



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE PEDAGOGÍA

**APROXIMACIÓN A LA APROPIACIÓN DE LOS CONTENIDOS DIGITALES EDUCATIVOS
POR PARTE DE JÓVENES ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA UNAM DEL VALLE
DE MÉXICO, USUARIOS DE LA PLATAFORMA SOCIODIGITAL DE TIKTOK**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

KARLA ITZEL SÁNCHEZ CASTILLO

DIRECTORA DE TESIS:

DRA. MARLENE ROMO RAMOS



CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX, 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

José y Silvia, mis queridos padres. Gracias por el amor, comprensión y apoyo incondicional durante mi vida, gracias por ser un ejemplo de perseverancia, responsabilidad, gratitud y bondad. A mi hermano Alex, de quien siempre aprendo y a quien quiero mucho, gracias por las historias compartidas, la confianza y el soporte necesario para mi persona. Agradezco a mi abuelito Mario Castillo y mis abuelitas Emilia Cortés y Teresa Martínez, por su completo amor y apoyo. Gracias a mi familia materna y paterna, por las atenciones y el cariño hacia mí y mi familia. A los Juanitos, gracias por su nobleza y compañía.

Reconozco a mis maestras y maestros quienes han sido parte de mi proceso formativo a partir de sus enseñanzas. Mi más profundo agradecimiento a mi asesora la Dra. Marlene Romo, por confiar en mí durante esta travesía y brindarme un espacio de confianza, apoyo y reflexión. De igual forma agradezco a mis sinodales: Dra. Blanca Trujillo, Mtra. Martha Corenstein, Mtra. Angelica Silva y Mtra. Sandra Cervantes. Gracias a la maestra Sara Gálvez y al profesor Josué Lugo por ser partícipes de la transformación de este proyecto.

Gracias a la UNAM por abrirme la puerta, ser mi casa de estudios y al mismo tiempo permitirme conocer diferentes espacios en donde crecí como persona y estudiante. También, agradezco el apoyo del programa de becas para la titulación de egresados de alto rendimiento. Gracias a la ENP 3 y a la FFyL, por donde transité mi vida escolar y me formé críticamente, así como a las personas que conocí en mi andar por estos lugares.

Aprecio a mis amigas y amigos que me brindó la carrera, en especial a: Amanda, Yeimy, Sofía y Caren, por ser acompañantes de varias aventuras, durante y después de la licenciatura, estoy agradecida por su apoyo. Del mismo modo, gracias a mis amigas y amigos de disciplinas deportivas dentro de la universidad como: gimnasia, clavados y natación, en particular gracias a mi entrenadora Rosario Carbajal

y al equipo de gimnasia para todos, con quien compartí momentos de desarrollo llenos de amistad, cariño y superación.

Agradezco a los participantes de esta investigación y a todos quienes estuvieron conmigo durante este proceso, no solo en la elaboración de la tesis, sino en mi navegar como estudiante. A ti que estás leyendo esto, gracias.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1. Sobre el contexto actual y las plataformas sociodigitales (PSD): una primera consideración sobre la relación con la educación	10
1.1 Internet y web: historia y relación	11
1.2 Sociedad de la información y el conocimiento en torno a las TIC	19
1.3 Plataformas sociodigitales (PSD) como parte de nuestro día a día: relación con la educación	24
Capítulo 2. Marco teórico: Cultura digital y educación.....	32
2.1 Cultura digital: ¿Parte del presente en educación?	35
2.2 Alfabetización digital e inmediatez: algunos desafíos en la educación	42
2.3 Apropiación digital: de información a conocimiento	48
2.4 TikTok y educación: contenidos digitales educativos.....	56
Capítulo 3. Ruta metodológica.....	63
3.1 Método: cualitativo.....	63
3.2 Muestreo cualitativo: Muestra intencional con bola de nieve.....	67
3.3 Técnica de recolección de datos: La entrevista semi-estructurada.....	69
3.4 Vitrina metodológica de análisis	77
3.5 Análisis e interpretación: Triangulación	78
Hallazgos	98
Conclusiones.....	104
Referencias.....	111
Anexo 1. Guion de entrevista	119
Anexo 2. Transcripción de entrevistas.....	120
Anexo 3. Imágenes sobre los procesos de sistematización, codificación y procesamiento de los documentos primarios en Atlas.ti	142

Tabla de ilustraciones

Cuadro 1. <i>Cuadro comparativo sobre las Webs 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0</i>	17
Cuadro 2. <i>Ejemplos de cuentas creadoras de contenido digital educativo en tiktok</i>	61
Cuadro 3. <i>Temas de contenidos digitales educativos que visualizan las y los jóvenes estudiantes universitarios entrevistados</i>	79
Matriz 1. <i>Matriz categorial de análisis</i>	73
Tabla 1. <i>Perfil de estudiantes universitarios entrevistados</i>	76
Red 1. <i>Código de contenidos digitales educativos</i>	81
Red 2. <i>Código de inmediatez</i>	82
Red 3. <i>Código de algoritmo</i>	83
Red 4. <i>Código de cultura digital</i>	86
Red 5. <i>Código de educación</i>	87
Red 6. <i>Código de educación informal</i>	88
Red 7. <i>Código de construcción de conocimiento</i>	89
Red 8. <i>Código de información y conocimiento</i>	91
Red 9. <i>Código de alfabetización digital</i>	91
Red 10. <i>Código de apropiación digital</i>	93
Ilustración 1. <i>Nube de palabras</i>	96

Introducción

Para comprender el problema de estudio y el análisis que resulta sobre la aproximación a la apropiación de los contenidos digitales educativos por parte de las y los jóvenes estudiantes universitarios, usuarios de TikTok, es necesario hablar primero sobre lo que aconteció durante la pandemia por covid-19, durante este periodo la escuela como espacio físico cerró y sus contenidos educativos fueron adaptados a lo digital, así mismo las TIC contribuyeron a la continuidad de la educación, debido a que mediante su uso se accedió a la información y a la distribución de la misma, por tanto las TIC fueron un apoyo y una solución de momento, no obstante el uso de estas ya existía en paralelo con la educación, pero se reforzó su uso.

Al mismo tiempo, para el aprovechamiento de las TIC, la alfabetización digital fue y sigue siendo una pieza clave, ya que además de brindar las habilidades para el manejo de diversos softwares a través de la navegación de la web, la alfabetización digital consiste en la capacidad que tiene una persona de poder llevar a cabo diversas tareas dentro de lo digital, como el acceder, buscar y valorar la información disponible, por tanto, la alfabetización digital consiste en:

las habilidades de interactuar con dispositivos digitales desde el enfoque del uso eficiente del hardware [...] y del software [...] que los lleve a realizar procesos de lectura y escritura eficientes en formatos digitales, así como interactuar en escenarios virtuales de manera crítica, reflexiva y ordenada. (George C., 2020, p.7)

Las competencias de la alfabetización digital son necesarias para poder desarrollarse dentro de la cultura digital, puesto que posibilitan el saber investigar y analizar la información disponible en los medios digitales, es decir coadyuva a un pensamiento crítico.

Así, las TIC y la alfabetización digital brindaron un soporte esencial para la continuidad de la educación durante la pandemia, sin embargo, hay que considerar que también durante este periodo y

posterior a ello, la digitalidad cobra un espacio cada vez más cotidiano, por lo que los contenidos educativos se adaptan a lo digital y estos contenidos no solo están disponibles para la educación formal, sino que “La relación [...] maestro-alumno está dando paso a la autoformación e información de contenidos que no necesariamente estaban en las relaciones tradicionales porque la web posee numerosos contenidos de los que se puede disponer.” (Constante et al., 2013, p.7), de esta forma surgen contenidos digitales educativos para la educación no formal e informal en diferentes plataformas, como lo son las plataformas sociodigitales y en esta investigación en específico se habla de TikTok.

Con lo anterior, surgen varias cuestiones, ¿cómo ahora las generaciones transitan de lo digital a lo educativo y escolar? Ante estos contenidos digitales educativos presentes en TikTok ¿qué criterios de selección de información tendrán los jóvenes?, ¿cómo ocurre la alfabetización digital dentro de esta plataforma?, ¿por qué ver este tipo de contenidos educativos en TikTok y no en otra plataforma?, ¿existe la apropiación digital de estos contenidos educativos?, ¿cómo ocurre esta apropiación?, es decir, ¿qué factores o procesos intervienen en el proceso de apropiación de los contenidos digitales educativos de TikTok?

¿Por qué hablar de TikTok y no de otra plataforma sociodigital?, en la actualidad, TikTok es una plataforma sociodigital de reciente aparición que ha adquirido popularidad entre las y los jóvenes debido a su fácil acceso, así como su contenido. En ese sentido, el interés principal de esta investigación es la cuestión sobre la apropiación de los contenidos digitales educativos por parte de las y los jóvenes estudiantes universitarios de la UNAM¹ en el Valle de México² usuarios de la plataforma sociodigital de

¹ En esta investigación, las y los jóvenes estudiantes universitarios entrevistados provienen de: Facultad de Filosofía y Letras, FES Aragón, Facultad de Derecho, FES Iztacala, Facultad de Química, Facultad de Contaduría y Administración y FES Acatlán.

² El nombre correcto es Cuenca por sus características geográficas, pero el nombre común más usado es Valle de México: Esta zona ha sido denominada Valle de México, sin embargo, la caracterización adecuada es la de cuenca. Algunas personas sugieren que debido a las aperturas artificiales que se le han hecho, esta ha perdido dicho carácter. A decir verdad, lo que ha dejado de ser es una unidad hidrográfica cerrada, una cuenca edorreica, pero sigue siendo una cuenca, a la que todos conocemos como valle. (Ímaz, 2009, p.15)

TikTok, partiendo de la hipótesis de que a través del uso de las plataformas sociodigitales, las y los jóvenes estudiantes universitarios visualizan contenido digital que puede llegar a ser de carácter educativo y por tanto puede existir una apropiación digital de estos.

Cabe mencionar que, las plataformas sociodigitales por sí solas no son ni buenas ni malas, sino que dependen de sus usos, es decir no hay que atribuirles como una pérdida de tiempo. Por tal motivo, la investigación pretende visibilizar el uso de TikTok como una plataforma sociodigital que posibilita la apropiación de contenidos digitales educativos, ya que sí o sí está ocurriendo en la actualidad, por lo cual surge la pregunta ¿cómo las y los jóvenes estudiantes universitarios de la UNAM en el Valle de México se apropian los contenidos digitales educativos de la plataforma sociodigital de TikTok? De esta manera, el objetivo general de la investigación consiste en analizar cómo se da la apropiación de los contenidos digitales educativos por parte de las y los jóvenes estudiantes universitarios de la UNAM en el Valle de México en la plataforma sociodigital de TikTok.

Conjuntamente, se pretende describir el contexto social y educativo en que se encuentran las plataformas sociodigitales a través de la explicación de ciertos conceptos, para el entendimiento de estas dentro del día a día. En el primer capítulo se abordan los temas de Internet, web, TIC, sociedad de la información y el conocimiento, y por supuesto, las plataformas sociodigitales para introducirse al contexto.

Para el segundo capítulo, se van a señalar los conceptos fundamentales que enmarcan la investigación para que proporcionen una orientación en la obtención de datos. Dichos conceptos se presentan con relación al constructivismo, estos conceptos son: cultura digital, educación informal, alfabetización digital, inmediatez, apropiación digital y contenidos digitales educativos.

En el tercer capítulo, se va a explicar el recorrido metodológico para la obtención de los datos cualitativos, a partir de las entrevistas-semiestructuradas realizadas a jóvenes estudiantes universitarios de entre 18-24 años de edad, en conjunto del empleo del programa de Atlas.ti y se analizan los resultados obtenidos de las entrevistas, con propósito de realizar una triangulación entre el campo de estudio, la teoría y el análisis.

Finalmente se exponen los hallazgos obtenidos, así como las aproximaciones con respecto a cómo los jóvenes apropian los contenidos digitales educativos y se dan recomendaciones para estudios futuros, pues esta tesis pretende aportar conocimiento al campo de estudio de la pedagogía, ya que lo digital es cada vez más cotidiano y por tanto merece un análisis que tome en cuenta a partir de la educación informal, el papel de la apropiación digital a través de los contenidos digitales educativos por parte de las y los jóvenes estudiantes universitarios en esta plataforma sociodigital que es TikTok.

A continuación, se presenta la justificación para mostrar la relevancia académica y social de la presente investigación, para ello es importante mencionar que más de la mitad de la población en México tiene acceso a internet como lo menciona el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2021):

En 2020, se estimó una población de 84.1 millones de usuarios de internet, que representan 72.0% de la población de seis años o más, [...] Para 2020, 91.8% de los usuarios de teléfono celular tiene un equipo inteligente, [...] 78.3% de la población urbana es usuaria de internet. En la zona rural la población usuaria se ubica en 50.4 por ciento (p.1)

Cabe mencionar que, el aumento en la contratación de servicio de internet se debió en gran parte a la pandemia por Covid-19 para disminuir el aislamiento, como lo presenta el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT, 2021) en:

El Reporte “Contratación y patrones de consumo de los usuarios de servicios de telecomunicaciones fijas antes y durante la pandemia ocasionada por la COVID-19”, que como parte de sus resultados destaca que, a finales de 2020, 64.7% de los usuarios mencionó tener contratada una velocidad igual o mayor a 20 Mbps, mientras que en julio-agosto de 2019 la cifra era de 46.4 por ciento [...] Para finales de 2020, el 51.1% de los usuarios señalaron que utilizan el Internet fijo más de 5 horas al día, mientras que en el periodo previo a la pandemia era un 31.2 por ciento. (s/p)

Lo cual nos permite vislumbrar que, por el contexto de la pandemia, varias actividades pasaron a plataformas virtuales, por ende, la mayoría de la población pasó más tiempo en internet a través de diversos aparatos electrónicos. En 2022 “El grupo que concentró el mayor porcentaje de personas usuarias de internet fue el de 18 a 24 años, con una participación de 93.4 por ciento.” (INEGI, 2022, p.2), así mismo, el INEGI (2022) menciona que, el 93.8% de la población usa internet para comunicarse, el 89.9% para buscar información y el 89.8% para acceder a plataformas sociodigitales. Así mismo el IFT (2020) menciona que los mexicanos revisan redes sociales cada 10 a 30 minutos al día, “Un 66.5% de los usuarios de telefonía móvil mencionó que comparten videos; mientras que 62.6% transfiere memes/imágenes graciosas” (s/p), además de acuerdo con el IFT (2022) quienes más usan plataformas sociodigitales en México es la población que se encuentra en el grupo de edad de 18 a 26 años y en específico TikTok lo usan un 35.0%.

Aunado a esto, un estudio realizado por Nielsen IBOPE (2020), menciona que “algunos sitios y aplicaciones incrementaron su uso tanto en navegador como en aplicación en la contingencia por COVID-19 [...] son TikTok, Uber eats y Banamex mobile.” (s/p), por tanto, TikTok es una plataforma sociodigital que ha ido en aumento, de acuerdo con Silverio (2023), TikTok en 2022 tuvo 1023 millones de usuarios mayores de 18 años y en México en el mismo año tuvo 51.3 millones de usuarios activos. Es por ello que,

para propósitos de esta investigación la plataforma sociodigital a utilizar será TikTok ya que ha tenido un incremento de usuarios a partir de la pandemia por covid-2019, además “Con 689 millones de usuarios activos cada mes, esta red social china se ha vuelto la favorita de usuarios que en su mayoría oscilan entre los 16 y los 24 años.” (Nórtika, 2021)

De acuerdo con la página oficial de TikTok (2022), menciona que su “misión [...] es el principal destino de videos cortos grabados con dispositivos móviles. Nuestra misión consiste en potenciar la creatividad y hacer disfrutar a la gente.” Esta plataforma sociodigital ofrece a los jóvenes un espacio y herramientas para crear y compartir contenido de forma fácil, creativa, interesante y divertida, como también lo reitera Tobeña (2020):

TikTok es el escenario ideal para dejar jugar la imaginación y sumarse a una comunidad que habla una lengua universal: la de la música y el baile, la de la actuación y la creatividad, la del entretenimiento y el arte, pero también la de la vida ordinaria que aprovecha esa plataforma para traducir allí la impronta propia que sus usuarios quieren proyectar hacia esa comunidad: gustos, anécdotas, bromas, ocurrencias. (p.224)

Partiendo de lo anterior, esta investigación considera pertinente la plataforma sociodigital de TikTok para analizar la apropiación de los contenidos digitales educativos de esta plataforma por parte las y los jóvenes estudiantes universitarios de la UNAM del Valle de México. Lo que se pretende no es estudiar los videos mostrados como contenidos digitales creados en TikTok, sino el cómo las y los jóvenes estudiantes universitarios se apropian de aquellos contenidos que posean un contenido educativo que visualizan.

Los contenidos visualizados por parte de las y los jóvenes estudiantes universitarios en plataformas sociodigitales, se pueden relacionar con la educación informal³, debido a que existen otras alternativas de aprendizaje además de lo escolar como lo es el espacio digital, en donde existe un proceso de aprendizaje continuo de habilidades, conocimiento y actitudes en donde la experiencia y la interacción son fundamentales. El navegar por plataformas sociodigitales también consiste en un proceso de interacción, por ello los contenidos que visualizan las y los jóvenes en dichas plataformas forman parte de la educación informal, la cual se trabajará con más detalle en el marco teórico. Es menester mencionar que de acuerdo con las Naciones Unidas los jóvenes son aquellos de entre 15-24 años de edad (UN, s,f)

No existe una definición internacional universalmente aceptada del grupo de edad que comprende el concepto de juventud. Sin embargo, con fines estadísticos, las Naciones Unidas, sin perjuicio de cualquier otra definición hecha por los Estados miembros, definen a los jóvenes como aquellas personas de entre 15 y 24 años. (s/p)

Además, Montoya (2020) menciona que de acuerdo con el Instituto Mexicano de la Juventud la edad en que se encuentran los jóvenes es de 12 a 29 años, pero ENDUTIH realiza una clasificación diferente: 12 a 17, 18 a 24 y 25 a 34 años de edad. Como anteriormente se menciona, quienes más usan plataformas sociodigitales en México se encuentran dentro de estos rangos de edad, para los jóvenes las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son parte de su día a día ya que se encuentran dentro de la sociedad de la información y el conocimiento, ellos al mismo tiempo van formando parte de la cultura digital, por lo cual a partir de las plataformas sociodigitales interactúan, aprenden y pueden

³ Se habla de la educación informal en el segundo capítulo, a partir de la clasificación de Coombs, Prosser y Ahmed, retomado por Pastor Homs (2001), la educación informal se considera un proceso en donde existe un aprendizaje continuo de conocimientos, habilidades y actitudes, en donde las experiencias son importantes, pues existen otras alternativas de información y conocimiento además de lo escolar.

apropiar contenido, es por ello que la población con la que trabaja esta investigación son las y los jóvenes estudiantes universitarios de 18-24 años de edad que sean usuarios activos en TikTok.

Partiendo de lo anterior, se ha indagado en buscadores como TESIUNAM, Tesis Digitales UPN, RMIE, Dialnet, Scielo, Redalyc, entre otros, y se han encontrado trabajos similares con relación al tema lo cual permitirá un buen punto de partida, algunos de los títulos son: *Jóvenes entre plataformas sociodigitales* de Montoya G., G. y Pérez R., E. (2020), *Pensar el futuro de la escuela desde comunidades de práctica. Claves desde TikTok* de Tobeña, V. (2020), *TikTok: Más allá de la hipermedialidad* de Torres-Toukoumidis, A. y De-Santis, A. (2021) e *Inmersión en redes sociodigitales: un estudio del enganchamiento dentro de plataformas sociales por parte de sus jóvenes usuarios* de Ramírez J., M., G., (2021), entre otros. Sin embargo, aún no hay una investigación que hable de la apropiación por parte de las y los jóvenes en la plataforma sociodigital de TikTok con una perspectiva pedagógica para así al mismo tiempo hablar de educación informal.

Considerando la relevancia que tiene TikTok en la actualidad, por ser una plataforma sociodigital que permite un espacio en donde las y los jóvenes juegan un papel activo a partir de sus interacciones, ya que pueden compartir y visualizar contenidos e información, como se verá más adelante, se pretende conocer cómo ocurre la apropiación de los contenidos digitales educativos en TikTok, por parte de las y los jóvenes estudiantes universitarios.

Para ello, es importante conocer el contexto actual en el que nos encontramos, en cuanto al internet y la web, cómo permean en lo educativo y cultural, conocer qué es la sociedad de la información del conocimiento y su relación con las TIC, lo cual se presentará en el primer capítulo. Para adentrarnos en las plataformas sociodigitales, a fin de hablar de los contenidos educativos en TikTok y la apropiación de estos por parte de los jóvenes. Así pues, esta investigación pretende responder solamente a algunos de los múltiples desafíos ante los cuales nos sitúa el uso de las plataformas sociodigitales y su relación con

la educación en la actualidad, procurando al mismo tiempo, aumentar conocimiento en el campo de estudio, retomando las experiencias de las y los jóvenes estudiantes universitarios.

