos con una duración de entre 15 y 60 segundos, además de contar con una herramienta de edición de contenido y múltiples funciones que hacen posible una interacción con el material deseado, así como mantener comunicación por mensaje con otros usuarios (Mohsin, 2019). Spiegel dijo que esta red social podría superar a Instagram debido a que impulsa a los usuarios a desarrollar y demostrar nuevos talentos (Hamilton, 2020).

De acuerdo con Huffman, CEO de Reddit declaró que TikTok a pesar de ser una aplicación muy completa de contenido audiovisual, era una aplicación parásita que se encontraba espionando en todo momento al usuario, al manejar sus datos y recomienda no instalarla en sus dispositivos móviles (Hamilton, 2020).

Por otra parte, hay retos que se exponen en la plataforma que dejan una experiencia positiva al usuario, mientras que otros pueden llegar a ser peligrosos (Pérez, 2020).

TikTok es una aplicación que ayuda a crear contenido de video de una forma muy sencilla, dando la libertad al usuario de poder expresar lo que desee mediante palabras, movimientos corporales, emoticonos o efectos que la plataforma dispone. Además de poseer una interfaz muy simple que permite una interacción profunda que produce reacciones y una forma de entretenimiento con los recursos audiovisuales presentados. Es un hecho que la red social tiene mucho que mejorar aún, pero es una herramienta que puede ser útil para apoyar la formación del individuo.

En la Tabla 1 se muestran teóricos que han recomendado el uso de videos cortos en la educación:

Tabla 1. Contenidos con Teorías para el Aprendizaje.

Autor	Asignatura, área de conocimiento	Material y técnicas	Cuenta de usuario
Mateo, 2020	Matemáticas	Clásico, directo y con trucos sencillos. Propone ejercicios para posteriormente resolverlos. Contenido expuesto: auditivo y visual	@aprende.mates
	Geografía	Curiosidades, informaciones y mucha teoría. Plantea hipótesis para explicar. Complementa con emoticonos. Habla a detalle de la Geografía. Clásicos, sencillos, directos e interesantes. Contenido expuesto: visual y divulgativo.	@andresetege
	Historia, datos curiosos.	Conocimientos de historia con humor, filtros, música y textos. Técnicas de estudio. Divertida y llamativa. Dinamismo. Buena música y muchos de los recursos artísticos de TikTok. Dirigido a estudiantes de secundaria y bachillerato. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@elprofesorinquieta @soyefreen
	Lengua	Sencillos e interesantes. Se basa en la ortografía, pronombres, curiosidades y expresiones de lengua castellana. Contenido explicado mediante ejemplos, utilizando personajes ficticios o algún famoso. Un poco de humor. Contenido expuesto: mayormente auditivo.	@blogdelengua
	Inglés	Reforzar conocimiento. Contemplando los errores más comunes de las personas, para darles solución. Contenido expuesto: auditivo y visual.	@andreaaholm.es
Organización Mundial de la Salud (OMS) (2020)	Salud	Informativo, recomendaciones. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@who
Refojos, 2020	Retos o Challenges, canal óptimo para llegar a millennials y centennials.	Informativo, entretenimiento, prevención, ejercicio, diversión. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@elrolofficial @sergioramos @lavidadetomas @raquelmaes @juliamenugarcia

Autor	Asignatura, área de conocimiento	Material y técnicas	Cuenta de usuario
EduTok, 2020	Inglés, pintar, cocina, cantar, matemáticas, entre otras lecciones.	Programa de tutoriales diarios con claves. Compartir talento y habilidades. Contenido expuesto: visual y auditivo.	#EduTok @LetsSpeakEnglish @BravasBarcelona @cluengoart @jaimesilvao @aprende.mates
Arteaga, 2020	Aprender Excel	Explicación sencilla, trucos que facilitan home office. Cuenta con apoyo de los temas que soliciten los usuarios.	@howtoexcel
De la Torre, 2020	Diversos ámbitos de estudio	Aprender de forma fácil, divertida y original.	
	Inglés	Expresiones cotidianas y trucos de pronunciación. Vocabulario, pronunciación y gramática. Responde a las cuestiones planteadas y corrige los errores más frecuentes.	@LetsSpeakEnglish
	Matemáticas	-Matemáticas: Repaso de conceptos básicos, facilitar su comprensión.	@aprende.mates
	Informática	Información resumida para aclarar dudas. Creatividad, mediante trucos informáticos, organización de contenido multimedia.	@bueninformatico @casicreativos
	Leyes	Dudas o información sobre leyes: responder a problemas y que se puede hacer y que no durante el confinamiento.	@lawtips00
	Medicina	- Farmacéutico: formación sanitaria sobre medicamentos, dudas y consejos. Medidas de prevención del COVID-19.	@Docfarma
	Lenguaje de signos	Lenguajes de signos: con banda sonora, de forma sencilla y divertida.	@lenguasignos
D. Amar, 2020	Docentes han apoyado a sus estudiantes de todas las edades a aprender y reforzar asignaturas y conceptos, mediante contenidos educativos idóneos en TikTok. Se habla de riesgos para los menores de edad, sin embargo también puede ser una herramienta útil, ideal para aprender. Fácil acceso a las clases virtuales a través del hashtag #EduTok o siguiendo las cuentas recomendadas.		

Autor	Asignatura, área de conocimiento	Material y técnicas	Cuenta de usuario
García, 2020	Puede convertirse en una herramienta para el aprendizaje. Hay docentes que ya habían relacionado las redes sociales como Instagram o Twitter, con el aprendizaje de sus alumnos, pero debido a la situación han optado por también usar TikTok. Es necesario contar con la capacidad para sintetizar y transmitir adecuadamente el mensaje, por el límite de duración permitido del contenido. Tiktok creó la iniciativa TikTok for Good, se destaca un espacio para el aprendizaje y la enseñanza por medio de hashtags como #EduTok. El rango de edades de los perfiles de usuarios se ha ido ampliando conforme el crecimiento de la plataforma.		
Universidad del Valle de México (UVM), 2020	En TikTok es posible aprender cosas nuevas en tan solo segundos. Entretener no es lo único que se puede ofrecer mediante la aplicación, sino que también se puede brindar mucha información para que el usuario pueda aprender.		
	Biología	Enseñar conceptos de biología, fácil de entender. Videos con notas interesantes. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@biologuando
	Marketing	Consejos para dominar redes sociales. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@gabrielaovva
	Sexualidad y adolescencia	Romper mitos sobre sexualidad. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@sexualidadyadolescencia
	Ejercitarse	Explica cómo se debe realizar cada ejercicio y errores comunes al realizarlos. Consejos para bajar de peso. Contenido expuesto: visual y auditivo	@hectorlandes-tino
	Nutrición	Opciones para perder peso. Técnicas de nutrición para estar más saludable. Desmentir mitos. Uso de videos en tendencias para comprobarlo. Recetas nutritivas. Contenido expuesto: auditivo y visual.	@rociocasfit
	Medicina	Información y consejos sobre enfermedades. Datos sobre tu piel. Contenido expuesto: auditivo y visual.	@draanaccci
	Japonés	Cultura y videos divertidos. Aprender frases útiles, sección de cocina. Contenido expuesto: auditivo y visual.	@awesomemekay523
	Finanzas y emprendimiento	Consejos sobre finanzas en solo segundos, para entender fácilmente. Además de un enfoque dirigido al emprendimiento.	@tirrrso

Autor	Asignatura, área de conocimiento	Material y técnicas	Cuenta de usuario
EuropaPress, 2020	Matemáticas	Resuelve ejercicios mediante trucos sencillos de aprender. Contenido expuesto: auditivo y visual.	@miprofefidelito
Díaz, 2020	<p>TikTok una herramienta para aprender jugando. Estos recursos tecnológicos han cambiado la forma en la que nos comunicarnos, las prácticas narrativas y las maneras de aprender. Es importante buscar nuevas formas de enseñar que sean más allá de lo tradicional. Posee muy buenos beneficios para el proceso de enseñanza – aprendizaje, sobretodo en tiempos de aislamiento, mediante contenidos lúdico-discursivos y lingüísticos con el propósito de obtener un aprendizaje significativo, por medio de creatividad, motivación e intereses de los usuarios.</p> <p>De acuerdo a Coleguim, TikTok presenta distintas utilidades como:</p> <p>Vocalizar audios entretenidos, mediante mímica; Permite trabajar diversas funciones del lenguaje (fática, referencial, conativa, poética y expresiva); Mediante una historia, se pone en práctica la narración: diálogos, ritmos, voces, intertextualidad, entre otros aspectos; A través de videos o historias de expresión teatral se practica la expresión corporal y memoria por repetición, repaso de textos y diálogos; Representar hechos históricos, ayuda a comprender mejor la historia y a indagar más sobre el tema; Preparar tutoriales muy breves, sobre tema de interés de contenidos variados que apoyen dudas o actividades de otros usuarios.</p>		
Murabayashi y Jacobs, 2020	<p>Realizan una cultura en la que los usuarios aprenden de fotografía en pocos pasos. El sistema les permite conocer trucos, funcionamiento de luz y perspectiva, y aspectos para construir la imagen.</p> <p>Beneficio para usuarios al apreciar datos nuevos y los creadores, mostrando su trabajo y ganando popularidad. Plataforma ideal para generar atención del usuario en poco tiempo. Es posible recibir retroalimentación de los seguidores para complementar trabajos. Es necesario pensar en exponer contenido de manera rápida, llamativa y que resuene entre la audiencia, que sea interactivo para que puedan replicar y hacer trucos. El contenido de TikTok no es sencillo de crear ni de hacer crecer, requiere de un lenguaje fácil de entender y de contenido que atraiga al usuario.</p>		<p>@christian_shay @codiezofia @brianbosche</p>

Nota. El contenido de esta tabla, son opiniones, recomendaciones o sugerencias acerca de los recursos audiovisuales de corta duración y del contenido que se realiza en la red social TikTok.

Para una lectura mas ágil se optó por presentar el estado del arte en forma grafica, para el caso se organizó en la siguiente Tabla 2:

Tabla 2. Contenidos de Aprendizaje.

Autor	Asignatura, área de conocimiento	Material y técnicas	Cuenta de usuario
Mateo, 2020	Matemáticas	Clásico, directo y con trucos sencillos. Propone ejercicios para posteriormente resolverlos. Contenido expuesto: auditivo y visual	@aprende.mates
	Geografía	Curiosidades, informaciones y mucha teoría. Plantea hipótesis para explicar. Complementa con emoticonos. Habla a detalle de la Geografía. Clásicos, sencillos, directos e interesantes. Contenido expuesto: visual y divulgativo.	@andresetego
	Historia, datos curiosos.	Conocimientos de historia con humor, filtros, música y textos. Técnicas de estudio. Divertida y llamativa. Dinamismo. Buena música y muchos de los recursos artísticos de TikTok. Dirigido a estudiantes de secundaria y bachillerato. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@elprofesorinquieta @soyefreen
	Lengua	Sencillos e interesantes. Se basa en la ortografía, pronombres, curiosidades y expresiones de lengua castellana. Contenido explicado mediante ejemplos, utilizando personajes ficticios o algún famoso. Un poco de humor. Contenido expuesto: mayormente auditivo.	@blogdelengua
	Inglés	Reforzar conocimiento. Contemplando los errores más comunes de las personas, para darles solución. Contenido expuesto: auditivo y visual.	@andreaaholm.es
Organización Mundial de la Salud (OMS) (2020)	Salud	Informativo, recomendaciones. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@who
Refojos, 2020	Retos o Challenges, canal óptimo para llegar a millenials y centennials.	Informativo, entretenimiento, prevención, ejercicio, diversión. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@elrolofficial @sergioramos @lavidadetomas @raquelmaes @juliamenugarcia

Autor	Asignatura, área de conocimiento	Material y técnicas	Cuenta de usuario
EduTok, 2020	Inglés, pintar, cocina, cantar, matemáticas, entre otras lecciones.	Programa de tutoriales diarios con claves. Compartir talento y habilidades. Contenido expuesto: visual y auditivo.	#EduTok @LetsSpeakEnglish @BravasBarcelona @cluengoart @jaimesilvao @aprende.mates
Arteaga, 2020	Aprender Excel	Explicación sencilla, trucos que facilitan home office. Cuenta con apoyo de los temas que soliciten los usuarios.	@howtoexcel
De la Torre, 2020	Diversos ámbitos de estudio	Aprender de forma fácil, divertida y original.	
	Inglés	Expresiones cotidianas y trucos de pronunciación. Vocabulario, pronunciación y gramática. Responde a las cuestiones planteadas y corrige los errores más frecuentes.	@LetsSpeakEnglish
	Matemáticas	-Matemáticas: Repaso de conceptos básicos, facilitar su comprensión.	@aprende.mates
	Informática	Información resumida para aclarar dudas. Creatividad, mediante trucos informáticos, organización de contenido multimedia.	@bueninformatico @casicreativos
	Leyes	Dudas o información sobre leyes: responder a problemas y que se puede hacer y que no durante el confinamiento.	@lawtips00
	Medicina	- Farmacéutico: formación sanitaria sobre medicamentos, dudas y consejos. Medidas de prevención del COVID-19.	@Docfarma
	Lenguaje de signos	Lenguajes de signos: con banda sonora, de forma sencilla y divertida.	@lenguasignos
D. Amar, 2020	Docentes han apoyado a sus estudiantes de todas las edades a aprender y reforzar asignaturas y conceptos, mediante contenidos educativos idóneos en TikTok. Se habla de riesgos para los menores de edad, sin embargo también puede ser una herramienta útil, ideal para aprender. Fácil acceso a las clases virtuales a través del hashtag #EduTok o siguiendo las cuentas recomendadas.		

Autor	Asignatura, área de conocimiento	Material y técnicas	Cuenta de usuario
García, 2020		Puede convertirse en una herramienta para el aprendizaje. Hay docentes que ya habían relacionado las redes sociales como Instagram o Twitter, con el aprendizaje de sus alumnos, pero debido a la situación han optado por también usar TikTok. Es necesario contar con la capacidad para sintetizar y transmitir adecuadamente el mensaje, por el límite de duración permitido del contenido. Tiktok creó la iniciativa TikTok for Good, se destaca un espacio para el aprendizaje y la enseñanza por medio de hashtags cómo #EduTok. El rango de edades de los perfiles de usuarios se ha ido ampliando conforme el crecimiento de la plataforma.	
Universidad del Valle de México (UVM), 2020		En Tik Tok es posible aprender cosas nuevas en tan solo segundos. Entre tener no es lo único que se puede ofrecer mediante la aplicación, sino que también se puede brindar mucha información para que el usuario pueda aprender.	
	Biología	Enseñar conceptos de biología, fácil de entender. Videos con notas interesantes. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@biologuando
	Marketing	Consejos para dominar redes sociales. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@gabrielaovva
	Sexualidad y adolescencia	Romper mitos sobre sexualidad. Contenido expuesto: visual y auditivo.	@sexualidadyadolescencia
	Ejercitarse	Explica cómo se debe realizar cada ejercicio y errores comunes al realizarlos. Consejos para bajar de peso. Contenido expuesto: visual y auditivo	@hectorclandestino
	Nutrición	Opciones para perder peso. Técnicas de nutrición para estar más saludable. Desmentir mitos. Uso de videos en tendencias para comprobarlo. Recetas nutritivas. Contenido expuesto: auditivo y visual.	@rociocasfit
	Medicina	Información y consejos sobre enfermedades. Datos sobre tu piel. Contenido expuesto: auditivo y visual.	@draanaceci
	Japonés	Cultura y videos divertidos. Aprender frases útiles, sección de cocina. Contenido expuesto: auditivo y visual.	@awesom ekay523
	Finanzas y emprendimiento	Consejos sobre finanzas en solo segundos, para entender fácilmente. Además de un enfoque dirigido al emprendimiento.	@tirrrso
EuropaPress, 2020	Matemáticas	Resuelve ejercicios mediante trucos sencillos de aprender. Contenido expuesto: auditivo y visual.	@miprofidelito

Autor	Asignatura, área de conocimiento	Material y técnicas	Cuenta de usuario
Díaz, 2020	TikTok una herramienta para aprender jugando. Estos recursos tecnológicos han cambiado la forma en la que nos comunicarnos, las prácticas narrativas y las maneras de aprender. Es importante buscar nuevas formas de enseñar que sean más allá de lo tradicional. Posee muy buenos beneficios para el proceso de enseñanza – aprendizaje, sobretudo en tiempos de aislamiento, mediante contenidos lúdico-discursivos y lingüísticos con el propósito de obtener un aprendizaje significativo, por medio de creatividad, motivación e intereses de los usuarios.	De acuerdo a Coleguim, TikTok presenta distintas utilidades como: Vocalizar audios entretenidos, mediante mímica; Permite trabajar diversas funciones del lenguaje (fática, referencial, conativa, poética y expresiva); Mediante una historia, se pone en práctica la narración: diálogos, ritmos, voces, intertextualidad, entre otros aspectos; A través de videos o historias de expresión teatral se practica la expresión corporal y memoria por repetición, repaso de textos y diálogos; Representar hechos históricos, ayuda a comprender mejor la historia y a indagar más sobre el tema; Preparar tutoriales muy breves, sobre tema de interés de contenidos variados que apoyen dudas o actividades de otros usuarios.	
Murabayashi y Jacobs, 2020	Realizan una cultura en la que los usuarios aprenden de fotografía en pocos pasos. El sistema les permite conocer trucos, funcionamiento de luz y perspectiva, y aspectos para construir la imagen. Beneficio para usuarios al apreciar datos nuevos y los creadores, mostrando su trabajo y ganando popularidad. Plataforma ideal para generar atención del usuario en poco tiempo. Es posible recibir retroalimentación de los seguidores para complementar trabajos. Es necesario pensar en exponer contenido de manera rápida, llamativa y que resuene entre la audiencia, que sea interactivo para que puedan replicar y hacer trucos. El contenido de TikTok no es sencillo de crear ni de hacer crecer, requiere de un lenguaje fácil de entender y de contenido que atraiga al usuario.		@christian_shay @codiezofia @brianbosche

Nota. El contenido de esta tabla, son aportaciones, estudios e investigaciones que se han realizado entorno a la red social TikTok.

