

“Multiversos en el aula”

Mutaciones en el espacio de enseñanza y aprendizaje a partir del uso de diferentes entornos tecnológicos en el Nivel Superior



Paula S. Vizio

Universidad Austral/Universidad de Buenos Aires/FLACSO

Resumen

Este artículo da cuenta del análisis de las prácticas llevadas a cabo a lo largo de dos años en tres profesados de dos Institutos de Formación Docente de la Provincia de Buenos Aires, en los cuales se implementaron estrategias didácticas que pusieron en juego el uso de diferentes entornos de aprendizaje, como complemento del aula física tradicional, para enseñar a enseñar. El objetivo de esta investigación consiste en el análisis de aspectos vinculados al uso de la tecnología y las redes sociales, entre ellas Tik Tok, y da cuenta de la conformación del espacio de enseñanza y aprendizaje como multiespacio en el que conviven entornos físicos y virtuales. Partiendo de una lógica inductiva, se realizó un estudio exploratorio-descriptivo que buscó la generación de categorías de análisis, para poder abordar y comprender el fenómeno, teniendo en cuenta las manifestaciones de los futuros docentes, a través de la observación de clases y entrevistas en profundidad. Se utilizó el diseño de teoría fundamentada y se trabajó con el método comparativo constante y el muestreo teórico. El uso de Tik Tok se planteó como el recurso que mejores resultados brindó en cuanto a motivación del alumnado, concreción de secuencias didácticas originales para ser implementadas en las prácticas docentes y optimización de resultados de calificaciones obtenidas en el espacio cursado (Medios Audiovisuales, Tics y Educación/Enseñar con Tecnología), sumando nuevos aportes a los marcos teóricos existentes sobre el tema.

Palabras clave: enseñanza; profesor; tecnología; redes sociales; formación docente.

“Multiverse in the classroom”

Mutations in the teaching and learning space from the use of different technological environments in the Higher Level

Abstract

This article gives an account of the analysis of the practices carried out over two years, in different teachers of Teacher Training Institutes of the Province of Buenos Aires, in which didactic strategies were implemented that put into play the use of different learning environments, as a complement to the traditional physical classroom, to teach how to teach.

The objective of this research refers to the analysis of aspects related to the use of technology and social networks, including Tik Tok, and the conformation of the teaching and

learning space as a multispace in which physical and virtual environments coexist. Starting from an inductive logic, an exploratory-descriptive study was carried out that sought the generation of categories of analysis, in order to address and understand the phenomenon, taking into account the manifestations of future teachers, through observation of classes and in-depth interviews. The grounded theory design was used and we worked with the constant comparative method and theoretical sampling. The use of Tik Tok was proposed as the resource that provided the best results in terms of student motivation, concretion of original didactic sequences to be implemented in teaching practices and optimization of results of grades obtained in the space studied (Audiovisual Media, ICTs and Education / Teaching with Technology), adding new contributions to the existing theoretical frameworks on the subject.

Keywords: Teaching; Teacher; Technology; Social Networks; Teacher Training.

1. Introducción

Las nuevas formas de apropiación de la información y el conocimiento, el desarrollo de nuevas capacidades y los nuevos hábitos relacionados con las tareas realizadas en paralelo (*multitasking*/multitarea) ponen en jaque los métodos tradicionales de enseñanza y de aprendizaje, abriendo la puerta a la posibilidad de empezar a pensar en mutaciones dentro de las aulas, a partir del uso de diferentes entornos tecnológicos, que aún siguen circunscritos a las paredes de las instituciones educativas que las sostienen.

Teniendo en cuenta que es cada vez más compleja la retención de información ante tantos estímulos por parte de los alumnos; que los procesos lectores implican mecanismos de desvío de los patrones tradicionales (ya que se ponen en práctica nuevas formas, fórmulas, discursos y soportes de lectura desde lo virtual); que los múltiples recorridos de lectura en función de los hipertextos y la no linealidad son cada vez más frecuentes; y que empezamos a realizar tareas en paralelo de manera intuitiva y poco razonada, se plantea la necesidad de analizar la conformación de los nuevos espacios áulicos y de mejorar la apropiación de los materiales que en ellos circulan, desde una perspectiva crítica y consciente, para poder mejorar las prácticas docentes y los procesos de apropiación del conocimiento.

Educar en tiempos de redes y aplicaciones es un tema que desde hace varios años habilita teorizar y poner en práctica distintas estrategias y herramientas para hacer de la clase un lugar más flexible y menos condicionado por las paredes de las aulas que albergan las mismas estructuras de siempre.

Si la educación ha sido un eje fundamental en la formación de la sociedad, educar con tecnología sigue siendo desde hace años un desafío permanente que aún no encuentra la clave definitiva para lograr resultados satisfactorios a largo plazo. La mayoría de las prácticas en este tema parten de actos individuales llevados a cabo por docentes que se animan a innovar. Se trata de profesores que intentan sobreponerse a los planteos de los diseños curriculares de nuestro país —que solo muestran algunas pautas generales de cómo abordar las clases desde una perspectiva tecnológica ya no instrumental—, a los problemas de conectividad y a la apatía de los jóvenes que, por un lado, exigen cambios y, por otro, se resisten a modificaciones radicales que los saquen de su zona de confort.

De esta manera, el uso de herramientas didácticas que sumen la tecnología y además sean innovadoras se ve reflejado en algunas experiencias que van desde la utilización de

plataformas educativas hasta diferentes aplicaciones de carácter puntual o vinculadas al uso de redes sociales pero, en la mayoría de los casos, como propuestas individuales y no como producto de experiencias colectivas o fomentadas como parte de políticas educativas sostenidas a lo largo del tiempo.

Si nos detenemos en las redes sociales, no es muy común el uso de las mismas con fines educativos, ya que las políticas de privacidad en ocasiones condicionan su implementación. Sin embargo, es en ese entorno en donde más tiempo pasan nuestros alumnos, cuando se sumergen en las pantallas ya sea con fines educativos o por ocio.