Capítulo 1. Sobre el contexto actual y las plataformas sociodigitales (PSD): una primera consideración sobre la relación con la educación

El correo de la casa Casmodage movía por lo menos tres mil cartas diarias, que salían para todos los rincones del mundo. [...] nuevos perfeccionamientos permitían una correspondencia directa con los destinatarios[...] La red telegráfica cubría ya la superficie completa de los continentes y el fondo de los mares. Julio Verne (s.f.)

A continuación, se menciona el origen de Internet y su uso no solo como herramienta tecnológica sino también como producción cultural, de la mano de Internet se nombran las webs 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0 para la mejor comprensión del contexto, además se explica lo que es la sociedad de la información y el conocimiento, la diferencia y relación entre información y conocimiento, también se habla acerca de las TIC y el papel relevante que juegan dentro de la sociedad, en relación con lo anterior se finaliza con las plataformas sociodigitales (PSD), la diferencia que existe entre las redes sociales, su origen, clasificación y características, al mismo tiempo se brinda una observación sobre cómo forman parte de nuestro día a día.

El hablar sobre Internet, webs, la sociedad de la información y el conocimiento, las TIC, y plataformas sociodigitales tiene como objetivo sentar los antecedentes contextuales para poder mencionar la dinámica dentro de las plataformas sociodigitales y al mismo tiempo brindar un análisis sobre cómo ocurre la apropiación de los contenidos digitales por parte de los jóvenes dentro de la plataforma sociodigital de TikTok, por ello es de vital importancia mencionar y explicar lo anterior.

Actualmente nos encontramos ante la quinta revolución tecnológica denominada la Época de la Informática y Telecomunicaciones la cual surge en 1971 como lo menciona Pérez (2004), si bien cada revolución tecnológica conlleva consigo un paradigma tecno-económico porque implica nuevas tecnologías, industrias e infraestructuras, lo cual genera cambios técnicos a través de la innovación. Esta

investigación no pretende hablar acerca de cada una de las revoluciones tecnológicas de los últimos años, empero se mencionó brevemente para saber en dónde estamos ubicados.

1.1 Internet y web: historia y relación

Internet ha sido fundamental para la comunicación en la actualidad, retomando a Castells (1999) sus orígenes se remontan finales de los 50's por la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (DARPA) con el propósito de crear un sistema en el cual se pudiera acceder a la información militar desde cualquier punto, así la primera conexión red fue ARPANET en 1969, pronto pasó de Arpa-Internet a Internet, este sistema los científicos lo usaron con propósitos comunicativos, de esta forma fueron construyendo sus redes científicas, pues la tecnología digital permitió formar una red en donde se pudieran compartir y comunicar distintos tipos de datos sin necesidad de un centro de control.

Internet dentro del paradigma tecnológico implica todavía más que una tecnología, pues permite una comunicación horizontal, por ello se retoma la idea de Castells (2002) "Internet no es solamente ni principalmente una tecnología, sino que es una producción cultural." (párr.1) ¿Por qué se menciona esto?, si bien Castells decía que hay que pensarlo como una herramienta que permite una comunicación libre, total y global. Además, en los orígenes de Internet existen cuatro culturas:

Internet es la combinación de cuatro culturas que se apoyan mutuamente: la cultura universitaria de investigación, la cultura hacker de la pasión de crear, la cultura contracultural de inventar nuevas formas sociales y la cultura empresarial de hacer dinero a través de la innovación. Y todas ellas, con un común denominador: la cultura de la libertad. (Castells, 2002, párr. 20)

La primera cultura corresponde a universitaria de la investigación pertenece a los científicos quienes a través de sus propósitos comunicativos comenzaron con la conexión entre ordenadores para compartir información. La segunda cultura es la hacker aparece en los 60's con un grupo de programadores del MIT, los hackers consideraban que toda la información "debía ser de libre acceso y

que el acceso a los ordenadores [...] debía ser ilimitado y total” (Levy (1984) En Hackers: Heroes of the Computer Revolution, p.40, como se citó en Himanen,P., 2001, p.131), cabe aclarar que quienes escriben virus informáticos son los crackers es decir “usuarios destructivos o piratas informáticos” (Himanen,P., 2001, pp.5) son ellos quienes roban información y vulneran páginas, por el contrario los hackers consideraban que Internet no sólo debería estar al alcance de los científicos, sino de todos.

Así pasamos con la tercera cultura, la cual son las formas culturales alternativas de vivir. En los 70’s surgieron movimientos contraculturales, quienes formaban parte de estos grupos vieron Internet “como un espacio de libertad” (Castells, M., 2002, párr. 15), Internet permitió y sigue permitiendo hoy en día espacios de comunicación, expresión, reflexión y protesta. Finalmente, la cuarta cultura surge en los 90’s a través de la innovación pues los empresarios generan dinero mediante Internet, así ellos tienen “la capacidad de innovar tecnológicamente, innovar el modelo de negocio, innovar el producto.” (Castells, M., 2002, párr.16), en la actualidad la parte empresarial sigue estando presente, se puede notar a través del home office, ventas en línea y de la monetización de las PSD.

De esta forma, se confirma que Internet es una producción cultural además de una tecnología, puesto que desde su origen se conforma de varias culturas junto con sus significados y conocimientos, lo cual permite una participación, interacción, intercambio, innovación y también crecimiento económico. Posibilita el desarrollo de nuevas formas culturales y/o cultura digital, cómo se presentará más adelante en la investigación, así Internet:

tiene efectos muy importantes, por un lado, sobre la innovación [...] y por otro lado, sobre el desarrollo de nuevas formas culturales, tanto en el sentido amplio, es decir, formas de ser mentalmente de la sociedad, como en el sentido más estricto, creación cultural y artística. (Castells, 2002, párr.6)

También es necesario adentrarse en el tema de la web. Junto con origen del Internet, en 1989 se creó la World Wide Web (www o web), la importancia de esta radica en que además del texto permitió la distribución de diferentes tipos de material informativo como gráficos, audio y video, a través de conexiones de vínculos para la navegación. De acuerdo con Abuín y Vinader (2011) la web:

se define como un conjunto de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. [...] Con un navegador Web, un usuario visualiza páginas que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces. (p.6)

Así pues, la web al permitir una navegación más fluida llevó a la transformación de Internet como un medio masivo, debido a que desde ese punto ya no solo serviría para fines científicos, sino también para fines comerciales o sociales, lo que posibilitó que el Internet se implantara dentro del día a día de las personas.

Es importante dejar en claro la diferencia entre Internet y web ya que no son lo mismo, Becerril (2012) menciona que Internet es una estructura de hardware y software conformada por redes de dispositivos que se conectan a ella para diferentes procesos y; la web (www), son programas o aplicaciones que utilizan a Internet para transmitir diversos datos. La web necesita de Internet para que a través de este se posibilite el proceso de comunicación a través de la información que se comparte.

Continuando, la web fue creada por Tim Berners Lee y Robert Caillau “con el objeto de integrar información accesible a través de una única red de ordenadores” (Abuín y Vinader, 2011, p.6) en 1991 fue cuando la web se ofreció como un servicio. Dentro de los ideales de Berners al crear la web se esperaba que fuera un reflejo de las relaciones sociales, que la web fuera accesible a cualquier usuario y no solo a la comunidad científica, es decir que fuera usada en cualquier actividad de la vida cotidiana para los usuarios y sin duda esto es lo que está pasando hoy en día, por ejemplo, gracias a la web y al Internet las

PSD se han vuelto parte de nuestro día a día, pero para llegar hasta este punto es necesario continuar con el recorrido de la web.

Teniendo en cuenta la premisa anterior, sobre la web como un espacio accesible para los usuarios, es preciso mencionar que ha tenido su transformación desde sus inicios pues sigue creciendo y desarrollando, por ello en esta ocasión se menciona la web 1.0, 2.0, 3.0, y 4.0 ¿de qué tratan cada una de estas webs?

La web 1.0 aparece justo al momento de la creación de esta, es decir en 1989, es una web que solo permitía navegadores de texto, por ello era de solo lectura en donde no era posible la interacción “La web era pilotada por el webmaster, tenía el total control ya que no había interacción con los usuarios, la web era tan solo de lectura. Tenía una finalidad específica principalmente en los ámbitos profesionales, militares y educativos.” (Aquino, 2016, p.2) De esta forma en la web 1.0 nos encontramos con contenidos que solo unos cuantos podían crear, además de que eran inmóviles y como ya se mencionó había nula interacción, así los usuarios solo eran consumidores. Dentro de esta web podemos notar la presencia de la sociedad de la información, en donde la información está, pero no es posible interactuar o hacer mucho de esta, pues solo se podía se le podía buscar y leer.

La siguiente web es la 2.0. Parafraseando a Navaridas y Santiago (2012), tiene origen en 1999 el término fue utilizado por primera vez por DiNucci, quien mencionaba que la web sería un sistema de información y conocimiento, sin embargo, no fue hasta 2004 que se popularizó con O'Really a través de una conferencia, en la cual se sostenía la idea de que los contenidos generados por los usuarios podrían ser empleadas para crear valor. Por su parte Beners-Lee menciona que dentro la web 2.0 “lo más importante es la interacción entre usuarios y contenidos” (Pérez Salazar, 2011, p.60). Si bien al día de hoy, podemos dar cuenta de que en efecto la web 2.0 ha sido lo que sus autores esperaban.

Hasta ahora es evidente la diferencia entre la web 1.0 y la web 2.0, la primera es estática puesto que los usuarios en general no forman una parte activa dentro de la web, así “En la web 2.0 los protagonistas son todos los usuarios que acceden, comparten y generan contenidos, mientras que en la web 1.0 lo eran sólo aquellos con altos conocimientos informáticos y de redes.” (Navaridas y Santiago, 2012, p.23). Por ello, en la web 2.0 existe una mayor participación de los usuarios, ellos publican y opinan, es decir colaboran e interactúan entre sí, además:

En la web 2.0 se establece el uso para mantener relaciones sociales [...], logrando con ello desaparecer las distancias y las limitantes del tiempo en estas relaciones [...]. Es por esto que a la versión 2.0 se le llama la web social o colaborativa. (Becerril-Isidro et al., 2012, p.25)

La web 2.0 es colectiva puesto que permite la circulación de la información a través de la colaboración de las personas, “Web 2.0 es un término que no sólo designa lo tecnológico, sino lo social también.” (Burgos, 2010, p.17) Algunas de las características de esta web son las siguientes:

- Aspectos colaborativos y sociales de la red.
- La importancia de este entorno está en el usuario.
- Fomenta la participación. [...]
- Es colectivo.
- El software es un servicio no un producto.
- El sitio no debe actuar como un "jardín cerrado": la información debe poderse introducir y extraer fácilmente.
- Los usuarios deberían controlar su propia información.
- Basada exclusivamente en la web: los sitios Web 2.0 con más éxito pueden ser utilizados enteramente desde un navegador.
- Etiquetado del contenido.

- Capacidad de notificación y actualización compartida de contenidos.
- Sitios fáciles, usables y ágiles para localizar la información. (Burgos, 2010, p.19)

Esta web que permite más flexibilidad e interacción a través de la información la cual es posible que se transforme en conocimiento a través de la comunicación, también con esta web nos ubicamos ya dentro de la sociedad de la información y el conocimiento.

Por su parte la web 3.0 o “web semántica” (Navaridas y Santiago, 2012, p.27), permite la búsqueda de información a través de palabras clave, esta web aparece en 2006 en un artículo de Jeffrey Zeldman en el cual se mencionaba que la web:

Debería estar diseñada no sólo como espacio de información accesible para los seres humanos, sino también como espacio donde pudieran acceder las computadoras. El objetivo del acceso por parte de las computadoras sería ayudar a los seres humanos a buscar y conseguir la información que necesitan, con la mayor rapidez y garantía de éxito posibles. (Salazar, 2011, p.5)

De esta forma, la web 3.0 interpreta e interconecta un mayor número de datos lo cual hace que compartir y encontrar información sea más rápido. Un ejemplo de esto ocurre cuando a través del navegador de internet, en el buscador se escribe alguna palabra y debajo de esta aparecen opciones relacionadas que pueden permitir una búsqueda más sencilla. Esta web “se encarga de definir el significado de las palabras y facilitar que un contenido Web pueda ser portador de un significado adicional que va más allá del propio significado textual de dicho contenido”, (Aquino, 2016, p.5) es decir el usuario puede encontrar más fácil lo que requiere a través de su búsqueda de información, es una red de datos que posibilita una optimización en la búsqueda.

Finalmente la web 4.0 o web simbiótica, surge en 2016, pasa de proporcionar información a una web que proporciona soluciones, es decir se potencia la web semántica en conjunto con la inteligencia artificial, parafraseando a Ruiz et al. (2021) con esta web se espera que la transmisión de información así

como la colaboración de usuarios se dé una forma más personalizada y completa esto a través de la mejor comprensión del lenguaje natural y de modelos de comunicación entre máquina-máquina a través de la nube, por ende se deberá usar información de contexto del usuario. Como ejemplo podríamos hablar de los asistentes virtuales como Siri, Alexa, Cortana, Google Assistan, entre otros, y los bots⁴ los cuales al interactuar con ellos por medio de texto, imagen o audio permiten ofrecer servicios, realizar y solucionar tareas de una forma más sencilla. A continuación, se resume lo anterior en la siguiente tabla:

Cuadro 1. Cuadro comparativo sobre las Webs 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0

Web	Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0	Web 4.0
Características	<ul style="list-style-type: none"> -Comenzó en 1989. -Es una web de solo lectura. Inicialmente su finalidad fue profesional, militar y educativa. -Los contenidos solo los crean unos cuantos. -Contenidos inmóviles. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se popularizó en 2004. -Es una web social o colaborativa. -Las relaciones sociales dentro de esta web son importantes. -Fomenta la participación. -La información es accesible tanto para su creación como para su consumo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Aparece en 2006. -Web semántica -Búsqueda de información a través de palabras clave. -Interpreta e interconecta mayor número de datos. -La información se encuentra de forma más rápida. -Inteligencia artificial. 	<ul style="list-style-type: none"> -Surge en 2016. -Web simbiótica -Proporciona soluciones. -Une la web semántica e inteligencia artificial. -La colaboración es personalizada.
Usuarios	-Sin interacción entre usuarios.	-Usuario como protagonista.	-Aumenta la interacción.	-Interactúa con la información y los usuarios.

⁴ De acuerdo con Lopez-Martinez, J. et al. (2013) los bots son sistemas inteligentes que se utilizan para simular una conversación con una persona utilizando un lenguaje natural ya sea hablado o escrito [...] tienen la capacidad de retener información para ser utilizada en otro momento de la plática. (p.2)

	-Los usuarios son solo consumidores.	-Interacción entre usuarios y contenidos.		
Ejemplos	-Doubleclick, inicialmente solo mostraba anuncios publicitarios. -GeoCities.	-Youtube, Facebook, Twitter, TikTok, Wikipedia, entre otras.	-Buscadores, Metaverso, blockchain, entre otros.	-Siri, Alexa, Cortana, Google Assistant, Chat GPT, entre otros.

Cuadro de elaboración propia.

Como se observa la web ha progresado mucho desde 1989, actualmente seguimos en la web 2.0 en donde al mismo tiempo comienzan a surgir la web 3.0 y 4.0 las cuales continúan en desarrollo, sin embargo, debido a la constante velocidad que avanza la tecnología la web 5.0 está cada vez más cerca, esta “será una web sensoria/emotiva que permite medir emociones de personas a través de dispositivos” (Aquino, 2016, p.13) también podría dar paso a las siguientes webs 6.0, 7.0 ... entre otras.

A partir de lo anterior, se observa que la interacción entre usuarios a través de las TIC⁵ por medio Internet y la web en específico 2.0 y probablemente la 3.0, han permitido una comunicación más flexible, fluida y dinámica a una considerable velocidad, al mismo tiempo favorece una interacción que posibilita el intercambio de información y conocimiento, se puede decir la sociedad de la información y el conocimiento es una consecuencia de este contexto, en el siguiente apartado se habla de este tema. Mediante esta interacción los usuarios conviven en una cultura digital⁶ que forma parte de la vida diaria, en las plataformas sociodigitales es posible dar cuenta de esto. Sin embargo, habría que preguntarse si

⁵ Las TIC se abordan en el siguiente apartado.

⁶ En el capítulo 2 se habla acerca de la cultura digital.

todo lo anteriormente mencionado es homogéneo, es decir si cualquier persona en cualquier parte del mundo tiene acceso.⁷

1.2 Sociedad de la información y el conocimiento en torno a las TIC

Una vez teniendo en cuenta el origen de Internet y la web, resulta indispensable hablar sobre la sociedad de la información y el conocimiento, ya que al saber que nos encontramos dentro de la quinta revolución tecnológica es claro que el procesamiento de información, la generación del conocimiento y las tecnologías que implican a través de su transformación han sido y seguirán jugando un papel importante en el mundo. He aquí que es preciso mencionar qué es información y conocimiento, para adentrarse en lo que es la sociedad de la información y el conocimiento, en seguida se muestra la distinción entre estos dos conceptos:

Conocimiento: una serie de afirmaciones organizadas de hechos o ideas que presentan un juicio razonado o un resultado experimental, que se transmite a los demás mediante algún medio de comunicación en alguna forma sistemática. [...] La información son los datos que se han organizado y comunicado. (Bell (1976, pág. 175) y Porat en su obra clásica (1977, pág. 2) como se citó en Castells, 2000, p.43)

Como bien lo retoma Castells, conocimiento e información no quieren decir lo mismo, la información por un lado es un conjunto de datos con un significado, que al ser organizados pueden ser comunicados, así al hacer uso de esta información de manera razonada y compartida se vuelve conocimiento. De esta forma es posible decir que información y conocimiento van de la mano, pero la información precede al conocimiento.

⁷ Aunque no se menciona, no se omite una de las problemáticas que se presenta en la sociedad de la información y el conocimiento, la cual es la brecha digital, pues esta es una nueva desigualdad, parafraseando a Alva de la Selva (2015) esta brecha se presenta en dos partes: conectividad la cual se refiere al acceso y; las habilidades y capacidades, es decir el uso y la participación dentro de este marco de la sociedad de la información y conocimiento. Sin embargo, para propósitos de esta investigación no se aborda el tema a profundidad.

Por lo anterior, es preciso hablar acerca de la sociedad de la información, esta surge a partir de los años 70's debido a que el desarrollo económico comenzaba a cambiar, trasladándose del sector industrial al sector de servicios, haciendo de este un sector cada vez más importante a través de mercancía intangible, esto propició que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) tuvieran gran importancia. Así, la sociedad de la información:

ha derivado en la aparición de una nueva cultura [...] que no respeta fronteras y conduce a un mundo diferente e informado con la incorporación de las TIC y su principal insumo: la información, integrada a la vida cotidiana y generadora de poder. (Pérez et al., 2018, p.6)

Entonces la sociedad de la información, mediante la incorporación de las TIC permite la distribución de información de una forma accesible dentro de las actividades económicas, culturales, políticas, entre otras, lo que es relevante en la vida de las personas pues "supone una transformación en todos los ámbitos de la actividad humana." (Pérez et al., 2018, p.6)

Pero el solo hecho de poseer información no implica que automáticamente se transforme en entendimiento y conocimiento, más bien se requiere de saber usar la información para que esta, adquiera sentido y significado, con esto nos trasladamos a la sociedad del conocimiento en la cual:

Se considera a la innovación como factor esencial para la hegemonía del sistema económico, pues es el elemento principal para brindar solución a problemáticas y exigencias de la sociedad actual. El conocimiento, en pocas palabras, es el motor principal para impulsar la innovación. (Pérez et al., 2018, p.8)

Es decir, en la sociedad del conocimiento la información no es estática, sino que está en constante movimiento, lo que permite crear y mejorar, es decir innovar, dentro de esta sociedad las TIC siguen jugando un papel clave.

Cabe aclarar que la sociedad de la información y sociedad del conocimiento no son sinónimos, en primera porque información y conocimiento no es lo mismo, también porque la sociedad de la información es la base para la sociedad del conocimiento, pues como se aclaró anteriormente, aunque se tenga la información no quiere decir que automáticamente se convierta en conocimiento, a menos que este se utilice y apropie, la información y el conocimiento son elementos decisivos en todos los modos de desarrollo. Teniendo en claro esto se da cuenta de que la sociedad del conocimiento no puede existir sin la sociedad de la información, así Pérez et al. (2018) menciona que:

lo que realmente caracteriza a nuestra sociedad es la incursión de las nuevas tecnologías, así como la gran cantidad y disponibilidad de información [...] la sociedad de la información y su constante innovación forman parte de la sociedad del conocimiento, que se encuentra en permanente construcción (p.8)

La sociedad de la información y el conocimiento⁸, hace evidente que nos hallamos en un paradigma tecnológico en donde las TIC son de vital importancia, pues como ya se mencionó estas hacen posible el compartimiento y uso de la información para que esta pueda ser transformada en conocimiento y así pueda ser empleada dentro de los ámbitos económicos, culturales, políticos, entre otros.