Formación de los docentes

Es relevante mencionar la preparación que tienen los docentes para poder desempeñar su rol digitalmente. La interacción de los profesores con las tecnologías, es una cuestión que influye en la adopción de estas para el proceso de enseñanza - aprendizaje en el aula. Las evaluaciones que se realizan anualmente, en los docentes del país, por medio de la SEP; tienen como propósito, obtener los resultados de conocimientos generales mediante estadísticas y conocer en qué nivel,

se encuentran los profesionales de la enseñanza en las instituciones de México.

En cuanto las estadísticas presentadas por la Coordinación Nacional del Servicio Profesional Docente (CNSPD) en el Concurso de Oposición para el Ingreso a la Educación Básica del Ciclo Escolar 2018-2019. En la Figura 5 se presentan los números de sustentantes por grupo de desempeño y el tipo de plaza como Maestro de Aula de Medios. Se muestra un 52.2 % de maestros con resultado “No Idóneo” para la plaza requerida, que representan 545 docentes en los diferentes grupos de desempeño de un total de 1045 aspirantes. Por lo que en su mayoría no cuentan con los conocimientos requeridos para ocuparla (SEP, 2019).

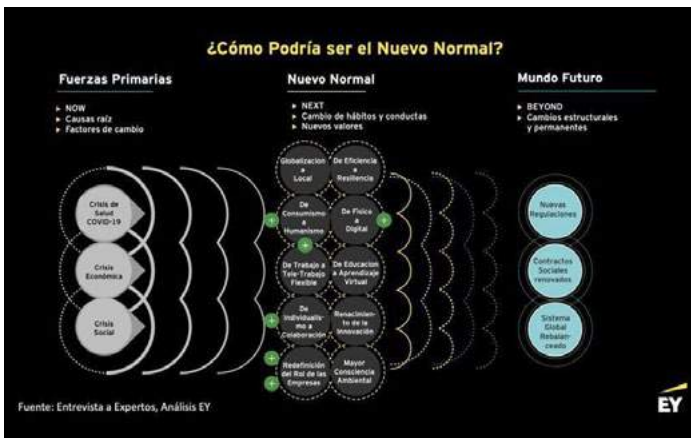
Figura 5. Resultados Concurso de Oposición para el Ingreso a la Educación Básica 2018-2019.

TIPO DE PLAZA	Grupo de Desempeño										
	A		B		C		D		No Idóneo		Total
	Docentes	%	Docentes	%	Docentes	%	Docentes	%	Docentes	%	
EDUCACIÓN SECUNDARIA, MAESTRO DE AULA DE MEDIOS, TÉCNICO DOCENTE	59	5.6%	126	12.1%	305	29.2%	0	0.0%	545	52.2%	1045

Nota. Resultados de concurso clasificados por grupos de desempeño de docentes en educación básica. Los datos son proporcionados por la SEP (2019)

La falta de preparación de los docentes en México representa un obstáculo para que la educación a distancia pueda desarrollarse de la manera adecuada. Sin los conocimientos y habilidades digitales que ocupan desempeñar para las actividades en línea, no será un proceso de enseñanza efectivo y los alumnos no recibirán la información y guía necesaria para poder aprender los temas deseados.

Figura 6. ¿Cómo Podría ser el Nuevo Normal?



Nota. Proceso de reactivación de actividades para un inicio hacia una nueva normalidad. Tomado de Análisis EY (2020)

Por medio de una entrevista a expertos y el Análisis EY (2020), se genera la Figura 6, en donde se muestran las “Fuerzas primarias”; es decir, los aspectos que han sido afectados por la contingencia sanitaria COVID-19, los elementos que conforman esta fase son las crisis en los sectores de salud, económico y social. Para poder responder a estos daños presentados en la sociedad es necesario poner en práctica nuevas actividades, como se presenta en la fase “Nuevo normal”, conformada por piezas fundamentales, nuevos valores, cambio de hábitos y conductas: la globalización local, de eficiencia a resiliencia, de consumismo a humanismo, de físico a digital, de trabajo a teletrabajo flexible, de educación a aprendizaje virtual, de individualismo a colaboración, renacimiento de la innovación, redefinición del rol de las empresas y mayor conciencia ambiental.

La implantación de estas acciones sirve como solución temporal ante esta pandemia. En la fase de “Mundo futuro”, se contemplan cambios estructurales y permanentes como: nuevas regulaciones, contractos sociales renovados y un sistema global re balanceado.

Ante el COVID-19 se generan nuevas prácticas que se han ido implantando en los diversos sectores con el propósito de continuar con las actividades diarias de cada persona. Es por eso por lo que se determinan estas estrategias previniendo y tomando en cuenta los factores de riesgo, de modo que no exista peligro alguno para realizarlas.

Capítulo 

Metodología

Metodología mixta en los estudios de internet

La metodología de investigación de acuerdo con Gómez, es una disciplina que desarrolla un estudio preciso de los procedimientos y recursos aplicados por las personas, permitiendo conseguir y crear el conocimiento adecuado para el campo de la exploración científica (Gómez, 2012).

Conforme a Cortés e Iglesias (2004), se trata de una ciencia que proporciona al investigador una colección de conceptos, bases y leyes que lo encaminan de manera eficiente e inclinado hacia la excelencia dentro del proceso de la investigación científica.

Según la Universidad Iberoamericana (IBERO) (2020), es una disciplina que combina los procesos y técnicas fundamentales para llevar a cabo un estudio. Por lo tanto, en este apartado se presenta a detalle el método elegido para implementar en la propuesta.

En el análisis de la realidad social en la educación, se han utilizado diversas técnicas de investigación fundamentadas en teorías metodológicas de corte cualitativo y cuantitativo; en los últimos años, se ha considerado la importancia de tomar en cuenta a los individuos como sujetos de estudio, interpretando la sociedad como un todo, la metodología cualitativa ha ido ganando espacios con el reconocimiento que tiene para la ciencia. “Las décadas pasadas han contemplado un creciente interés por el lado subjetivo de la vida social, es decir, por el modo en que las personas se ven a sí mismas y a su mundo. De ahí que la situación requiera de métodos descriptivos y holístico: métodos cualitativos de investigación” (Taylor & Bogdan, 1997).

En el ámbito educativo y en general en cualquier área del conocimiento la metodología es una parte crucial en el desarrollo del proyecto. Para estos fines la metodología la entendemos como la secuencia de pasos que vamos a realizar para responder a la pregunta de investigación y lograr los objetivos planteados. Iniciaremos pues con delimitar el tipo de estudio.

Si bien, hay un avance respecto al estudio de jóvenes y de las nuevas tecnologías, consideramos que aún quedan bastantes respuestas sin responder y una agenda de investigación desde diversos enfoques; por la situación teórica en que se encuentra el estudio que pretendemos resolver fue necesario plantearnos una pregunta de corte descriptiva-exploratoria ya que lo que buscamos es describir y entender tres aspectos:

- a) El uso que los jóvenes hacen de las tecnologías que sirva como fundamento para la creación de políticas institucionales que mejoren la calidad educativa.
- b) La evaluación que un grupo docente realiza de la plataforma TikTok como auxiliar en la educación.
- c) Uso que se ha realizado de TikTok como medio para facilitar el aprendizaje.

La metodología en el presente estudio la venimos planteando de manera progresiva, es decir, en un primer momento nos acercamos a la literatura sobre el tema para conocer el grado de conocimiento científico que se tenía al respecto, después valoramos los datos empíricos que habían sido realizados por investigadores o instancias de gobierno sobre el tema de educación frente a COVID-19, el uso de las tecnologías y su relación con la enseñanza aprendizaje, la sorpresa fue que aún no se describe tal fenómeno, luego entonces, si lo que se busca es explorar y describir dos fenómenos y su relación fue necesario plantear el estudio desde la metodología mixta ya que consideramos que esta nos permitirá conocer de cerca de los sujetos interactuantes y por otro lado observar sus desempeños en la Web.

Delimitación y alcances

La presente investigación estudió a jóvenes y profesores universitarios. El análisis de los datos empíricos se limitó a conocer de manera exploratoria y descriptiva, por un lado, los usos que los jóvenes hacen del internet y por otro, la forma en que los docentes evalúan la plataforma TikTok como auxiliar en la docencia. El presente estudio no pretende ser un análisis teórico sobre los estudios de Internet, sino por el contrario contribuir en alguna medida a fortalecer la discusión teórica desde una perspectiva sociológica y fortalecer la comprensión de los jóvenes y profesores y sus interacciones virtuales.

Procedimiento de obtención de datos

Una encuesta es una técnica que se conforma de un conjunto de procesos estandarizados de investigación por medio de ellos se obtiene y analiza información de una muestra importante de la población, con la cual se pretende indagar, revelar y darle explicación a una serie de características (García, 1993, p. 141).

Con respecto a Galindo (1998), señala que una encuesta como una herramienta esencial para el estudio de las relaciones sociales. Se basa en un instrumento importante para conocer las opiniones e intereses de un determinado grupo de personas, y poder establecer estrategias de mejora.

Por otra parte, una encuesta es un instrumento de conocimiento cuyo soporte radica en la importancia de sus características, y como se conoce, estas requieren de un método de selección no deliberado (Andreu, Lagos, Fernández, Domínguez y Camarero, 2002).

Considerando las definiciones de los autores anteriores, una encuesta es una técnica de recolección de datos generada por medio del uso de cuestionarios que

se aplica a un conjunto de personas con el fin de descubrir y dar respuestas a ciertos fenómenos. Por lo tanto, este recurso es importante debido a que es posible realizarlo a través de diversas plataformas tecnológicas. Dentro de las ventajas principales que se conocen son: la inmediatez de la interacción, sin importar espacio y tiempo, aspectos que ayudarán al desarrollo de este proceso.

La técnica de investigación realizada fue la encuesta. Tomando en consideración que el objeto de investigación tuvo dos sujetos diferentes: jóvenes estudiantes y docentes universitarios; fue necesario diseñar dos instrumentos: uno dirigido a jóvenes, para conocer cuáles eran los usos que hacían de internet antes de la contingencia sanitaria por COVID-19 y otro, dirigido a docentes, para conocer la disposición que guardaban para el aprendizaje de nuevas técnicas didácticas; finalmente, una evaluación de la plataforma TikTok por parte de docentes como instrumento didáctico, quedando de la siguiente manera como se muestra en la Tabla 3:

Tabla 3. Técnicas de Investigación Empleadas.

Técnica	Sujetos	Objetivo
1. Cuestionario	Jóvenes universitarios	Conocer los usos de internet prepandemia
2. Cuestionario	Jóvenes universitarios	Conocer los cambios percibidos durante la pandemia
3. Instrumento de evaluación	Profesores universitarios	Conocer la percepción docente respecto de TikTok como instrumento educativo
4. Etnografía de la virtualidad	Cuentas de TikTok con contenido educativo	Conocer el uso de TikTok como medio didáctico

El primer cuestionario se aplicó [Anexo 1] a toda la red universitaria durante los meses de octubre y noviembre del año 2019, visitando los 15 Centros Universitarios de la Universidad de Guadalajara. El instrumento se encontraba en línea en la página web <https://es.surveymonkey.com/r/TLEU>, el cual fue respondido por los estudiantes seleccionados quienes fueron invitados a salas o aulas de computación.

El tiempo máximo para el llenado del cuestionario habría sido de 12 minutos. La información fue sistematizada y analizada desde el programa estadístico Excel, con un análisis multivariado que nos permitió conocer y comparar de manera descriptiva el tipo de consumo digital que realizan los jóvenes escolarizados en razón de su género y centro universitario.

Para la elaboración del instrumento se decidió la creación de un documento a modo, es decir, que cubra las necesidades de la investigación para el alcance de los objetivos planteados y, para responder a la pregunta de investigación. En un primer momento se esbozaron un número de preguntas generales fundamentadas en literatura del tema, se discutieron en el equipo de trabajo y se mejoraron. Como parte de la mejora del instrumento, este se le dio a leer a tres estudiantes/becarios que participaron en la investigación para mejorar la redacción y su comprensión con los sujetos de estudio.

El instrumento tuvo tres grandes áreas principales: cultura, deporte y tecnologías y dos apartados genéricos uno para conocer los aspectos sociodemográficos de los sujetos y otro para identificar el tiempo que dedican los jóvenes a cada una de las áreas principales. Finalmente, quedó compuesto por 58 preguntas que fueron puestas en una plataforma virtual para facilitar su aplicación. Para el presente trabajo, se retoma algunos aspectos del área de tecnología.

Para el segundo cuestionario, es decir, el que buscó conocer la situación de los jóvenes durante la pandemia, considerando la situación por la contingencia sanitaria COVID-19; en donde, la población necesita mantenerse aislada de los demás sin salir de sus hogares, llegar a la muestra requerida fue, prácticamente imposible; por lo que se establece el método de muestreo incidental o de conveniencia, una técnica de muestreo no probabilística, de modo que se seleccionaron a los participantes de manera directa o intencional para formar la muestra requerida; debido a que se trata de un estudio exploratorio llevando a cabo en un momento en que como investigadores no teníamos acceso abierto a los sujetos de investigación.

Las preguntas que conformaron el segundo instrumento de recolección de datos fueron seleccionadas debido a la necesidad de conocer las opiniones y puntos de vista de los participantes, con el fin de conocer la situación en la que se encuentra cada uno de ellos por la contingencia sanitaria COVID-19. Estas preguntas fueron propuestas y validadas por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) (2020) y el Colegio de la Frontera Norte, mediante la encuesta sobre Coronavirus, bienestar y religiosidad (COBIRE 2020), y la Encuesta #EstamosConectados por Educación 2020 (2020).

La recolección de datos se hizo a través de encuestas realizadas a través de la red social Instagram. Las preguntas planteadas en la primera fase contaban con una cuestión extra para justificar y sustentar mediante una respuesta libre en un campo de texto [Anexo 2].

El propósito de estas encuestas fue conocer la situación de una parte de la población, mediante la selección de respuestas y su punto de vista, teniendo la oportunidad de expresarse abiertamente ante la situación experimentada por ellos mismos.

Para la evaluación docente de TikTok como medio didáctico se seleccionó a un grupo de profesores de diversas edades que van desde los 22 años de edad en adelante de educación superior, docentes de la Universidad de Guadalajara (UDG) en el área metropolitana de Guadalajara, Jalisco, México. Para esta última parte se realizaron seis videos en TikTok y un curso en Classroom sobre el uso de la plataforma, una vez que los docentes tomaron el curso se les facilitó un instrumento de evaluación [Anexo 3], los resultados obtenidos en este instrumento son los que se presentan en el trabajo. Se plantea el uso de un instrumento de evaluación para obtener datos relevantes de los recursos audiovisuales por medio de la audiencia, tomando como base la plantilla de Pere Marqués (2001) y el instrumento de evaluación que plantea School Videos (2020). Se propone el siguiente diseño, considerando aspectos tecnológicos, técnicos, estéticos, expresivos y pedagógicos:

Es muy importante considerar las funciones tecnológicas forman un papel fundamental en la estrategia, ya que con el apoyo de estos recursos es posible realizar esta propuesta. Por tal motivo, es indispensable determinar los aspectos claves para su desarrollo: la facilidad para acceder a las herramientas tecnológicas, de modo que se requiere aclarar las dificultades que el usuario presenta para poder utilizarlas, contar con: internet, dispositivo móvil o TikTok; la navegabilidad, determinar lo complejo o lo fácil que resulta manejar la aplicación; y el fácil uso para reconocer lo que representa la experiencia de interacción en TikTok. Esta sección permite también comprender la función de cada factor, por medio de sus opiniones acerca de la información que se presenta, las habilidades y actividades que se pueden trabajar.

A su vez, se toman en cuenta aspectos pedagógicos dentro de este proceso de interacción, debido a que es necesario conocer la preparación que recibe cada usuario, es decir, tomar en cuenta la posible práctica, desarrollo y reforzamiento de habilidades, aprendizajes y conocimientos con un material que promueve una socialización y motivación en la audiencia. Esta técnica ayuda a definir el contenido futuro mediante la estructura y diseño de próximas ideas a plantearse en el video.

Por lo que se refiere al contenido, el cual también es muy relevante dentro del proceso de formación que se propone, dado que depende de este recurso para poner en práctica nuevas experiencias y que el aprendizaje del usuario sea productivo. Es necesario conocer los elementos que aportan y forman parte del video: el diseño, la información, texto, diálogos, imágenes, sonidos, efectos, entre otros, que se implantan en función de una estrategia con el fin de llegar a los usuarios adecuados y les sirva de apoyo. Además de definir si es material solicitado, necesario, de interés y actualizado, de acuerdo con los avances existentes de un tema en específico.

En relación con los aspectos a evaluar implantados en las rúbricas tomadas como base, se realizan modificaciones agregando puntos considerados clave de acuerdo con los objetivos de la propuesta. En el apartado de aspectos tecnológicos se agrega la parte de accesibilidad, navegabilidad y usabilidad, ya que es importante conocer las facilidades y/o dificultades que presentan el usuario con la experiencia de esta práctica. También se atiende el nivel de uso, planteando las opciones: siempre, a veces y nunca; para conocer con qué frecuencia, emplean este tipo de contenido en su vida diaria, y determinar el interés que genera en los usuarios interactuar con este recurso.