Entonces, empezar la búsqueda en este tipo de espacios vinculados a nuevos canales de comunicación y entornos de aprendizaje, de manera creativa, a partir de la experimentación de los propios alumnos en conjunto con sus docentes, podría ser el primer paso. La educomunicación trabaja a partir de concebir el aprendizaje como un proceso creativo, para construir conocimiento. Este es creado por procesos de intercambio, interacción, diálogo y colaboración. De esta manera “la edu-comunicación debe favorecer este tipo de dinámicas de aprendizaje donde la creatividad es, al mismo tiempo, objetivo y método en los procesos de análisis y experimentación permanente” (Coslado, 2012: 166).

La importancia de aprender mediante el uso de imágenes, aplicaciones, nuevas tecnologías en general, se convierte de esta manera en algo fundamental. Y es en este marco en donde las redes sociales empiezan a cumplir un nuevo rol.

Una de las plataformas que mejor recepción tuvo en este tema es Tik Tok, sobre todo después de la pandemia por COVID-19; sin embargo, su uso con fines didácticos está en período de análisis ya que no fue creada con ese objetivo, pero fue sumando paulatinamente, materiales educativos sobre diferentes disciplinas o áreas.

La difusión de dichos contenidos se realiza mediante inteligencia artificial gracias a los algoritmos que identifican qué materiales prefieren los usuarios, en función de sus “me gusta” acerca de un tema específico, sus comentarios o la visualización de determinados videos.

Un punto a destacar es que algunos profesionales de distintas áreas comenzaron a utilizar Tik Tok, creando contenido audiovisual, en algunos casos para despejar dudas acerca de contenidos puntuales, llegando no solo a sus propios alumnos sino a otros estudiantes que buscaban temas de las mismas características, seguían cuentas que facilitan este tipo de materiales o utilizaban *hashtags* que dieran cuenta de los contenidos buscados. De esta manera la información resumida en *microlearnings* de 15 a 60 segundos es una manera entretenida de aprender (Dunia, 2020).

2. Marco de referencia

TikTok es una red social móvil de origen chino, lanzada al mercado internacional en 2017, pero creada en 2016, propiedad de la empresa ByteDance. Originalmente, era una plataforma para compartir videos cortos con un espíritu divertido y creativo. Con la adquisición de Musical.ly comenzó a crecer el número de usuarios. Tuvo un importante auge durante la pandemia por COVID-19, convirtiéndose en una de las redes sociales más utilizadas por su facilidad de manejo y entretenimiento (Vintimilla-León y Torres-Toukoumidis, 2021), alcanzando más de 56 millones de descargas en todo el mundo y 689 millones de usuarios activos al mes (Datareportal, 2021). Actualmente, es la segunda aplicación más descargada con más de mil millones de usuarios, aunque haya tenido una caída del 50,5% en comparación con lo reportado durante 2020, según los informes de ByteDance Ltd.

Según figura en Prime Web (2023), un blog que recopila información estadística sobre estos temas, en abril de 2023, la plataforma de anuncios de TikTok tuvo un alcance potencial de 1.092 millones de usuarios mayores de 18 años. El mismo sitio informa que los anuncios de TikTok llegaron al 13,1% de la población mundial en enero de 2023 y que esta App tardó 5,1 años en llegar a los mil millones de usuarios; solo lo supera Facebook Messenger que logró llegar al mismo número en 4,9 años (Facebook y TikTok, 2021). TikTok tuvo 980,7 millones de descargas en 2020 contra 740 millones en 2021 (Briskman, 2022), mientras que en el primer trimestre de 2022, tuvo 176 millones de descargas. Con ello acumula más de 3.500 millones de descargas en todo el mundo desde su lanzamiento (ibídem). El crecimiento exponencial de usuarios de TikTok, la ha convertido en una de las plataformas de redes sociales más populares en todo el mundo. TikTok se encuentra activa en más de 150 países y 75 idiomas permitiendo compartir videos cortos y generando interacción en diferentes plataformas. En la sección de políticas de seguridad, está prohibido su uso a menores de 13 años, condición para crear una cuenta personal.

Una de las particularidades de TikTok es que permite a los usuarios crear contenido audiovisual sugerente, con multiplicidad de efectos y sonidos provocando que muchos de los usuarios dediquen varias horas de su tiempo libre a ver y crear contenidos, llegando a una amplia comunidad, convirtiéndose también en una forma de trabajo.

La interfaz TikTok, se diferencia de la de otras redes como Facebook, Instagram y X (antes Twitter) porque se basa especialmente en contenido audiovisual con múltiples facilidades para añadir música, filtros y efectos ya que cuenta con plantillas que facilitan el trabajo de edición. Por este motivo esta aplicación es práctica, atractiva, fácil de emplear y el usuario se convierte en su propio editor de contenidos.

3. Estado de la cuestión

El uso de TikTok como recurso didáctico es un tema emergente y en constante evolución en la investigación educativa. Se mencionan a continuación algunas investigaciones que tratan sobre este tema.

El trabajo de fin de grado para la facultad de Comunicación, realizado en la Universidad de Sevilla, por Bermejo Sánchez y Méndez Majuelo (2021), elabora un análisis de la repercusión que la red social TikTok ha tenido en la sociedad desde los meses de confinamiento a partir de la observación y realización de un estudio de la influencia de la plataforma digital en su público, como medio de comunicación.

Otro estudio realizado por Choy y Ng (2020) investigó el uso de TikTok en un curso universitario de marketing digital. Los resultados mostraron que la implementación de esta red mejoró la participación y la comprensión del material por parte de los estudiantes. Además, los alumnos informaron que disfrutaron utilizando TikTok como herramienta de aprendizaje y que les permitió ser más creativos en su trabajo.

Una investigación realizada por Alzahrani *et al.* (2021) examinó el uso de TikTok en un curso universitario de inglés como lengua extranjera. Los resultados mostraron que se mejoró significativamente la motivación y la participación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma. Además, los estudiantes informaron que disfrutaron utilizando esta herramienta de aprendizaje y que les permitió mejorar su pronunciación y habilidades lingüísticas.