Avanzando en el tema, una vez conociendo la sociedad de la información y el conocimiento, es momento de hablar sobre las tecnologías de la información y comunicación: TIC⁹, ya que como se mencionó anteriormente estas son un elemento clave dentro de estas sociedades, estas tecnologías fueron creadas a partir de diversos avances científicos dentro de las telecomunicaciones y la informática, Ávila (2013) menciona que las TIC son:

⁸ Se considera que la sociedad de la información y la sociedad del conocimiento pueden converger mutuamente, por ello en esta investigación se hace mención como “la sociedad de la información y el conocimiento” teniendo en cuenta que no son lo mismo, pero sí van de la mano.

⁹ Esta investigación recomienda mencionar TIC y no TICs o TIC's, pues los conceptos que conforman las siglas ya poseen el plural: tecnologías de la información y comunicación.

el conjunto de herramientas, soportes y canales desarrollados y sustentados por las tecnologías (telecomunicaciones, informática, programas, computadores e internet) que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos, contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética a fin de mejorar la calidad de vida de las personas. (pp. 222-223)

Entonces las TIC al mismo tiempo que permiten acceder a la información, también posibilitan la distribución de esta, por lo que facilita la comunicación a través de contenido en texto, imagen o audio. Estas son un elemento esencial pues han reestructurado las formas de vida de la sociedad, ya que impactan y hacen más sencillas las actividades cotidianas, por ejemplo para la lectura de algún libro y/o artículo ya no es necesario acudir de manera presencial a una biblioteca, solo bastaría realizar con realizar alguna búsqueda en un buscador electrónico; también el comprar y vender es posible de manera remota y en cuestión de segundos con el uso de las TIC, pues con solo un click estas acciones se realizan a través de diversas plataformas de internet.

En el ámbito de educativo las TIC han sido un recurso de apoyo para diversas materias, esto a través de actividades en línea, videos, audios e imágenes, puesto que pueden complementar la educación, ya que como lo menciona la UNAM en su boletín del 2021, son herramientas que permiten mejorar el aprendizaje, ya que se facilita el intercambio de información científica y cultural, además a raíz de la pandemia por covid-19 se hizo evidente que las TIC implementadas en educación contribuyeron a la continuidad de esta.

Estos son algunos ejemplos de cómo las actividades cotidianas se han transformado con el uso de las TIC. Por eso Castells menciona que “La convergencia de la evolución social y las tecnologías de la información ha creado una nueva base material para la realización de actividades por toda la estructura social.” (Castells, 2000, p.550) Debido a la constante transformación de las TIC y es claro que las

actividades que se hacen hoy en día son muy diferentes a las que se realizaban por ejemplo hace 30 años atrás y también serán muy diferentes dentro de 30 años adelante. Con lo anterior mencionado, se retoma lo siguiente:

Puedo decir sin cometer traspies que el principal rasgo característico de las TIC es que su funcionamiento se basa en el proceso de digitalización. De hecho, las TIC se han sumergido en las actividades económicas y los usos sociales a tal punto que las sitúan como el eje de la interacción y el desarrollo masivos entre tecnología y sociedad del conocimiento, que han establecido las bases de un cambio sustancial en una [...] revolución industrial. (Ávila, 2013, p.223)

Cabe señalar que el hecho de que en la actualidad se considere a las TIC como importantes transformadoras dentro de la sociedad, no significa que antes no existiera tecnología que permitiera esto, la tecnología siempre ha estado presente sólo depende del contexto, por ejemplo, en años atrás se puede hablar de la imprenta o el telégrafo como tecnologías que también revolucionaron en su tiempo y espacio éstas de igual forma cumplían con el papel de informar y comunicar, así como transformar. Por tanto, dentro de la sociedad de la información y el conocimiento lo característico es el proceso de digitalización de las tecnologías lo que hace un:

paradigma muy parecido al que ocurrió cuando se constituyó la sociedad industrial [...] Se constituye un paradigma de un nuevo tipo en el que todos los procesos de la sociedad, de la política, de la guerra, de la economía pasan a verse afectados por la capacidad de procesar y distribuir energía de forma ubicua en el conjunto de la actividad humana. (Castells, 2002, párr. 3)

Este paradigma que se vive actualmente lleva dentro de sí las TIC como las herramientas que han posibilitado los procesos de comunicación bidireccional y por ende permiten un cambio en los ámbitos de

la vida humana, es por esto que se considera importante hablar de ellas en esta investigación para acercarnos más a lo que son las plataformas sociodigitales.

1.3 Plataformas sociodigitales (PSD) como parte de nuestro día a día: relación con la educación

Con el contexto anterior en cuanto al Internet, world wide web, TIC y la sociedad de la información y el conocimiento, es momento de hablar acerca de las plataformas sociodigitales (PSD), porque como se puede dar cuenta la web ha propiciado un espacio en donde las personas pueden intercambiar información, conocimiento y tener una comunicación de una forma accesible a través del mundo. Las PSD surgen dentro de la web 2.0 y al igual que esta se ha ido transformando conforme al tiempo, contexto y espacio, estas PSD “posibilitan a sus miembros acceder a los contactos de sus conocidos, y de los conocidos de sus conocidos” (Abuín y Vinader, 2011, p.12), pero antes de continuar con lo que permiten, es menester hablar sobre la diferencia entre plataformas sociodigitales y redes sociales.

De acuerdo con Torres (2008) la popularidad de sitios como MySpace, Facebook y LinkedIn hizo que el nombre de “redes sociales” se extendiera como sinónimo de relaciones personales que prevalecen a través de Internet. Pero este término no apareció cuando surgieron estos sitios, sino antes, fue en los años 30 y 40 cuando se menciona por primera vez, de forma metodológica una red social es: “un conjunto bien definido de actores-individuos, grupos, organizaciones, comunidades, etcétera, que están vinculados unos con otros a través de una o un conjunto de relaciones sociales que pueden representarse gráficamente a través de nodos y enlaces” (Torres, 2008, p.8)

Otra definición de red social de acuerdo con Gallego (2011) es:

Las redes sociales engloban la heterogeneidad de individuos, grupos, organizaciones e instituciones, con intereses y objetivos comunes [...], lo que contribuye al desarrollo comunitario de la red [...] Las redes sociales tienen su propio ritmo interno y externo, dependiendo del

contexto, entorno y momento social, además de las circunstancias e historias de vida de sus integrantes. (119-120 p.p.)

Como se observa estas redes sociales ayudan a comprender el orden social, parten de la acción social individual a la colectiva, pero no necesariamente implican tecnología. Sin embargo, lo que ocurre es que a partir de la aparición de las TIC se ha visto a Internet como una red que permite mantener los vínculos entre personas, por ende, parafraseando a Torres (2008,) el término red social se alude como sinónimo tanto para método de estudio como para la comunicación en línea y se ignora el significado original.

Además, retomando a Montoya (2020) las redes sociales se establecen independientemente de la tecnología y esto es totalmente cierto, pues antes de la aparición del Internet, la web y las TIC, existían las redes sociales. Ahora bien, si se usará el término plataformas digitales para referirse a esos sitios de Internet, sólo se centraría en la dimensión técnica, por lo que plataformas sociodigitales (PSD) acentúa la “intención de dar cuenta de los procesos de socialización que se dan entre quienes las utilizan y de los significados que se construyen alrededor de éstas” (Montoya, 2020, p.13). Es por ello que en esta investigación se menciona el término plataformas sociodigitales (PSD) y no el término redes sociales, para así dar cuenta de las relaciones dialógicas que ocurren dentro de estas plataformas digitales a partir de sus usuarios.

Teniendo en cuenta la diferencia entre PSD y redes sociales, es que se pasa al origen de las PSD esté se remonta a 1997 en donde se crea SixDegrees.com, este sitio permitió “la creación de perfiles, de listados de amigos, la posibilidad de envío de mensajes a amigos (funciones que ya permitían otras comunidades virtuales), y a partir de 1998, la navegación en las listas de amigos por parte de terceros” (Ros-Martin, 2009, p.554), después de esta, de acuerdo con Ramírez (2021) se originaron más plataformas como Asian Avenue en 1997; BlackPlanet, en 1999 y MiGente, en 2000.

Como se observa la primera PSD se originó antes de la web 2.0, pero el surgimiento de esta web permitió que surgieran otros sitios que permitieran una mayor interacción entre personas, así surgen CyWorld7 en 2001 o LunarStorm8 en 2000, estos sitios “se rediseñaron para empezar a agregar funciones propias de red social como listas de amigos, libros de visita y páginas personales” (Ros-Martin, 2009, p.554), las siguientes plataformas que aparecieron fueron Ryze.com9 en 2001, Tribe.net10 en 2003, LinkedIn en 2003, Friendster 2003, MySpace en 2003 “el cual pronto se convirtió en el sitio de moda entre los adolescentes estadounidenses. Fue uno de los principales sitios de redes sociales hasta que Facebook hizo su entrada en febrero de 2004” (Ramírez, 2021, p.18)

Actualmente las PSD más usadas en 2022 en México de acuerdo con el boletín de la UNAM en 2022 son Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter y TikTok. Estas PSD en teoría se “consolidan como espacio para formar relaciones, comunidades y otros sistemas sociales donde rigen normas similares a las del mundo real, en que la participación está motivada por la reputación, tal como ocurre en la sociedad” (Burgos, 2010, p.26), están abiertas a un público en general, permitiendo una interacción y participación entre los usuarios, compartiendo gran cantidad de información.

Para continuar es necesario hablar de su clasificación, Ureña (2011) menciona una clasificación de acuerdo con la colaboración que establecen los usuarios, así se encuentran las PSD directas en las cuales los usuarios interactúan entre sí y comparten sus intereses en común al mismo tiempo que ellos administran su información personal.

A su vez las PSD directas están subdivididas de acuerdo con la finalidad: ocio y uso profesional; modo de funcionamiento: de contenidos, perfiles personales/profesionales y microblogging; de acuerdo con el grado de apertura: públicas y privadas; y según el nivel de interacción: vertical y horizontal. Ejemplo de este tipo de plataformas son Facebook, YouTube, Instagram, TikTok, LinkedIn, Snapchat, Tinder, Bumble, entre otras. Por otro lado, se encuentran las PSD indirectas las cuales son los blogs y foros, en

estas los usuarios no tienen un perfil visible para todos los demás y la información va encaminada a un tema en concreto.

Otra clasificación de las PSD es de acuerdo con su finalidad, Celaya (2008) (como se mencionó en Rodríguez, 2016), menciona tres tipos: Generalistas o de contacto, profesionales y específicas. Rodríguez (2016) explica que las generalistas o de contacto, son aquellas que facilitan la comunicación entre usuarios enfocándose en la creación de perfiles para comunicarse y compartir información personal, al mismo tiempo que se entablan relaciones y se construye una identidad, de igual forma aquí se encuentran: Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok y Youtube.

Las profesionales son aquellas que se usan en el ámbito laboral en donde los usuarios las usan para intercambios comerciales o para la búsqueda de oportunidades laborales, un ejemplo muy claro de estas plataformas es LinkedIn. Finalmente, las especializadas ofrecen desarrollar actividades de todo tipo, que van desde lo profesional hasta lo personal.

Como se puede notar en la actualidad existen numerosas plataformas sociodigitales, las cuales se pueden llegar a clasificar de diversas formas, por ejemplo, de acuerdo con el tipo de colaboración entre usuarios o su finalidad, sin embargo, no existe una clasificación única que englobe todo el contenido.

Ahora bien, a pesar de su clasificación las PSD comparten la mayoría de las siguientes características: conforme a Caldevilla (2010) las plataformas sociodigitales conllevan interactividad por medio de la instantaneidad y accesibilidad, así es posible compartir diversos contenidos digitales; también poseen la personalización al poder compartir a través de cada perfil opiniones y experiencias, así mismo se permite un mayor control sobre qué contenidos se quieren recibir o destacar; la multimedialidad está presente, ya que las plataformas son transversales y no jerárquicas permitiendo una navegación libre; también implican multiedición y retroalimentación lo cual al mismo tiempo conlleva actualización y esto se efectúa de una forma cooperativa.

A estas características también se puede agregar la inmediatez como lo menciona Ureña (2011), pues los contenidos, comentarios e información pasan en cuestión de segundos. Las PSD promueven la interacción a través de los vínculos y la conectividad, esta interacción ocurre en tiempo real, existe una colectividad, un lenguaje multimedial, la mayoría de estas plataformas son gratuitas y por último otra característica que se puede agregar es que al hacer fácil la propagación de contenidos se puede hablar de la viralidad.

A partir de la web 2.0 es evidente que no se tiene que ser un experto en informática para poder hacer uso de las plataformas como usuario, pues han ido evolucionando de tal forma que su uso sea casi intuitivo, resultan familiares, la mayoría de las PSD funcionan con una lógica similar.

De cierta forma han permitido crear un espacio en donde haya libertad de expresión (bajo ciertas normas) y un espacio de respeto a la diversidad, así mismo posibilitan el acceso a la información y el conocimiento, aunque es necesario recordar que no necesariamente toda información se convierte en conocimiento, depende de cada persona y del perfil de usuarios que se tengan para desinformar o informar, así como de los intereses en común, para que el usuario discrimine la información y decida apropiarla o no.

Con todo esto es probable que las PSD posibiliten una nueva lógica a la construcción de sujetos, a partir de sus identidades y cómo se expresan dentro de las dinámicas de estas, ya que, a diferencia de los medios tradicionales de comunicación, estas plataformas ofrecen un espacio en donde se recupera presencia a través de la opinión y al mismo tiempo el alcance es mayor.

Las PSD forman parte de nuestro día a día en el ámbito económico, político, cultural, educativo, laboral y por supuesto se instauran en la vida privada, brindan un espacio de análisis, discusión y conocimiento a partir de la información compartida entre varios usuarios. Para poder afirmar lo anterior se retoma la idea de Castells sobre el origen de Internet como la combinación de culturas (científica,

hacker, contracultura y empresarial) para una cultura de la libertad, esta combinación sigue vigente y además se ha hecho presente dentro de las PSD.

En el espacio científico se han desarrollado redes académicas y plataformas de investigación que posibilitan el intercambio de información y conocimiento de todo tipo, además dentro de las PSD más comerciales y/o populares es posible hallar y compartir varios contenidos digitales científicos lo que da la posibilidad no solo de ser consumidos, sino de apropiarse y ser partícipes de estos ya sea comentando o dando “like”, por ejemplo cuando se transmiten conferencias, entrevistas, infografías, textos, entre otros.

La contracultura sigue muy presente, evidentemente con la web 2.0 se ha brindado un espacio de discusión y también de protesta, así como de información al compartir opiniones. Es necesario aclarar que la plataforma por sí misma no crea los movimientos sociales, empero si posibilitan el desarrollo y la continuidad de estos, algunos movimientos que se gestaron dentro de las PSD fueron #YoSoy132 y #MeToo. Las marchas, los ideales y los principios de los diversos movimientos sociales se han podido compartir y difundir también a partir del uso de estas plataformas, pues no solo tienen un alcance nacional, sino global.

En el ámbito empresarial es posible hablar de capitalizar el tiempo, muchas empresas han sabido aprovechar estos espacios para poder promocionarse o ser promocionados por influencers creadores de contenido, al mismo tiempo si los usuarios tienen un considerable número de seguidores/suscriptores existen recompensas económicas, todo esto por su contenido, también el comercio se adaptó a comercio online a partir del marketing digital.

Con lo anterior es evidente que en efecto las PSD se han instalado en todos los niveles de nuestra vida y de alguna forma también existe un aprovechamiento de estas plataformas, hablando del ámbito educativo, lo cual será lo que compete a lo largo de la investigación, las preguntas que ahora quedan son: ¿de qué forma se aprovechan las PSD para hablar de lo educativo?, ¿qué pasa con el tiempo/espacio

dentro de las dinámicas de las PSD?, ¿cómo se da la actualización dentro del ámbito educativo? porque es menester mencionar que lo escolar no tiene fronteras como un espacio físico, así que ¿cómo se ve complementado el aprendizaje de manera colaborativa?, ¿cómo ocurre la divulgación de los contenidos?.

Aunque el objetivo de esta investigación no es propiamente dar respuesta a todas estas cuestionantes, es importante mencionar que las mismas invitan a reflexionar sobre la importancia de la educación y la tecnología ya que han sido elementos que son y seguirán formando parte de la historia, por tanto, habría que mencionar la relación entre estos dos. La tecnología por sí sola no es ni buena ni mala, depende de cómo se use, así que dentro del ámbito educativo esta ha sido empleada como apoyo dentro de las prácticas educativas pues hoy más que nunca su protagonismo es evidente.

Por ejemplo, las TIC acompañadas de Internet y la web son recursos que apoyan a los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues como se mencionó anteriormente permiten distribuir y acceder a la información, además “las TIC se han convertido en las herramientas que han permitido la continuidad del sistema educativo a nivel mundial dentro del contexto de la pandemia, dada su versatilidad, interactividad y simplificación de barreras como tiempo y espacio”. (Mendoza et al, 2022, p.5)

De esta manera hablando en términos de educación permiten la complementación dentro y fuera de la escuela, además en el contexto de la pandemia por covid-19 fue evidente que las TIC brindaron un soporte esencial para la continuidad de la educación, para esto hubo y se requirió de una alfabetización digital que brindó las habilidades para el manejo de diversos softwares a través de la navegación de la web. El concepto de alfabetización digital se mencionará en el siguiente capítulo.

Es evidente que existe una estrecha relación entre la sociedad de la información y el conocimiento, las TIC, Internet, web y la educación, asimismo las PSD tienen una conexión notable dentro de este marco, ya que son espacios de organización que también permiten la continuidad de los procesos

educativos en función de posibilitar la comunicación y la distribución de la información y el conocimiento, además a partir de estas plataformas la educación informal es inequívoca.

Esta relación de las PSD en específico TikTok con la educación y el aprendizaje se abordará a lo largo de los siguientes capítulos, empero se dio un antecedente sobre esta situación, debido a que las plataformas sociodigitales como avance tecnológico ya están presentes, son parte de nuestro andar y ahora de nuestra cultura, al mismo tiempo proporcionan un espacio de libertad, por ende es importante brindar un análisis de lo que acontece dentro de este espacio online que al mismo tiempo atraviesa lo offline y lo educativo, porque las PSD son los medios de las generaciones jóvenes y estas generaciones se han ido apropiando de estas.

Capítulo 2. Marco teórico: Cultura digital y educación

Todo lo que sale de las manos del hombre es inmediatamente empujado por el flujo y reflujo de la historia, modelado nuevamente a cada instante.

Simone de Beauvoir. (1944)

Teniendo en cuenta el capítulo anterior en el que se abordó el contexto en cuanto al Internet, la web 2.0 con relación a las PSD y a la educación, la sociedad de la información y el conocimiento y las TIC, en este capítulo se pretende señalar los conceptos fundamentales que van a enmarcar la investigación, lo cual proporcionará una orientación en la obtención de datos para el siguiente capítulo.

Por tanto, en este segundo capítulo se aborda lo que es la cultura digital y su relación con la educación, mencionando que existe una interacción y construcción colectiva de conocimientos que conllevan a saberes digitales y prácticas culturales que imperan en la educación hoy en día. Así mismo se menciona que esta cultura digital lleva consigo una dinámica de inmediatez en donde existen cúmulos de información que pasan velozmente, por lo que la alfabetización digital podría hacer frente a las cuestiones de la inmediatez a través de la navegación en la web.

Por supuesto, se expone lo que es la apropiación digital llevada de la mano por la apropiación social de conocimiento, la apropiación es indispensable analizarla pues brinda amplias posibilidades para estudiar la relación de los contenidos digitales educativos y los jóvenes que los visualizan. Por ende, en el último apartado se habla acerca de la relación de TikTok y la educación en cuanto a los contenidos digitales educativos, qué son y cómo se muestran en esa plataforma sociodigital.

Para abordar el concepto de cultura digital, es necesario referirnos en una primera instancia a la definición de cultura, la cual define Bonfil como:

la cultura es el conjunto de símbolos, valores, actitudes, habilidades, conocimientos, formas de comunicación y organización sociales, y bienes materiales que hacen posible la vida de una

sociedad determinada y le permiten transformarse y reproducirse como tal, de una generación a la siguiente. [...] todas las sociedades y todos los grupos humanos tienen cultura. [...] La cultura así entendida es dinámica. (Bonfil, 2000, p.21)

Con lo anterior, se sostiene que la cultura está en constante transformación por ello los hábitos, costumbres e ideas van cambiando, así como la sociedad misma, como lo menciona Weber "(...) la vida en su realidad irracional y en su contenido de significaciones posibles, son inagotables; por ello, la configuración concreta de la relación de valor permanece fluctuante, sometida al cambio en el oscuro futuro de la cultura humana." (Weber, 1958, p.100), por consiguiente, al encontrarnos dentro del contexto de la sociedad de la información y el conocimiento, la cultura lleva dentro de sus dinámicas lo digital en las formas de relación, organización y comunicación. Es por esto que, se presentan algunas definiciones acerca de lo que es la cultura digital, teniendo en claro que no existe un significado único, pero a partir de ello se realiza una aproximación de este concepto que guiará a lo largo de la investigación.