Con respecto a la sección de aspectos pedagógicos, se añade la facilidad para comprender el contenido, con la intención de que el participante exprese el nivel que representa con estos recursos, tomando en cuenta la claridad con la que se aborda, se desarrolla y termina cada video. De igual manera se agregan los aspectos de socialización y participación, para determinar por medio del usuario lo que representa la interacción con el contenido y con la comunidad de TikTok, durante la práctica con videos de corta duración.

Además, en el contenido se actualiza con la implementación de la pregunta ¿Recomendarías ver este tipo de contenido? De esta forma, se sustenta el gusto que se genera en la audiencia al hacer uso de este recurso. Se establecen dos opciones como respuestas: “Sí”, con un puntaje de 3 y “No”, con un puntaje de 1, según los aspectos que se manejan conforme las plantillas de evaluación de apoyo.

Etnografía de la virtualidad

Finalmente, el estudio presentado pretende mostrar algunos usos didácticos que usuarios de TikTok han realizado con la finalidad de ayudar a estudiantes de todas las áreas, esta última parte de la investigación se realizó a través de la etnografía de la virtualidad.

En el mundo moderno las Tecnologías de la Información y la comunicación, han dejado el ámbito laboral para instalarse en la vida cotidiana de los individuos en una sociedad; esta interviene en la organización del día, en el presupuesto familiar, llegando a adquirir especial importancia en las relaciones sociales y familiares configurando un nuevo espacio de interrelaciones, del mismo modo, la Internet es un espacio para la producción y expresión cultural, en el ámbito educativo las TIC han jugado un papel importante potenciado el aprendizaje. Los jóvenes tienen más información y mejores formas de obtenerla, Castells (2003), el general el internet ha traído bastantes cambios en el sistema educativo.

En investigación, aunque con escepticismo por algunos investigadores poco a poco se ha ido integrando el uso de la Internet como auxiliar metodológico para facilitar el trabajo del investigador, *software* para análisis cuantitativos y cualitativos son ejemplo de este tipo de uso de las herramientas tecnológicas.

La etnografía como método de investigación inicialmente antropológico permite acercarse con el objeto de estudio desde la mirada atenta de un investigador ya sea de forma activa o pasiva. La etnografía es retomada para investigar comportamientos sociales a través de la observación, en el ámbito virtual la etnografía tiene como finalidad comprender qué es lo que hace un grupo o sujeto determinado cuando está en línea. En sus interacciones y usos en línea los sujetos participantes en la red manifiestan comportamientos del grupo social al que pertenecen, por ejemplo, hombre, mujer estudiante, casado, joven y dan una forma de presentarse a sí mismo y de los conocimientos que poseen.

La etnografía de la virtualidad como se le conoce a la etnografía de los espacios en internet estudia no solo las relaciones, sino también los productos simbólicos contextualizados desde los usuarios, desde sus representaciones y manifestaciones de sentido. Cuando un joven se sienta frente a su máquina dispuesto a entrar a internet se sitúa desde posturas diversas como estudiante o como joven y el uso que haga de las mismas indica su posición social y su grupo de pertenencia. Esto indica que la relación ciberespacial no es solo virtual sino que está en relación directa con el sujeto, así por ejemplo los ingresos familiares pueden determinar el tiempo que un joven está en la máquina dependiendo de si este goza del servicio de internet o no, o del gasto que genera la luz eléctrica.

De acuerdo con Mosquera, “cuando se hace la descripción de una cultura se hace etnografía, la cual es un método de investigación usado inicialmente en la Antropología” (Mosquera, 2008, p. 534); de lo anterior sostenemos que el investigador etnográfico debe ser un muy buen observador para de este modo poder interpretar los datos que le permita describir, interpretar y explicar la vida de los sujetos de estudio, en el caso que nos interesa de jóvenes cibernautas. Hine citado por Mosquera (2008) observa que la “Etnografía es una metodología ideal para iniciar estudios en torno a Internet, ya que con ella se puede explorar las interrelaciones entre las tecnologías y la vida cotidiana de las personas en el hogar, en la oficina y en cualquier otro lugar del mundo real” (Mosquera, 2008, p. 542).

También se considera la etnografía digital para sustentar la búsqueda de información dentro del proceso de investigación. De acuerdo con Varís (2016), se trata de definiciones a detalle de entornos, acontecimientos, personas, interacciones y actitudes que son observables. Esta práctica contempla comentarios, experiencias, creencias y reflexiones generadas mediante la expresión de los participantes y no de la percepción del investigador. Mientras que Mosquera (2008), señala que

en esta etnografía la tecnología utilizada no es solo un recurso mediador ya que los medios utilizados desarrollan las prácticas, entornos e individuos, generando cambios en la etnografía.

Por otra parte, Nivón y Rosas (1991) señalan que es “un dispositivo de construcción de conocimiento en el cual las dimensiones teóricas y metodológicas van juntas” siendo así, que la construcción de nuevos aprendizajes es durante la práctica.

Así mismo, Kozinets (2010) conceptualizaba este término como un tipo de etnografía en línea o por medio de internet, que proporciona pautas para la adaptación de los métodos de análisis y observación presentes, así como también a las eventualidades de la comunidad en línea generadas mediante la comunicación moderada por un ordenador.

También se define que la etnografía digital involucra un procedimiento interdisciplinario con base en puntos de vista y perspectivas de procesos sociales en al menos tres materias diferentes como lo son la comunicación, la antropología y las ciencias computacionales, ayudando de esta manera a aclarar diversos aspectos de las prácticas y culturas digitales (Floridi, 2015).

Características generales de la muestra para el primer cuestionario

Según los datos estadísticos la mayoría de los estudiantes de educación superior de la Universidad de Guadalajara son mujeres (52.5 %), donde los varones representan el 47 % y, una pequeña minoría, que se identificó con la opción “otro” (Tabla 4).

Tabla 4. Sexo de los estudiantes.

	Sexo	
	N	%
Hombre	743	47 %
Mujer	830	52.5 %
Otro	7	0.5 %
Total	1580	100 %

Nota. Los datos son proporcionados por la Coordinación de Control Escolar (Universidad de Guadalajara 2019 “B”).

La población seleccionada para nuestro estudio está constituida por estudiantes de Educación Superior de la Universidad de Guadalajara, durante el ciclo escolar 2019 calendario “B”. Para la obtención de la información sobre la población, objetivo de estudio, hemos tomado los datos proporcionados por la

Coordinación de Control Escolar (Universidad de Guadalajara 2019 “B”), cuya población está compuesta por 114,314 sujetos, donde 60,483 son mujeres y 53,381 hombres (Tabla 5). Para este estudio seleccionamos quince Centros Universitarios de la Red, donde seis son temáticos y 9 regionales (Estatuto General, 1994). El Sistema de Universidad Virtual (SUV) fue excluido a falta de respuesta de los directivos.

Tabla 5. Centros Universitarios de la Red Universidad de Guadalajara.

Centro Universitario	Hombres	Mujeres	Total
1. Arte, Arquitectura y Diseño.	3,027	3,841	6,868
2. Ciencias Biológicas y Agropecuarias	3,152	3,289	6,441
3. Ciencias Económico Administrativas	8,598	10,266	18,864
4. Ciencias de la Salud	4,330	8,213	12,543
5. Ciencias Sociales y Humanidades	4,833	6,438	11,271
6. Ciencias Exactas e Ingenierías	10,381	4,185	14,566
7. CU de los Altos	1,495	2,515	4,010
8. CU de la Ciénega	2,891	3,238	6,129
9. CU de la Costa	2,860	3,263	6,123
10. CU de la Costa Sur	1,845	1,849	3,694
11. CU de los Lagos	1,265	1,354	2,619
12. CU del Norte	1,703	2,204	3,907
13. CU del Sur	2,690	4,104	6,794
14. CU de Tonalá	3,107	3,461	6,568
15. CU de los Valles	1,654	2,263	3,917
Total	53,831	60,483	114,314

Una vez obtenido el universo se buscó disminuir en la medida de lo posible el margen de error asumiendo que este sea del $\pm 3\%$, lo que nos permitió una validez de los datos de 95.5 %. Se buscó que la muestra seleccionada representara al total de la población por lo tanto se optó por una muestra probabilística y aleatoria englobada en un total de 1,580 estudiantes de todos los centros universitarios (Tabla 6).

Tabla 6. Muestra seleccionada por Centro Universitario.

Centro Universitario	Total
1. Arte, Arquitectura y Diseño.	132
2. Ciencias Biológicas y Agropecuarias	63
3. Ciencias Económico Administrativas	183
4. Ciencias de la Salud	141
5. Ciencias Sociales y Humanidades	129
6. Ciencias Exactas e Ingenierías	301
7. De los Altos	42
8. De la Ciénega	137
9. De la Costa	125
10. De la Costa Sur	27
11. De los Lagos	24
12. Del Norte	31
13. Del Sur	85
14. De Tonalá	76
15. De los Valles	84
Total	1580

Características generales de la muestra para el segundo cuestionario

Hombres y mujeres estudiantes de la Universidad de Guadalajara, que contaran con la red social Instagram, que fue donde se realizaron las encuestas digitales del 24 de mayo al 28 de junio del 2020; cabe resaltar que este cuestionario tuvo diferente cantidad de participantes por el tipo de cuestionario realizado y principalmente por el tipo de muestreo, la Tabla 7 muestra la cantidad de participantes por ítem realizado:

Tabla 7. Cantidad de participantes en el cuestionario.

Ítem	Cantidad de participantes
1	2,486
1a	236
2	2,344
3	209
4	194
5	2,160
5a	131
6	2,088
6a	161
7	1,860
7a	172
8	1,687
8a	146

Procesamiento de los datos

Primer y segundo cuestionario

La información fue sistematizada y analizada desde el programa estadístico Excel, con un análisis multivariado que permite conocer y comparar de manera descriptiva las actividades de consumo digital que realizan los jóvenes universitarios.

El mismo programa de Excel ayudó para exportar las preguntas realizadas en Instagram y presentarlas gráficamente y realizar un análisis descriptivo.

Evaluación docente

El documento de evaluación de la plataforma de TikTok tiene dos áreas: la tecnológica y la pedagógica y, una opción para que el docente agregue de manera individual las observaciones pertinentes. La presentación de resultados se estructuró en el mismo orden creando dos categorías de análisis, pedagogía y tecnología, en cada una de ellas se analiza la evaluación de cada docente que participó en la evaluación, se realiza la sumatoria total que otorgaron en cada categoría y finalmente se le da una evaluación total a la plataforma.

Etnografía virtualizada

Presentar resultados etnográficos es un trabajo que implica un trabajo previo aún mayor, ya que lo observado, leído y documentado puede superar por mucho lo que se requiere para una investigación. Así, en un primer momento, se miraron cientos de TikToks para conocer el perfil del usuario dueño de la cuenta; después se seleccionaron solo aquellos que se hicieron con fines académicos, ya sea de aprendizaje o de enseñanza, después se clasificó por área de estudio y tipo de contenido que ofrece y finalmente se realizó un cuadro por columnas con categorías importantes para el tema que nos ocupa.

Capítulo **IV**

Resultados

Los resultados serán presentados con la misma secuencia metodológica, uso que hacen los jóvenes de la tecnología, estudio realizado antes de la pandemia, cambios socioemocionales en la pandemia, evaluación de TikTok como medio de enseñanza, finalmente, resultados de etnografía de la virtualidad.

Usos de tecnología en jóvenes universitarios

Los resultados que se presentan en la Tabla 8 corresponden a toda la red universitaria de la Universidad de Guadalajara en el levantamiento realizado en el año 2019. Respecto de si se tiene celular el 97.28 por ciento de los jóvenes dijo tener uno propio y solo el 2.72 por ciento de los jóvenes no cuenta con celular.

Tabla 8. Jóvenes de la Universidad de Guadalajara con teléfono celular.

¿Tienen un teléfono celular?		
	N	%
Sí	1541	97.28 %
No	39	2.72 %
Total	1580	100 %

Llama la atención como se ha modificado el papel que antes tenía la televisión en los hogares, actualmente es más la cantidad de personas que cuentan con celular que con televisor de los encuestados solo el 71.57 por ciento tiene televisor en casa. En la Tabla 9 se presentan los resultados de los participantes que disponen de un televisor.

Tabla 9. Resultados de participantes con televisor.

¿Tienen un televisor?		
	N	%
Sí	1133	71.57 %
No	447	28.43 %
Total	1580	100 %

Respecto de si tienen una consola de videojuegos en casa un 65 por ciento dijo tenerla, es un hecho importante que refleja que la brecha que existía entre

hombres y mujeres en materia de videojuegos se está adelgazando. Estos resultados se presentan en la Tabla 10:

Tabla 10. Resultados de participantes con un videojuego.

¿Tienen un videojuego?		
	N	%
Sí	551	65.19 %
No	1029	34.81 %
Total	1580	100 %

Un elemento importante en el tema de educación en línea es el hecho de si los estudiantes cuentan o no con una computadora que les permita entrar a plataformas de clases en línea, en la universidad el 87 por ciento de los estudiantes cuenta con una computadora de escritorio o *laptop* en su casa. En la Tabla 11 se muestran los resultados:

Tabla 11. Resultados de participantes con una computadora / *Laptop*.

¿Tienen una computadora/lap?		
	N	%
Sí	1393	87.93 %
No	187	12.07 %
Total	1580	100 %

Las tabletas son un dispositivo al que pocos jóvenes tienen acceso, solo el 25.84 por ciento, tiene una tableta en casa. En la Tabla 12 se presentan los resultados:

Tabla 12. Resultados de participantes con una tableta.

¿Tienen una tableta?		
	N	%
Sí	409	25.84 %
No	1171	74.16 %
Total	1580	100 %

Un dato importante es saber el tiempo que los jóvenes usan cada uno de los dispositivos con los que cuentan. El celular es el dispositivo que más usan, todos los días de la semana, lo usa el 90 por ciento de los universitarios, mientras que solo el 3 por ciento, lo usa menos de dos días, tal y como se muestra en la Tabla 13:

Tabla 13. Resultados de la Frecuencia de Uso de un teléfono celular por los participantes por semana.

Frecuencia semanal del teléfono celular		
	N	%
Menos de 2 días	46	3 %
3 a 5 días	115	7 %
6 días o más	1398	90 %
Total	1559	100 %

Como se observa en la siguiente Tabla 14, el televisor dejó de ser el recurso tecnológico por excelencia entre el sector juvenil pues los datos muestran que 66 por ciento lo ve menos de dos días a la semana y solo el 6 por ciento, seis días o más.

Tabla 14. Resultados de la Frecuencia de Uso del televisor por los participantes por semana.

Frecuencia semanal del televisor		
	N	%
Menos de 2 días	900	66 %
3 a 5 días	384	28 %
6 días o más	89	6 %
Total	1373	100 %

Si bien el videojuego es un dispositivo que un alto porcentaje de jóvenes tiene en su casa la frecuencia de uso es muy baja, el 82 % lo usa menos de dos días a la semana y solo el 4 por ciento más de seis días. En la Tabla 15 se presentan los resultados:

Tabla 15. Resultados de la Frecuencia de Uso del videojuego por los participantes por semana.

Frecuencia semanal del videojuego		
	N	%
Menos de 2 días	893	82 %
3 a 5 días	155	14 %
6 días o más	46	4 %
Total	1094	100 %

La computadora es un dispositivo muy utilizado, quizás por la actividad universitaria el 40 por ciento la usa más de seis días a la semana y el 46 por ciento de tres a cinco días. Los resultados se muestran en la Tabla 16:

Tabla 16. Resultados de la Frecuencia de Uso de la computadora / *Laptop* por los participantes por semana.

Frecuencia semanal de computadora		
	N	%
Menos de 2 días	212	14 %
3 a 5 días	700	46 %
6 días o más	600	40 %
Total	1512	100 %

Las tablas anteriores muestran la frecuencia de uso en una semana, el tiempo de uso refleja las horas que durante un día los jóvenes usan un dispositivo, en general más del 90 por ciento de los universitarios, usa el celular entre dos y cinco horas al día. En la Tabla 17 se visualizan los resultados:

Tabla 17. Resultados de la Frecuencia de Uso del Teléfono celular por los participantes por día.

Tiempo al día en el teléfono celular		
	N	%
Menos de 2 días	67	4 %
3 a 5 días	574	37 %
6 días o más	915	53 %
Total	1556	100 %

La computadora, se usa de forma similar que los teléfonos celulares, el 86 por ciento de los encuestados la usa de entre dos y más de cinco horas diarias, como se muestra en la Tabla 18; en contraste, el televisor, en la Tabla 19 y los videojuegos en la Tabla 20, los usan en mayor porcentaje menos de una hora al día.

Tabla 18. Resultados de la Frecuencia de Uso de la computadora o Laptop por los participantes por día.

Tiempo al día en la computadora/lap		
	N	%
Menos de 1 hora	215	14 %
De 2 a 4 horas	817	54 %
5 horas o más	476	32 %
Total	1508	100 %

Tabla 19. Resultados de la Frecuencia de Uso del televisor por los participantes por día.

Tiempo al día en el televisor		
	N	%
Menos de 1 hora	915	67 %
De 2 a 4 horas	409	30 %
5 horas o más	34	3 %
Total	1358	100 %

Tabla 20. Resultados de la Frecuencia de Uso del videojuego por los participantes por día.