También en 2021, Iturriaga Granado *et al.* investigaron en “TikTok como herramienta educativa en el aula” distintas intervenciones en escuelas secundarias que incorporaron

esta aplicación para analizar mejoras tras su implementación, como parte de un trabajo realizado para la Universidad de Burgos.

En Ecuador, de la mano de Zabala Shigui y Banda-Casa (2022) se desarrolló otra experiencia que dio cuenta del uso de esta herramienta comunicacional en estudiantes de bachillerato.

Finalmente, y a modo de recorte, se puede mencionar otro estudio de 2023, realizado también en Ecuador por Aguilar Mera *et al.* sobre el uso de TikTok como herramienta eficaz de aprendizaje en educación superior en un estudio documental.

4. Metodología y diseño

Partiendo de una lógica inductiva, se realizó un estudio exploratorio-descriptivo que buscó la generación de categorías de análisis, para poder abordar y comprender el fenómeno, teniendo en cuenta las manifestaciones de los estudiantes de tres profesorados de distintos niveles educativos.

Se utilizó el diseño de teoría fundamentada (Glaser y Strauss, 1967; Strauss y Corbin, 2002), que analiza inductivamente la información empírica y genera categorías teóricas. Siguiendo esta línea se trabajó con el método comparativo constante y el muestreo teórico.

En una primera etapa, se llevaron a cabo las observaciones de la práctica según los objetivos que se describen en el siguiente punto. Para ello, se diseñó —en principio— una guía como base.

A medida que se llevaban a cabo las observaciones, se tomó registro descriptivo de lo que sucedía, a la vez que se filmó el desarrollo del proceso. Luego, se realizó un análisis de lo observado en un registro escrito con desgrabación de lo verbalizado y se cruzó la información obtenida de ambos soportes.

En un segundo momento, se llevaron a cabo entrevistas en profundidad, a partir de lo registrado en la primera instancia. Si bien se trató de utilizar el mismo esquema de preguntas para cada entrevistado, dicho modelo no se restringió a los interrogantes planeados, sino que hubo lugar para que los entrevistados pudieran expresarse libremente sobre algunos temas y se redireccionaron las nuevas preguntas a partir de categorías que empezaron a surgir a medida que se avanzaba en la investigación.

La decisión de trabajar con entrevistas responde a que es una instancia apropiada para acceder al universo de representaciones de los sujetos y permite conocer referencias a acciones presentes que no son accesibles para el investigador (Guber, 2004). En este sentido y en línea con lo propuesto por Taylor y Bodgan (1987) para la entrevista en profundidad, se hizo hincapié en la búsqueda de los significados, perspectivas, descripciones y explicaciones que surgieron de los mismos sujetos de la investigación a partir de sus representaciones acerca del uso de la herramienta en función de los objetivos de esta investigación.

Durante las entrevistas, se llevó a cabo un registro de notas y se grabó el audio. Las grabaciones fueron transcritas y ambos registros fueron utilizados para reconstruir el diálogo establecido. A medida que se avanzó en el trabajo de campo, se analizó y codificó la información empírica y la teoría en una relación dialéctica (Sirvent y De Angelis, 2011).

4. 1. Objetivos de esta experiencia

Para poder abordar este fenómeno se realizaron diferentes actividades relacionadas a la práctica docente, tal como se mencionó anteriormente, de los estudiantes de tres profesorados, de dos Institutos de Formación Docente, de tres niveles diferentes, con los siguientes objetivos:

1. Realizar prácticas de enseñanza concretas, que incorporen diferentes entornos de aprendizaje y analizar sus resultados.
2. Observar cada uno de los procesos puestos en marcha en cada entorno utilizado y sacar conclusiones en conjunto con los actores involucrados.
3. Reflexionar colectivamente sobre los mecanismos desarrollados y los soportes tecnológicos utilizados, en el marco de la cultura digital.
4. Realizar un análisis cualitativo de las representaciones de los futuros docentes, de los tres niveles educativos obligatorios de nuestro sistema educativo, sobre los resultados de la experiencia.
5. Comparar estudios similares para arribar a nuevas conclusiones que profundicen los marcos teóricos existentes sobre el tema.

4. 2. Desarrollo de la propuesta

Este proyecto se inició en 2017, en las materias Medios Audiovisuales Tics y Educación y Enseñar con Tecnología, pero para este trabajo, que será presentado en el marco de un tesis en desarrollo, se realiza un recorte puntual en 2023, analizando lo sucedido en 3° año de los profesorados de Educación Inicial y Primaria del I.S.F.D. 153 y en 4° año del profesorado de Historia del I.S.F.D. y T. 43, como parte de la unidad didáctica Flipped Classroom y Lenguaje Audiovisual, en un proyecto de investigación en terreno.

Durante las clases se explicaron conceptos relacionados con la técnica de la clase invertida y sobre cómo elaborar materiales para ser utilizados como complemento de una clase tradicional: videos específicamente. A partir de esta información la idea fue crear una secuencia didáctica, sobre la base de los diseños curriculares, que diera cuenta de contenidos propios de cada nivel, pero con una simplificación conceptual desde la presentación general. Los alumnos debían pensar una o varias clases, que incluyeran este recurso didáctico, definiendo curso o sala en la cual trabajarían, área, contenidos, sus propósitos docentes, expectativas de logro con respecto a sus alumnos, actividades, recursos, distribución de tiempos y formas de evaluación de los resultados obtenidos. Una vez definido lo anterior, la consigna fue:

Realizar una infografía simple, que incluya un código QR, que redirija a un video de TikTok sencillo, que sirva para trabajar con el recurso de Flipped Classroom, tomando como referencia el desarrollo de materiales audiovisuales (videos) como disparadores de las clases diseñadas (en la secuencia imaginada inicialmente). Mencionar todos los recursos tecnológicos utilizados en cada momento, de manera secuenciada (clase 1/contenido: Flipped Classroom, lenguaje audiovisual, generación de códigos QR/ Materias Medios audiovisuales, Tics y Educación y Enseñar con Tecnología).