Antes de comenzar, es importante mencionar que este marco teórico está considerado en torno al constructivismo, debido a que el constructivismo "se interesa en cómo se crean las significaciones y cómo se construye la realidad.[...] Las características básicas de la epistemología constructivista nos llevan a pensar que el mundo así construido es un mundo empírico compuesto de experiencias" (Labra, 2013, p.15), además, Bruner (1994) menciona que "El conocimiento por tanto se convierte en una experiencia construida en interacción con los otros, presentes o no, actuales o pasados y que nos hablan directamente o a través de sus producciones culturales" (Como se citó en Saavedra y Castro, 2007, p.65).

Por tanto, en el constructivismo interesan las significaciones, la construcción de la realidad y el conocimiento a partir de las experiencias, lo cual permitirá comprender cómo ocurre la apropiación de los contenidos digitales por parte de jóvenes universitarios estudiantes de la UNAM en el Valle de México de la plataforma sociodigital de TikTok, debido a que las realidades y experiencias son múltiples y se ven

influidas por diferentes construcciones en diversos ámbitos como lo social, educativo, económico, político, entre otros.

De esta manera, “cada percepción de la realidad, será una interpretación influida, no tan sólo por los estímulos que rodean al objeto, sino también por la historia de experiencia personales” (Saavedra y Castro, 2007, p.65), además “En el constructivismo la realidad se construye mediante el interaccionismo simbólico de los sujetos que conforman un grupo social.” (Ramos, 2015, p.16), de tal forma que, la interacción que se da en las plataformas sociodigitales también pueden influir en la construcción de la realidad de los sujetos, así como en la construcción de sus conocimientos. Cabe decir que para el constructivismo:

los resultados son literalmente la creación del proceso de interacción entre los dos: investigador e investigué (Guba, 1990). Desde un punto de vista metodológico, las construcciones individuales se escogen y refinan de manera hermenéutica, y luego comparadas y contrastadas de manera dialéctica. De allí surge un consenso sustancial. Para Von Glasersfeld (1988), el constructivismo es radical porque rompe con lo convencional/ordinario y desarrolla una teoría del conocimiento en el cual el conocimiento no refleja una realidad ontológica “objetiva” sino el ordenamiento y la organización de un mundo constituido por nuestra experiencia. (Labra, 2013, p.17)

Lo que busca esta investigación, es comprender cómo ocurre la apropiación de contenidos digitales educativos por parte de jóvenes estudiantes universitarios a través de la plataforma sociodigital de TikTok, por lo que al ser Internet un productor cultural, las experiencias y construcción de conocimiento por parte de los jóvenes en la PSD de TikTok serán de vital importancia. Lo que posibilita el constructivismo al considerar la construcción del conocimiento como algo no aislado también, forma parte de la educación informal (como se mencionará más adelante), el conocimiento se va construyendo.

2.1 Cultura digital: ¿Parte del presente en educación?

La cultura digital tiene relación con la idea de Castells sobre Internet como producción cultural¹⁰, porque como se abordó anteriormente las cuatro culturas (la cultura universitaria, la cultura hacker, la cultura contracultural y la cultura empresarial) que conforman Internet, al mismo tiempo configuran una cultura de la libertad, en el sentido de que a través de esa red se rompen barreras en la comunicación, pues él menciona que “Toda expresión cultural [...] se reúne en este universo digital, que conecta en un supertexto histórico y gigantesco las manifestaciones pasadas, presentes y futuras de la mente comunicativa” (Castells, 2000, p.405) también declara en la conferencia sobre creatividad y cultura digital que “las culturas contemporáneas [...] son producidas y modificadas en gran medida por un proceso de comunicación digital” (Universidad de Guadalajara, 2019, 1m08s). En nuestra realidad, presente y contexto social lo digital forma parte de lo cotidiano, en consecuencia, nos hallamos en la cultura digital.

Antes de partir con lo que es el concepto, es necesario realizar una aclaración entre cibercultura y cultura digital para tener una mejor comprensión sobre lo que se está trabajando. De acuerdo con Lago (2015) ella menciona que “El vocablo cibercultura es un neologismo que combina las palabras cultura y la expresión ciber que proviene originalmente de la palabra cibernética, término que connota una inscripción en un espacio de cognición entre los humanos y las máquinas” (p.6) Este término está estrechamente relacionado con el surgimiento de las computadoras y el ciberespacio, a continuación, se muestran dos autores que hablan de la cibercultura.

Pierre (2007) menciona que cibercultura es “el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (p.1) es decir considera fundamental el ciberespacio porque ahí es donde se llevan a cabo diversas actividades. Así mismo se encuentra otra definición de

¹⁰ Véase capítulo 1, apartado 1.1 Internet y web: historia y relación.

cibercultura, esta pertenece a Valle de frutos (2011) quien dice que este término hace “referencia al impacto de internet en la sociedad, visto como un nuevo campo de investigación interdisciplinar basado en análisis culturales de las tecnologías de la información y la comunicación.” (p.33). En este sentido, la cibercultura mantiene una fuerte conexión con la idealización del ciberespacio como fuente central de la sociedad. En cambio, la cultura digital se entiende como parte de la sociedad misma:

podría referirse al conocimiento y uso de tecnologías, así como estrategias que permiten su apropiación. La cultura digital, desde esta perspectiva, implica “saberes digitales”. [...] De esta forma se entiende que el estudio de la cultura digital no se agota en el ciberespacio (cultura online) sino que se agrega la hipertextualidad entre los distintos medios de comunicación social [...]. Integra agentes y prácticas culturales, interacciones y comunicaciones, colectivos, instituciones y sistemas organizativos en una multiplicidad de contenidos y representaciones simbólicas junto con valores, interpretaciones, legitimaciones, etc (Lago, 2015, p.7)

Por ello, esta investigación se referirá al término cultura digital debido a que permite un abordaje más amplio en tanto que es posible situar en contextos, además de que está relacionada con los sentidos de interacción y construcción colectiva, lo que en gran medida se relaciona con las prácticas educativas hoy en día.

La cultura digital como lo menciona Bacher (2016) también tiene que ver con “concebir nuevos modos de circulación de saberes y experimentar caminos para construir conocimientos y autoridad.” (p.14) lo cual da cuenta que dentro del espacio digital a través de la interacción es posible aprender y crear conocimientos, los cuales son válidos. También Ricaurte (2018) menciona que “En estos abordajes está claro que lo digital se asocia con un cambio cultural profundo y acelerado en los procesos de producción de conocimiento, de interacción, de aprendizaje, trabajo, creación, formas de representación.” (p.16). Como se puede observar a partir de lo digital se configura una cultura que a través

de sus procesos lleva consigo un cambio en varias esferas de lo social, aunado a esto Lasen y Puentes, (2016) dicen que la cultura digital:

forma parte de una especie de ecosistema [...] donde los nuevos medios reciben una influencia notable y multidireccional de otros medios de existencia previa que son parcial y gradualmente incorporados a las nuevas tecnologías emergentes. Paradójicamente esta hipermediación o extensión mediática viene guiada por un ideal de inmediatez y transparencia: comunicaciones en tiempo real, calidad del sonido y de la imagen. (p.8)

La cultura digital lleva consigo una transformación a partir de la tecnología en donde las costumbres y las prácticas diarias, así como las formas de comunicación, códigos, formas de expresión, interacción y conocimiento van cambiando. Aprovechando la cita anterior, la inmediatez también juega un elemento importante dentro de esta cultura, pero este concepto se aborda en el siguiente apartado.

Ahora bien, ¿cómo se relaciona la educación y los aprendizajes con la cultura digital?, es preciso mencionar un acercamiento a lo que se considera educación, no existe una definición única ya que muchas veces se confunde con otras prácticas sociales, sin embargo, para fines de esta investigación se retoma el siguiente análisis de Diker (2016):

Su definición exige superar por lo menos dos obstáculos. El primero es la dificultad para distinguir la educación de otras prácticas sociales, tales como socialización, transmisión, crianza, instrucción, [...] el segundo obstáculo que debemos superar: la identificación entre educación y escolarización, [...] De lo que se trata, en todo caso, es de desbordar las coordenadas escolares para avanzar en un trabajo conceptual más capaz de dar cuenta de las formas que adopta la educación hoy. [...] diremos que una acción es educativa cuando involucra por lo menos tres operaciones: 1) Transmitir, distribuir un “fondo cultural común” de conocimientos, saberes,

valores, reglas, etc. [...] 2) Orientar o ayudar a sacar algo que alguien ya tiene. [...] 3) Hacer algo con alguien (párr.1,2,4,5,6)

Así mismo Anibal (2007), menciona que la educación es un proceso humano y cultural, es dinámico y además presupone una visión del mundo y del conocimiento, la educación también implica formación. De la mano Touriñán (2021) declara que el concepto de educación “se integra en la orientación formativa temporal en cada territorio desde la arquitectura curricular” (p.35) y que además “es una actividad, en definitiva, orientada a construirse a uno mismo y reconocerse con el otro y lo otro en un entorno cultural diverso de interacción, por medio de los valores que hay que elegir, comprometerse, decidir y realizar. (Touriñán, 2021, p.78)

A partir de las declaraciones anteriores, se puede decir entonces que la educación es un proceso que implica al ser humano, al contexto social y cultural en que se encuentra, es así que, influyen los factores económicos, ideológicos y políticos, la educación es un proceso de transformación a partir de ciertos conocimientos, que conlleva su respectiva duración, es un proceso intangible, pero puede llegar a ser visible con el tiempo. La educación no solo está dentro del ámbito escolar, y también se puede concebir en torno a una clasificación de tres categorías: Educación Formal, Educación No Formal y Educación Informal, como lo menciona Coombs, Prosser y Ahmed:

«Al hablar de educación informal nos referimos exactamente al proceso a lo largo de toda la vida a través del cual cada individuo adquiere actitudes, valores, destrezas y conocimientos de la experiencia diaria y de las influencias y recursos educativos de su entorno –de la familia y vecinos, del trabajo y el juego, en el mercado, la biblioteca y en los medios de comunicación» (p. 10)

«La educación formal significa, desde luego, el «sistema educativo» jerarquizado, estructurado, cronológicamente graduado, que va desde la escuela primaria hasta la universidad e incluye,

además de los estudios académicos generales, una variedad de programas especializados e instituciones para la formación profesional y técnica a tiempo completo» (p. 11)

«(...) definimos la educación no formal como cualquier actividad educativa organizada fuera del sistema formal establecido —tanto si opera independientemente o como una importante parte de una actividad más amplia— que está orientada a servir a usuarios y objetivos de aprendizaje identificables (Pastor, 2001, p.527)

A partir de lo anterior se observa que en la educación formal tiene un carácter intencional, conlleva una duración específica, así como contenidos, además otorga grados y títulos; la educación no formal de igual forma conlleva una organización de contenidos pero a diferencia de la educación formal, esta no otorga ni grados, ni títulos; por último en la educación informal no existe una sistematización de contenidos y por tanto no hay un grado o título que acredite lo aprendido, aunque no existe una definición única de educación informal, en esta investigación se entiende como un proceso en donde existe un aprendizaje continuo de habilidades, conocimientos y actitudes, las experiencias también son importantes, puesto que además de lo escolar existen otras alternativas de información y conocimiento incluso dentro de este tipo de educación se puede hablar de una autonomía del aprendizaje¹¹. Cabe mencionar que una persona a lo largo de su vida puede pasar por estas tres categorías de educación.

En función de la educación y cultura digital, es evidente que es necesario adaptarse a las necesidades educativas actuales, pues como se percibe la cultura está cambiando y con ello los procesos educativos se deben redefinir, puesto que lo digital conlleva nuevas formas de comunicación, de

¹¹ Como se verá en el análisis de entrevistas, hallazgos y conclusiones, se puede decir que esta autonomía del aprendizaje en cuanto a la discriminación de información, en cierta medida deviene del proceso de escolarización de cada joven ya que, un estudiante que tiene más plasticidad en discernir contenidos es más proclive a buscar contenidos digitales educativos en TikTok o en otra PSD.

conocimientos y nuevas formas de aprender. Además, en las tres categorías de educación mencionadas anteriormente se encuentra presente la cultura digital.

Dentro de la educación formal podemos hablar de las escuelas y las modificaciones que se han llevado a cabo para las prácticas educativas escolares, pues a partir de la pandemia en todos los niveles de las instituciones educativas existieron adecuaciones para llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje, los docentes crearon, recrearon, seleccionaron y adaptaron contenidos para responder a las demandas de las necesidades educativas, de tal forma que en conjunto de las herramientas tecnológicas se pretendió dar continuidad a la educación. De la misma forma ocurrió con la educación no formal, pues dentro del mismo contexto de la pandemia, los cursos y talleres se vieron en la necesidad de adaptar sus contenidos para la población a la que iban dirigidos, de manera que fueron impartidos a distancia.

Cabe mencionar que la relación entre cultura digital y educación no sólo implica la introducción de la tecnología en los aspectos educativos, sino que involucra el aprovechamiento, adaptación y reestructuración en torno a las exigencias educativas en la actualidad, “no se trata de direccionar la educación a estar al día tecnológicamente, sino de aprovechar la relación entre estos dos campos para formar críticamente con respecto a los diferentes aspectos sociales y culturales.” (Peña, 2018, p.64).

Así pues, la cultura digital atraviesa las relaciones sociales en los procesos de producción de conocimiento, por tanto dentro de la educación informal se puede decir que el aprendizaje dentro de esta categoría puede darse en cualquier espacio sin importar la edad, parafraseando a Shugurensky (2000, como se citó en Cruz, 2020, p.81) menciona que se puede usar una amplia diversidad de fuentes para este proceso de aprendizaje¹² como lo son libros, periódicos, experiencias, amigos, Internet, museos, escuelas,

¹² Morales et al. (2018) y Martin y Donolo (2019) mencionan que los primeros en hablar de aprendizaje informal fueron John Dewey y Mary Parker Foller a inicios del siglo XX, el concepto de John Dewey sobre el valor de la experiencia como un elemento fundamental para el aprendizaje, así como la interacción, reflexión y continuidad fue retomado en 1950 por Knowles. Así mismo

televisión, entre otros. De ahí que estas fuentes de aprendizaje dentro de la educación informal se pueden relacionar con la idea de las TIC y la web 2.0. En consecuencia, se puede hablar de educación informal en las PSD, porque es donde se consume gran variedad de contenidos digitales (audio, video, imagen, texto) y al mismo tiempo existen interacciones entre usuarios lo que conlleva a una construcción de conocimiento con base en toda la información dada.

Como se observa, la cultura digital está presente en la educación, de tal forma que a partir de los distintos medios, servicios y tecnologías que implican, se intenta obedecer a las demandas educativas actuales a partir de las adaptaciones y reestructuraciones de contenidos para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que como menciona Chuquihuanca et al. (2021) a partir del contexto de la pandemia se plantean “ciertas reflexiones valorativas que deben tomar en consideración los docentes para hacerle frente a los desafíos a nivel educativo y laboral en la sociedad actual, especialmente para los jóvenes.” (p.305) Pero también no se deja de lado que la educación no solo está dentro de las aulas, sino que está presente en distintos espacios (tangibles o no) por lo que se amerita un análisis de lo que acontece en estos espacios educativos en donde también se crean, producen, visualizan y apropian conocimientos los cuales llegan a formar parte del aprendizaje.

Este primer apartado brindó un acercamiento a un par de conceptos clave que servirán a lo largo de la investigación, los cuales fueron cultura digital y educación, mostrando así su relación en el presente. Por otro lado, es importante hablar de otros conceptos como alfabetización digital e inmediatez mismos que se abordarán en el siguiente apartado, esto con el objetivo de continuar con el análisis, conexión y

Martin y Donolo (2019) retoman las tres formas de aprendizaje informal que desarrolló Schugurensky en el 2000, las cuales son: autodirigido, incidental y socialización, estas formas de aprendizaje están relacionadas con la intencionalidad y conciencia. También Foresto (2020) indica que el aprendizaje informal es “un aprendizaje autónomo, lo importante es que se trata de aprendizaje no mediado por una actividad de enseñanza” (p.27). Cabe mencionar que el aprendizaje informal se puede dar dentro de las tres categorías de educación. Por tanto, esta investigación se entiende por aprendizaje informal al proceso en el cual es posible aprender de diversos entornos y a partir de la experiencia e interacciones, se puede desarrollar una asimilación de conocimientos a través del interés y conciencia.

reflexión en torno a la educación, y así brindar un análisis acerca de cómo los jóvenes estudiantes universitarios apropian los contenidos digitales de la plataforma sociodigital de TikTok.

2.2 Alfabetización digital e inmediatez: algunos desafíos en la educación

Como se ha dicho antes la cultura digital lleva consigo varios cambios en las costumbres, formas de comunicación y adquisición de conocimiento, entre otras cuestiones, puesto que la cultura digital es producto de la sociedad de la información y el conocimiento, por lo tanto, influye en los procesos sociales. Ahora bien, la cultura digital requiere de una lógica alfabetización digital y al mismo tiempo presenta una dinámica de inmediatez. Las PSD al encontrarse en la cultura digital llevan consigo una inmediatez, en donde cualquiera puede entrar y ser usuario, pero no todos poseen las habilidades para discernir y/o buscar información; para adentrarse en lo anterior a continuación se presenta el siguiente análisis.

George (2020) menciona que el concepto de alfabetización se modifica y se adapta, debido a que actualmente el dominio de la lectoescritura no es suficiente para acceder a la información en una sociedad en donde desde hace aproximadamente veinte años está dentro de una revolución del uso de las TIC. Sin duda la lectura y escritura son elementos primordiales, pero para acceder al conocimiento y los saberes en las dinámicas de la sociedad de la información y el conocimiento se necesita todavía más que la alfabetización tradicional dado que, hoy en día la tecnología no es solo un recurso sino el contexto en el actuar de los jóvenes, es por ello que se refiere al término de alfabetización digital.

De acuerdo con García (2017), la alfabetización digital “promueve el desarrollo de habilidades necesarias para ser usuario de la información digital” (p.73), así mismo parafraseando a Matamala (2018) menciona que la alfabetización digital son las habilidades, saberes y actitudes que se deben poseer para poder resolver las diversas situaciones que se presentan en los contextos digitales, esto de la mano con herramientas digitales. También la alfabetización digital implica una:

(...) formación basada en las habilidades de interactuar con dispositivos digitales desde el enfoque del uso eficiente del hardware (pantalla táctil, botones de encendido y apagado, lectores de huella digital) y del software (menús de navegación, ofimática, navegadores de internet, elementos hipertextuales) que los lleve a realizar procesos de lectura y escritura eficientes en formatos digitales, así como interactuar en escenarios virtuales de manera crítica, reflexiva y ordenada. (George, 2020, p.7)

Como se observa, la alfabetización digital implica la capacidad que tiene una persona de poder efectuar diversas tareas dentro de un contexto digital y también conlleva el acceder, buscar y valorar la información para hacer uso de esta, “la alfabetización digital incluye tener conocimiento de diversas fuentes de información digitales, criterios éticos para hacer uso de la información, hacer uso y tenencia de dispositivos, entre otros elementos” (García, 2017, p.73), así la alfabetización digital coadyuva en disminuir el riesgo de caer en desinformación.

La importancia de considerar la alfabetización digital dentro de esta investigación radica en que tiene una relación importante con la educación. Pues, como se mencionó anteriormente, permite adquirir las competencias para poder desarrollarse en un ambiente digital, como lo es la cultura digital, en el sentido de saber investigar y analizar la información disponible en los medios digitales, así como crear contenidos. Es decir, posibilita el tener un pensamiento crítico al usar la información.