Tiempo al día en el televisor		
	N	%
Menos de 1 hora	845	77 %
De 2 a 4 horas	207	19 %
5 horas o más	41	4 %
Total	1093	100 %

Por otro lado, las actividades que realizan en los dispositivos, reflejan los gustos de los jóvenes en los aparatos móviles; los jóvenes principalmente, lo usan para entrar a WhatsApp, seguido de Facebook e Instagram. Es importante resaltar que al momento en que se realizó este estudio, TikTok no tenía la misma cantidad de seguidores, fue hasta la pandemia cuando la plataforma experimentó millones de descargas por lo que no aparece en la encuesta.

Tabla 21. Frecuencia de Uso de las redes sociales en el teléfono celular.

Redes sociales usadas en el teléfono celular					
		Poca frecuencia	Frecuencia regular	Mucha frecuencia	Totales
Facebook	N	191	226	1012	1,429
	%	13 %	16 %	71 %	100 %
Instagram	N	284	235	753	1,272
	%	22 %	19 %	59 %	100 %
Whatsapp	N	67	108	1,208	1,383
	%	5 %	8 %	87 %	100 %
Snapchat	N	763	125	123	1,011
	%	76 %	12 %	12 %	100 %
Messenger	N	615	315	268	1198
	%	51 %	26 %	23 %	100 %
Twitter	N	680	118	188	986
	%	69 %	12 %	19 %	100 %
Youtube	N	245	332	684	1261
	%	20 %	26 %	54 %	100 %
Spotify	N	353	202	543	1,098
	%	32 %	18 %	50 %	100 %

El dispositivo desde el cual entran influye en los consumos digitales, así, si entran desde una *laptop* la plataforma más común corresponde a YouTube, tal y como se muestra en la Tabla 22:

Tabla 22. Frecuencia de Uso de las redes sociales en la computadora / Laptop.

Redes sociales usadas en la computadora/laptop					
		Poca frecuencia	Frecuencia regular	Mucha frecuencia	Totales
Facebook	N	468	283	346	1,097
	%	43 %	26 %	31 %	100 %
Instagram	N	650	137	95	882
	%	74 %	15 %	11 %	100 %
Whatsapp	N	377	285	339	1,001
	%	38 %	28 %	34 %	100 %
Snapchat	N	695	32	38	765
	%	91 %	4 %	5 %	100 %
Messenger	N	538	193	142	873
	%	62 %	22 %	16 %	100 %
Twitter	N	642	77	58	777
	%	83 %	10 %	7 %	100 %
Youtube	N	233	209	570	1,012
	%	23 %	21 %	56 %	100 %
Spotify	N	439	127	265	831
	%	53 %	15 %	32 %	100 %

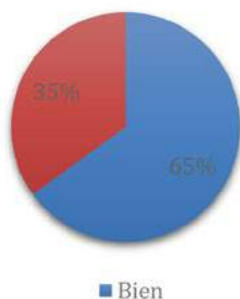
Cambios y continuidades en la pandemia por COVID-19

Como decíamos, en la descripción metodológica, la encuesta aplicada a través de una red social, presenta como principal problema metodológico, la falta de control con los sujetos de estudios; así fue como la muestra presentó participantes tan variados en cada pregunta, por lo que los resultados presentados, deben tomarse como un sondeo o acercamiento empírico que permita una discusión teórica inicial y como punto de partida para estudios de control.

La primera pregunta, como se muestra en la Figura 7, buscó indagar respecto del estado de ánimo percibido durante la pandemia, los resultados obtenidos fueron entre una cantidad de 2486 participantes: con un porcentaje de 65 % de los participantes que eligieron la opción “Bien” y un 35 % con “Algo mal”.

Figura 7. Pregunta 1. ¿Cómo te has sentido en esta cuarentena?

1. ¿Cómo te has sentido en esta cuarentena?



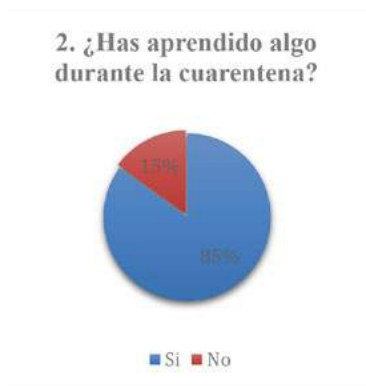
Respecto a cuál fue el motivo por el cual percibían su estado de ánimo de determinada manera, la encuesta COBIRE sugirió realizar la pregunta abierta “¿Por qué?”, se tuvo una respuesta de 237 usuarios. En la Tabla 23, se presentan las respuestas que tuvieron mayor incidencia. Dentro del grupo que dijo sentirse bien la respuesta más recurrente fue sentirse bien por pasar tiempo en familia, seguido de actividades productivas y tiempo con amigos. Mientras que el grupo que dijo sentirse algo mal, la respuesta con mayor incidencia fue un sentimiento de frustración, desesperación o estrés, seguido de un sentimiento de no hacer nada de provecho.

Tabla 23. Respuestas con Mayor Incidencia de la Pregunta 1.

Bien		Algo mal	
Tiempo en familia	36	No hay fiestas	20
Tiempo con amigos	14	No hago nada de provecho	25
Hago actividades productivas	27	Frustración, desesperación, estrés	32

Con la segunda pregunta de la Figura 8, se buscaba indagar respecto de si han aprendido algo durante la pandemia, con una opción dicotómica sí o no. Participaron 2,344 sujetos 85 % respondieron que “Sí” y 15 % que “No”, considerando que la mayor parte ha generado un aprendizaje estando aislados.

Figura 8. Pregunta 2. ¿Has aprendido algo durante la cuarentena?



Para profundizar sobre los conocimientos adquiridos durante la pandemia y sobre los motivos por los que se considera que no se ha aprendido nada nuevo, se diseñaron dos preguntas abiertas: ¿Qué ha sido? / ¿Por qué no se ha podido?, contestaron 209 usuarios; en la Tabla 24, se muestra que la incidencia más alta fue un ejercicio de introspección valorativa, seguido de actividades en la cocina, respecto de los que no dijeron no haber aprendido nada durante la pandemia, externaron el aburrimiento como primer motivo.

Tabla 24. Respuestas con mayor incidencia de la pregunta 2.

¿Qué ha sido?		¿Por qué no se ha podido?	
Cocina	31	No he cambiado mi rutina	8
Valorar	45	Aburrimiento	26
Labores domésticas	21	Rutina monótona	9

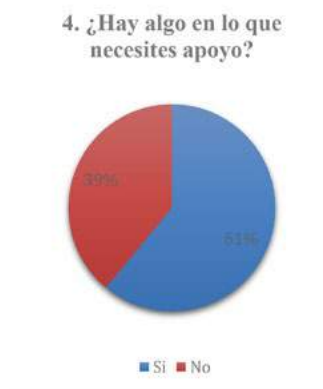
La pregunta abierta ¿Qué crees que te ha faltado para lograr lo que deseas?, dicho ítems tuvo una participación total de 194 usuarios. En la Tabla 25 se presentan los resultados con mayor incidencia, la motivación fue la principal causa por la que los usuarios creen que no han aprendido durante la cuarentena, seguida de la confianza y la seguridad.

Tabla 25. Respuestas con mayor incidencia de la pregunta 3.

Motivación	51
Confianza y seguridad	38
Salir de casa	16

La pregunta ¿Hay algo en lo que necesites apoyo?, tuvo una alta incidencia de participación con 2,160 usuarios, así como se muestra en la Figura 9, con “Sí” un 61 % y “No” con un 39 % de los usuarios participantes. Según los porcentajes la mayoría de los usuarios requiere de apoyo para sobrellevar la situación.

Figura 9. Pregunta 4. ¿Hay algo en lo que necesites apoyo?



Nuevamente se optó por una pregunta abierta, pues como ya se mencionó, se tomó un cuestionario ya aplicado por otras instituciones. Se generó una pregunta abierta para aquellos que respondieron que sí requerían ayuda, ¿Qué sería?, Contestaron 131 usuarios. Las respuestas con mayor incidencia se presentan en la Tabla 26. La principal respuesta evidenció dos de los efectos mayores que ha traído la pandemia: el confinamiento y la falta de interacción social cara a cara; la mayor cantidad de usuarios respondió que necesita ayuda para platicar, seguido de la necesidad de contar con apoyo para la realización de tareas y proyectos, este último deja claro la necesidad de apoyos extras para los estudiantes que dejaron de asistir a las instituciones educativas.

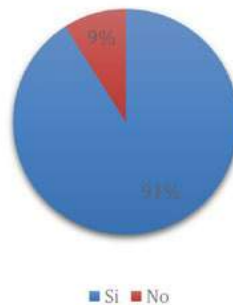
Tabla 26. Respuestas con mayor incidencia de la pregunta 4.

¿Qué sería?	
Platicar	46
Ver a mis amigos	11
Con tareas y/o proyectos	39

COBIRE sugiere analizar a las sujetos desde los efectos subjetivos que ha traído la pandemia, en la pregunta: ¿Esta cuarentena te ha hecho reflexionar?, 2,088 usuarios participaron, de los cuales 91 % dijo que “Sí” y un 9 % “No”. De acuerdo con los resultados mostrados en la Figura 10, se determina que la gran parte de usuarios ha reflexionado sobre la situación COVID-19.

Figura 10. Pregunta 5. ¿Esta cuarentena te ha hecho reflexionar?

5. ¿Esta cuarentena te ha hecho reflexionar?



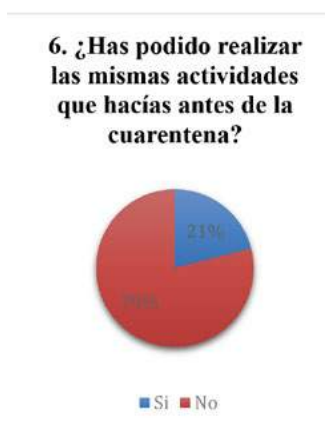
Para conocer los temas en torno a los cuales reflexionaron los usuarios durante la pandemia, se les preguntó ¿En qué aspecto? O ¿Qué ha sido? Se obtuvieron 161 respuestas. Conforme a los resultados mostrados en la Tabla 27, nuevamente el ejercicio de introspección valorativa fue el de mayor incidencia, es importante resaltar la oportunidad que ha traído el confinamiento para que los usuarios se pregunten respecto de si la pandemia ha traído beneficios para la naturaleza, esta respuesta fue la segunda con mayor incidencia.

Tabla 27. Respuestas con mayor incidencia de la pregunta 5.

¿En qué aspecto? / ¿Qué ha sido?	
Valorar	55
Beneficia la naturaleza	29
Porvenir	13
Nada	9

Los usuarios perciben cambios en su vida cotidiana el mayor porcentaje dijo no seguir haciendo las mismas actividades antes y durante a pandemia. En la pregunta, ¿Has podido realizar las mismas actividades que hacías antes de la cuarentena? de un total de 1,860 usuarios. Los resultados fueron “Sí” 21 % y “No” 79 % y se muestran en la Figura 11:

Figura 11. Pregunta 6. ¿Has podido realizar las mismas actividades que antes de la cuarentena?



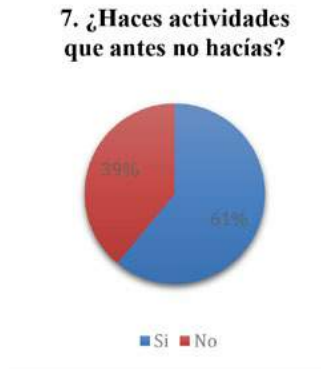
Los principales cambios a las actividades cotidianas que se hacían antes de la pandemia se indagaron en la pregunta abierta ¿Qué cambios han tenido?, respondieron 172 usuarios. De acuerdo con los resultados de la Tabla 28, la mayoría de los usuarios vio afectada su rutina diaria y un número alto presentó cambios físicos.

Tabla 28. Respuestas con mayor incidencia de la pregunta 6

¿Qué cambios han tenido?	
Cambio de rutina diaria (actividades)	65
Cambios físicos	23
La alimentación	16

En la Figura 12 de la séptima pregunta: ¿Haces actividades que antes no hacías?, las respuestas opcionales de un total de 1,687 fueron “Sí” con un 61 % y “No” con 39 %. De acuerdo con los resultados obtenidos la mayoría de los usuarios señala que surgieron nuevas actividades durante la cuarentena.

Figura 12. Pregunta 7. ¿Haces actividades que antes no hacías?



Finalmente, en este apartado se preguntó respecto de cuáles actividades nuevas realizan durante la pandemia, se tuvo una participación de 146 usuarios. Conforme a los resultados de la Tabla 29, la incidencia más alta fue en ejercicio en casa seguido de cocinar y entretenimiento digital.

Tabla 29. Respuestas con mayor incidencia de la pregunta 7.

¿Cuáles?	
Ejercicio en casa	58
Cocinar	26
Entretenimiento digital	22

TikTok instrumento de la enseñanza

Para que los docentes puedan hacer una evaluación de TikTok como principal herramienta de apoyo docente fue necesario introducirlos en el tema. Para el caso se diseñó un curso en la plataforma educativa de Google, Classroom con todos los requisitos de diseño instruccional, dicho curso tuvo como objetivos principales:

- a) Desarrollar la capacidad para utilizar la red social TikTok a través de sus conocimientos previos con el medio digital, y lo aprendido durante el proceso.
- b) Explicar la experiencia desarrollada por medio del proceso de interacción con el recurso audiovisual, además de los aspectos generados o trabajados en ella.

El curso fue organizado en los siguientes temas:

1. Elementos y secciones que componen TikTok para distinguir sus diversas funciones.
2. Creación de contenido audiovisual en la red social TikTok.
3. Propuesta de elementos para un video funcional de corta duración.

Dentro del curso se les facilitó a los docentes una serie de recursos audiovisuales realizados en TikTok [Anexo 4] para fortalecer el aprendizaje de la plataforma. Cada participante, contó con los datos necesarios para acceder a la cuenta privada en TikTok, con el contenido determinado del modelo. Asimismo, con la invitación a la clase “Propuesta de modelo didáctico TikTok”, creada en la plataforma de Google Classroom. El curso completo tuvo una duración de tres semanas con un total de ocho horas de trabajo.

Al inicio del curso se realizó un cuestionario diagnóstico. Disponible antes de iniciar con la propuesta del modelo didáctico. Compuesto de 5 preguntas de opción múltiple. Este diagnóstico no tuvo puntaje alguno, ayudó como autoevaluación formativa de cada participante para inducir los aspectos que requieren más atención en cada uno de ellos. El cuestionario estuvo disponible en la plataforma de Google Formularios, se hizo llegar la invitación por correo y por enlace en la clase de Google Classroom “Propuesta de modelo didáctico TikTok”.

Posteriormente, una vez concluido el curso de actualización, se les pidió a los docentes que llenaran el instrumento de evaluación, el total de docentes que se sometió al curso de capacitación y posterior evaluación de la plataforma fue de seis, los resultados se organizaron en tres secciones: tecnología, pedagogía y efectos técnicos y expresivos las tablas muestran la cantidad de docentes y la evaluación dada en cada rubro.

Respecto a la evaluación tecnológica de TikTok, los resultados obtenidos se presentan en la Tabla 30, y muestran una evaluación positiva por la facilidad para acceder a la plataforma, la facilidad de uso y de interacción con el contenido; la facilidad para navegar por la interfaz, ningún docente consideró tecnológicamente mala la plataforma y en contraste cuatro la consideraron excelente. Por otro lado, resultó interesante saber que cuatro de los docentes ya usaban la plataforma algunas veces como herramienta pedagógica.

Tabla 30. Resultados Evaluación Tecnológica.

Categoría	Malo	Bueno	Excelente
Accesibilidad	0	2	4
Usabilidad	0	2	4
Navegabilidad	0	3	3
	Nunca	A veces	Siempre
Nivel de uso	0	4	2

Los aspectos pedagógicos buscaron comprender la percepción docente de TikTok como un auténtico auxiliar docente. Conforme a los resultados que se muestran en la Tabla 31, los docentes consideran que la aplicación TikTok; es una herramienta buena y excelente en aspectos como la motivación y estimulación del aprendizaje; para reforzar conocimientos previamente aprendidos fue calificada como excelente, consideraron que es fácil de aprender por lo que sería una opción aún en estudiantes con pocas habilidades tecnológicas. Para el desarrollo de habilidades cuatro docentes consideraron como excelente y dos como buena, la oportunidad de incrementar la socialización de los alumnos a través de la plataforma también fue evaluada como excelente, en general la evaluación fue positiva, ningún docente la calificó como mala.

Tabla 31. Resultados Evaluación Pedagógica.

Categoría	Malo	Bueno	Excelente
Motivación/estimulación	0	0	6
Aprendizaje / reforzamiento de conocimientos	0	0	6
Facilidad para comprender	0	1	5
Desarrollar / practicar habilidades	0	2	4
Socialización	0	1	5
Participación	0	2	4
Recursos adecuados	0	0	6

En la Tabla 32, se muestran los resultados de la evaluación técnica de la plataforma que muestra que todos los docentes evaluaron la plataforma como excelente, consideraron que las imágenes, texto, música, etc. son adecuados, respecto al contenido lo consideraron relevante, de interés y adecuado.

Tabla 32 . Resultados Evaluación Técnica.