Todos los alumnos recibieron la consigna y contaron con un mes (cuatro semanas de clases) para llevar a cabo la propuesta y luego presentarla a modo de primera evaluación parcial cuatrimestral. Hubo instancias de acompañamiento y consulta y se sugirió pensar en un trabajo que sirviera a futuro para las prácticas docentes. Además del horario de cursada habitual, en el ISFD 153, se generó un espacio de consultas en el taller institucional que se realiza semanalmente, como complemento, dada la diferente y desigual carga horaria de cada materia (una hora semanal en los Profesorados de Educación Inicial y Primaria y cuatro horas semanales en el Profesorado de Historia para el nivel secundario).

Una vez brindada la consigna, y durante todo este período se registró lo sucedido en cada curso, durante los encuentros. Posteriormente se llevaron a cabo entrevistas en profundidad con un grupo de alumnos seleccionados, para analizar los resultados obtenidos luego de la implementación de esta unidad.

4. 3. Muestra técnica e instrumentos

Con respecto a la observación de clases que se fue desarrollando en modalidad taller, se tomó registro de lo que sucedía, sobre la base de indicadores específicos tales como: tipos de consultas realizadas por los alumnos para llevar a cabo la actividad, habilidades operacionales implementadas en la realización de cada paso solicitado, observación de trabajo colaborativo en cada comisión (más allá de que la consigna era individual), tiempo que demandó el desarrollo de la actividad, entornos utilizados para resolver el trabajo y resultados obtenidos.

Una vez presentadas y analizadas las producciones se inició la etapa de entrevistas en profundidad. Para el presente artículo se realizó un recorte de 5 (cinco) entrevistas puntuales por cada carrera, que formaron parte de una muestra intencional. Se trabajó con entrevistas semiestructuradas y flexibles y, como parte del proceso cualitativo, el instrumento se fue adaptando a medida que avanzaba la investigación.

Durante cada encuentro, se llevó a cabo la grabación de audio y, en paralelo, se tomaron notas a través de un registro específico. Cada grabación fue transcrita y pasada a una matriz de tres columnas que, junto con las notas complementarias, constituyeron un trabajo de análisis y reconstrucción de los diálogos establecidos.

Los alumnos se seleccionaron sobre la base de sus condiciones personales, siendo elegidos los que habitualmente tenían mayor participación y posteriormente obtuvieron los mejores resultados en el proceso de evaluación de esta unidad.

4. 4. Procesamiento de la información

Con respecto a las prácticas, se analizó el registro escrito y audiovisual observando lo expresado por los estudiantes. En cuanto a las entrevistas, la información que surgió de cada encuentro fue procesada a través del método comparativo constante (Glaser y Strauss, 1967), que consiste en comparar las conceptualizaciones que se deducen de la información empírica.

Cada matriz se graficó en tres columnas, teniendo en cuenta la distribución de los datos: en la primera se registró el evento, es decir las entrevistas propiamente dichas; en la segunda se agregaron los comentarios del entrevistador; y en la tercera, se registraron las categorías de análisis que surgieron de la codificación abierta. A partir de este punto, se construyeron textos con las categorías emergentes, reuniendo los testimonios que coincidían sobre cada una de ellas. Las categorías sufrieron algunas modificaciones, en función de las temáticas que iban surgiendo en cada entrevista.

Finalmente se llevó a cabo la escritura de la teoría en la codificación selectiva, acompañada de herramientas de análisis cualitativo, en combinación con categorías preexistentes en investigaciones antecedentes, en los casos en los cuales existía esa coincidencia. Por otro lado, se encontraron nuevas categorías, que se dedujeron del análisis de lo expuesto por los entrevistados, arribando a los resultados que se expresan a continuación.

Análisis de los resultados

5. 1. Multiespacios en el aula, multiversos de aprendizaje

La noción de multiverso planteada inicialmente por James (1895) ilustra el título de este trabajo y pretende graficar los hallazgos, producto de esta experiencia realizada con distintos alumnos de los Profesorados de Educación Inicial, Primaria e Historia, de dos Institutos de Formación Docente de la ciudad de Lobos, provincia de Buenos Aires.

Teniendo en cuenta que esta noción ilustra la existencia de universos paralelos entre sí, podemos afirmar que, en la experiencia llevada a cabo, se activó una serie de espacios paralelos que se abrieron y habitaron con distintos objetivos, para desarrollar clases que se presentaron con una nueva configuración.

Los mecanismos empleados natural y actualmente en la lectura —abriendo etiquetas, buscando materiales en diferentes páginas, ingresando a distintas plataformas, buceando en paralelo en varios entornos— permiten un nuevo patrón que implica movernos de un lugar a otro, dentro de la virtualidad, accediendo a muchos textos a la vez. Este fenómeno se desarrolla hoy con total naturalidad y está asociado a la multitarea ya que, sin darnos cuenta, no solo leemos, sino que hacemos varias actividades a la par.

Entonces, partiendo de esta premisa que retoma la idea de que “a medida que se desarrolla la lectura en soportes digitales, todo indicaría que mientras leemos, estamos en varios lugares a la vez” (Vizio, 2022), podemos afirmar que lo que sucede excede la noción de multitarea y multilinealidad, ya que plantea la de multiespacio de lectura en un mismo tiempo real, lo que genera no solo nuevos entornos de aprendizaje sino que da a entender que el mismo no será lineal.

Realizar varias actividades en simultáneo exige otro tipo de concentración y nuevas habilidades, pero entender los pasos que se necesitan para hacerlo de manera consciente y crítica, para complementar este tipo de prácticas con revisiones propias de la cultura digital, implica poner sobre la mesa la discusión acerca de la fragilidad de las actuales paredes de las aulas físicas y la solidez de las estructuras del espacio virtual, como multiversos coexistentes factibles de ser habitados en simultáneo, tanto por los alumnos como por sus docentes.

Con el auge de la tecnología, se desarrollan nuevos procesos educativos y experiencias, que se han ido potenciando luego de la pandemia, que implican el uso no solo de textos escritos, sino también de imágenes, audios y videos, que sirven como complemento y a la vez como contenido, factible de ser leído para enseñar y aprender.