De esta forma y de la mano de la cultura digital, estos conceptos ayudarán a irnos aproximando al tema central que nos corresponde: la apropiación de los contenidos digitales, en este caso educativos, dentro de la plataforma sociodigital de TikTok, empero en conjunto con la alfabetización digital dentro de la cultura digital se encuentra la inmediatez, recordemos lo que menciono Lasén y Puentes (2016), la cultura digital está “guiada por un ideal de inmediatez y transparencia: comunicaciones en tiempo real, calidad del sonido y de la imagen”. (p.8)

La inmediatez es el ahora sin tardanza, esto qué implica, las personas brincan de un tiempo a otro, por ejemplo, en las plataformas sociodigitales con el simple hecho de ir deslizando la pantalla se va cambiando de contenido, saltando constantemente de uno a otro en cuestión de milésimas de segundo, como ocurre cuando se hace “zapeo” en la televisión, es decir cambiar de canales de una manera constante. La inmediatez resulta de la aceleración que se ha vivido últimamente y por supuesto de la satisfacción instantánea, por tanto, el tiempo se vuelve pasajero y efímero “con nuestra cultura de lo efímero, donde lo duradero ha desaparecido de nuestras vidas y la idea de algo fijo, permanente, nos produce extrañeza.” (De Luna, 2020, p.18)

Bauman en sus análisis menciona que en la modernidad¹³, el tiempo actual está influido por la liquidez, él define a los líquidos como fluidos que “se desplazan con facilidad. «Fluyen», «se derraman», «se desbordan», «salpican», «se vierten», «se filtran», «gotean», «inundan», «rocían», «chorrean», «manan», «exudan» [...] La extraordinaria movilidad de los fluidos es lo que los asocia con la idea de «levedad».” (Bauman, 2000, p.6-7). Con esa metáfora se justifica el hablar de liquidez como parte de la modernidad misma, porque el tiempo fluye y no tiene forma. La rigidez del tiempo no es lo de hoy, pues con el avènement de las nuevas tecnologías se ha visto que el tiempo/espacio se conjuga y lo temporal es fugitivo, el presente es solo cuestión de segundos, la información vuela en la actual sociedad de la información y el conocimiento, se comparte y se consume de manera fugaz a través de Internet y las TIC, esto forma parte de la cultura digital:

¹³ Bauman (2000) se refiere a la modernidad como la relación crucial que ocurre en el presente con el espacio y tiempo:

La modernidad empieza cuando el espacio y el tiempo se separan de la práctica vital y entre sí, y pueden ser teorizados como categorías de estrategia y acción mutuamente independientes, cuando dejan de ser —como solían serlo en los siglos premodernos— aspectos entrelazados y apenas discernibles de la experiencia viva, unidos por una relación de correspondencia estable y aparentemente invulnerable. En la modernidad, el tiempo tiene historia, gracias a su «capacidad de contención» que se amplía permanentemente: la prolongación de los tramos de espacio que las unidades de tiempo permiten «pasar», «cruzar», «cubrir»... o conquistar. El tiempo adquiere historia cuando la velocidad de movimiento a través del espacio (a diferencia del espacio eminentemente inflexible, que no puede ser ampliado ni reducido) se convierte en una cuestión de ingenio, imaginación y recursos humanos. (p.15-16)

(...) la sociedad de la información ofrece cascadas de signos descontextualizados que están conectados los unos con los otros de un modo más o menos azaroso” (Eriksen, 2001) cuando una cantidad cada vez más grande de información se distribuye a una velocidad cada vez más alta, la creación de secuencias narrativas, ordenadas y progresivas se hace paulatinamente más dificultosa. [...] Y esto tiene consecuencias en el modo en que nos relacionamos con el conocimiento, con el trabajo y con el estilo de vida en un sentido amplio” (Bauman, 2012, p.45)

Esta inmediatez impera en casi todos los modos de vida en la actualidad, en el trabajo se pide ser más eficaz y eficiente en menos tiempo, en la vida cotidiana la impaciencia es frecuente, es común no saber esperar y querer las cosas para ahora, todo es cuestión de instantes, porque el tiempo es un horror. Y la educación muchas veces se ve olvidada como un proceso formativo, que se conforma a su vez de los procesos de enseñanza y aprendizaje, es más, ni siquiera se le refiere como producto, porque un producto es terminado y tiene forma, en la inmediatez, en este mundo líquido que describe Bauman, la educación ya no tiene forma y pasa a ser una mercancía, algo que debe ser atractivo para consumir, ya que se debe estar actualizado siempre. “En el torbellino de cambios, el conocimiento se ajusta al uso instantáneo y se concibe para que se utilice una sola vez” (Bauman, 2007, p.29).

Por su parte Byung-Chul Han se refiere a la disincronía para hablar del tiempo en la actualidad “El tiempo carece de un ritmo ordenador. De ahí que pierda el compás. La disincronía hace que el tiempo, por así decirlo, dé tumbos” (Byung-Chul, 2015, p.6), esta falta de sincronización genera alteraciones en el tiempo, por tanto, el tiempo no lleva un orden, Byung-Chul menciona que esto no se debe a la aceleración sino a la atomización del tiempo.

Dentro de la cultura digital “El espacio de la red no se transita paseando, caminando o marchando, sino surfeando o explorando. Estas formas de movimiento no tienen dirección. No siguen ningún camino” (Byung-Chul, 2015, p.58), por ello es que se mencionó anteriormente que solo basta con deslizar la

pantalla para continuar visualizando diversos contenidos, los cuales jamás tienen un fin, siguen apareciendo constantemente con esta lógica de zapear:

El presente se acorta, pierde la duración. Su marco temporal es cada vez más pequeño. Todo apremia simultáneamente en el presente. Eso tiene como consecuencia una aglomeración de imágenes, acontecimientos e informaciones que hacen imposible cualquier demora contemplativa. Así es como vamos haciendo *zapping* por el mundo” (Byung-Chul, 2015, p.61)

El aquí y el ahora son inmediatos, el conjunto de información (imágenes, videos, sonidos, entre otros) juegan una lógica fugaz y pasajera para evitar la demora, existe por tanto una nueva forma de percepción en varios ámbitos de la vida, dentro de los espacios digitales en específico las PSD existen contenidos educativos que han tenido que adaptarse a esta naturaleza efímera para seguir en el juego y por supuesto para que el interés continúe presente y no haya zapeo al ir deslizando la pantalla, “Cualquier cosa ligada a la temporalidad envejece más rápidamente que antes, se convierten en pasado de inmediato y dejan de tener interés. El presente ya no dura, solo son picos de actualidad.” (De Luna, 2020, p.22), los contenidos educativos dentro de las plataformas sociodigitales tienen que adaptarse constantemente y ser atractivos para la audiencia que lo consume, de lo contrario se desvanecen en el tiempo y espacio de la pantalla del celular.

Pareciera que la alfabetización digital por un lado permite un desarrollo continuo de competencias en lo digital, así como una mayor interacción de los contenidos con los usuarios, al mismo tiempo que posibilita hacer un uso apropiado de la información disponible de manera responsable, la alfabetización digital parafraseando a Van Dijk y Van Deursen (2014) conlleva habilidades operacionales, formales, de información, de comunicación, de creación de contenidos y estratégicas. (Como se citó en Matamala, 2018, p.71)

Y al mismo tiempo la alfabetización digital requiere el desarrollo de cuatro dimensiones formativas: instrumental, cognitiva, actitudinal y ética, como lo menciona la Asociación Andaluza de Bibliotecarios (2009) (Como se citó en Monzón, 2019, p.93). De esta manera la alfabetización digital posibilita hacer frente a los problemas y/o cuestiones presentadas a través de la navegación en la web dentro de la cultura digital. Pero también, la alfabetización digital convive de cerca con la dinámica de la inmediatez, en donde la información disponible puede ser muy efímera y si no se consume en el instante queda olvidada.

Dentro del ámbito de la educación, ¿de qué forma y con ayuda de la alfabetización digital, los contenidos educativos digitales pueden ser apropiados por quienes los visualizan?, teniendo en cuenta que muchas veces estos contenidos educativos digitales se deben adaptar a la instantaneidad del momento para poder seguir en el juego, porque recordemos que pareciera que con la inmediatez los conocimientos solo están listos para “el uso instantáneo e instantáneamente desechables de ese estilo que prometen los programas de software -que aparecen y desaparecen de las estanterías de las tiendas en una sucesión cada vez más acelerada-, resultan mucho más atractivos” (Bauman, 2007, p.29).

Entonces, se puede decir que la inmediatez es propia de nuestro presente es decir, forma parte de la cultura digital, sin embargo, ¿qué retos presenta la educación con respecto a la inmediatez?, debido al transcurso rápido del tiempo la lógica de la educación también se ve modificada, uno de los retos que presenta la educación con base en lo que menciona Bauman es que además de que se ve a la educación como mercancía, y que la memorización ya no es válida, el conocimiento también va a un ritmo acelerado:

“en todas las épocas el conocimiento fue valorado por ser una representación fiel del mundo; pero ¿qué ocurre cuando el mundo cambia de una manera que continuamente desafía la verdad del conocimiento existente y toma constantemente por sorpresa hasta a las personas <<mejor informadas>>? “(Bauman, 2007, p.30-31)

Y es que dentro de la dinámica de la actualidad a través de Internet y la web, en las plataformas sociodigitales existe un gran cúmulo de información que está disponible en cuestión de segundos, pero que al mismo tiempo se ve reemplazada por más y más información, “aún debemos aprender el arte de vivir en un mundo sobresaturado de información. Y también debemos aprender el aún más difícil arte de preparar a las próximas generaciones para vivir en semejante mundo” (Bauman, 2007, p.46). Ante estos grandes retos de la educación en la inmediatez, la alfabetización digital pudiera ser una posible respuesta.

Hablando acerca de las PSD, en específico de TikTok, los contenidos digitales educativos (dentro de las categorías de educación no formal e informal) que se encuentran ahí son variados y diversos, pero también entran dentro de la lógica de inmediatez, pues solo duran unos segundos o minutos, por tanto, deben ser fascinantes para atrapar a los usuarios, de ellos depende si se consumen o no. Pero a partir de la alfabetización digital que conlleva el conjunto de habilidades que tiene el usuario para interactuar con los dispositivos digitales, así como la capacidad de realizar diversas tareas como buscar y valorar la información, se considera que los usuarios apropian los contenidos digitales educativos, pero ¿de qué forma?

Ante estos desafíos que presenta la educación en la cultura digital con la lógica de la inmediatez, es importante visualizar el papel que conlleva la apropiación digital a propósito de la alfabetización digital, ya que la apropiación brinda amplias posibilidades para analizar la relación entre los contenidos digitales educativos y los jóvenes quienes los visualizan en TikTok.

2.3 Apropiación digital: de información a conocimiento

Como se puede observar, en el apartado anterior se habló acerca de la cultura digital y la lógica que conlleva en sí, como lo es la constante inmediatez dentro de varios aspectos que llegan a tocar lo referente a lo educativo, también se habló acerca de cómo la alfabetización digital puede ser una posible respuesta

con respecto a la inmediatez en esferas de lo educativo, para lograr un mejor empleo de la información de manera crítica.

Para continuar con el tema central referente a la aproximación de apropiación de los contenidos digitales por parte de jóvenes universitarios usuarios de la plataforma sociodigital de TikTok, es preciso brindar un análisis sobre lo que implica la apropiación digital, en este caso primero se hablará acerca de la apropiación social del conocimiento pues se considera que tiene una conexión importante con la apropiación digital. Así mismo, se menciona brevemente la visualidad pues los contenidos digitales suponen esta parte, con lo anterior se brinda un acercamiento hacia lo que es la apropiación digital y lo que conlleva.

En el próximo capítulo, a partir de la metodología explicada se intentará dar una posible respuesta a cómo ocurre la apropiación digital y a través de qué mecanismos. Entre tanto, lo que se quiere explicar en este apartado es: qué es y dentro de qué términos se entiende.

Cuando se refiere a la palabra apropiación en líneas generales se puede entender como adueñarse de algo o también aprehender, así la apropiación viene siendo el apoderarse de cierto modo de alguna cuestión. Empero, al definir sólo así la apropiación sería dejar de lado lo cultural y además se le estaría dejando como algo muy vacío, así que para hablar de la apropiación digital es necesario que se aborde de una forma más profunda, además en esta investigación no se referirá a la apropiación en términos de derecho o propiedad privada, sino en términos de lo que implica en la cultura¹⁴, lo digital y contenidos educativos, es decir los saberes, habilidades y conocimientos.

¹⁴ La definición de cultura se encuentra al inicio de este capítulo 2, como lo mencionan Bonfil Batalla (2000) y Weber (1958), la cultura es el conjunto de habilidades, saberes, formas de comunicación, bienes materiales, entre otras cuestiones. La cultura está en constante transformación y la sociedad va cambiando en hábitos y/o costumbres.

Como se ha ido mencionando con anterioridad, la educación en la actualidad deja consigo varias cuestiones a repensar y reconsiderar en cuanto a los modos de enseñar y por supuesto de aprender dentro de la sociedad de la información y el conocimiento. Cabe mencionar, que la apropiación digital de la cual se habla en esta investigación está relacionada con la apropiación social de conocimiento, por ello como un primer acercamiento se menciona lo siguiente:

La «apropiación social» se entiende como un proceso en el cual los ciudadanos (hombres y mujeres) y las comunidades utilizan de manera intencional y consciente herramientas tecnológicas, comprendiendo su función desde un punto de vista conceptual y práctico, percibiéndolas como útiles para su desarrollo educativo, laboral y social. (Calanchez y Chávez, 2022, p.183)

Como se puede visualizar, dentro de lo social encontramos las tecnologías y a su vez lo digital, es entonces que se puede decir que esta apropiación se corresponde con las TIC, la información y el conocimiento, que a su vez coadyuvan en el desarrollo de actividades diarias, por ello Calanchez y Chávez (2022) mencionan que “El ciclo de apropiación de la tecnología se produce cuando los usuarios pueden acceder a ella, descubrir sus características y cambiarlas para satisfacer sus necesidades (transformación)” (p.187).

A su vez Pabón (2018) menciona que, la apropiación social de conocimiento es “una práctica comunicativa mediada por la cultura, por las instituciones que la conforman, por los individuos y su interpretación personal de la sociedad en la que están inmersos” (p.123), de esta manera la apropiación tiene estrecha relación con la cultura que se vive, en este caso la cultura digital dentro de la sociedad de la información y el conocimiento, lo que adoptan los sujetos a partir de la información, puede generar habilidades y/o conocimientos.

Dentro de la cultura digital existen nuevos modos de acceder y de hacer información, al mismo tiempo de generar interacción y conocimientos. Las dinámicas de la cultura digital nos hallamos en un contexto cambiante y complejo, dentro de este contexto, las visualidades en cuanto a lo digital conforman una parte interesante dentro de la cultura, porque su vez repercute en las formas de ser, estar y apropiar en una sociedad de lo digital, de la información y el conocimiento.

Aunque el tema de las visualidades no se ahondará a profundidad, se menciona pues tiene relación con los contenidos digitales, las PSD y la cultura digital “No porque las imágenes sean cada vez más comunes, o porque el conocimiento acerca del mundo esté cada vez más basado en imágenes, sino porque nos relacionamos cada vez más con experiencias visuales totalmente construidas.” (Sancho, Hernández-Hernández y Rivera, 2016, p.26), y a partir de estas experiencias la visualidad también involucra un sentido de apropiación, y más con relación a los contenidos digitales visualizados, porque vamos aprendiendo a ver dentro de la cultura digital, Foster (1988) menciona que:

«Aunque la visión significa mirar como una operación física y la visualidad como un hecho social, las dos no son opuestas como lo es, por ejemplo, naturaleza y cultura, pues la visión es social e histórica también y la visualidad involucra el cuerpo y la mente.» (p. ix, como se citó en Sancho, Hernández-Hernández y Rivera, 2016, p.26)

Como se observa, la visualidad es un elemento conveniente, ya que implica a la cultura digital en sí, el cómo se mira, las relaciones que se establece a partir de eso y el sentido de apropiación que no sólo implica el adoptar algo, sino que es el ser y hacer con ese algo que se apropió. Una vez teniendo en cuenta que la apropiación social de conocimiento también está relacionada con la visualidad dentro del marco de la cultura digital, es momento de pasar al análisis de la apropiación digital.

Crovi (2020) realiza una análisis sobre apropiación digital en su libro *Para leer la apropiación digital: Una transformación de las prácticas culturales*, en donde retoma a Vigotsky y Leontiev, con sus

respectivas teorías sobre el constructivismo y la teoría de la actividad, esto para justificar que en la apropiación las interacciones que se dan con la cultura son fundamentales para ir construyendo significados y conocimientos, de esta manera menciona que la apropiación es una transformación cultural, en donde el sujeto se apropia de las innovaciones haciendo de ellas parte de su vida diaria:

Así definida, la apropiación va mucho más allá de ser dueño o poseer algo, para situarse en un plano cultural determinado por todas las circunstancias y el desarrollo de la vida de los individuos en sociedad. [...] En el proceso de apropiación destaca asimismo la dimensión personal de la práctica sociohistórica, que coloca a cada sujeto frente a una realidad entendida como problema a resolver de manera individual. Cuando se trata de apropiarse de recursos digitales se descubren una infinidad de acercamientos a los objetos técnicos que son aplicados a usos igualmente diferentes, por lo que los caminos para gestionar la realidad son disímiles y complejos. (Crovi, 2020, p.19)

Como se observa, la apropiación digital también conlleva nuevos modos de socialización los cuales pueden encontrarse a través del internet, la web y las PSD, y como se ha ido mencionando existen intercambios de información que pueden llegar a implicar conocimientos y aprendizajes tanto personales como entre pares “que han sido omitidos por el sector educativo y que por su importancia social deberían ser tomados en cuenta e incorporados a los programas y planes de estudio”. (Crovi, 2017, p.35), de ahí la importancia y el interés de querer analizar cómo ocurre la apropiación de contenidos digitales educativos por parte de jóvenes estudiantes universitarios dentro de una PSD, en específico TikTok.

Aunado a esta explicación sobre apropiación digital, también se encuentra otro acercamiento a esta categoría en donde para hablar de apropiación de igual forma se hace referencia la idea del constructivismo:

La apropiación de los instrumentos disponibles en cada momento socio-histórico resulta entonces clave y, desde la perspectiva de una psicología socioconstructivista, se entiende como una posibilidad del hombre de extender su acción e insertarse de un modo activo y transformador de la realidad a partir de la interacción o de la acción compartida y regulada. (Angeriz,2019. p. 88)

Así mismo Rivoir y Morales (2019), dicen que la apropiación de tecnologías es un proceso que se lleva a cabo en determinado contexto socio-histórico en donde se desarrolla un papel de participación activa, pero esta apropiación no sólo significa el acceso a las tecnologías “sino que el vínculo con las mismas permitan a las personas generar transformaciones en su realidad cotidiana y en la vida social de la comunidad en la que se desarrollan” (Angeriz, 2019, p.98)

Con todo lo anterior, podemos decir que la apropiación digital tiene que ver con las interacciones que se dan en el actuar diario de la cultura, en específico de la cultura digital, a través de las TIC, internet, la web y las PSD. Con estas interacciones y en conjunto con la visualidad que se le da a los contenidos e información que se encuentran en lo digital y que se consume, así como el acceso, habilidades, aprendizajes y conocimientos que se adoptan en las tecnologías digitales, es que podemos hablar de apropiación digital, lo cual sirve en ámbitos de lo social, laboral, económico y educativo, dependiendo el caso.

En este sentido, se menciona un ejemplo muy claro de apropiación digital, ante el contexto de la covid-19 surgieron procesos que no se habían visto con anterioridad en el ámbito educativo como lo fue la educación a distancia y el constante uso de las TIC, pues existió una necesidad de continuar con el proceso educativo (procesos de enseñanza y aprendizaje), de esa manera, las tecnologías “y su apropiación social por los actores educativos, se han convertido en un medio indispensable para poder comunicarse en tiempo real y mantener el vínculo entre docentes y estudiantes en la formación académica.” (Calanchez y Chávez, 2022, p.196).

La apropiación digital dentro del ámbito de la pandemia posibilitó la continuidad de la educación, la tecnología propició los espacios para el intercambio de conocimientos al permitir que continuaran los procesos de enseñanza y aprendizaje. Pero ante todo lo mencionado, no se omite el hecho de que la brecha digital existe, si bien la tecnología y la apropiación de esta ha permitido ciertos avances, también ha generado una rotura considerable en lo educativo. Debido a que no todos tienen el acceso y al no tenerlo no es posible llevar a cabo la apropiación digital:

Por ello, en el escenario de la digitalización, cuando nos apropiamos de un objeto cultural nos apropiamos también de las prácticas específicas que conlleva su uso culturalmente organizado: cómo y para qué usarlo, cuándo hacerlo. Además, al apropiarnos de un objeto lo hacemos también de la naturaleza y sentido de la actividad que tiene ese objeto: comunicarnos, organizar el tiempo, trabajar, entretenernos, expresarnos, relacionarnos con los demás. Los individuos socialmente excluidos están también excluidos de actividades que forman parte del espíritu de su tiempo. (Covi, 2020, p.21)

Al no tener la posibilidad de acceder y por tanto tener una participación en las TIC debido a una distribución desigual de esas tecnologías, la apropiación digital y todo lo que conlleva culturalmente en las acciones, interacción y conocimientos es de difícil acceso, e incluso inexistente. Si bien es cierto que este problema no es el eje fundamental de la investigación, es importante mencionarlo debido a que forma parte de la compleja realidad actual.

Ahora bien, en este apartado se brindó un análisis sobre la apropiación digital la cual es mediada por la cultura en la sociedad en que se está inmerso, implica no sólo el acceso y uso de las tecnologías, sino también la participación, adopción y transformación de las habilidades, aprendizajes y conocimientos de la información visualizada, para el desarrollo en lo social, lo que puede generar cambios en la

cotidianeidad. Este proceso de apropiación se lleva a cabo en un tiempo y espacio determinado, y ese tiempo y espacio es la cultura digital dentro de la sociedad de la información y el conocimiento.