Categoría	Malo	Bueno	Excelente
Contenido general (Información, imágenes, texto, efectos, música, sonidos, entre otros)	0	0	6
Contenido relevante (de interés, necesario, requerido)	0	0	6
Contenido (entendible, de calidad, profundo, organizado)	0	0	6

Finalmente, se les pidió que realizaron observaciones en un espacio abierto de lo que creyeran que no se tomó en cuenta en la evaluación como ventajas, desventajas, consideraciones de aplicación. De las principales ventajas percibidas por los docentes, fueron: el fácil acceso a la plataforma, el contenido expuesto en un poco tiempo, la posibilidad de tener a la mano la información para reforzar conocimientos; la posibilidad alta de que el alumno se encuentre motivado en el aprendizaje usando una plataforma que usa para su entretenimiento, es un recurso que no cansa al estudiante, facilita presentar la información.

Dentro de las principales desventajas percibidas fueron la falta de medios económicos y tecnológicos para acceder a la aplicación, se requiere pensar en una estrategia metodológica o se puede fracasar en la implementación, el mal uso que se pueda hacer del recurso.

En general se les pidió que le dieran una calificación en conjunto a la plataforma siguiendo la misma línea mala, buena o excelente, la calificación general fue de excelente.

Resultados etnográficos TikTok como herramienta educativa

Los resultados se presentan de forma grafica para facilitar su lectura. En general en la plataforma de TikTok se puede encontrar todo tipo de contenido, así era de esperarse que usuarios de diferentes perfiles académicos aprovechen la plataforma para realizar videos cortos con contenido educativo. Los niveles educativos a los que van dirigidos dichos videos, como se podrá observar en la Tabla 33, son diversos, van desde educación básica hasta educación superior, se han generado videos cortos en todas las áreas de estudio desde matemáticas, historia, geografía, enseñanza, de idiomas, arte, etcétera.

Tabla 33. Resultados etnográficos de TikTok como herramienta educativa

Autor	Asignatura, área de conocimiento, cuenta de TikTok	Estrategias, características y contenido	Teoría
Mateo, 2020	Matemáticas @aprende.mates Repaso de conceptos básicos	En TikTok es posible aprender cosas nuevas en tan solo segundos. Entretener no es lo único que se puede ofrecer mediante la aplicación, sino que también se puede brindar mucha información para que el usuario pueda aprender.	En base a las características mostradas por el autor estas propuestas de enseñanza – aprendizaje se encuentran relacionadas con las siguientes teorías:
	Geografía @andresetgeeo	Esta propuesta de aprendizaje presenta contenido para atender auditiva y visualmente por el usuario, con el fin de divulgar ciertos datos y de poder compartir el talento de los creadores y sus habilidades, poniendo a prueba su creatividad, se contempla una interacción con un contenido de información sencilla, divertida y atractiva haciendo uso de las diversas herramientas de la plataforma, mediante historias con humor, consejos, trucos, música, emoticonos, efectos, filtros, texto, tomando en cuenta errores comunes de las personas para posteriormente apoyarlos y darles una solución paso a paso, en ocasiones utilizando personajes ficticios o famosos convirtiendo un producto dinámico y de motivación, que facilite el entendimiento por el usuario sobre el tema elegido. Dirigido a cualquier miembro de la comunidad que se encuentre interesado en el tema.	La teoría conectivista se encuentra involucrada en estas estrategias de aprendizaje, debido a que conforme a Barabási, se basa en la inclusión de la tecnología como apoyo a formarse y obtener nuevos conocimientos, en conjunto con el interés y la motivación de personas dispuestas a orientarlo (Ovalles, 2014).
	Historia, datos curiosos @elprofesorinquieto @soyefreen		La teoría constructivista menciona que el proceso de enseñanza se basa en el dinamismo, participación e interacción que emplea el individuo, de forma que la formación será orientada por el mismo usuario de acuerdo al interés que presente por conocer y aprender cierto tema (Bruner, 1960).
	Lengua @blogdelengua Ortografía y curiosidades		

Autor	Asignatura, área de conocimiento, cuenta de TikTok	Estrategias, características y contenido	Teoría
	Inglés @andreaaholm.es Errores comunes.	Las estrategias de enseñanza mencionadas anteriormente, son modelos que los creadores generan en su perfil para su audiencia, sin embargo no se ha realizado un estudio en específico involucrando las cuentas que se contemplan en esta propuesta.	La memoria, el procesamiento de la información, el pensamiento y las técnicas para resolver problemas son aspectos que se relacionan con la teoría cognoscitivista para el proceso de enseñanza – aprendizaje, la cual se basa en el contenido para aprender y la motivación que tiene el aprendiz (Bloom, Engelhart, Furst, Hill, Krathwohl, 1956).
Organización Mundial de la Salud (OMS), 2020	Salud @who Mejores medidas ante situaciones de salud	Esta organización pretende orientar a la comunidad sobre cuestiones de salud. Apoyar a la comunidad informando y recomendando las mejores medidas ante situaciones, problemas o dudas que los usuarios tengan con respecto a este tema. Se muestra un contenido que requiere de atención tanto auditiva como visual para comprender más fácilmente. La representación de los datos en los recursos audiovisuales se apoya con las diversas herramientas que TikTok dispone, como efectos, texto y sonido, de manera que se genere mayor interés ante un contenido preciso, informativo y dinámico.	De acuerdo con las características presentadas en esta estrategia de enseñanza se involucran las siguientes teorías del aprendizaje: Conforme a Fenwick, la teoría conectivista plantea que la sociedad se ha ido transformando debido a la revolución que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han ido generando. Se crean nuevas formas de hacer negocios, adquirir servicios y productos, ahorrar tiempo en actividades laborales y los procesos de aprendizaje (Fenwick, 2001). Es por ello que las tendencias digitales pueden desarrollar un impacto en la búsqueda de nuevos conocimientos mediante propuestas de enseñanza como esta.

Autor	Asignatura, área de conocimiento, cuenta de TikTok	Estrategias, características y contenido	Teoría
Refojos, 2020	<p>Hacer ejercicio</p> <p>@elrolofficial</p> <p>@sergjoramos</p> <p>@lavidadetomas</p> <p>@raquelmaes</p> <p>@juliamenugarcia</p>	<p>Dentro de las técnicas que se establecen por el autor en base a estas cuentas de enseñanza son las siguientes: contenido informativo que procura entretener a la audiencia mediante su diseño, aborda también medidas de prevención, formas de ejercitarse explicadas detalladamente, y que en ocasiones son expuestas a través de retos o challenges, con el fin de atraer a la audiencia y generar nuevos conocimientos, interés y diversión.</p> <p>Los recursos audiovisuales que se presentan en esta propuesta requieren de atención visual y auditiva.</p> <p>Este contenido se recomienda para llegar especialmente a millenials y centennials.</p>	<p>En base a los aspectos que se contemplan para brindar una enseñanza adecuada a través de contenido audiovisual en Tiktok, se relacionan las teorías mostradas a continuación:</p> <p>Según Siemens (2004; 2006), el conectivismo determina que el aprendizaje es un proceso constante que tiene lugar en diferentes ambientes, lo cual involucra a un conjunto de personas para desempeñar actividades, redes personales y ejecutar tareas que apoyen a la formación del usuario.</p> <p>Cayendo en principios básicos como: el aprendizaje es un proceso de contacto con fuentes de información, en este caso los contenidos de video, y haciendo posible la adopción de nuevos conocimientos mediante artefactos no humanos.</p>
EduTok, 2020	<p>Inglés, pintar, cocinar, cantar, matemáticas, entre otras lecciones.</p> <p>#EduTok</p> <p>@ L e t s S - peakEnglish</p> <p>@BravasBarcelona</p> <p>@cluengoart</p> <p>@jaimesilvao</p> <p>@aprende.mates</p>	<p>Es posible consultar información sobre temas muy variados y de interés para la comunidad. Las características que se contemplan para representar cada recurso de apoyo son las siguientes:</p> <p>Los videos son por medio de programas de tutoriales diarios con datos claves, en donde muestran paso a paso las soluciones a los procesos requeridos de acuerdo a cada asunto.</p> <p>El objetivo de esta estrategia es que los creadores de contenido puedan compartir sus conocimientos, talento y habilidades</p>	<p>Tomando en cuenta los aspectos que envuelven estas técnicas de enseñanza, las teorías del aprendizaje que se relacionan son las siguientes:</p> <p>El conectivismo señala que es importante conservar las conexiones para apoyar a un aprendizaje constante hacia el usuario, es decir, el creador de contenido promueve recursos audiovisuales con información sucesiva para que la comunidad disponga de datos relevantes en un corto tiempo. La habilidad de identificar relaciones entre espa-</p>

Autor	Asignatura, área de conocimiento, cuenta de TikTok	Estrategias, características y contenido	Teoría
		<p>a los usuarios por igual, que muestren interés o requieran aprender algo nuevo.</p> <p>El contenido expuesto solicita de una atención visual y auditiva por el usuario para un mejor entendimiento del tema.</p>	<p>cios, conceptos e ideas, es vital para poder seleccionar las notas que son más importantes para mostrar al usuario por medio de la plataforma social TikTok.</p> <p>La teoría sociocultural de acuerdo a Vygotski establece que el aprendizaje es universal y vital en un proceso de un fenómeno generado culturalmente, tal es el caso de la socialización y de las nuevas tendencias y formas de poder tanto enseñar como aprender haciendo uso de los recursos tecnológicos que la sociedad ha ido adoptando para realizar sus actividades diarias (Vygotski, 1920). Por lo que se plantean maneras innovadoras de continuar teniendo una formación sin importar tiempo ni espacio, según el interés que el usuario muestre por el tema.</p>
Arteaga, 2020	Aprender Excel @ howtoexcel	<p>La intención de esta forma de enseñar es que se genere contenido de apoyo, para aprender y entender los diversos procesos sobre actividades que resultan desprender dudas e intrigar a los sujetos dentro de Excel. Mediante una explicación sencilla y trucos que facilitan el home office.</p> <p>Un aporte relevante dentro de esta propuesta es que se atiende a los mayores problemas y dudas que los usuarios presentan al solicitar alguna acción dentro del programa, por lo</p>	<p>Las teorías del aprendizaje involucradas en esta propuesta son:</p> <p>Una de las diferencias más importantes que mantiene el conectivismo con las formas de aprendizaje tradicionales, es la relación que incluye el uso de las tecnologías como apoyo a generar nuevos conocimientos. De acuerdo a Siemens (2004), las teorías tradicionales presentan limitaciones debido a que fueron desarrolladas en tiempos donde la tecnología no de</p>

Autor	Asignatura, área de conocimiento, cuenta de TikTok	Estrategias, características y contenido	Teoría
		<p>que cuenta con apoyo de los temas que pidan los usuarios, con el fin de brindar una respuesta o bien, nuevas técnicas más sencillas para solucionarlo.</p>	<p>sarrollaba un efecto como el que actualmente genera, por lo que puede ser posible establecer técnicas de enseñanza para después representarlas en un video que sirva de ayuda para el usuario que lo requiera.</p> <p>La teoría sociocultural mantiene una relación con esta propuesta según Vygotsky (1962), se relacionan los siguientes principios debido a que se evidencia lo relevante que es socializar con la comunidad durante el proceso de aprendizaje y también se atiende a la comprensión de la formación del sujeto, considerando la cultura en la que se desenvuelve la sociedad actualmente.</p>
De la Torre, 2020	Inglés @ Lets S - peakEnglish	Las técnicas que involucran esta propuesta de enseñanza – aprendizaje, se desprenden de los conocimientos de cada uno de los creadores de contenido que se contemplan por este autor.	Esta propuesta para la enseñanza y aprendizaje muestra una serie de características que se vinculan a teorías del aprendizaje:
	Informática @bueninformatico	Aprender de forma fácil, divertida y original son las bases para que este proceso sea exitoso.	En la teoría del conectivismo, Siemens (2004), menciona que la probabilidad de que un tema sea entendible para el usuario depende de que tan bien sea explicado, en relación con estas técnicas, las bases son establecer formas simples e interesantes para atraer la atención del usuario y puedan visualizar de un contenido completo en un video, a fin de ser aprendido fácilmente, haciendo uso de TikTok.
	Leyes @lawtips00		
	Medicina @Docfarma		
	Lenguaje de signos @lenguasignos	Se toman en cuenta diversos aspectos que se consideran clave para que la audiencia comprenda los temas. Trucos, consejos y una información clara y resumida forman parte del sustento de la estrategia. Los temas que más se abordan son los siguientes:	

Autor	Asignatura, área de conocimiento, cuenta de TikTok	Estrategias, características y contenido	Teoría
		<p>En el inglés, los aspectos que más se trabajan son: el vocabulario, pronunciación, gramática; En Informática, los conceptos básicos y respuestas a errores comunes. En leyes, se atienden a los problemas y determinan que es posible y que no durante el confinamiento. En el área de medicina, se encargan de mantener informados y orientar sobre enfermedades y medicamentos. Lenguaje de signos, se generan actividades usando banda sonora.</p> <p>Se abordan temas diferentes para cualquier tipo de edades.</p>	<p>Otra teoría que se involucra es la sociocultural, tomando como base la idea principal de contribuir al desarrollo de nuevos conocimientos individualmente a través de los aportes de la sociedad. En tanto, Piaget menciona que su desarrollo dependía en gran forma de la indagación independiente producida por cada sujeto, lo que permite generar aprendizajes por su propia cuenta (Vygotsky, 1962). Esto sustenta la propuesta, lo cual, determina que se trata de un proceso colectivo entre el aprendiz y la comunidad de TikTok.</p>
Universidad del Valle de México UVM), 2020	Biología @biologuando	La Universidad recomienda estos perfiles de la red social TikTok, debido a que desarrollan recursos de apoyo para los usuarios sobre diversos temas de interés.	<p>Las técnicas empleadas en estas sugerencias para adquirir nuevos conocimientos se ven envueltas en las siguientes teorías del aprendizaje: Conforme a Giesbrecht (2007), la teoría del conectivismo manifiesta una propuesta pedagógica que brinda a los aprendices el talento para establecer una conexión unos con otros mediante las redes sociales o herramientas que promuevan la colaboración. Lo que nos lleva a indicar que esta estrategia de enseñanza – aprendizaje es innovadora y cuenta con la capacidad de relacionarse con la plataforma social TikTok para aportar a la formación de la comunidad.</p>
	Marketing @gabrielaovva	<p>Las técnicas empleadas en esta propuesta de enseñanza – aprendizaje involucran información, dudas que aclarar con el fin de romper mitos, notas interesantes y recomendaciones que van desde recetas nutritivas, dominio de redes, consejos para bajar de peso, respuestas a cuestiones de salud, cultura, hasta emprendimiento.</p>	
	Sexualidad y adolescencia @sexualidadyadolescencia		
	Ejercitarse @hectorclandestino		
	Nutrición @rociocasfit		

Autor	Asignatura, área de conocimiento, cuenta de TikTok	Estrategias, características y contenido	Teoría
	Medicina @draanacci	Cada actividad se muestra paso a paso y de manera estratégica, de modo que no aburra al usuario y genere un interés por informarse y aprender nuevos temas.	La teoría sociocultural se envuelve en esta propuesta conforme a las siguientes bases: el medio social, un aspecto que funciona como apoyo para lograr un desarrollo cognitivo en una persona, mediante la interacción producida entre el dicente, el creador de contenido o usuarios que forman parte de la comunidad de la plataforma; y de según Piaget, la cultura no debe influir en el proceso de aprendizaje siendo universal sin importar sus diferencias. (Vygotsky, 1962).
	Japonés @awesomekay523		
	Finanzas y emprendimiento @tirrrso		
Europa Press, 2020	Matemáticas @miprofidelito de Resolución de ejercicios.	Esta propuesta de enseñanza se enfoca en darles respuestas a los usuarios mediante métodos o técnicas para resolver problemas o ejercicios sobre diversos temas relacionados con las matemáticas. Se muestra una exposición paso a paso de los procesos que cada cuestión representa. Esta cuenta involucra un poco de sentido de humor en los problemas, con el propósito de lograr un proceso de aprendizaje divertido e interesante para el usuario y que los resultados sean exitosos.	Con base en las características que muestra esta estrategia de enseñanza, se presentan las siguientes teorías del aprendizaje: La teoría conectivista se relaciona con esta propuesta en la parte de implantar técnicas que brinden la capacidad de socializar y aprender al mismo tiempo. De acuerdo a Siemens (2004), señala a una comunidad como una sociedad con un interés en común pudiendo compartir, interactuar, comunicarse y pensar en conjunto, y que éstas fomentan un aprendizaje informal, considerando la práctica de aprendizaje colaborativo, resultando igual de eficaz que las indicaciones de un profesor (Giesbrecht, 2007).

Autor	Asignatura, área de conocimiento, cuenta de TikTok	Estrategias, características y contenido	Teoría
			Por otra parte la relación con la teoría sociocultural es importante, puesto que, la adopción de nuevos conocimientos involucra un proceso de socialización dentro de la red social, en donde es necesario interactuar tanto con el contigo como con otros perfiles para cubrir los datos desconocidos o dudas y poder comprender la información necesaria respecto al tema de interés.

Discusión

Uso de la tecnología prepandemia

Girardo y Fernández (2020), identificaron el tiempo dedicado y, las principales justificaciones que estudiantes universitarios de España dan al uso de dispositivos móviles y a las redes sociales; sus principales resultados muestran que se ha incrementado el tiempo que los jóvenes usan en la redes sociales; las redes que más utilizan, corresponden a Instagram y WhatsApp. Este estudio es completamente coincidente, con el que realizamos en la red universitaria, ya que nuestros resultados mostraron que dichas redes sociales son las que más usan los jóvenes universitarios.