Los docentes han ido experimentando diferentes fórmulas para captar la atención de los estudiantes, mediante la selección de alternativas a los recursos tradicionales y el acercamiento a los jóvenes, buscándolos de alguna manera en aquellos lugares, plataformas y entornos en los que ellos se mueven con frecuencia. De esta manera, entender que el espacio áulico ya no obedece a las paredes que lo sostienen, sino que está conformado por diferentes experiencias que subyacen en estos otros espacios alternativos, que se desarrollan en paralelo con los espacios físicos habituales, es el primer paso para entender que estamos frente a un cambio de paradigma educativo desde hace varios años.

La existencia de multiespacios en donde se encuentran nuestros alumnos permite empezar a determinar que no podemos seguir circunscribiendo al aula dentro de la escuela, en edificios, con estructuras físicas y temporales determinadas, como ámbito único de aprendizaje. Porque se aprende fuera de ellas o incluso dentro de ellas, pero no necesariamente en el espacio que observamos. Es decir, podemos encontrar que nuestros alumnos están físicamente presentes y sin embargo están conectados a una o varias redes en el mismo momento en el que están sentados en una clase. Y también podemos encontrar que el docente habla a un público que cree que está allí —y de hecho figura en los registros— y sin embargo está conectado y concentrado en otro entorno, porque se desconecta mentalmente, aunque

el cuerpo permanezca en el aula. Podemos también hallar que muchos de los contenidos aprehendidos, en ocasiones lo fueron desde las redes, desde páginas de Internet, desde juegos en línea, desde videojuegos, de manera individual y/o colaborativa y no necesariamente desde lo acontecido en el ámbito escolar. Entonces hablar de multiespacios o mutiversos en donde se desarrolla el fenómeno de la enseñanza y el aprendizaje es el primer paso para entender que es necesario rediseñar las clases que hoy estamos brindando.

5. 2. Trabajar en red y con redes

La propuesta apuntó a describir las representaciones de los futuros docentes, luego de realizar prácticas de enseñanza concretas vinculadas al uso de la tecnología, utilizando mecanismos puntuales y guiados, en el marco de la cultura digital y teniendo en cuenta la diversidad de entornos en los cuales debieron trabajar.

El trabajo que se inició con la explicación del núcleo “clase invertida y lenguaje audiovisual”, en el entorno del aula física, culminó con la presentación de trabajos a modo de evaluación por parte de los alumnos de cada curso analizado.

Los estudiantes presentaron infografías (en el aula, dentro del entorno físico tradicional, en soporte papel), que debían contener un código QR, que sirviera como puerta de acceso al entorno virtual. De esta manera dicha infografía reemplazó al material textual tradicional (evaluación escrita) con una sola hoja, conteniendo, además del diseño, el código solicitado.

Dicho código redireccionaba a un video de TikTok (nuevo entorno virtual) en el cual el estudiante —futuro docente— debía presentar el contenido, que luego se trabajaría en clase, junto con actividades diversas y de consolidación.

De esta manera, al pasar del papel (infografía) a lo virtual (TikTok) a través de un código QR (como puerta de paso de un entorno a otro), se dio acceso además a un nuevo espacio de enseñanza: las redes sociales, pero utilizadas en el marco de determinadas políticas de cuidado y de derecho, teniendo en cuenta el uso y conformación de las huellas y la identidad digital, de manera guiada y reflexiva.

Los trabajos presentados mostraron contenidos propios de cada área en función de la carrera y fueron acompañados por la planificación de una secuencia didáctica sencilla, que diera cuenta de cómo se implementaría en clase, en una supuesta práctica concreta.

Los mayores inconvenientes se presentaron con respecto a la elaboración de los videos ya que debían contener, en pocos minutos, determinada información acorde a los contenidos seleccionados del diseño curricular. “Contar mucho en poco tiempo; determinar qué era lo indispensable que debía mostrarse; lograr un relato secuenciado y coherente, y animarse a mostrarse en cámara” (entrevistas 1, 2 y 4) fueron algunas de las expresiones que surgieron en las representaciones realizadas por los estudiantes de los profesorados entrevistados luego de la experiencia.

Por otro lado, también mencionaron la gran cantidad de tiempo que les llevó hacer dicho trabajo, teniendo en cuenta las veces que debieron rehacerlo porque no resultaba como ellos pretendían. Manifestaron que trabajaron “entre 7 y 24 horas” (entrevistas 1, 2, 3, 4 y 5), “para que el resultado se limitara a tan solo minutos”. Los futuros docentes admitieron en su mayoría que la propuesta les había resultado “divertida”, que habían logrado animarse a “utilizar recursos que no usaban habitualmente para planificar” sus clases pero, en algunos casos, admitieron que la gran cantidad de materias cursadas y las demandas propias de cada espacio, no les permitían dedicarles tantas horas a este tipo de producciones, teniendo en cuenta que “es mucho el tiempo que demandan y poco lo que dura lo que les vas a mostrar a los chicos” (entrevistas 3).

En el caso de las estudiantes del Profesorado de Educación Inicial las temáticas y contenidos estuvieron relacionados en la mayoría de los casos con Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.

El grupo completo experimentó la apropiación de diferentes materiales en distintos entornos, en una jornada en la cual pudieron acceder a los videos de sus compañeras (entorno virtual), escaneando los códigos QR que figuraban en las infografías, que habían sido pegadas en el pizarrón dentro del aula (entorno físico tradicional), pero que, por otro lado, ya estaban en las redes. Ver Foto 1.



Foto 1. Alumnas de 3º año del Profesorado de Educación Inicial experimentando el acceso a materiales en diferentes entornos. Fuente: elaboración propia.

La cantidad de aplicaciones empleadas para realizar esta presentación fue de 3 a 13, según manifestaron en un debate que se llevó a cabo el día de la presentación de los trabajos.

Otra de las complejidades que plantearon fue “realizar el código QR” (entrevistas 3 y 5). Una alumna (entrevista 2), rescató que le resultó interesante “el proceso en sí” porque “nunca había tenido TikTok” y le resultó novedoso “poder llevar al jardín el material logrado”, dando por positiva la experiencia (entrevista 2).