Al principio se relaciona la apropiación social de conocimiento con la apropiación digital, debido a que se quiso explicar que la apropiación digital no solo implica el manejo (habilidades) de la tecnología, sino también la forma en que se incorpora a la vida diaria, es decir cómo la información presentada en las PSD se puede pasar a una información que sea útil en la realidad cotidiana y que incluso se pueda transformar en conocimiento. Para esto, se considera que es necesario relacionar la apropiación digital con la alfabetización digital y también con la visualización, para la discriminación de información a partir ciertos criterios con respecto a los usuarios que consumen la información.

Por todo lo anterior, es fundamental seguir considerando que los medios y las tecnologías atraviesan la educación y, por tanto, es necesario que haya una apropiación digital adecuada que haga cuestionarse la información que se visualiza y se apropia:

Muchas de estas habilidades o competencias digitales desarrolladas por los estudiantes en los medios fuera de la escuela nos dan una pista para pensar en otras estrategias de aprendizaje más ligadas al tutorial, al aprendizaje entre pares, a la consultoría, al taller y al laboratorio.” (Arias, 2020, p.120)

Para esto es necesario conocer las voces de los jóvenes dentro de la cultura digital, esto se puede lograr a partir de una perspectiva cualitativa, ya que hay una perspectiva educativa compleja que requiere de este tipo de acercamiento y análisis, el método cualitativo se explica en el capítulo 3, al cual cada vez se aproxima más. Por ello, se transita al último apartado del capítulo 2, *TikTok y educación: contenidos digitales educativos*, para ir avanzando en el tema central de la investigación sobre la apropiación de contenidos digitales en la plataforma sociodigital de TikTok.

2.4 TikTok y educación: contenidos digitales educativos

Recordando el primer capítulo, en específico el apartado *1.3 Plataformas sociodigitales como parte de nuestro día a día: relación con la educación*, se habló acerca de lo que son las PSD, así como las diferentes clasificaciones y características que se pueden encontrar en estas, mencionando que no existe una clasificación única que englobe como tal todo el contenido, por otro lado, las PSD brindan un espacio en donde se conforman comunidades e interacciones por medio de la participación entre los usuarios, compartiendo información a través de contenidos digitales. TikTok es una PSD de origen chino, que brinda una interacción entre usuarios, se crea en 2017:

Fundado en mayo de 2017, TikTok es la plataforma líder de videos móviles de formato corto. TikTok ayuda a las personas a generar comunidad a través de intereses compartidos, y ofrece a los usuarios un lienzo en blanco donde expresar su creatividad y explorar el mundo que los rodea. (TikTok, 2022, párr.2)

TikTok es una plataforma sociodigital de interacción directa entre usuarios, con un grado de apertura público o privado, dependiendo de la configuración de cada usuario y con una finalidad generalista o de contacto, es una plataforma para crear y compartir vídeos con diferentes temáticas de contenido digital, con un formato corto de duración que va desde los 15 s, 60s hasta 3 min de duración¹⁵, como misión TikTok dice lo siguiente: “Nuestra misión TikTok es el principal destino de videos cortos grabados con dispositivos móviles. Nuestra misión consiste en potenciar la creatividad y hacer disfrutar a la gente.” (TikTok, 2022, parr.1),

Además, el público de esta PSD es variado “La diversidad de la comunidad de TikTok trasciende las generaciones, ya que la plataforma es un espacio que pueden disfrutar desde los adolescentes hasta

¹⁵ Actualmente ya se pueden hacer videos de hasta 10 minutos de duración, sin embargo, los que tienen más visualizaciones son los breves.

los adultos mayores.” (TikTok, 2022, párr. 1.), sin embargo, para fines de esta investigación el público al que se enfocará será a los jóvenes universitarios estudiantes. La plataforma sociodigital de TikTok actualmente cuenta “con más de mil veintitrés millones de usuarios activos al mes (MAUs) en todo el mundo según datos tomados de los informes de ByteDance Ltd. en julio de 2022.” (Silverio, 2022, párr.3), esta PSD pertenece a ByteDance Ltd, la cual es una empresa de tecnología global que administra otras plataformas digitales¹⁶.

Aunado a lo anterior, cabe mencionar que “En 2020 y 2021 la popularidad de esta plataforma digital se ha acrecentado, en especial, en personas comprendidas entre 15 y 29 años” (Espinoza-Beltrán, et al, 2021, p.21) y esto debido al tiempo de confinamiento por la pandemia de la Covid-19, parafraseando a Torres-Toukoumidis y De-Santis (2021), se convirtió en una plataforma sociodigital emergente debido a su facilidad de uso y entretenimiento, además el algoritmo matemático en TikTok se centra más “al uso de etiquetas <#hashtags>, tiempo transcurrido en los videos, descripciones asociadas con los intereses del usuario <pie de foto> y uso de sonidos que son tendencia global.” (Torres-Toukoumidis y De-Santis, 2021, p.9), lo que hace que a través del algoritmo los contenidos sugeridos en la PSD sean más personalizados para cada usuario.

Con base en el tercer apartado del primer capítulo, es posible percibir como características de TikTok las siguientes: la interactividad, debido a la fácil accesibilidad de los contenidos; personalización, como se observa en el algoritmo de TikTok; multimedialidad, al proporcionar una navegación libre; multiedición al crear contenido de manera sencilla; e inmediatez, esto se puede notar desde la misión de TikTok al ser una plataforma cuya misión es la creación de videos cortos grabados de manera creativa, de tal forma que los contenidos creados sean atractivos rápidos de visualizar.

¹⁶ Las otras plataformas que administra son: Douyin, Toutiao, Xigua Video, Helo, Lark y BytePlus.

Además de estas características se le añade la hipermedialidad porque va de la mano con la interacción, pero también conlleva un “sistema de navegación dinámica en las que distintas categorizaciones algorítmicas posibilitan una aproximación más íntima y personalizada inclinada a los usuarios.” (Torres-Toukoumidis y De-Santis, 2021, p.9), lo cual genera un éxito en la aplicación ya que de esta manera los contenidos son personalizados para el usuario debido al algoritmo que usa la plataforma. Ahora bien, como usuarios en las PSD se encuentran los prosumers:

En la actualidad, la noción de prosumo se encuentra estrechamente vinculada al concepto de mediación, donde los prosumidores son simultáneamente consumidores y productores de contenidos. Sin fines claramente lucrativos, los prosumidores consumen, producen e intercambian información y conocimientos: en la elaboración de tutoriales, en foros de consulta, guías, en redes peer to peer, o proyectos colectivos (Lasen y Puentes, 2016, p.9)

De esta forma dentro de TikTok es posible encontrar a los prosumers, quienes participan dentro de la PSD, compartiendo y/o consumiendo información. Empero, los influencers son quienes producen el contenido digital de gran alcance es porque tienen presencia, credibilidad y son líderes de opinión¹⁷, en el caso específico de la PSD de TikTok se les llama Tiktokers, ellos crean y narran contenido digital sobre diferentes tópicos. Aunque esta investigación no se centra en los Tiktokers, se mencionó ya que existe una relación con la apropiación de los contenidos digitales educativos de esa PSD y quienes los apropian.

Una vez que ya se explicó lo qué es TikTok, sus características, así como los usuarios que se encuentran en esta plataforma (Prosumers, tiktokers), es de importancia mencionar qué son los contenidos digitales educativos y cómo se muestran en TikTok, debido a que esta plataforma se ha

¹⁷ “El líder posee un conjunto de características atractivas para un determinado público. [...] se considera líder a alguien que influye sobre un grupo y que logra que éste sea suscriptor de las ideas del primero.” (Claes, 2016, p.65). En las PSD cualquier usuario que tenga muchos seguidores puede ser considerado influencer y por tanto líder de opinión, es decir se convierte en un modelo de referencia al cual seguir a partir de sus mensajes y contenido.

convertido en un espacio mucho más amplio dedicado no sólo al ocio, sino a otras actividades como lo es lo educativo. Los contenidos digitales son:

(...) la manera de estructurar la información en una narrativa que se exprese a través de la imagen visual, la imagen auditiva, la imagen audiovisual y la imagen textual, con un mensaje claro y dirigido a una audiencia, y que es susceptible de compartirse en los diversos medios (Villegas y Castañeda, 2020, p.271)

Es decir, los contenidos digitales son toda la información presentada en la web a través de diversos formatos, ya sea en texto, imagen, audio y video, los cuales pueden ser aprovechados por los usuarios. De igual forma los contenidos digitales educativos pueden estar en diferentes formatos, y son recursos que ayudan a la continuidad y/o complementación de los aprendizajes, como lo menciona Moya (2013):

(...) son los contenidos y materiales multimedia convertidos en digitales, que permiten a los participantes del proceso de aprendizaje buscar, manipular y contrastar, la información, apoyados en la colaboración, la participación, la cooperación y la creatividad que proporciona el aprendizaje en los entornos digitales o en la red. De manera que la selección y estructuración que se haga de ellos debe responder a criterios de pertinencia, organización lógica y coherencia con la estrategia pedagógica. (p.5)

De igual forma, Moya (2013) menciona que los contenidos digitales educativos deben organizarse en unidades pequeñas, con formatos atractivos y simples para comprender la información que se presenta, con la finalidad de favorecer a la comprensión y apropiación. Si bien, TikTok permite la creación de contenido digital a través de un formato de video corto en donde la edición es sencilla y además, es posible añadir efectos de sonido, filtro, fondos musicales y efectos visuales, lo cual hace más atractivo el contenido, también en esta PSD se puede encontrar contenido digital educativo. En 2021 se lanzó el

hashtag #AprendeEnTikTok con el cual se pretende unir aprendizaje y entretenimiento, de esta manera existe la posibilidad de crear contenido digital entorno a la educación de una manera original y auténtica, #AprendeEnTikTok es:

una iniciativa estratégica a largo plazo con la que buscamos fortalecer el ecosistema de la plataforma con más contenido educativo.[...] Es por eso que nos asociaremos con instituciones educativas, figuras públicas y expertos del mundo real profesional para traer una mayor cantidad de material educativo a la plataforma y ofrecer aprendizaje creativo a la comunidad. También haremos importantes inversiones y ofreceremos más recursos para apoyar el contenido educativo y a sus creadores. (TikTok, 2021, párr. 1 y 2)

Además del hashtag para contenidos digitales educativos se pueden encontrar los trends, hacks y tutoriales, los cuales son presentados de una forma atractiva que permite que la información presentada en esos contenidos llegue a más público, “Los educadores, expertos y divulgadores están buscando continuamente nuevas formas de compartir sus conocimientos y hacerlo llegar a un público más amplio de una manera diferente e innovadora. En este sentido, TikTok juega un papel esencial. “(TikTok, 2022, párr.8). Como se observa, es posible encontrar contenidos digitales educativos dentro de TikTok a través de un formato de video corto, los cuales tienen gran alcance. A continuación, se muestran ejemplos de cuentas creadoras de contenido, cabe mencionar que existen cuentas que corresponden a instancias propiamente gubernamentales o académicas para difundir contenidos educativos de su área y que utilizan la PSD para alcanzar más audiencia, aunque también existen cuentas particulares que generan su propio contenido educativo.

Cuadro 2. Ejemplos de cuentas creadoras de contenido digital educativo en tiktok

Nombre de la cuenta.	Tema que aborda.	Nombre de algunos videos que presentan	Presentación de contenido a través de:
<p><u>@zoologicoscdmx</u> **</p>	<p>Contenidos de varios zoológicos de la CDMX y se habla acerca de la conservación de la vida silvestre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Las jirafas no tienen cuernos, presentan osiconos. ● Mi nombre más común es capibara o carpincho. ● Enriquecimiento ambiental en el zoológico de Chapultepec. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Video corto. ● Uso de filtros, efectos de imagen y sonido. ● Fondos musicales.
<p><u>@museouniversum</u> **</p>	<p>Se encuentran videos sobre ciencia y tecnología.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 22 de julio, día mundial del cerebro. ● Pigmentos fotocromáticos. ● Inmersión Salvaje: Aventura de realidad virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Video corto. ● Uso de filtros, efectos de imagen y sonido. ● Fondos musicales.
<p><u>@mateyisus</u> *</p>	<p>Contenido educativo relacionado a las matemáticas como resolución de problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ejercicios de productos notables. Binomios con un término común. ● Fórmula de Herón. ● Esto es un logaritmo y así se hace sin calculadora. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Video corto. ● Uso de filtros, efectos de imagen y sonido. ● Fondos musicales.

Cuadro de elaboración propia, con información de TikTok (2021)

**Instancias públicas o académicas. *Cuenta particular.

Como se observa, la forma en que coinciden los contenidos digitales educativos de estas tres cuentas es que su contenido se organiza en una unidad pequeña, es decir se presenta a través de videos cortos, los cuales son atractivos hacia el público ya que conllevan algunos filtros y efectos de imagen, así como efectos de sonido y fondos musicales, también implican una coherencia en la estructuración y

presentación de los contenidos digitales educativos, lo que hace que la información presentada favorezca a la comprensión del tema a tratar.

Con base en lo anterior, la cuestión que surge es ¿cómo los jóvenes apropian los contenidos digitales educativos en TikTok?, recordando el apartado 2.3 *Apropiación digital: de información a conocimiento*, la apropiación digital implica una transformación cultural puesto que supone una adopción y cambios en las habilidades, conocimientos y aprendizajes, a partir de la participación e interacción individual o entre pares con relación a la tecnología digital. Esta discusión es importante para la investigación, por lo cual se insiste en la importancia de brindar un análisis de lo que ocurre en los espacios de educación no solo formal, sino también informal, en donde se crea y construye conocimiento que llega a formar parte de la apropiación. Para dicho análisis es indispensable el uso de ciertas herramientas y procesos analíticos, mismos que se abordan en el próximo capítulo en el que se expone la metodología a emplear para llegar al estudio con respecto del tema: Apropiación de los contenidos digitales por parte de jóvenes universitarios estudiantes de UNAM en el Valle de México de la plataforma sociodigital de TikTok.

Capítulo 3. Ruta metodológica

Hemos dejado la galaxia Gutemberg hace tiempo, y ahora vivimos [...] en una colección de constelaciones relacionadas, hechas de universos audiovisuales especializados que viven de los puentes formados por redes mundiales de formación y entretenimiento.

Manuel Castells (1994)

Anteriormente, en el marco contextual se describió el contexto social y educativo en que se encuentran las plataformas sociodigitales a través de la explicación de ciertos conceptos, para el entendimiento de estas (PSD) dentro del día a día. También, en el marco teórico se señalaron los conceptos fundamentales que enmarcan la investigación para abordar el problema de estudio.

Ahora, en este capítulo es indispensable abordar la ruta metodológica para la obtención de datos en la investigación sobre la *Aproximación a la apropiación de los contenidos digitales por parte de jóvenes universitarios estudiantes de la UNAM en el Valle de México, usuarios de la plataforma sociodigital de TikTok*. Por lo cual, se habla acerca de la metodología cualitativa, su origen, qué es, cuáles son sus características y su pertinencia en esta investigación, en donde la estrategia cualitativa será por medio de la muestra por conveniencia con bola de nieve y la técnica de recolección de datos corresponde a la entrevista semiestructurada, también se menciona y se describe la población a la que serán dirigidas las entrevistas. Además, la sistematización, procesamiento y análisis de la información se lleva a cabo usando el programa de Atlas.ti, el cual también se describe. Así mismo, se menciona la vitrina metodológica llevada a cabo.

3.1 Método: cualitativo

Antes que nada, es necesario mencionar que la investigación es necesaria para el ser humano, ya que permite generar conocimiento, independientemente de que se opte por un método cuantitativo o cualitativo, la investigación sigue siendo sistémica, es decir lleva un orden y una coherencia, por tanto, exige un rigor teórico y metodológico, como se está llevando a cabo en esta investigación, ya que no hay

una sola manera de investigar, sino que, depende del objeto de estudio. En relación a lo anterior, la investigación pedagógica:

estudia los fenómenos educativos y a los sujetos que intervienen en ellos, así como a sus relaciones, estudia muchos temas y utiliza metodologías, enfoques, técnicas y referentes teóricos muy diversos, la elección de ellos dependerá de muchas consideraciones: de la naturaleza del problema, del objeto de estudio, de las preguntas e interrogantes que guían a la investigación, de la postura teórica e ideológica del investigador, de cuestiones de factibilidad, entre otras. (Pedagogía en acción, 2022, 2m06s)

Al ser esta una investigación pedagógica, el fenómeno educativo a estudiar cómo se ha ido señalando anteriormente es la *apropiación de los contenidos digitales educativos en TikTok por parte de jóvenes estudiantes universitarios*, por lo que en este apartado como parte de la ruta metodológica se habla acerca del método cualitativo, sus características, qué es y por qué es necesario emplearlo en esta investigación.

Hablando de los orígenes de la investigación cualitativa Portilla et al. (2014), Guerrero (2016) y Sánchez (2019), mencionan que probablemente sus comienzos están en el empirismo y las especulaciones filosóficas, las cuales poco a poco fueron llevando a cabo parámetros epistémicos más rigurosos como la observación y la interpretación sistemática de los hechos, también su origen se encuentra en los siglos XV y XVI con la etnografía temprana, en el siglo XIX se presentaron las primeras investigaciones de este tipo desarrollando técnicas de observación, análisis de documentos y entrevistas, en el s..XX arqueólogos realizaron estudios inductivos y la investigación cualitativa se refuerza en la segunda mitad del siglo XX haciendo hincapié en que lo valioso es la flexibilidad, libertad, apertura y crítica.

Aunque existen diversas opiniones sobre la procedencia de la investigación cualitativa y sus bases epistemológicas son variadas, se considera al constructivismo como “el paradigma que influyó más en el enfoque cualitativo. [...] El constructivismo como uno de los “padres” del enfoque cualitativo” (Guerrero, 2016, p.2), y si bien, esta investigación conlleva un enfoque constructivista como se mencionó al inicio del Capítulo 2, la investigación cualitativa junto con este enfoque epistemológico nos permite llevar a cabo una investigación en donde, parafraseando a Guerrero (2016), se conocen los puntos de vista de los participantes, se inquieren cuestiones abiertas, el contexto cultural es fundamental y permite conocer el cómo se origina y modifica el conocimiento.

Ahora bien, la investigación cualitativa “se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto” (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018, p.390), también “La Investigación Cualitativa se puede desarrollar en múltiples campos, establecidos por el análisis del mundo social, sus relaciones, valores, actitudes y creencias.” (Guerrero, 2016, p.4), así mismo Álvarez-Gayou et al.(s.f.) mencionan que:

La investigación cualitativa es el procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes para construir un conocimiento de la realidad social, en un proceso de conquista-construcción-comprobación teórica desde una perspectiva holística, pues se trata de comprender el conjunto de cualidades interrelacionadas que caracterizan a un determinado fenómeno. La perspectiva cualitativa de la investigación intenta acercarse a la realidad social a partir de la utilización de datos no cuantitativos [...] implica un énfasis en los procesos y en los significados que no son rigurosamente examinados u medidos en términos de cantidad, intensidad o frecuencia. (Párrs. 18-19)

Con base en lo anterior, es posible decir que la investigación cualitativa brinda amplias oportunidades a las ciencias sociales y la educación en cuando a analizar los fenómenos de la realidad

social, a partir interpretaciones, por lo que describe y comprende, así mismo pretende incrementar o actualizar el conocimiento de una cierta área de estudio, a partir de su énfasis en los procesos, significados y experiencias. En este tipo de investigaciones no se recopilan datos numéricos y por tanto “La validez y la confiabilidad se buscan en la investigación cualitativa mediante la triangulación” (Álvarez-Gayou et al., s.f., párr.19) es decir, se establece una relación entre el campo estudiado, la teoría y el análisis.

De esta manera, como características de la investigación cualitativa se puede decir que se pretende “adoptar una actitud abierta al aprendizaje, detectar los procedimientos que exige cada momento, presentar una visión detallada, centrarse en el individuo y comprender las circunstancias del entorno. “(Álvarez-Gayou et al., s.f., párr. 21), así mismo Portilla et al. (2014) mencionan que la investigación cualitativa es inductiva, holística, interactiva, flexible, abierta y humanista. También, es necesario agregar que la investigación cualitativa busca comprender más que explicar, genera conocimiento, no realiza juicios de valor y tampoco busca generalizar, así mismo puede ser llevada a cabo con una persona o una comunidad entera.

El hecho de que se haya elegido el método cualitativo para esta investigación, entre otras razones es debido a que permite una aproximación al objetivo y a la pregunta de investigación, por medio de la interpretación para la comprensión y el análisis del hecho a estudiar, es decir el tema de investigación *Aproximación a la apropiación de los contenidos digitales por parte de jóvenes estudiantes universitarios de la UNAM en el Valle de México, usuarios de la plataforma sociodigital de TikTok*. Además, la investigación cualitativa brinda amplias oportunidades para el entendimiento de este tema, en cuanto a su sistematización y características sin perder de vista la rigurosidad científica. Que de la mano con el marco teórico y el campo a estudiar será posible realizar una triangulación para el análisis de este.