Yuste (2020) analiza el consumo de información de los jóvenes a partir de la adopción de la tecnología, encontró que las redes sociales son el principal medio de comunicación entre amigos y familiares y se han constituido un lugar común de encuentros sociales *online*, la autora sostiene que las redes sociales constituyen un canal para obtener información sobre la realidad o tema de interés, nuevamente este artículo viene a respaldar los resultados obtenidos en el caso mexicano donde los jóvenes utilizan las redes sociales para seguir cuentas de políticos,

diarios o personajes públicos de su interés.

Morales, Zacatenco, Luna, Martín, García, & Hidalgo (2020), identificaron las prácticas de acceso a internet entre universitarios, relacionándolo con la edad, género, semestre, carrera y rendimiento académico; sus principales hallazgos muestran, que los universitarios de los primeros semestres muestran mayor uso de internet para jugar y en la medida que incrementan sus créditos académicos, disminuye las horas de juego en internet; este hecho es coincidente con nuestro estudio donde vimos que los universitarios dedican muy poco de su tiempo diario en juegos o videojuegos.

Gutiérrez y Cuartero (2020) realizaron un estudio sobre el uso Twitch, en una audiencia juvenil española encontraron que los jóvenes han modificado el consumo televisivo y que han migrado de canales tradicionales a plataformas digitales de *streaming*, para acercarse a personajes populares; así YouTube y Twitch, son las dos principales plataformas que visitan los jóvenes, este hecho, es coincidente con nuestro estudio, donde encontramos que los jóvenes de la red universitaria han dejado de ver televisión y que una de sus principales actividades que realizan en la computadora o laptop es ver YouTube.

Percepción emocional durante la pandemia

Desde que la pandemia por COVID-19, obligó al confinamiento a buena parte del mundo; investigadores de todas las áreas del conocimiento, han realizado esfuerzos para conocer los impactos a corto plazo, que ha traído el encierro en diversos sectores de la población. Lozano *et al.* (2020), analizaron los efectos económicos, sociales y educativos del confinamiento encontraron que los universitarios que presentaron mayor resiliencia tuvieron menor impacto negativo en lo emocional, un punto importante en el que coincidió nuestro estudio es el hecho de que el capital social *online* y familiares mitigan el impacto negativo anímico de los estudiantes.

García (2021) realizó un estudio sobre percepción de la educación en línea antes y durante el confinamiento y al igual que nuestro estudio encontró situaciones de deserción o desánimos en estudiantes.

Cobo, Vega y García (2020) estudiaron la salud mental de estudiantes universitarios de frente a la pandemia encontraron síntomas de depresión, ansiedad, ideación suicida y problemas con la rutina de sueño, esto último es coincidente con nuestro estudio en el sentido que los entrevistados mostraron cambios significativos en sus rutinas y vidas cotidianas.

Covarrubias (2021), evaluó el impacto emocional del distanciamiento social por COVID-19, en estudiantes universitarios de la Universidad Nacional Autó-

noma de México; en un estudio de caso en estudiantes de psicología, encontró que en su mayoría, presentaban síntomas de ansiedad, angustia, sentimiento de soledad, miedo; sin embargo, aun cuando los estudiantes presentaron esos síntomas adversos a la salud mental, también encontró un impacto emocional favorable, al igual que en el estudio que nosotros realizamos; donde los encuestados dijeron encontrar en el confinamiento una oportunidad para realizar un análisis valorativo personal, Covarrubias observó que los universitarios aprovecharon el confinamiento para la autovaloración, el autoconocimiento, la autorreflexión para sus proyectos de vida y revalorar las oportunidades de la vida.

Rodríguez, González, Cruz y Rodríguez (2020), hicieron un estudio sobre las demandas tecnológicas, académicas y psicológicas de estudiantes universitarios; durante la pandemia en Puerto Rico, encontraron que el 61 % de los encuestados no se sentía satisfecho con las clases en línea, el 90 % había subido sus niveles de estrés, el 80 % ha presentado problemas para dormir, el 72 % no ha podido desconectar sus pensamientos escolares, una vez terminadas las clases; el 80 % no se siente productivo durante sus clases en la pandemia, la mitad de sus encuestados no había tomado cursos en línea por lo que el estrés relacionado a las clases en línea se incrementó, este punto es coincidente con nuestro estudio en donde la mayoría sentía que requería apoyo para sus actividades escolares.

TikTok

Chiecher & Lorenzati (2017), en un estudio de una universidad pública de Argentina, entrevistó a docentes para conocer la percepción que tienen de los jóvenes universitarios; encontró que los profesores reconocen a sus alumnos como altamente tecnologizados, con acceso fácilmente a la información, pero con altas deficiencias de lectura, análisis y escritura; por lo que los docentes están constantemente cambiando y adaptando su práctica para ajustarse a los universitarios, este estudio resulta coincidente con el realizado en donde los docentes evaluaron positivamente la plataforma de TikTok, por ajustarse a los nuevos perfiles universitarios.

Alcibar, Monroy y Jiménez (2018), en un estudio en el Instituto Politécnico Nacional, observaron que los estudiantes utilizan las tecnologías de la información, como un auxiliar importante en la elaboración de tareas escolares y como medio de consulta, y afirman, que el uso de internet influye positivamente en la educación; si bien el estudio es muy general al hablar de internet, se intuye que es a través de las herramientas que ofrece para la educación, por lo que la inclusión de TikTok como herramienta de aprendizaje influye positivamente.

Sereño (2016), investigó en una universidad de Chile, cuáles son los recursos tecnológicos que los universitarios utilizan en el aprendizaje; encontró que existe

una percepción favorable en los universitarios respecto a la introducción de las tecnologías en la enseñanza, y que la introducción de tecnologías digitales tiene implicaciones positivas en el desarrollo de competencias intelectuales.

Castro, Cosgaya y Sosa (2016), encontraron que, si bien en las universidades mexicanas se realizan esfuerzos para introducir las tecnologías de la información en la enseñanza, los programas educativos carecen de metodologías de implementación, este estudio fundamenta la necesidad de nuestra propuesta de incluir metodologías de la enseñanza innovadoras.

Cuenca, Morales y Caldevilla (2019), sostienen que las tecnologías han contribuido en el proceso de democratización para elaborar contenido digital dejando atrás la visión del joven como mero receptor de contenido para convertirlos en prosumidores. Sostienen que el uso didáctico de *smartphones* mediante la aplicación de TikTok, supone un beneficio en el aula, los autores lo probaron en el ámbito de lengua y literatura.

Carrión (2020), sugiere que los docentes repiten esquemas y metodologías de la presencialidad en un mundo digital, sostiene que un papel importante de la educación es formar ciudadanos digitales y afirma que TikTok, es una herramienta idónea para lograr la alfabetización digital, en nuestro caso se sostiene incluso que a través de esta herramienta los docentes pueden estimular la literacidad digital.

Tobeña (2020), analiza el TikTok y sus usos en la generación centennials, sostiene que la escuela puede sacar de TikTok toda la experiencia de aprender haciendo, coincidimos con Tobeña en el sentido de que esta plataforma estimula la creatividad y la experiencia en ecosistemas digitales.

Conclusiones

El estudio de la juventud y sus consumos digitales es multidisciplinar sus resultados inciden en diversas áreas del conocimiento. Cada una de las técnicas metodológicas son independientes entre sí en este estudio, por lo que los resultados deben tomarse en ese sentido con sus limitaciones y alcances. Tomando en consideración el uso que los jóvenes hacen del internet, el impacto negativo que se tuvo en lo emocional producto de la pandemia, las buenas prácticas que se han venido realizando con el uso de plataformas de entretenimiento para uso académico y la evaluación positiva que hacen los docentes de TikTok, es que concluimos que la plataforma es una herramienta que puede llegar a impulsar el aprendizaje en línea y mitigar de algún modo los efectos negativos en lo emocional que han venido sufriendo los jóvenes a partir del confinamiento.

Anexos

Anexo 1

Cuestionario tipo de consumo digital que realizan los jóvenes de la Universidad de Guadalajara

Estimado/a compañero/a universitario:

Estamos realizando estudio sobre la ocupación del tiempo libre de los estudiantes de Educación Superior sobre Cultura, Deporte y Tecnologías. El cuestionario es *anónimo*, por lo que garantizamos el *absoluto anonimato* de tus respuestas en el más estricto cumplimiento de las leyes sobre secreto estadístico y protección de datos personales.

Por ello te solicitamos que colabores con **TOTAL SINCERIDAD**. Contesta tranquilamente a cada pregunta y si tienes alguna duda, consulta al encuestador/a

N° Cuestionario	Zona	Centro Universitario	Nivel	Carrera	Sexo
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

No rellenar por el encuestado

Bloque 01: El deporte, la cultura y las tecnologías en el tiempo libre

P.01 ¿De cuánto tiempo libre dispones para realizar actividades de ocio? Indica el promedio de horas diarias disponibles en días laborables, en fines de semana y en época de vacaciones.

	De 0-1 horas	De 1 a 2 horas	De 3 a 4 horas	De 5 a 6 horas	De 7 a 8 horas	Más de 8 horas
Días laborables	1	2	3	4	5	6
Fines de semana	1	2	3	4	5	6
Época de vacaciones	1	2	3	4	5	6

P.02 Valora el tiempo libre de que dispones.

	Insuficiente	Aceptable	Mucho
Días laborables	1	2	3
Fines de semana	1	2	3
Época de vacaciones	1	2	3

P.03 Quisiéramos conocer a que actividades dedicas la mayor parte de tu tiempo libre. Elige una sola opción para los días laborables, fines de semana y épocas de vacaciones.

	Actividades de relación social (Estar con la familia, amigos, pareja, asistir a fiestas, reuniones, cultura, cine, museo, teatro, labor social)	Actividades de ocio pasivo (Ver Tv, chatear, jugar en la computadora y/o consola hacer uso del celular, escuchar música, leer, cine, sin hacer nada, dormir)	Actividades de ocio activo (Viajar, ir a tiendas, salir de excursión, aficiones artísticas, fotografía, clase música, teatro, pintura, etc.)	Actividades Físicodeportivas (Practicar ejercicio físico, deporte, nadar, correr, bicicleta).
Días laborables	1	2	3	4
Fines de semana	1	2	3	4
Época de vacaciones	1	2	3	4

Bloque 02: práctica de actividad físico-deportiva

P.04 ¿Cómo ha sido tu experiencia personal con respecto a la práctica física y/o deportiva en tu tiempo libre?

Nunca he practicado actividad físico-deportiva en mi tiempo libre.	1	Pasa a la pregunta 05
NO he realizado práctica físico-deportiva durante mi tiempo libre durante el año 2019, pero sí he practicado con anterioridad.	2	Pasa a la pregunta 07
Realizo o he realizado actividad físico deportiva durante el actual 2019.	3	Pasa a la pregunta 13

Sólo para quienes NUNCA han realizado práctica físico-deportiva

P.05 ¿Por qué **NUNCA** has practicado actividad físico-deportiva, durante tu tiempo libre? Cuáles son las barreras y/o impedimentos que tú has encontrado. Señala las razones más importantes.

No le veo beneficios ni utilidad	1
No me enseñaron en la escuela	1
No tengo aptitudes para el deporte	1
Por motivos económicos	1
Porque no tengo tiempo	1
No hay instalaciones cerca de la casa	1
Las instalaciones no son adecuadas	1
Mis amigos no practicaban	1
Mis padres no me lo inculcaron	1
No me gusta	1
Por motivos de salud y lesiones	1
Flojera y/o pereza	1
Porque nadie me apoyo para iniciarme	1
Otro (indica cual): _____	1

P.06 Estarías dispuesto a comenzar a practicar actividades físico-deportivas en tu tiempo libre.

Seguro que no	1
Probablemente no	2
Ahora no lo sé	3
Probablemente sí	4
Sí, con seguridad	5

Sólo para quienes HAN ABANDONADO la práctica físico-deportiva

P.07 ¿Por qué HAS ABANDONADO la práctica de actividad físico-deportiva, durante tu tiempo libre? Cuáles son los motivos que tú has encontrado. Señala los más importantes.

Flojera o pereza	1
Dejo de gustarme	1
Problemas de salud o lesiones	1
No hay instalaciones deportivas cerca	1
Cuestiones económicas	1
No se ofertan los deportes que me gustan	1
Horarios incompatibles con mis obligaciones	1
Porque soy malo para competir	1
No tengo aptitudes para el deporte	1
Mis amigos no hacían deporte	1
El cambio de centro escolar y/o estudios	1
Prefiero hacer otras cosas	1
Mis padres no me permitían	1
No le gusta a mi pareja	1
Instalaciones no adecuadas	1
No verle utilidad a la práctica	1
No tengo con quien realizar o practicar	1
Otro (indica cual): _____	1

P.08 ¿En qué periodo escolar dejaste de realizar actividad físico-deportiva en tu tiempo libre?

En la Educación Primaria	1
En la Secundaria	2
En la Preparatoria	3
En la Universidad	4

P.10 Cuando realizabas actividad físico-deportiva, ¿Quién te inició, incitó y/o motivó?

Yo mismo	1
Mis padres y/o familiares	2
Mi pareja	3
Mis amigos	4
El profesor de educación física	5
El entrenador o instructor	6
El médico	7
Otro (Indica Cual): _____	8

P.11 ¿Podrías indicarnos con qué frecuencia a la semana realizabas actividad físico-deportiva?

1 vez o menos	1
2-3 veces a la semana	2
4 y más veces a la semana	3

P.12 Haz un promedio y di cuántas horas dedicabas a la semana a practicar actividad físico-deportiva en tu tiempo libre.

Menos de 1 hora	1
De 2-3 horas	2
Más de 4 horas	3

Sólo para quienes REALIZAN práctica físico-deportiva

P.13 ¿Por qué REALIZAS práctica de actividad físico-deportiva, durante tu tiempo libre? Señala los motivos más importantes.

Autoestima	1
Evadir problemas de salud	1
Reducción de tensión-relajación	1
Apariencia-estética	1
Por interacción social	1
Reconocimiento social	1
Diversión o placer de hacer deporte	1
Mis familiares realizan	1
Ejercitarme	1
Recomendación médica	1
Satisfacción personal	1
Lograr una meta personal	1
Mejorar la forma física	1
Mantener o mejorar la salud	1
Competir o alcanzar una marca	1
Hacer carrera en el deporte profesional	1
Porque son parte de mis estudios	1
Por formar o ser parte de una selección	1
Otro (indica cual): _____	1

P.14 ¿Qué modalidades prácticas, con qué frecuencia y en qué tipo de oferta?

	Frecuencia			Tipo de oferta		
	Nunca	Algunas Veces	Muchas Veces	Por mi cuenta	Organizada Pública	Organizada Privada
Deportes individuales (Ej. Atletismo, natación, ciclismo, halterofilia, lucha olímpica, esgrima, golf, tiro con arco, box, etcétera.)						
Deportes de conjunto (Ej. Básquetbol, béisbol, soccer, fútbol americano, handball, voleibol, etcétera.)						
Actividades físico-deportivas que se realizan en el medio natural (Ej. Buceo, senderismo, vela, surf, bicicleta todo terreno, esquí, escalada, remo, etcétera.)						
Actividades físico-deportivas cuyo objetivo es el mantenimiento y mejorar de la condición física o la salud. (Gimnasio, aeróbic, fitness, Pilates, yoga, etcétera.)						

P.15 ¿Con quién realizas habitualmente actividad físico-deportiva?

Solo	1
Con mis amigos, compañeros	2
Con algún miembro de mi familia	3
Con mi pareja	4
Otro (Indica cual): _____	5

P.16 Haz un promedio y dinos cuántos días dedicas a la semana a realizar actividad físico-deportiva en tu tiempo libre.

1 día o menos	1
2-3 días a la semana	2
4 y más días a la semana	3

P.17 Haz un promedio y di cuantas horas dedicas a la semana a practicar actividad físico-deportiva en tu tiempo libre.

Menos de 1 hora	1
De 2-3 horas	2
Más de 4 horas	3

P.18 Haz un promedio y dinos cuántos días dedicas a la semana a realizar, como mínimo, 20 minutos de manera continuada de actividad físico-deportiva en tu tiempo libre que te haga jadear y/o sudar.

1 día o menos	1
2-3 días a la semana	2
4 y más días a la semana	3

Bloque 03: Cultura

En este bloque abordaremos temas relacionados con el Consumo de bienes culturales, servicios culturales y medios; Las Actividades Artísticas, Uso cotidiano

del tiempo y del tiempo libre.

P.19 En el último año ¿Usted ha leído algún libro, que no sea texto o manual?

SI NO
Pasa a la pregunta 22 Continuar pregunta 20

P.20 Podría indicarnos, ¿Con cuántos libros cuenta en su casa, que no sean de texto o manual?

Menos de 10	1
Entre 11 y 20	2
Entre 21 y 30	3
Entre 31 y 40	4
Más de 41	5

P.21 ¿Qué tipo de libro ha leído?

Libro	1
Novelas	1
Cuentos	1
Autoayuda	1
Historia	1
Ciencia	1
Poesía	1
Otro ¿Cuál? _____	1

P.22 Ahora bien, ¿En los últimos tres meses, ha acudido al Cine?

SI NO
Pasa a la pregunta 24 Continuar pregunta 23

P.23 ¿Qué género de película prefiere ver? Elija una o varias.

Acción	1
Comedia	1
Drama	1
Ciencia ficción	1
Dibujos animados	1
Cine de arte	1
Documental	1

P.24 ¿Acostumbra a escuchar música?

SI NO

P.25 ¿Qué género de música suele escuchar? Elija una o varias.

Bolero	1
Tango	1
Tropical	1
Corridos ya rancheras	1
Rock	1
Bachata	1
Reguetón	1
Romántica	1
Música docta	1
Otra ¿Cuál? _____	1

P.26 ¿Cuál sería la plataforma o medio que utiliza para escuchar música?