Para las estudiantes del Profesorado de Educación Primaria, la cantidad de aplicaciones utilizadas para concretar la experiencia tuvo un rango de 3 a 7. En cuanto a las dificultades, manifestaron: “haber sentido estrés”, “trabajar durante la madrugada para poder terminar el trabajo”, “problemas con la conectividad”, “crear ideas copadas” y “tener originalidad”, entre otras (entrevistas 6 a 10). Las temáticas preferidas en este grupo de alumnas varió entre Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Prácticas del Lenguaje para la elaboración de la secuencia didáctica.

En ambos grupos, se realizaron videos disparadores con importante cantidad de contenido explicativo acorde con cada nivel. En el caso de Inicial tuvo un papel importante la música que acompañó la edición de imágenes y el agregado de efectos infantiles, mientras que, en el caso de Primaria, se hizo más hincapié en el desarrollo de contenidos de manera acotada pero contundente. Si bien el estilo e impronta de cada video tuvo estas particularidades, según cada nivel, en todos los casos no se terminó de dar toda la información relacionada con el contenido a desarrollar en la secuencia, sino que fueron un disparador, para luego

profundizar el tema en el aula, a través de diferentes recursos en función de cada caso. Por ejemplo, se pensaron actividades de consolidación que iban desde clases explicativas (para reforzar el contenido de los videos), a propuestas más ligadas al hacer, en las cuales los alumnos debían resolver consignas.

A diferencia de los ejemplos citados, los estudiantes del Profesorado de Historia del ISFDyT 43 trabajaron temáticas específicas y acotadas, relacionadas con períodos puntuales, como disparadores de contenidos. Fueron videos menos explicativos, de menor duración y más impacto visual, que emplearon más efectos que en los casos anteriores, ligados a la estética más seguida y utilizada por los adolescentes (uso de plantillas, cambios de voces, música actual) (ver Figura 2).

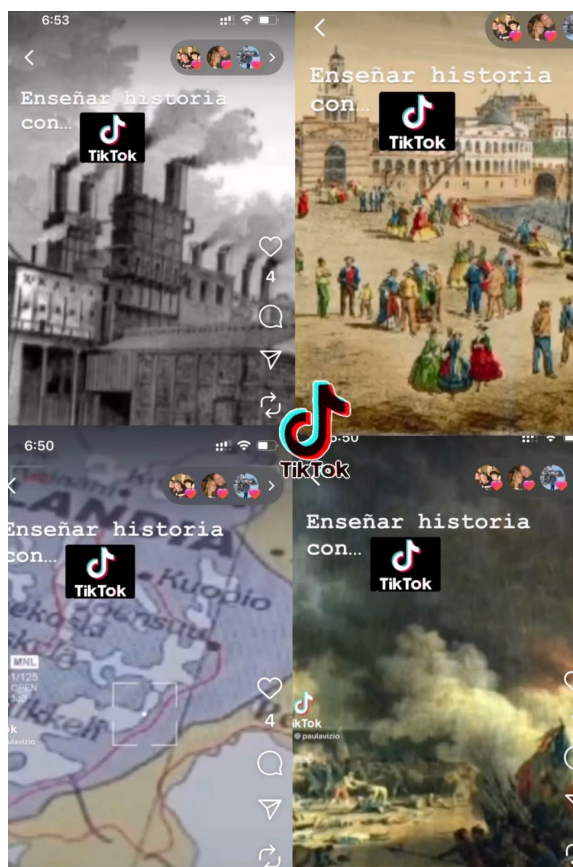


Figura 2. Capturaa de pantallas de videos realizados por los estudiantes del Profesorado de Historia para realizar el trabajo solicitado. Fuente: elaboración propia.

Finalizada la exposición con su evaluación y devolución correspondientes, en todos los casos, se realizó una promoción de los materiales logrados a través de TikTok, en donde no solo se mostraron los materiales creados por los alumnos, sino recortes de los debates que se generaron durante la presentación, en los cuales cada grupo relató la experiencia vivida el día de la evaluación propiamente dicha (ver Figura 3).



Figura 3. Promoción de la jornada en TikTok. Ejemplo del Profesorado del Nivel Primario. Fuente: elaboración propia.

La promoción incluyó un compilado, por carrera, en donde se mostró un pantallazo global, en videos de corta duración que respetaban la estética de TikTok, que fueron subidos a este entorno, agregando *hashtags* relacionados con las temáticas trabajadas y alabando a las instituciones de referencia a modo de promoción de las actividades llevadas a cabo en cada profesorado. Este cierre permitió que los alumnos de las distintas carreras e incluso de otros años y disciplinas, empezaran a seguirse y a observar los materiales, que se iniciaron en un entorno físico tradicional y culminaron en uno público virtual, rompiendo los moldes estructurales del aula y permitiendo el acceso público a los mismos, en una especie de red que se fue generando a partir del trabajo con las redes sociales propiamente dichas.

Los resultados obtenidos a modo de evaluación de los estudiantes que dieron testimonio de esta experiencia 2023 fueron exitosos. En el profesorado de Educación Inicial y en el de Historia, el nivel de aprobación fue del 100%, mientras que en el profesorado de Educación Primaria fue del 90%. Si bien excede el objetivo de este trabajo, se puede mencionar que, durante 2023, el 70% de los cursos quedó en condición de promoción de la materia, a diferencia de años anteriores cuando la promoción no superaba el 50%. Se aclara que la promoción, sin entrar en detalles metodológicos en función de la reglamentación vigente acerca de la evaluación, implica la no necesidad de rendir examen final para acreditar el espacio, ya que las calificaciones superan los 7 puntos.

Con esta experiencia se pudo observar que cada futuro docente diseñó una nueva forma de mostrarse a sus potenciales alumnos, a través de las redes, enseñando contenidos propios de cada nivel, en un entorno diferente al físico convencional y diseñando materiales para que sus futuros estudiantes pudieran vivenciar la experiencia que implica desarrollar en simultáneo la clase en un entorno físico y en otro virtual. De esta manera se habilitó, además, la posibilidad de aprender nuevos contenidos y de volver a retomarlos, como si fuera

un nuevo lugar de acceso permanente disponible para nuevas consultas, en una especie de red que habilitó no solo el trabajo colaborativo, sino la difusión y promoción masiva a través de las redes sociales.