Para continuar con la explicación del recorrido metodológico para la obtención de datos cualitativos, es necesario tener en cuenta qué tipo de muestreo se va a utilizar, así como la técnica de recolección de datos a emplear, ambos puntos se abordan en los siguientes apartados.

3.2 Muestreo cualitativo: Muestra intencional con bola de nieve

Una vez explicado el porqué, se va a emplear la metodología cualitativa en esta investigación, es necesario mencionar qué es el muestreo. Este es útil en investigación ya que sirve para seleccionar cierta población a investigar, Flick (2015) menciona que, en el caso de la investigación cualitativa el muestreo se “concibe como una manera de establecer una colección de casos, materiales o acontecimientos seleccionados deliberadamente para construir un corpus de ejemplos empíricos con el fin de estudiar de la manera más instructiva el fenómeno de interés”. (p.63), además es un paso importante dentro de la investigación cualitativa, debido a que se reduce el “horizonte potencialmente infinito de materiales y casos posibles para su estudio a una selección manejable y, al mismo tiempo, justificable de casos y materiales. (Flick, 2015, p.73)

Por tanto, para esta investigación se va a emplear el muestreo intencional con bola de nieve, para exponer las razones de esta elección, primero se menciona en qué consiste este muestreo. Hernández y Carpio (2019) explican que el muestreo intencional se caracteriza por seleccionar muestras representativas cualitativamente, por medio de grupos típicos, esto quiere decir que cumplen con características del interés del investigador. Por su parte, Otzen y Manterola (2017) mencionan que es un tipo de muestreo no probabilístico que “Permite seleccionar casos característicos de una población limitando la muestra sólo a estos casos.” (p.230). Así mismo Alaminos y Castejón (2006) aluden a este muestreo como:

(...) una estrategia no probabilística válida para la recolección de datos, en especial para muestras pequeñas y muy específicas [...] Existen varias estrategias de muestreo intencional y todas ellas son procedimientos para alcanzar casos que poseen mucha información cualificada sobre el tema que se estudie. Por otra parte, los muestreos intencionales son especialmente útiles en la caracterización de formas sociales y muy débiles en la cuantificación de la distribución de una

variable. Precisamente, lo contrario sucede con los muestreos probabilísticos. En la medida que se pretenda caracterizar formas sociales, un buen indicador de la calidad de la información y de que se puede dejar ya de recoger datos, es cuando la información que se obtiene es repetitiva y no aporta nada nuevo, o lo que aporta es muy poco relevante. [...] Al mismo tiempo, esa redundancia aportaba validez a la información que se había recogido (p.50)

En cuanto al muestreo con bola de nieve, es un tipo de muestreo no probabilístico que ayuda a “localizar individuos con determinadas características.” (Hernández y Carpio, 2019, p.78), en este sentido “Los primeros participantes se eligen de manera probabilística o no probabilística, y a su vez, estos mismos van dando pistas de otros participantes que podrían ser incluidos en el estudio. (Hernández, 2021, p.2), es decir, los sujetos seleccionados van a proponer a otros para su estudio, de igual manera Alaminos y Castejón (2006) mencionan que en:

Los muestreos de “bola de nieve”, también llamados en cadena, [...] se pide a una serie de informantes iniciales que suministren los nombres de otros miembros potenciales de la muestra y que formen parte de la población especial. Este tipo de muestras es, en definitiva, un sistema de aproximación para localizar informantes, a partir de las tramas de interrelaciones internas de todo grupo. (p.53)

Habiendo explicado en qué consisten estos muestreos, se puede decir que el muestreo intencional con bola de nieve es un tipo de muestreo no probabilístico válido en donde la población seleccionada cumple con ciertas características que son de interés para la investigación. En este sentido, las características en la población a querer estudiar son: la edad (18-24 años), zona geográfica (Valle de México), tipo de ocupación (estudiantes de la UNAM a nivel licenciatura) y que visualicen contenidos digitales de la PSD de TikTok. De esta forma y en conjunto con la bola de nieve, se esperó localizar la

población idónea (hablando en términos cualitativos) para llegar a la saturación en la obtención de datos y así comprender el tema a investigar.

La elección de la población se realizó con base en estadísticas del Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) (2022), puesto que menciona que el 88.8% de los usuarios con telefonía móvil usa las PSD, de los cuales el grupo de edad de 18 a 26 años usan estas plataformas en un 93.9%, en específico TikTok lo usan un 35.0%, además, de acuerdo con DataReportal (2022), en México hay 51.3 millones de usuarios activos de 18 años y más en TikTok.

Aunado a esto, el grupo que mayormente utiliza las PSD entra en el rango de jóvenes, que de acuerdo con la Ley del Instituto Mexicano de la Juventud (2017), es de los 12 a los 29 años, empero, la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) (2021) realiza tres agrupaciones dentro de este rango mencionado por el Imjuve, estas agrupaciones corresponden a las edades de 12 a 17 años, de 18 a 24 años y de 25 a 34 años.

Los datos anteriores muestran que la población a la que va dirigida la investigación, jóvenes entre 18 a 24 años, usan TikTok, por ende, se entiende que visualizan contenidos digitales, al ser una población que comparte el ethos universitario correspondiente a la UNAM, por ser estudiantes de esta institución, una de las cuestiones que existe es cómo ocurre la apropiación de los contenidos digitales educativos por parte de estos jóvenes. Por tal motivo, se transita al siguiente apartado para explicar la técnica de recolección de datos que corresponde a la entrevista semi-estructurada, para que a partir de esta se obtengan los datos necesarios para llegar a la comprensión del tema a tratar.

3.3 Técnica de recolección de datos: La entrevista semi-estructurada

La técnica de recolección de datos se refiere al procedimiento por el cual se recopila la información de nuestro muestreo de forma sistemática, así mismo Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) mencionan que “La recolección de datos ocurre en los ambientes naturales y cotidianos de los participantes o unidades de muestreo. En el caso de las personas, en su vida diaria: cómo hablan, en qué creen, qué

sienten, cómo piensan, cómo interactúan, etcétera.” (p.443). Para esta investigación la técnica de recolección de datos que se emplea es la entrevista semi-estructurada, por tanto, se explica qué es, sus características, los tipos de preguntas que existen en este tipo de entrevistas y la pertinencia de esta técnica para la investigación.

Como primera instancia, una entrevista se puede entender como un diálogo entre dos o más personas en donde el entrevistador realiza preguntas al entrevistado (que corresponde a su muestra de estudio y el cual se eligió porque cumple con características del interés del investigador), para obtener cierta información, “Se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados).”(Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018, p.449), así mismo dentro de las entrevistas se logra una comunicación, en donde es posible conocer y comprender puntos de vista, ideas, opiniones y significados de los participantes de una forma más profunda:

Mediante la entrevista, el investigador persigue acceder a la perspectiva del sujeto estudiado y, así, comprender sus interpretaciones, percepciones y sentimientos, así como su manera de categorizar y de explicar sus actos. Resumiendo, la entrevista se puede definir como: *Una conversación provocada por el entrevistador, dirigida a un número relevante de sujetos que han sido elegidos en base a un plan de investigación. Tiene una finalidad cognoscitiva y está guiada por el entrevistador sobre la base de un esquema determinado de interrogación.* (Lázaro, 2021, pp.65-66)

Ahora bien, Lázaro (2021), Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) mencionan que las entrevistas de acuerdo con su grado de flexibilidad se dividen en tres tipos básicos: estructuradas, semi-estructuradas y no estructuradas, abiertas o libres. Para esta investigación, se habla de la entrevista semi-estructurada, ya que permite una mayor flexibilidad y profundidad tanto en las preguntas como en las respuestas,

debido a que se adapta al contexto y características del entrevistado, de esta manera se conocen sus experiencias, significados, opiniones, entre otras cuestiones de una forma más detallada.

Las entrevistas semi-estructuradas, presentan flexibilidad “debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos.” (Díaz-Bravo et al. 2013, p.163), así mismo, parafraseando a Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), estas entrevistas parten de una guía en donde el entrevistador tiene la posibilidad de introducir más preguntas para profundizar en el tema, lo cual coincide con Lázaro (2021), quien menciona que la entrevista semi-estructurada se realiza a través de preguntas abiertas para saturar los datos, es decir, para recolectar suficiente información que permita la comprensión del tema a tratar, empero, el hecho de que se realicen preguntas abiertas, no quiere decir que no estén planeadas, sino que, parten de una guía o guion:

[...] Las preguntas del guion se han preparado por parte del entrevistador desde su experiencia personal tras haber realizado una revisión de la literatura. Estas preguntas deben ser abiertas y su número ha de ser mínimo para evitar el flujo de la entrevista. [...] Se pueden incorporar nuevas preguntas en los términos que se estimen convenientes, se puede explicar el significado de las preguntas formuladas, pedir aclaraciones al entrevistado cuando no se entiende algún punto o incluso pedirle que profundice en algún aspecto introduciendo nuevas preguntas. (Lázaro, 2021, p.68)

Continuando en el tema, Lázaro (2021) menciona que la entrevista semi-estructurada se puede realizar de acuerdo con la clase de datos que se quiera recolectar, por ejemplo, puede ser una entrevista cultural, de tópico, de historia oral, de historia de vida o de evaluación.

Para el caso de la presente investigación se retoman las opciones de entrevista cultural y de entrevista de tópico, “Una entrevista cultural: para determinar el conocimiento compartido, reglas, valores y expectativas de un grupo. – Una entrevista de tópico: para aprender más acerca de un cierto evento o tema. (Lázaro, 2021, p.68). Es por lo anterior expuesto, que la entrevista semi-estructurada resulta pertinente para la investigación, debido a que se buscará comprender cómo ocurre la apropiación de contenidos digitales en TikTok por parte de jóvenes estudiantes universitarios, lo cual corresponde a un tema cultural y de tópico, ya que la cultura digital en que se ven inmersos, así como sus experiencias y conocimientos compartidos posibilitan un acercamiento al tema.

De igual forma, Mertens (2015) menciona una clasificación de preguntas que se pueden llevar a cabo en la investigación:

1. De opinión: ¿considera usted que haya corrupción en el actual gobierno de...? Desde su punto de vista, ¿cuál cree que es el problema en este caso...? ¿Qué piensa de esto...?
2. De expresión de sentimientos: ¿cómo se siente respecto al alcoholismo de su esposo? ¿Cómo describiría lo que experimenta sobre...?
3. De conocimientos: ¿cuáles son los candidatos a ocupar la alcaldía de...? ¿Qué sabe usted de las causas que provocaron el alcoholismo de su esposo? ¿Por qué cree que se ha recrudecido la criminalidad en esta ciudad?
4. Sensitivas (relativas a los sentidos): ¿qué género de música le gusta escuchar más cuando se encuentra estresado? ¿Qué vio en la escena del crimen? (Como se citó en Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018, p.450)

De esta manera, las preguntas de tipo de opinión, de expresión de sentimientos, conocimientos y sensitivas también son una opción para llevar a cabo las entrevistas a realizar en esta investigación, ya que posibilitan el acercamiento para el análisis del tema, pues son preguntas en donde las respuestas no

son cerradas, al contrario, son abiertas y flexibles, lo que permite una indagación más profunda, ya que los significados y experiencias que compartan los entrevistados serán de gran utilidad al existir una aproximación con mayor profundidad.

Ahora bien, una vez abordada la técnica de recolección de datos y en conjunto con el *Capítulo 1. Sobre el contexto actual y las plataformas sociodigitales (PSD): una primera reflexión sobre la relación con la educación* y *Capítulo 2. Marco teórico: cultura digital y educación* y se lleva a cabo el diseño de la siguiente matriz para la formulación de las preguntas que se realizarán en la entrevista semi-estructurada.

Matriz 1. Matriz categorial de análisis

Categoría A	Categoría B	Preguntas.
Contenidos digitales educativos.	<ul style="list-style-type: none"> ● Cultura digital. ● Inmediatez. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Consideras que los contenidos digitales educativos existen en TikTok? 2. ¿Qué criterios usas para seguir o no algún canal de contenido educativo? 3. ¿Cuánto tiempo debe durar un contenido digital educativo para que te atrape? 4. ¿Por qué buscar contenidos digitales educativos en TikTok y no en otra plataforma?
Educación.	<ul style="list-style-type: none"> ● Información y conocimiento ● Educación informal. ● Construcción de conocimiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué tipo de contenidos educativos digitales buscas y qué esperas de ellos? 2. ¿Consideras que TikTok puede convertirse en una herramienta educativa? ¿por qué? 3. ¿Has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral? Cuéntame alguna experiencia. 4. ¿Crees que fomenta el autoaprendizaje? ¿De qué forma?
Apropiación digital.	<ul style="list-style-type: none"> ● Alfabetización digital. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Después de consumir (ver) un contenido digital educativo TikTok, ¿Verificas la información en otras fuentes? Platícame cuáles / ¿qué tipo de fuentes? 2. Platícame, ¿qué tipo de conocimiento has adquirido? 3. ¿De qué manera aplicas este conocimiento en tu vida diaria y cómo?

		4. Los contenidos digitales educativos que consumes, ¿de qué forma se relacionan con tu carrera?
--	--	--

Matriz de elaboración propia.

La matriz anterior se diseñó en función de los conceptos y categorías explicadas a lo largo de la investigación, los cuales dieron pie a la estructuración de las preguntas para las entrevistas. La lectura de esta matriz es posible tanto de izquierda a derecha, que va de lo general a lo específico o viceversa, de forma inductiva, es decir, de derecha a izquierda. Las categorías de análisis llevan el nombre de A y B. Las categorías que están en A corresponden a categorías generales que guían las preguntas y las categorías B se verán como subcategorías correspondientes a estas, cabe mencionar que entre todas estas categorías mencionadas siempre habrá un punto de encuentro, debido a que se relacionan entre sí. En el *Anexo 1. Guion de entrevista*, se encuentra la guía con la cual se realizaron las entrevistas.

La codificación y procesamiento de las entrevistas se llevó a cabo a través del programa Atlas.ti 8 con base en la matriz categorial, cuya elaboración parte del objeto de estudio. Se eligió Atlas.ti debido a que es una herramienta que apoya el análisis de las investigaciones cualitativas basada en la teoría fundamentada¹⁸:

ATLAS.ti es una potente herramienta de trabajo para el análisis cualitativo de grandes cantidades de datos textuales, gráficos, de audio y de video. Ofrece una serie de herramientas para llevar a cabo las tareas asociadas a cualquier enfoque sistemático de los datos [...] que no pueden analizarse de forma significativa mediante enfoques formales y estadísticos. [...] Ofrece herramientas para gestionar, extraer, comparar, explorar y recomponer piezas significativas a partir de grandes cantidades de datos de forma creativa, flexible y sistemática. (Atlas.ti, 2021, p.8)

¹⁸ No se pretende profundizar en esta teoría debido a que no es intención de la investigación, pero se menciona para contextualizar al programa tanto conceptual y teóricamente, ya que su forma de proceder no nace de la nada, no es sólo técnico, sino que existe un porqué teórico de fondo. Uno de los propósitos fundamentales de la teoría fundamentada es crear teoría, es decir producir explicaciones de lo que hay en campo. Así mismo, quienes hablan de Teoría fundamentada son Strauss y Corbin (2002), en su libro *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*.

Esto no quiere decir que el programa realice el análisis en automático, sino que brinda herramientas necesarias para trabajar con grandes cantidades de datos textuales, como comentarios, reflexiones, observaciones, entre otros, sin perder de vista la unidad de análisis y a partir de ellos realizar las operaciones correspondientes, como la fragmentación de datos a partir de categorías para dicho análisis.

Así mismo, parafraseando a Penalva et al. (2015), Atlas.ti se basa en los principios VISE estas siglas corresponden a visualización, integración, serendipidad y exploración. Para el caso de visualización las herramientas que brinda Atlas.ti, permiten observar propiedades complejas y al mismo tiempo hacer relaciones entre éstas. En integración el programa posibilita que el usuario no pierda la relación con el conjunto de sus datos mientras trabaja con alguno en específico. También, dicho programa permite encontrar datos de manera intuitiva, lo cual está relacionado con la serendipidad. Y finalmente Atlas.ti facilita la exploración del texto para encontrar relaciones.

Es necesario mencionar que, para el proceso de esta sistematización, procesamiento y análisis de los datos de la entrevista, se requiere de tres pasos, los cuales corresponden al nivel textual, conceptual y organizacional:

(...) el primero supone actividades concretas dirigidas a la reducción de datos, la fragmentación del texto y la escritura de anotaciones. El nivel conceptual tiene como objetivo construir modelos a partir de la realización de operaciones más abstractas como son la vinculación de códigos para formar redes semánticas. El nivel organizacional es el que permite la conexión entre los niveles textual y conceptual; ofrece la “infraestructura” necesaria para los otros dos. (Penalva et al., 2015, p.128)

En este sentido, las transcripciones de la entrevista corresponden al nivel textual, para el nivel conceptual se estaría trabajando con las codificaciones y relaciones entre categorías halladas, y para el

nivel organizacional en conjunto con los dos anteriores, corresponde al análisis de las categorías identificadas.

Como menciona Penalva et al. (2015) algunos principales elementos que se usan en el programa Atlas-ti son: documentos primarios, los cuales pueden ser los textos escritos, imágenes, sonidos o videos; Citas, estas corresponden a partes del texto que se consideran relevantes ya que aportan algún significado; Códigos, son los elementos fundamentales del análisis pues, capturan significado en los datos; Anotaciones o menos, esta es la expresión textual del investigador, son las reflexiones u observaciones, estas anotaciones pueden referirse a citas, códigos u otras anotaciones; y las Redes permiten visualizar un conjunto de elementos que están vinculados por algún tipo de asociación. Estos elementos se emplearán en Atlas.ti para la sistematización y procesamiento del análisis de las entrevistas de esta investigación.

A continuación, se muestra una tabla en la que se registran los perfiles de las y los estudiantes universitarios entrevistados, los cuales corresponden a estudiantes de la UNAM del Valle de México.

Tabla 1. *Perfil de estudiantes universitarios entrevistados*

No.	Sexo	Edad	Escuela/ Facultad	Carrera	Semestre
1	Masculino	23	Facultad de Filosofía y Letras.	Literatura dramática y Teatro.	1er semestre.
2	Femenino	20	FES Aragón	Arquitectura.	5to semestre.
3	Femenino	21	Facultad de Derecho.	Derecho.	9no semestre.
4	Femenino	20	FES Iztacala	Psicología.	3er semestre.
5	Femenino	24	Facultad de Química.	Ingeniería química metalúrgica.	5to semestre.

6	Femenino	21	Facultad de Derecho.	Derecho.	3er semestre.
7	Masculino	21	Facultad de Contaduría y Administración.	Contaduría.	7mo semestre.
8	Femenino	22	Facultad de Química.	Ingeniería química metalúrgica.	7mo semestre.
9	Femenino	21	Facultad de Filosofía y Letras.	Pedagogía.	5to semestre.
10	Femenino	20	FES Iztacala.	Medicina.	5to semestre.
11	Masculino.	24	FES Acatlán.	Derecho.	5to semestre.

Tabla de elaboración propia.

Las entrevistas se realizaron en octubre del 2022, al momento de la ejecución de las entrevistas a cada participante se le pidió permiso para grabar el audio de esta, para posteriormente poder realizar una transcripción en Word, las transcripciones de entrevista se encuentran en el *Anexo 2*, así las transcripciones sirven como documentos primarios con los cuales se trabajan en Atlas.ti para la respectiva codificación.

De esta forma, se muestra el siguiente punteo como vitrina metodológica de análisis que se llevó a cabo durante este proceso de sistematización, procesamiento y análisis de la información.

3.4 Vitrina metodológica de análisis

1. Se transcribieron textual y literalmente las 11 entrevistas en Word.
2. Así, se generaron 11 documentos primarios para Atlas.ti los cuales sirven como unidad de análisis.
3. La codificación se realizó con base en las categorías indicadas en la *Matriz categorial de análisis*, de esta forma se realiza una codificación deductiva.

4. Para tal codificación, las categorías de la *Matriz categorial de análisis* se ingresaron al programa en la opción de códigos libres. (Ver anexo 3)
5. A partir de la identificación de los códigos dentro de los documentos primarios, se comenzó la codificación desplegando la lista de los códigos libres ya establecidos anteriormente.
6. Durante la codificación se identificó un código in vivo¹⁹, el cual fue algoritmo.
7. Una vez hecha la codificación, se construyeron 10 redes de análisis, correspondientes a los 10 códigos. (9 códigos de la *Matriz categorial de análisis* y un código in vivo)
8. La estrategia de agrupación y el criterio para generar las redes fue a través de códigos, debido a que en las entrevistas se identificaron ideas o conceptos que se repetían y que al mismo tiempo aluden a las categorías de la *Matriz categorial de análisis*, de tal forma que se llegó a una saturación.
9. También se generó una nube de palabras, lo que pretende representar las palabras dichas con mayor frecuencia desde las voces de los jóvenes estudiantes universitarios durante las entrevistas con relación a la apropiación de los contenidos digitales educativos en TikTok.