Radio	1
Aplicaciones (App)	1
Páginas web (Ej. Youtube)	1
Disco Compacto	1
Otra ¿Cuál? _____	1

P.27 En los últimos tres meses, Usted ha acudido a eventos especiales o espectáculos?

SI Pasa a la pregunta 30

NO Continuar pregunta 28

P.28 En caso de ser afirmativo ¿Cuál sería el tipo de espectáculo a que suele acudir?

Teatro	1
Danza	1
Exposiciones	1
Conciertos	1
Museos	1

P.29 En los últimos 12 meses ha realizado alguna de las siguientes actividades:

Ha sacado fotografías, elaborado videos o alguna otra creación audiovisual.	1
Ha hecho algún trabajo manual con fines artísticos o creativos.	1
Ha tocado un instrumento o cantado o compuesto música.	1
Ha diseñado, dibujado, pintado, o realizado una escultura.	1
Ha escrito cuentos, poesías o literatura en general	1
Ha bailado o participado en una coreografía o espectáculo de expresión corporal.	1
Ha participado en una representación teatral.	1
Ha realizado otra actividad artístico cultural.	1

P.30 ¿Usted se dedica al quehacer artístico?

SI NO
 Pasa a la pregunta 33 Continuar pregunta 31

P.31 En caso afirmativo, ¿Quién o quiénes han incidido para su dedicación al quehacer artístico?

Yo mismo	1
Mis padres y/o familiares	1
Mi pareja	1
Mis amigos	1
El profesor de educación artística	1
Otro (¿IndicaCuál?): _____	1

P.32 ¿Qué calidad considera Usted tienen los eventos artísticos-culturales que se presentan en su municipio de residencia?

Muy malo	1
Malo	2
Regular	3
Bueno	4
Muy bueno	5

P.33 ¿Usted suele leer el periódico?

SI NO
 Pasa a la pregunta 35 Continuar pregunta 34

P.34 En caso de haber respondido, Si, ¿Con que frecuencia suele leer el periódico?

	Frecuencia		
	Nunca	Algunas Veces	Muchas Veces
Días laborables	1	2	3
Fines de semana	1	2	3
Época de vacaciones	1	2	3

P.35 ¿Usted ve televisión?

SI NO
Pasa a la pregunta 39 Continuar pregunta 36

P.36 ¿Con que frecuencia, a la semana, suele usted ver la Televisión?

	Frecuencia		
	Menos de 2 días	3 a 5 días	6 Días o más
Días laborables	1	2	3
Fines de semana	1	2	3
Época de vacaciones	1	2	3

P.37 Ahora bien, ¿Cuánto tiempo dedica usted, a mirar la Televisión? En días laborables,

	Duración		
	Menos de 1 hora	De 2-3 horas	Más de 4 horas
Días laborables	1	2	3
Fines de semana	1	2	3
Época de vacaciones	1	2	3

P.38 ¿Indica con qué frecuencia suele usted mirar la siguiente programación en la televisión?

	Frecuencia		
	Nunca	Algunas Veces	Muchas Veces
Películas cine	1	2	3
Teleseries	1	2	3
Programas educativos o culturales	1	2	3
Informativo o noticias	1	2	3
Deportes	1	2	3
Concursos o notas de farándula	1	2	3
Musicales	1	2	3
Animados o infantiles	1	2	3

Bloque 04: Tecnologías

En este bloque abordaremos temas relacionados con Consumos digitales, Uso cotidiano del tiempo y, el tiempo libre en las tecnologías.

P.39 Podrías indicarnos, con que equipos tecnológicos cuentas, actualmente.

Teléfono celular	1
Televisor	1
Video juego	1
Computadora/Lap Top	1
Reproductor de música	1
Tableta	1

P.40 ¿Con que frecuencia, a la semana, sueles hacer Uso de los siguientes equipos tecnológicos?

	Frecuencia		
	Menos de 2 días	3 a 5 días	6 Días o más
Teléfono celular	1	2	3
Televisor	1	2	3
Video juego	1	2	3
Computadora/Lap Top	1	2	3
Reproductor de música	1	2	3
Tableta	1	2	3

P.41 Ahora bien, ¿Cuánto tiempo dedicas al día, al Uso del siguiente equipo tecnológico?

	Duración		
	Menos de 1 hora	Entre 2 a 4 horas	5 horas y más
Teléfono celular	1	2	3
Televisor	1	2	3
Video juego	1	2	3
Computadora/Lap Top	1	2	3
Reproductor de música	1	2	3
Tableta	1	2	3

P.42 Podría indicarnos, principalmente, desde que lugar sueles conectar al Internet, cuando haces uso del siguiente equipo tecnológico.

	Hogar	Escuela	Trabajo	Otro
Teléfono celular	1	2	3	4
Televisor	1	2	3	4
Video juego	1	2	3	4
Computadora/ <i>Laptop</i>	1	2	3	4
Reproductor de música	1	2	3	4
Tableta	1	2	3	4

P.43 La conexión a internet a través del siguiente equipo tecnológico suele ser desde Wifi o Internet Móvil (datos)

	Wifi	Internet móvil
Teléfono celular	1	2
Televisor	1	2
Video juego	1	2
Computadora/ <i>Laptop</i>	1	2
Reproductor de música	1	2
Tableta	1	2

P.44 ¿Cuánto tiempo sueles estar conectado a internet en días laborables (lunes a viernes)?

	Duración		
	Menos de 1 hora	Entre 2 a 4 horas	5 horas y más
Teléfono celular	1	2	3
Televisor	1	2	3
Video juego	1	2	3
Computadora/ <i>Laptop</i>	1	2	3
Reproductor de música	1	2	3
Tableta	1	2	3

P.45 ¿Cuánto tiempo sueles estar conectado al internet en fines de semana (sábado/ domingo)?

	Duración		
	Menos de 1 hora	Entre 2 a 4 horas	5 horas y más
Teléfono celular	1	2	3
Televisor	1	2	3
Video juego	1	2	3
Computadora/ <i>Laptop</i>	1	2	3
Reproductor de música	1	2	3
Tableta	1	2	3

P.46 ¿Cuánto tiempo sueles estar conectado al internet en periodo de vacaciones?

	Duración		
	Menos de 1 hora	Entre 2 a 4 horas	5 horas y más
Teléfono celular	1	2	3
Televisor	1	2	3
Video juego	1	2	3
Computadora/ <i>Laptop</i>	1	2	3
Reproductor de música	1	2	3
Tableta	1	2	3

P.47 Cuando estas conectado a internet que actividades sueles llevar a cabo con mayor frecuencia en el siguiente equipo tecnológico. Indicando del 1 al 6 cual es más frecuente, donde 1 sería con menor frecuencia y 6 mayor frecuencia.

	Ver películas	Ver videos	Ver Noticias	Video juegos	Ver Series	Buscar información
Teléfono celular						
Televisor						
Video juego						
Computadora/ <i>Laptop</i>						
Reproductor de música						
Tableta						

P.48 ¿Cuándo navegas en internet a que Redes Sociales suele acceder con mayor frecuencia? Indicando del 1 al 6 cual es más constante. Donde 1 sería con menor frecuencia y 4 mayor frecuencia

	Face-book	Instagram	WhatsApp	Snapp-Chat	Messenger	Twitter	Youtube	Spotify
Teléfono celular								
Televisor								
Video juego								

Bloque 05: variables socio-demográficas

P.49 ¿Cuál es tu edad? años

P.50 ¿Cuál es tu Sexo?

Hombres Mujer Otros

P.51 ¿Cuál es tu preferencial sexual?

Heterosexual	1
Homosexual	2
Bisexual	3
Transexual	4
Transgénico	5
Travestí	6
Pan sexual	7
Asexual	8
Queer	9

P.52 ¿Cuál es tu peso aproximado? kilos

P.53 ¿Cuál es tu estatura aproximada? Centímetros

P.54 Indícanos tu estado civil

Solteros Casados,
Unión Libre Viudo, Separado

P.56 A parte de tus estudios, ¿tienes algún trabajo ya sea remunerado o no remunerado?

Si	1
No	2

P.57 Solo en caso de que tengas ingresos económicos como consecuencia de tu trabajo, indica que ingresos percibes quincenalmente.

pesos

P.58 Indícanos cuál es el trabajo (profesión) de tu padre y madre.

PADRE
MADRE

<input type="text"/>
<input type="text"/>

Muchas gracias por tu colaboración

Anexo 2

Tabla 34. Contenido de segundo cuestionario.

1. ¿Cómo te has sentido en esta cuarentena?	Posible respuesta: Bien / Algo mal Justificación: ¿Por qué?
2. ¿Has aprendido algo durante la cuarentena?	Posible respuesta: Si / No Justificación: ¿Qué ha sido? / ¿Por qué no se ha podido?
3. ¿Qué crees que te ha faltado para lograr lo que deseas?	Respuesta abierta
4. ¿Hay algo en lo que necesites apoyo?	Posible respuesta: Si / No Justificación: ¿Qué sería?
5. ¿Esta cuarentena te ha hecho reflexionar?	Posible respuesta: Si / No Justificación: ¿En qué aspecto? / ¿Qué ha sido?
6. ¿Has podido realizar las mismas actividades que hacías antes de la cuarentena?	Posible respuesta: Si / No Justificación: ¿Qué cambios has tenido?
7. ¿Haces actividades que antes no hacías?	Posible respuesta: Si / No Justificación: ¿Cuáles?

Anexo 3

Tabla 35. Instrumento de Evaluación.

ASPECTOS TECNOLÓGICOS			
	Excelente Valor 3	Bueno Valor 2	Malo Valor 1
Accesibilidad (facilidad para acceder)			
Usabilidad (facilidad de uso, interacción con el contenido)			
Navegabilidad (facilidad para navegar en la interfaz).			
Nivel de uso (¿Qué tanto la usas?)	Siempre	A veces	Nunca
ASPECTOS PEDAGÓGICOS			
Generan:	Excelente Valor 3	Bueno Valor 2	Malo Valor 1
Motivación / Estimulación			
Aprendizaje / reforzamiento de conocimientos			
Facilidad para comprender			
Promueve:			
Desarrollar / practicar habilidades			
Socialización			
Participación			
Recursos adecuados			
Contenido: Aspectos Técnicos, Estéticos y Expresivos	Excelente Valor 3	Bueno Valor 2	Malo Valor 1
Contenido general (Información, imágenes, texto, efectos, música, sonidos, entre otros)			
Contenido relevante (de interés, necesario, requerido)			
Contenido (entendible, de calidad, profundo, organizado)			
¿Recomendarías ver este tipo de contenido? (Si = 3, No = 1)	Si		
	No		
OBSERVACIONES			
Eficiencia, ventajas que presenta respecto de otros medios: Problemas e inconvenientes: Consideraciones finales:			
VALORACIÓN GLOBAL Puntaje total:	Excelente	Bueno	Malo

Nota. Adaptado de Pére Marqués (2001) y School Videos (2020).

Anexo 4

Recursos del curso

Video 1. TikTok: Características y funciones de la red social. Disponible en la cuenta privada: @todosaprendemos o bien accediendo al siguiente enlace: <https://vm.tiktok.com/ZMJEuNhxj/> , y en la plataforma Google Classroom en la clase “Propuesta de Modelo Didáctico TikTok” en el enlace compartido a continuación: <https://classroom.google.com/c/MjQ5NTMwNzYxODQ2?cjc=kgcnfua>

Video 2. Creación de contenido en TikTok. Disponible en la cuenta privada: @todosaprendemos o bien accediendo al siguiente enlace: <https://vm.tiktok.com/ZMJEuNhxj/> , y en la plataforma Google Classroom en la clase “Propuesta de Modelo Didáctico TikTok” en el enlace compartido a continuación: <https://classroom.google.com/c/MjQ5NTMwNzYxODQ2?cjc=kgcnfua>

Video 3. Propuesta de elementos para un video funcional de corta duración. Disponible en la cuenta privada: @todosaprendemos o bien accediendo al siguiente enlace: <https://vm.tiktok.com/ZMJEuNhxj/> , y en la plataforma Google Classroom en la clase “Propuesta de Modelo Didáctico TikTok” en el enlace compartido a continuación: <https://classroom.google.com/c/MjQ5NTMwNzYxODQ2?cjc=kgcnfua>

Video 4. Ejemplo 1. Propuesta de video de corta duración. Disponible en la cuenta privada: @todosaprendemos o bien accediendo al siguiente enlace: <https://vm.tiktok.com/ZMJEuNhxj/> , y en la plataforma Google Classroom en la clase “Propuesta de Modelo Didáctico TikTok” en el enlace compartido a continuación: <https://classroom.google.com/c/MjQ5NTMwNzYxODQ2?cjc=kgcnfua>

Video 5. Ejemplo 2. Propuesta de video de corta duración. Disponible en la cuenta privada: @todosaprendemos o bien accediendo al siguiente enlace: <https://vm.tiktok.com/ZMJEuNhxj/> , y en la plataforma Google Classroom en la clase “Propuesta de Modelo Didáctico TikTok” en el enlace compartido a continuación: <https://classroom.google.com/c/MjQ5NTMwNzYxODQ2?cjc=kgcnfua>

Video 6. Ejemplo 3. Propuesta de video de corta duración. Disponible en la cuenta privada: @todosaprendemos o bien accediendo al siguiente enlace: <https://vm.tiktok.com/ZMJEuNhxj/> , y en la plataforma Google Classroom en la clase “Propuesta de Modelo Didáctico TikTok” en el enlace compartido a continuación: <https://classroom.google.com/c/MjQ5NTMwNzYxODQ2?cjc=kgcnfua>

Bibliografía

- Alcibar, María F., Anderson Monroy & Martha Jiménez. (2018) Impacto y Aprovechamiento de las tecnologías de la información y las Comunicaciones en la Educación Superior. *Información Tecnológica*. Vol. 29. No.5. Fecha de consulta 25 de Enero de 2018. Disponible en <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v29n5/0718-0764-infotec-29-05-00101.pdf>
- Alfaro. (2020). Gobierno de Jalisco. Covid19. Recuperado de <https://www.jalisco.gob.mx/es/prensa/noticias/102580>
- Amar D. (2020). Sigue estas cuentas educativas y aprende con TikTok. Recuperado de: <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/cuentas-educativas-tiktok/>
- Análisis EY. (2020). ¿Cómo podría ser el nuevo normal? EY. Recuperado de: https://www.ey.com/es_mx/covid-19/cual-sera-la-nueva-normalidad-a-partir-de-la-crisis-del-covid-19
- Andréu J., Lagos R., Fernández J., Domínguez J., Camarero L. (2002). Encuestas Electrónicas. Artículos de Opinión. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/277945877_Encuestas_Electronicas_Articulos_de_opinion
- Arteaga. (2020). ¡TikTok ahora te enseña a usar Excel de forma divertida!. Recuperado de: <https://holatelcel.com/tecnologia/tiktok-ahora-te-enseña-a-usar-excel-de-forma-divertida/>
- Bahiyah O., Wang D. (2020). Watch, Share or Create: The Influence of Personality Traits and User Motivation on TikTok Mobile Video Usage. Recuperado de: <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i04.12429>
- Balaguer Prestes, Roberto (2005) El Chat y el Messenger: instrumentos de entrenamiento en comunicación para los tiempos de incertidumbre y baja atención. Ponencia presentada en el marco de las VIII Jornadas de AIDEP, The British School, Montevideo 2005. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=209>
- Balardini, S. (2000). “De los jóvenes, la juventud y las políticas de juventud”, en Última década. Vol. 8, Núm. 13:11-24. Chile
- Barbara, Yuste. (2020). Las nuevas formas de consumir información de los jóvenes. Jóvenes y generación. Vol. 14. 179-191 Consultado 25 de enero de 2021. Disponible en http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista108_14-nuevas-formas-consumir-informacion.pdf
- Bettetin, G., & Colombo, F. (1995). Las nuevas tecnologías de la comunicación. Barcelona: Paidós.