6. Conclusiones

La conjunción de ambos “multiversos” —físicos y digitales— para enseñar y aprender dio cuenta de la posibilidad de poder trasladarnos entre ambos mundos, que son parte del mismo (el real), sin movernos físicamente, pero generando nuevas aulas posibles, con nuevas formas y formatos, más allá de los muros que las encierran en cada institución. Además, permitió a los docentes en formación, conocer estos nuevos entornos para entender que el aprendizaje y la enseñanza han dejado de existir en un único lugar, derribando no solo las paredes de las escuelas, sino también los mitos que existen con respecto al uso de las redes sociales.

Las distintas experiencias demostraron, a partir de las representaciones de los estudiantes, reconocer la particularidad del uso de este tipo de recursos, la gran cantidad de tiempo que se emplea en la resolución de estas consignas que tienen cierto grado de complejidad, pero lo interesante de llevar a cabo propuestas de estas características a las que no están habituados, en el marco de la educación formal ya que, en el caso de haber tenido experiencias con TikTok, habían sido con otros fines no didácticos.

Por otro lado, también quedó expuesto que se puede trabajar con redes sociales, desde una perspectiva instrumental y a la vez crítica, en la que se fomente y desarrolle una lectura que implique la comprensión profunda de la consigna, para la elaboración de materiales que resulten sencillos de interpretar (videos de TikTok). La combinación de las herramientas empleadas aportó novedad y promoción no solo a la cátedra, sino también a las instituciones de referencia, logrando además combinar cada vivencia llevada a cabo tanto en el entorno físico como en el virtual, en el ámbito privado de cada institución y en las redes, siendo esto advertido por el alumnado en general.

Otra particularidad observada y que también fue manifestada por los futuros docentes estuvo expresada en el trabajo colaborativo que se generó más allá de que la consigna planteaba que fuera de resolución individual. Esto demostró que la decisión de trabajar en red surgió como mecanismo natural, no guiada, a la hora de la resolución de diferentes situaciones, sobre todo cuando la cultura digital atraviesa las prácticas.

La propuesta de evaluación demostró ser por demás satisfactoria, mejorando los resultados de las calificaciones en los tres profesorados con los cuales se trabajó esta experiencia durante 2023. El trabajo reflexivo que se llevó a cabo al cierre de la propuesta incluyó que los alumnos lograran comprender cómo se movieron de un lugar a otro, en la medida en que transitaban la experiencia. Este tipo de análisis crítico permitió que los propios actores pudieran no solo observar con mirada retrospectiva, lo que sucedió desde el antes de la consigna, sino también analizar el durante y el después de la experiencia, dándole valor a su propia evaluación.

En coincidencia con varios estudios citados en el marco teórico del presente trabajo, se afirma que TikTok resultó ser una herramienta novedosa para utilizar como recurso didáctico en el aula, incorporando la noción de apropiación de materiales en diferentes entornos (físico y virtual) en paralelo, dando la posibilidad a estudiantes de los profesorados analizados de experimentar vivencias que les permitan moverse dentro de la flexibilidad de estos nuevos espacios áulicos y también de crear materiales aptos para ser incorporados en sus prácticas con la misma lógica dual.

Entrar y salir de ambos espacios, desarrollar materiales en formato físico y virtual, combinar ambos entornos en forma paralela se presenta, a partir de este trabajo, y en función de las representaciones obtenidas, como una alternativa a las clases actuales que, puesta en práctica, podría mejorar la dinámica áulica tan acotada al espacio tradicional.

Queda por analizar la efectividad de la herramienta en cada uno de los niveles, la profundidad de los contenidos que se pueden trabajar bajo esta lógica, el acceso a dispositivos tecnológicos acordes con cada propuesta, la comprensión de los textos trabajados en las secuencias diagramadas bajo esta modalidad por parte de los alumnos, el impacto de este tipo de lógica y la motivación que se desprende de la misma, más allá de la necesidad de determinar los propósitos docentes y evaluar los resultados de su implementación una vez que la experiencia se haya llevado a cabo.

No podemos negar la realidad en la cual estamos inmersos —alumnos y docentes— más allá de que se trate de un espacio en permanente mutación. Ni tampoco podemos seguir sosteniendo estructuras que ya no dan cuenta de las necesidades ni de las realidades que viven nuestros estudiantes.

Educar a los niños y jóvenes que hoy viven inmersos en las pantallas, brindándoles herramientas para que puedan actualizar sus modos de aprender, debería ir de la mano de la actualización de los docentes en cuanto a sus formas de enseñar ya no dentro de aulas estancas, de ladrillo con paredes inmóviles, sino en nuevos espacios ligados a lo virtual, que permitan la flexibilidad de poder entrar y salir, las veces que sea necesario, con procesos guiados y prácticas reflexivas en torno a la cultura digital.

Aportar estas herramientas no solo servirá para mejorar las prácticas áulicas, sino para desarrollar distintas capacidades y habilidades que hoy necesitan las nuevas generaciones para enfrentarse con el mundo y la tecnología que los rodea y atraviesa. Un escenario que ya no es lo que era porque se ha transformado y necesita de nuevas herramientas para poder habitarlo.

(...) hay jóvenes a los que pretendemos dispensar una enseñanza en el seno de marcos que datan de una época que ya no reconocen: edificios, patios de recreo, salones de clase, anfiteatros, campus, bibliotecas, laboratorios, incluso saberes... marcos que datan de una época... y estaban adaptados a un tiempo en el que los hombres y el mundo eran lo que ya no son. (Serres, 2013: 26)

Se trata de entender estos nuevos espacios evitando y flexibilizando el acceso consciente a aulas más inclusivas y menos excluyentes. Aulas que han mutado y que permiten habitar diferentes entornos en paralelo, o multiversos, en los que nos movemos a diario sin darnos cuenta. Desarrollar las habilidades necesarias para tener presente este fenómeno; analizar lo que sucede en cada ámbito; dar cuenta de las actividades realizadas en paralelo, pero desde una mirada crítica; potenciar el desarrollo de un abordaje reflexivo, leyendo y analizando los textos que surgen de cada entorno a través de una lectura profunda y no superficial; evitar el barrido de los textos; apuntar al desarrollo creativo que tome en cuenta el trabajo colaborativo entre los distintos actores que conforman las aulas (físicas y virtuales) son tal vez las primeras herramientas que debemos desarrollar como formadores, para que nuestros alumnos habiten estos nuevos entornos, que para ellos forman parte de su cotidianeidad.

Tal vez sean estos los primeros pasos para dar en materia de actualización, para que la brecha entre la escuela y los demás espacios que se habitan a diario no se viva como una grieta, sino como un mismo entorno de aprendizaje, más allá de las formas de abordaje de los materiales que se adopten en cada lugar ya que, si la tecnología ha atravesado nuestra vida en general, las aulas no deberían estar ajenas a este fenómeno.

Bibliografía

- » Aguilar Mere; G. A.; Garzón Balcázar, J. M.; Peereira Haz, G. del R. y Arteta Rivas, M. (2023). Uso de Tik Tok como una herramienta eficaz de aprendizaje en la educación superior. *Revista Reciamuc*, 22-30. Ecuador: Saberes del Conocimiento.
- » Alzahrani, A. et al.. (2021). The impact of using TikTok on EFL learners' motivation and participation in English language learning: A case study at Najran University. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 16(4): 69-85.
- » Bermejo Sánchez, E. (2022). Impacto de la red social TIKTOK: influencia como medio de comunicación desde el confinamiento por COVID-19. Trabajo de grado. *Pol.Con.*, edición 67, vol. 7 (2). Universidad de Sevilla. Disponible en <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- » Bermejo Sánchez, E. M. (2021). Impacto de la red social TikTok: Influencia como medio de comunicación desde el confinamiento por COVID-19. Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/111441/126185idus.us.es+2>
- » Briskman, J. (2022). Sensor Tower's Q4 2021 Data Digest: Worldwide App Downloads Totaled 36.1 Billion Last Quarter. *Sensor Tower, Blog*, enero. Recuperado en <https://sensortower.com/blog/q4-2021-data-digest>
- » Choy, S. y Ng, K. C. (2020). Exploring the use of TikTok in higher education: A preliminary study. *Education Sciences*, 10(8): 211.
- » Coslado, Á. B. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de educación*, 10(14): 157-175. Recuperado de <http://bit.ly/3CgYsYU>
- » DataAI (2022). *State of Mobile 2022*. Blog. <https://www.data.ai/en/go/state-of-mobile2022/>
- » Datareportal (2021). *Digital Global Overview Report*. Recuperado de <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>
- » Datareportal (2022). *Esencial TikTok Stats and Trends 2022*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>
- » Dunia, A. (26/10/2020). Docentes en TikTok: una nueva forma de reinventar la enseñanza. Educación 3.0. Disponible en <https://bit.ly/2RXd7GS>
- » Glasser, B. y Strauss, A. (1967). *The Discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. Nueva York: Aldine Publishing Company.
- » Guber, R. (2004). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires: Paidós.
- » Iturriaga Granado, M.; Martínez Bureba, S.; Sáez López, Á.; Sánchez Cañada, M. F.; Sedano Labrador, E. y Tomé Cámara, E. (2021). *Tik Tok como herramienta educativa en el aula. Trabajo de investigación*. Burgos: Universidad de Burgos.
- » James, W. (1895). Is Life Worth Living? *International Journal of Ethics*, 6 (1): 1-24. <https://www.jstor.org/stable/2375619?seq=1>
- » Li, Y.; Wang, Q. y Huang, D. (2021). Using TikTok as a tool to enhance college students' Mandarin learning motivation and engagement. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(1): 1-16.
- » Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. 1º ed. en español. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- » Sirvent, M. T. y De Angelis, S. (2011). Pedagogía de Formación en Investigación. *Cuadernos de Educación*, 9(9): 231-244. Recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/Cuadernos/article/viewFile/835/787>
- » Sirvent, M. T. y Rigal, L. (2020). Metodología de la investigación social y educativa. Diferentes caminos de producción y conocimiento. Manuscrito en proceso de revisión.
- » Siveiro, M. (2023). PrimeWeb [blog]. Recuperado en <https://www.primeweb.com.mx/tiktokestadisticas> Consultado 18/07/2023.
- » Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa*. Zimmerman, E. (trad.). Antioquía: Editorial Universidad de Antioquía.
- » Taylor, S. J. y Bodgan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós.
- » Vintimilla-León, D. E. y Torres-Toukoumidis, A. (2021). Covid-19 y TikTok. Análisis de la Folksonomía social. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E40): 15-26. Recuperado en <https://bit.ly/3Enzfpq>
- » Vizio, P. (2022). El multiverso de la lectura en pantallas. Espacios alternativos y nuevas habilidades lectoras en los actuales entornos digitales. *Revista Ciencias Sociales y Educación*, 11(22): 250-275. <https://doi.org/10.22395/csye.v11n22a11> Recuperado de https://revistas.udem.edu.co/index.php/Ciencias_Sociales/article/view/4173
- » Zabala-Shigui, R. I. y Banda-Casa, M. A. (2022). Tik Tok como herramienta educacional en los estudiantes de bachillerato del cantón Latacunga. *Pol. Con.*, N° 67, vol. 7 (2). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8331415>

Paula S. Vizio

Doctoranda en Comunicación, Universidad Austral. Magíster en Tecnología Educativa, Universidad de Buenos Aires. Especialista en Gestión Educativa, diplomada en Ciencias Sociales y en Educación, imágenes y medios, FLACSO. Licenciada en Ciencias de la Comunicación, Universidad de Buenos Aires.

<https://orcid.org/0000-0003-4731-6267>

pvizio@abc.gob.ar