- Bloom, B. S.; Engelhart, M. D.; Furst, E. J.; Hill, W. H.; Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. New York: David McKay Company
- Bruner. (1960). Constructivismo. Recuperado de: http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/constructivismo.htm
- Bustamante, E. (2008). *Redes Sociales y Comunidades Virtuales*. Mexico: Alfaomega.
- Carrión, Roque. (2020). El Tiktok, de adicción juvenil a herramienta de aprendizaje. 10.13140/RG.2.2.29177.49764
- Castells, M. (2003). *La Galaxia Internet*. España: Debolsillo
- Chiecher Costa, Analís Claudia, & Lorenzati Blengino, Katia Paola (2017). Estudiantes y tecnologías. Una visión desde la “lente” de docentes universitarios. (1),261-282 fecha de consulta 25 de enero 2021. ISSN 11382783 Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3314/331450972014>
- COBO-RENDÓN, Rubia; VEGA-VALENZUELA, Andrés; GARCÍA-ÁLVAREZ, Diego. Consideraciones institucionales sobre la Salud Mental en estudiantes universitarios durante la pandemia de Covid-19. *CienciAmérica*, [S.l.], v. 9, n. 2, p. 277-284, jul. 2020. ISSN 1390-9592. Disponible en: <<http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/322>>. Fecha de acceso: 25 ene. 2021 doi: <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i2.322>.
- CONACYT. (2020). ENCUESTA SOBRE CORONAVIRUS, BIENESTAR Y RELIGIOSIDAD (COBIRE 2020). Colegio de la Frontera Norte. Recuperado de: https://www.clasco.org/wp-content/uploads/2020/07/13_Cobire-2.pdf
- Correa, E. (2016). Discursos en torno al amor en jóvenes homosexuales. En Cervantes, M., Correa, E & Macías, H. (2016) *La construcción de comunidades juveniles desde la tecnología, la cultura y el desarrollo*. Ed.Universidad Autónoma de Baja California.
- Cortés M. y Iglesias M. (2004). Generalidades sobre Metodología de la Investigación. Colección Material Didáctico 10. Universidad Autónoma del Carmen. Recuperado de: http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Covarrubias, Antonieta. (2021). Impacto emocional en estudiantes universitarios debido al distanciamiento social por covid 19. Dossiê Estudantes Universitários e temas livres em Educação, Psicologia e Psicopedagogia. Vol. 3.No. 1. Disponible en <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/8321>
- De la Torre. (2020). 9 cuentas de TikTok súper útiles para aprender cosas nuevas mientras pasas el rato viendo los vídeos de la aplicación. Recuperado de:

- <https://www.tendencias.com/tecnologia/9-cuentas-tiktok-super-utiles-para-aprender-cosas-nuevas-pasas-rato-viendo-videos-aplicacion>
- Díaz M. (2020). TikTok: una herramienta para aprender jugando. Coleguim. Recuperado de: <https://sinmordaza.com/noticia/97132-tiktok-una-herramienta-para-aprender-jugando.html>
- Educación 2020 (2020). Encuesta Educación 2020 y estado de ánimo de estudiantes ante la pandemia. Estamos Conectados. Recuperado de: <http://educacion2020.cl/noticias/encuesta-educacion-2020-y-estado-de-animo-de-estudiantes-ante-la-pandemia-63-se-siente-aburrido-y-solo-un-3-esta-feliz-en-casa/>
- EduTok. (2020). TikTok pone en marcha tutoriales en directo para aprender desde casa. Recuperado de: <https://www.reasonwhy.es/actualidad/tiktok-edu-tok-tutoriales-directo>
- ENDUTIH. (2018). Principales resultados de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2018. 08 de abril de 2019. de Instituto Nacional de Estadística y Geografía. [en línea] <https://ieeg.gob.mx/contenido/PoblacionVivienda/FichaENDUTIH2018VF.pdf>
- ENDUTIH. (2019). Principales resultados de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), 2018. 08 de abril de 2019. de Instituto Nacional de Estadística y Geografía. [en línea] https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/534997/INEGI_SCT_IFT_ENDUTIH_2019.pdf
- Eugenio Maqueda Cuenca, Andrea Felipe Morales y David Caldevilla Domínguez (2019) Tiktok como herramienta innovadora en el aula. Aplicaciones en el área de DLL. Ponencia presentada en el Congreso Internacional de Innovación Docente e Investigación en Educación Superior: Un reto para las áreas del conocimiento. Disponible en https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/18959/Maqueda_Felipe_Caldevilla_presentación.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- EuropaPress. (2020). Un ingeniero enseña un truco para aprender la tabla del 7 y se hace viral en TikTok. Recuperado de: <https://www.europapress.es/desconnecta/curiosity/noticia-ingeniero-ensena-truco-aprender-tabla-hace-viral-tiktok-20200609111117.html>
- Floridi, L. (2015). *The Online Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. Londres: Springer Open.
- Galindo L. (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México: Logman. pp.33-73. Recuperado de: https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia_encuestas.pdf

- García, Aretio, Lorenzo. COVID-19 y educación a distancia digital: preconfi-
namiento, confinamiento y posconfinamiento. RIED. Revista Iberoamerica-
na de Educación a Distancia, [S.l.], v. 24, n. 1, p. 09-32, ene. 2021. ISSN
1390-3306. Disponible en: <<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/28080/21886>>. Fecha de acceso: 25 ene. 2021 doi:<https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28080>.
- García C. (2020). TikTok, la nueva aplicación en la que también es posible
aprender. Recuperado de: <https://www.economista.es/ecoaula/noticias/10601433/06/20/TikTok-la-nueva-aplicacion-en-la-que-tambien-es-posible-aprender.html>
- García Ferrando M. (1993). La encuesta. En: García M, Ibáñez J, Alvira F. *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación*. Madrid: Alianza Universidad Textos; p. 141-70. Recuperado de: <http://www.unidaddocentemfy-claspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.++Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- Giesbrech, N. (2007). Connectivism: Teaching and learning. Retrieved March 26, 2008. Recuperado de: http://design.test.olt.ubc.ca/Connectivism:_Teaching_and_Learning
- Gómez Cruz, Edgar (2002) Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas con-
figuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora. Anuario
de Investigación del CONEICC. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=19>
- Gómez S. (2012). *Metodología de la investigación*. Primera Edición. Red Tercer Mile-
nio. Recuperado de: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Gutiérrez, Juan, Cuartero, Antonio. (2020). El auge de Twitch: nuevas ofertas au-
diovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil. Ámbi-
tos: *Revista internacional de comunicación*, 50, 159-175. Disponible en <https://idus.us.es/handle/11441/102221>
- Hamilton. (2020). El CEO de Reddit explota contra TikTok: lo llama app pa-
rásita y de espionaje. Recuperado de: <https://www.entrepreneur.com/article/346895>
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona.
- Hurtado J. (1993). *Familias, política y parentesco*. Jalisco 1919-1991. México: FCE
- IBERO. (2020). ¿Qué es la metodología de investigación? Posgrados IBERO.
Recuperado de: <https://blog.posgrados.ibero.mx/metodologia-de-investigacion/>
- INEGI. (2019). Jóvenes en México. 29 de abril del 2019, de Instituto Nacional
de Estadística y Geografía. [En línea] https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2019/nino2019_Nal.pdf

- INEGI. (2020). Millones de estudiantes ensayan educación virtual ante pandemia en México. 27 de marzo de 2020, de Sputnik Mundo. [en línea] <https://mundo.sputniknews.com/america-latina/202003271090936107-millones-de-estudiantes-ensayan-educacion-virtual-ante-pandemia-en-mexico/>
- Jones, S. (1999) "Studying the Net: Intricacies and Issues" en Steve Jones (ed.), *Doing Internet Research*, SAGE Publication.
- Juca Maldonado, F. J. (2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales. *Revista Universidad y Sociedad* [seriada en línea], 8 (1). pp.106-111. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Kozinets R. (2010). *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*. London: Sage.
- Lorenc Valcarce, F. (2014). Émile Durkheim y la teoría sociológica de la acción. *Andamios*, 11(26), 299-322. Recuperado en 03 de agosto de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632014000300012&lng=es&tlng=es.
- Lozano Díaz, A., Fernández-Prados, J.S., Figueredo Canosa, V. & Martínez Martínez, A.M. (2020) Impactos del confinamiento por el COVID-19 entre universitarios: Satisfacción Vital, Resiliencia y Capital Social Online, *International Journal of Sociology of Education*, Special Issue: COVID-19 Crisis and Socioeducative Inequalities and Strategies to Overcome them, 79-104. <http://doi.org/10.17583/rise.2020.5925>
- Margulis, M.(2001). Juventud aproximación conceptual. En Burak SD (Comp). *Adolescencia y juventud en América Latina*, Cártago/Libro Universitario Regional. pp. 41-56.
- Mateo D. (2020). CÓMO APRENDER Y REPASAR LAS ASIGNATURAS CON LA AYUDA DE TIKTOK. Recuperado de: <https://www.tuexpertoapps.com/2020/02/25/como-aprender-y-repasar-las-asignaturas-con-la-ayuda-de-tiktok/>
- Miranda F. (2020). Por coronavirus, más de 36 millones de alumnos se quedarán sin clases. 14 de marzo de 2020, de Secretaría de Educación Pública (SEP). [en línea] <https://www.milenio.com/politica/coronavirus-mexico-36-millones-alumnos-clases>
- Mohsin M. (2019). 10 TikTok Statistics That You Need to Know in 2020. 22 de noviembre del 2019, de Oberlo. [En línea] <https://www.oberlo.com/blog/tiktok-statistics>
- Morales Ramírez, Alejandra, Zacatenco Cruz, Jessica Danae, Luna Luna, Martín, García Lozano, Rodolfo Zolá, & Hidalgo Cortés, Cuauhtémoc. (2020). Acceso y actitud del uso de Internet entre jóvenes de educación universitaria. Re-

- vista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 14(1), e1174. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2020.1174>
- Mosquera Villegas, M. A. (2008). De la Etnografía antropológica a la Etnografía Virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet. Fermentum. *Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 18(53).
- Murabayashi A. y Jacobs S. (2020). TikTok, la nueva red social de moda que también sirve para aprender fotografía. Recuperado de: <https://www.xatakafoto.com/opinion/tik-tok-red-social-que-se-ha-transformado-plataforma-para-aprender-fotografia>
- Naterás A. (2004). "Trayectos y desplazamientos de la condición juvenil contemporánea", en *El Cotidiano*, México.
- Nivón E. y Rosas, A. M. (1991). Para interpretar a Clifford Geertz. Símbolos y metáforas en el análisis de la cultura. *Alteridades*, 1 (1) 40-49.
- Obeso, P. (2019). Redes sociales: qué son, cómo funcionan, qué tipos existen y cómo influyen en las estrategias de Marketing. Recuperado de: <https://www.google.com.mx/amp/s/rockcontent.com/es/blog/que-son-las-redes-sociales/amp/>
- OMS. (2020). Coronavirus disease 2019 (COVID-19) Situation Report – 97. Abril de 2020, de Organización Mundial de la Salud. [en línea] https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200426-sitrep-97-covid-19.pdf?sfvrsn=d1c3e800_6
- Ovalles. (2014). Conectivismo, ¿Un nuevo paradigma en la educación actual? Edición 7 Pág. 72 – 79
- Pére Marqués G. (2001). La evaluación de los videos didácticos. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB. Recuperado de: <http://www.peremarques.net/videoav2.htm>
- Pérez. (2020). ¿Qué peligros tiene el uso de tik tok entre los adolescentes? Recuperado de: <https://www.compartirenfamilia.com/que-peligros-tiene-el-uso-del-tik-tok-entre-los-adolescentes>
- Qiyang Z. (2019). Understanding User Behaviors of Creative Practice on Short Video Sharing Platforms – A Case of Study of TikTok and BiliBili. University of Cincinnati. A thesis submitted to the Graduate School of the University of Cincinnati in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Design in the Myron E. Ullman Jr. School of Design College of Design, Architecture, Art and Planning.
- Refojos M. (2020). TikTok, la vía de escape de millones de personas durante la cuarentena. Recuperado de: <https://byzness.elperiodico.com/es/innovadores/20200328/tiktok-la-via-de-escape-de-millones-de-personas-durante-la-cuarentena-7908651>

- Rosario-Rodríguez, A., González-Rivera, J. A., Cruz-Santos, A., & Rodríguez-Ríos, L. (2020). Demandas Tecnológicas, Académicas y Psicológicas en Estudiantes Universitarios durante la Pandemia por COVID-19. *Revista Caribeña de Psicología*, 4(2), 176–185. <https://doi.org/10.37226/rcp.v4i2.4915>
- R. Ruiz. (2020). Analizan expertos efectos del COVID-19 en la educación pública. 30 de marzo de 2020, de Tecnológico de Monterrey. [en línea]
- School Videos. (2020). ¿Cómo evaluar un Video Educativo? Edupunto.com. Recuperado de: <http://www.edupunto.com/2013/11/como-evaluar-un-video-educativo.html>
- SEP. (2019). Sistema Nacional de Formación Continua, Actualización de conocimientos, Capacitación y Superación Profesional para maestros de Educación Básica. 2019, de Secretaría de Educación Pública. [en línea] http://dgfc.basica.sep.gob.mx/multimedia/RSC/BASICA/Documento/201804/201804-RSC-s3D5VUyYzo-SistemaNacional2018_10abr18.pdf
- Sereño, Francisco. (2016). Las TIC y su uso en estudiantes universitarios. El caso de la Universidad confesional. Foro Educativo. Fecha de consulta 25 Enero de 2021. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/313084909_Las_TIC_y_su_uso_en_estudiantes_universitarios_El_caso_de_una_universidad_confesional
- Siemens, G. (2004) Connectivism: a theory for the digital age' eLearningSpace, December 12.
- Skinner. (1940). Paradigma conductista. 21 de mayo de 2018 de Significados.com. Recuperado de <https://www.significados.com/paradigma-conductista/>
- Tam G., El-Azar D. (2020). 3 ways the coronavirus pandemic could reshape education. 13 de marzo de 2020, de World Economic Forum. [en línea] <https://www.weforum.org/agenda/2020/03/3-ways-coronavirus-is-reshaping-education-and-what-changes-might-be-here-to-stay/>
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1997). Introducción a los medios cualitativos de investigación. Barcelona. Paidós.
- Thoensen. (2020). Invertir para ayudar a nuestra comunidad #LearnOnTikTok. TikTok. Recuperado de: <https://newsroom.tiktok.com/en-us/investing-to-help-our-community-learn-on-tiktok>
- TIC Colombia. Ministerio TIC Colombia (2014). Qué es una red social. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://youtu.be/6R9kxdaWtAl>
- Tobeña, Verónica. (2020). Pensar el futuro de la escuela desde comunidades de práctica. Caves desde Tiktok. En Marina Garcés y Antonio Casado de la Rocha (eds). debate comunidades de práctica y el futuro de la educación. ILEMATA. *Revista Internacional de Éticas Aplicadas*. No.33, 221-233. <https://www.dilemata.net/revista/index.php/dilemata/article/view/412000363/694>

- UNESCO. (2020a). Consecuencias negativas del cierre de las escuelas. 2020, de Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. [en línea] <https://es.unesco.org/covid19/educationresponse/consecuencias>.
- UNESCO. (2020b). 290 millones de estudiantes sin clases por el COVID-19: la UNESCO divulga las primeras cifras mundiales y se moviliza para dar respuesta a la crisis. 04 de marzo de 2020, de Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. [en línea] <https://es.unesco.org/news/290-millones-estudiantes-clases-covid-19-unesco-divulga-primeras-cifras-mundiales-y-se-moviliza>
- UNESCO. (2020c). Nueva coalición por la educación. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [en línea] <https://es.unesco.org/covid19/globaleducationcoalition#>
- UVM. (2020). Aprende algo nuevo en estos canales de TikTok. Universidad del Valle de México (UVM). Recuperado de: <https://vive.uvm.mx/estilo/perfiles-de-tiktok-para-aprender/>
- Watts, D. (2003). *Seis Grados de Separación. La ciencia de las redes en la era del acceso*. Nueva York. Editorial Norton, Estados Unidos.
- WeAreSocial y Hootsuite. (2020). Digital 2020: Global Digital Overview [en línea]. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>
- Varis, P. (2016). Digital ethnography. The Routledge handbook of language and digital communication. 55-68
- Vygotski. (1920). Enfoque sociocultural de Vygotski. Recuperado de: https://www.ecured.cu/Enfoque_sociocultural_de_Vygotski
- Vygotsky, L. S. (1962). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós.

Acerca de los autores

María Esmeralda Correa Cortez

Es doctora en ciencias sociales, cuenta con maestría en investigación educativa, cursó las licenciaturas en pedagogía en el área de ciencias sociales y licenciatura en derecho. Es fundadora y coordinadora de la Cátedra UNESCO de la Juventud. Es profesora investigadora titular del departamento de Políticas Públicas del Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas. Ha escrito para diversas revistas científicas, es especialista en temas de juventud y políticas públicas.

Marisol Luna Rizo

Es Licenciada en Mercadotecnia y cuenta con una Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje. Es profesora de la Maestría en Tecnología para el Aprendizaje de la Universidad de Guadalajara en el Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas. También se desempeña como Coordinadora del Programa y ha trabajado como asesor técnico y pedagógico en la Coordinación de Innovación Educativa y Pregrado de la Universidad de Guadalajara y como diseñador instruccional para la Secretaría de Educación Jalisco y la Universidad Virtual de Guanajuato. En su papel como investigador, participó en el proyecto de investigación internacional con la OCDE-AHELO (*Assesment for Higher Education of Learning Outcomes*), en la coordinación para evaluar las habilidades genéricas de orden superior en los estudiantes de licenciatura de México, así como ha dirigido tesis en el ámbito de desarrollo tecnológico para la innovación educativo es autora del Libro en la Era de Digital en colaboración con la FLACSO sede Argentina y la Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje. Además, ha participado en las reformas curriculares de por lo menos nueve programas educativos de educación superior y en la reforma del bachillerato por competencias.

Edson Eduardo García Pérez

Es estudiante de la Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje por parte del Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas de la Universidad de Guadalajara, cuento con estudios de Ingeniería en Tecnologías de la Información en la Universidad Politécnica de Victoria, Tamaulipas, así como un Diplomado de Desarrollo de Estrategias Digitales de Aprendizaje modalidad virtual por medio de la Fundación Carlos Slim. Posteriormente, cursó un Diplomado de Bases y Actualizaciones en Tecnologías Aplicadas de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales Sede Argentina (FLACSO) en modo virtual. Su experiencia abarca desde áreas industriales en la empresa de manufactura electrónica y tecnologías Jabil, en Guadalajara, Jalisco como Soporte de Equipos y Capacitador del personal, hasta áreas tecnológicas y educativas en VANTEC, San Luis Potosí y en el Centro Estatal de Tecnología Educativa en Ciudad Victoria, Tamaulipas. Actualmente, se encuentra cursando la Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje, en la Universidad de Guadalajara, además de realizar un Diplomado de Líneas de Profundización en Programación y Robótica en FLACSO, Argentina, y un Diplomado en Administración de Empresas por parte de Edutin Academy Delaware, Estados Unidos.