Lo anterior, se menciona con la finalidad de hacer visibles los distintos procesos no sólo del funcionamiento del programa de Atlas.ti, sino también del propio análisis que se realiza. Estos procesos son de importancia metodológica ya que muestran la sistematización y rigurosidad de la investigación.

3.5 Análisis e interpretación: Triangulación

A continuación, se presentan diez redes obtenidas por códigos en las que se podrá observar la relación que tienen las respuestas de las y los entrevistados con las categorías que se describieron en el marco teórico. El color azul corresponde a las categorías A y B de la *Matriz categorial de análisis*, correspondiente

¹⁹ El código in vivo “consiste en nombrar el nuevo código con el texto seleccionado” (Penalva et al., 2015, p.137), es decir este código se nombró en campo de manera constante, pero no había sido considerado en la *Matriz categorial de análisis*, hasta ahora.

a: educación, educación informal, información y conocimiento, y construcción de conocimiento. El color morado se designó a las categorías A y B, en donde se encuentran: contenidos digitales educativos, cultura digital, inmediatez y además se agregó el código in vivo de algoritmo. Finalmente, para las categorías de A y B de apropiación digital y alfabetización digital, se destinó el color amarillo.

Con base en las entrevistas realizadas, los contenidos digitales educativos que visualizan los estudiantes universitarios están relacionados con sus carreras o temas de interés específicos, de esta forma ellos buscan tutoriales, tips o datos curiosos. Es por eso que a continuación, se mencionan los temas de contenidos digitales educativos que visualizan las y los estudiantes universitarios entrevistados:

Cuadro 3. *Temas de contenidos digitales educativos que visualizan las y los jóvenes estudiantes universitarios entrevistados*

Temas de contenidos digitales educativos	
<ul style="list-style-type: none"> ● Cuidado del medioambiente ● Idiomas. ● Ciencia. ● Historia. ● Arquitectos mexicanos. ● Psicología ● Derecho. ● Educación sexual. ● Medicina. ● Ortodoncia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Biología. ● Astronomía ● Temas de salud. ● Ingeniería. ● Metalurgia. ● Matemáticas. ● Cultura general. ● Tips para estudiantes. ● Técnicas de estudio. ● Laborales.

Cuadro de elaboración propia.

Es importante señalar que los temas anteriormente mencionados son de intereses personales de los estudiantes y algunos están relacionados con sus carreras. Así mismo, lo interesante aquí es la cuestión sobre por qué optan por ver este tipo de contenidos en TikTok. Si bien se pudo identificar desde sus voces que, el formato audiovisual en general ayuda a asimilar el contenido de cada uno:

Extractos de entrevistas con propósitos de analizar qué contienen los formatos de los contenidos digitales educativos que consumen las y los estudiantes universitarios.

E1M: [...] TikTok pues es como más amable por el formato que éste... que maneja [...] es un formato audiovisual pues, por lo general te ponen cómo que, o sea, suelen poner de que la imagen o que el video, o incluso ver a la persona que te lo está platicando como si fuera una conversación normal, pues hace que la información, al menos yo la reciba de manera más amena y sea más sencillo que yo retenga esa información también.

E6X: [...] se me hace como un poco más didáctico y divertido, o sea en la forma en que una pues es video, dos son imágenes y tres pues lo hacen como de forma más llamativo para que obviamente llegue a ese tipo de... de público [...] Y en TikTok pues la neta [...] entiendo mejor y están más llamativos por las imágenes y todo.

E10Y: [...] TikTok es una plataforma que se ha hecho eh... famosa últimamente [...] creo que TikTok tiene ciertos recursos pues muy buenos como, por ejemplo, no sé pantalla verde, o como eh... cierta música que ayuda que sean más llamativos los videos, más cortos y con herramientas que pues te ayudan [...] más visualmente

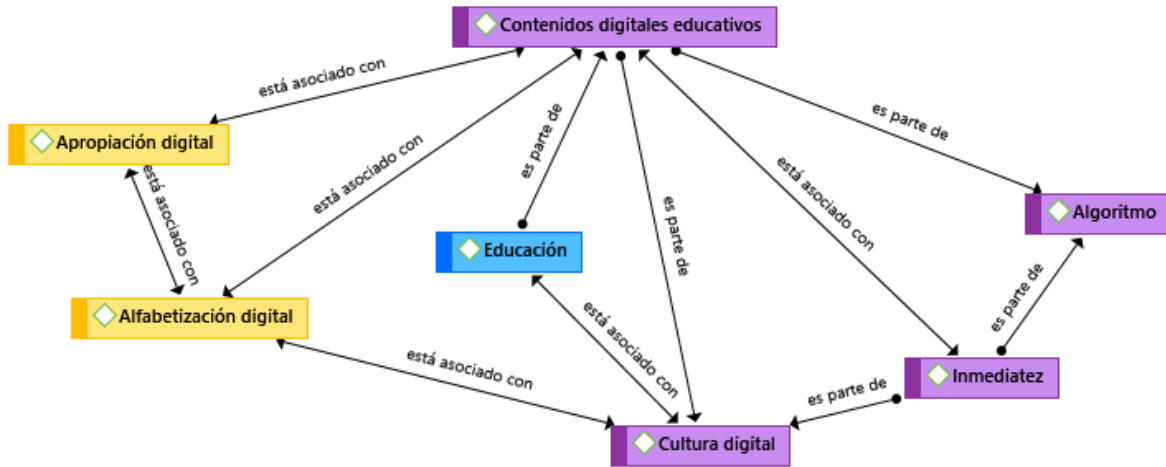
Como se observa en estos extractos de entrevista, las y los estudiantes universitarios coinciden en que TikTok tiene recursos que hacen que los contenidos digitales educativos sean atractivos, ya que el formato en que se presentan es de vital importancia para que los visualicen.

La presentación de contenidos digitales educativos en TikTok como ya se mencionaba en el marco teórico incluye imágenes, música y algunos efectos, de esta forma es amena la información presentada y de esta manera resulta fácil de asimilar. Otro aspecto que se mencionó es que, el tono de voz de quien presenta el contenido educativo influye mucho para el entendimiento y de cierta forma para “atrapar” al público y así mantener la interacción con el usuario, también el hecho de presentar los contenidos como una “conversación normal” y no usar palabras técnicas o especializadas difíciles de entender para los usuarios en general, ayuda bastante para la mejor comprensión. Aunado a esto los videos son cortos, es así que los contenidos digitales educativos presentados en TikTok les son fáciles de ver.

De esta manera, se puede entender desde la perspectiva de los usuarios de TikTok que esta plataforma tiene recursos tecnológicos que les facilita la navegación y la visualización de los contenidos digitales educativos. Es importante destacar sus voces y experiencias, puesto que son ellos quienes participan y forman parte de esa plataforma en donde la interacción es muy importante.

También es interesante que, además de la utilización de los distintos recursos que dispone la PSD, hay otros elementos que están asociados entre sí con estos contenidos digitales educativos, lo cual como se verá más adelante se relaciona con el proceso de apropiación de contenidos, tal como se muestra en la siguiente red:

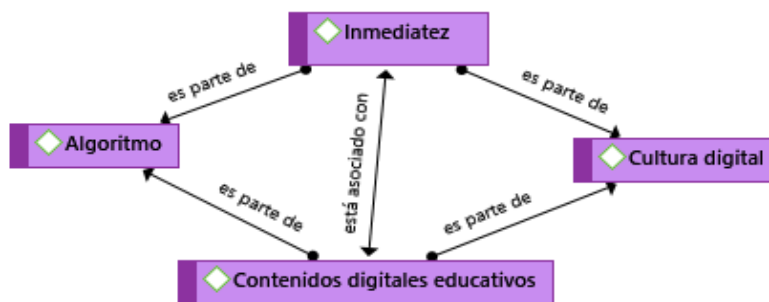
Red 1. Código de contenidos digitales educativos



Red de elaboración propia.

Con relación a esta red y la entrevistas, como parte de una de las características de estos contenidos digitales educativos que se han mencionado es que poseen una duración corta, esto responde a lo que se nombró en el marco teórico como inmediatez, es decir el ahora sin tardanza, lo pasajero y rápido, del mismo modo como lo nombra Bauman a través de su metáfora de liquidez o Byung-Chul refiriéndose a la disincronía del tiempo. Los contenidos digitales educativos se adaptan a la inmediatez pues la mayoría dura un tiempo corto, con relación a esto se muestra la red que corresponde al código de inmediatez:

Red 2. Código de inmediatez



Red de elaboración propia.

Las y los estudiantes universitarios mencionan que los primeros segundos son de vital importancia para que vean o no un contenido digital educativo, por ejemplo, los tiempos mínimos que refirieron fueron de 3-5, 5-10, 15-20 y 30 segundos. Por otro lado, un minuto sería el tiempo ideal de duración de un contenido para que se vea completo, pero sí en verdad el tema es de mucho interés, entonces es posible que se visualice el máximo de duración en la PSD que corresponde a los 3 minutos, esto es posible verlo a continuación:

Extracto de entrevista con relación al tiempo de duración de los contenidos digitales educativos:

E5C: Yo creo que entre 3-5 segundos, debe de haber ahí una parte importante en el que tú dirás, este tema me interesa, quiero verlo y quiero saber más, así dure un minuto o 30 segundos el vídeo, si los cinco primeros segundos es un tema que te interesa con eso te atrapo.

Como se observa la duración de los videos en TikTok debe ser corta, de lo contrario puede ser tedioso de ver, es por ello que prefieren ver estos contenidos en TikTok y no en otra PSD debido a el tiempo de duración y el fácil acceso que conlleva, ya que la información está sintetizada.

Extractos de entrevista con relación a la inmediatez:

E70: [...] es un poco más cómodo la modalidad de cómo se consume este tipo de contenido, son videos cortos en su mayoría, que es de fácil acceso, y que realmente no... no tienes que seguir un protocolo o formularios, pues es más fácil, de consumo rápido.

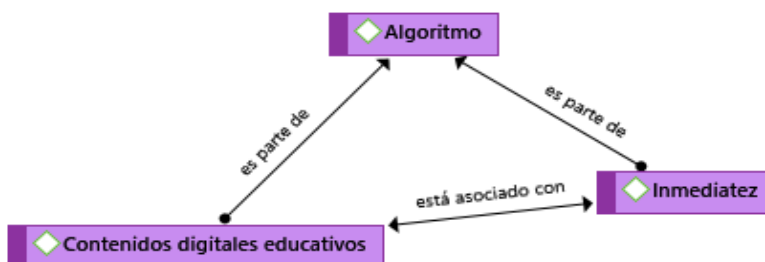
E6X: Pero la neta sí me gusta como un buen esos vídeos, aparte de que son en corto tiempo entonces no es como un vídeo de YouTube que te chutes en una hora o media hora para, que lleguen a la misma conclusión. Y en TikTok pues la neta a mí se me hace como más rápido, entiendo mejor y están más llamativos por las imágenes y todo. [...] cuando estoy haciendo tareas y todo no sé, que no conozca sobre algún tema la verdad sí me gusta ver como más TikToks , que vuelvo a repetir a meterme a YouTube y chutarme 30-40 minutos y aquí en TikTok ya me lo resume y listo.

E3C: Justamente yo creo que es por el tiempo, porque se me hace más fácil ver un TikTok que me explique todo en 60 segundos a ver no sé, ver algo en Youtube que dure a lo mejor no sé, 15 minutos o estar leyendo un libro, entonces creo que sí te ahorra mucho tiempo, te da una idea general.

Se puede observar que TikTok también puede ser una forma complementaria de conocimiento que implica un poco tiempo y brinda información a través de los contenidos digitales educativos de manera fácil, concisa y detallada.

Como se mencionaba anteriormente en el *Capítulo 2*, el ahora debe de ser inmediato y se debe evitar en lo posible el tiempo de espera y demora, por tanto, como mencionaba Bauman (2007) el conocimiento se debe ajustar y adaptar a lo instantáneo, es así que los contenidos digitales educativos se adaptan a este espacio de TikTok que conlleva el reto de inmediatez. Aunado a las características de los contenidos digitales educativos, se encuentra el algoritmo²⁰, código invivo que saltó a la luz después de las entrevistas y que está estrechamente relacionado con los contenidos digitales educativos y la inmediatez, cómo es posible observar:

Red 3. Código de algoritmo



Red de elaboración propia.

²⁰ Estos algoritmos o robots [...] son parámetros con los que Facebook, Youtube, Twitter, Instagram y Tik Tok califican el contenido que compartimos y deciden cuántas personas verán lo que publicamos. (Guzmán, 2021, párr 3.)

Los algoritmos hacen que los contenidos que ven los jóvenes universitarios sean personalizados, como ya se mencionaba en el apartado *2.4 del capítulo 2*, el algoritmo “es un conjunto de normas de programación automatizadas por las plataformas para remitir el contenido deseado según el comportamiento del usuario” (Milan, 2015, como se citó en Torres-Toukoumidis y De-Santis, 2021, p.8) tiene que ver con los intereses del usuario, el tiempo transcurrido entre cada video, los hashtags que buscan, usos de sonidos de tendencia global, entre otras cuestiones, lo que hace que TikTok les sugiera a los jóvenes ver determinado tipo de videos en su inicio.

Extractos de entrevista con relación al algoritmo:

E1M: [...] vídeos de la educación de gente enseñando idiomas en específico inglés, que es como lo que aparece en mi algoritmo

K: ¿Consideras que existen contenidos educativos digitales en TikTok?

E3C: Sí, eh bueno por lo menos el contenido que más consumo es enfocado en cosas... no sé si educativas realmente, pero siempre aprendo algo nuevo. Creo que depende del algoritmo, mmm no sé, psicología me aparece mucho y ciencias.

E6X: Pues por ejemplo he encontrado bueno... ya ves que es como el algoritmo de TikTok, he encontrado muchos vídeos informativos por ejemplo sobre mi carrera. [...] me llama la atención derecho penal, entonces también como que el algoritmo arroja pues casos así, ¿no? o sea, casos penales, por ejemplo.

Estos extractos de entrevista dejan ver que, el tipo de contenidos que buscan las y los jóvenes universitarios tienen relación con lo educativo, les es más fácil buscar información en TikTok de manera sencilla, rápida y concisa. Por ende, la plataforma a cada uno les ofrece contenidos digitales educativos con relación al algoritmo que poseen. ¿Cómo saber que el contenido que los jóvenes visualizan es experto o válido?, como se abordó en el *capítulo 2* y como se verá más adelante en esta triangulación, la alfabetización digital juega un papel clave ante esta cuestión.

Volviendo a estos contenidos digitales educativos con base en la *Red 1. Código de contenidos digitales educativos* y en relación con el marco teórico, los contenidos digitales educativos forman parte

de la cultura digital actual, que como lo decía Ricaurte (2018) lo digital se asocia con el cambio cultural profundo en cuanto a las interacciones, conocimientos y aprendizajes, entre otras cuestiones. Por lo mismo es posible decir que lo digital constituye lo cotidiano, existen prácticas culturales, saberes digitales y una interacción colectiva y constante en TikTok, en donde las y los jóvenes estudiantes son partícipes de ello al ser usuarios, esto es visible a partir de las siguientes aseveraciones que mencionan las y los estudiantes:

Extractos de entrevistas con relación a la cultura digital:

E4I: [...] en otras plataformas por ejemplo, Facebook o Instagram y que me salen así como de cómo los reels, y estos eran TikTok, y entonces yo decía a lo mejor como que asociamos TikTok con que con pues no... no puede aportar como algo funcionar entre comillas, porque es como entretenimiento, pero ya al encontrarme con esos vídeos y bueno e ingresar a la plataforma me doy cuenta que es tan diverso y que hay un material que realmente vale la pena de seguir, que aporta mucho incluso para lo educativo.

E5C: [...] de repente a lo mejor eh... tienes un rato de aburrimiento, te vas a la plataforma y estás deslizando y de repente te aparece, es como más eh... cómo decirlo, más fácil para el cerebro estarlo procesando, que a lo mejor decir y agarrar me voy a poner a ver un video totalmente de este tema o me voy a poner a leer un libro

E10Y: [...] siento que TikTok tiene [...] muchos conocimientos, no solo de la carrera sino de cultura general y hay muchas cosas que los libros, por ejemplo, que no están tan actualizados, pues encuentras otras personas de otras partes, incluso encuentras información de otro idioma, encuentras no sé, datos de por ejemplo de la sociedad, de alguna otra parte que no es exactamente tu ubicación, entonces esos conocimientos son los que me han servido.

En esta cultura digital es posible observar la navegación de contenidos digitales (el zapeo o deslizamiento de pantallas)²¹ en las PSD como algo cotidiano, de esta manera algunas otras plataformas como Facebook a través de los Reels²² aluden a la plataforma de TikTok. Así, una vez dentro de la PSD se encuentra un mundo de información, (para propósitos de esta investigación el interés tiene que ver con

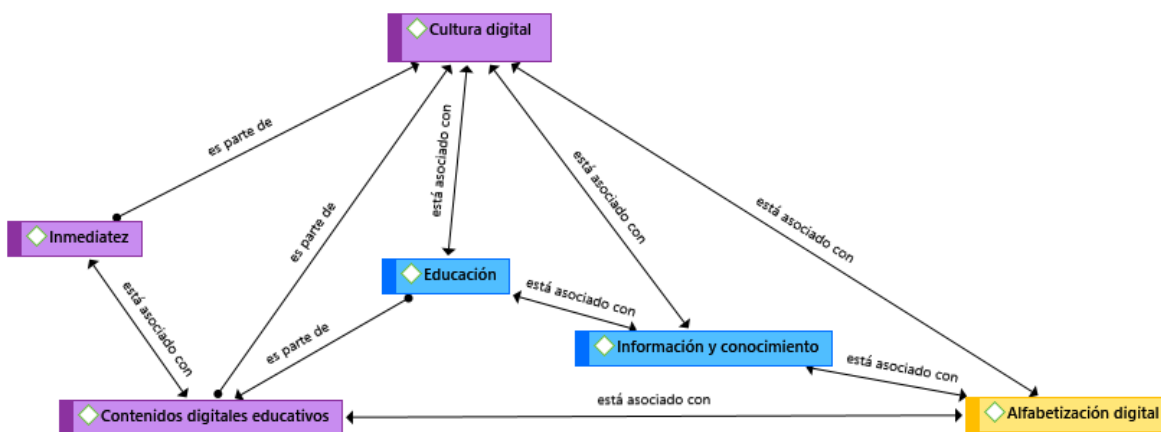
²¹ Fue abordado en el Capítulo 2.

²² "Reels es una nueva forma de crear videos cortos y entretenidos, llegar a nuevos públicos y ser parte de momentos culturales en Facebook." (Meta, 2022)

los contenidos digitales educativos), los contenidos que aparecen pueden ser o no visualizados por los jóvenes quienes realizan esta navegación en la plataforma.

Mencionan que prefieren ver un contenido en TikTok a comparación de un video largo con respecto al tema que en ese momento hallaron, pues como se explicó anteriormente, los contenidos digitales educativos son atractivos por el formato y el corto tiempo que manejan, además otra cuestión importante es que consideran que estos contenidos son actualizados ya que su creación ha sido reciente, además de que la información encontrada es enriquecida por más usuarios no sólo locales, sino que se pueden encontrar en cualquier parte del mundo, haciendo así una interacción masiva. Por tanto, brinda una construcción colectiva de saberes digitales dentro de esa cultura digital. Con relación a esto se muestra la cuarta red sobre cultura digital:

Red 4. Código de cultura digital

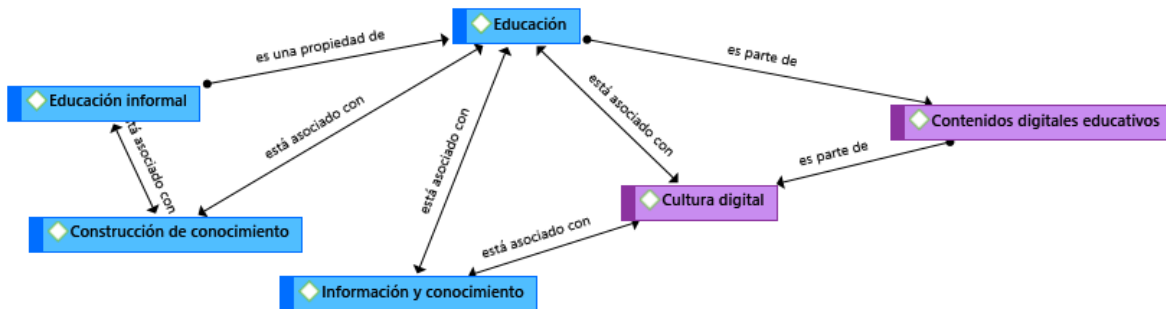


Red de elaboración propia.

Es posible visualizar que los contenidos digitales educativos y la cultura digital tienen una estrecha relación, pero también la educación forma parte indispensable de ese vínculo, debido a que conforma parte de actividades y procesos diarios dentro de esta cultura, permite la orientación o la transmisión de conocimientos Diker (2016) así como su aprovechamiento. Además, dentro de la cultura digital ha habido una adaptación y reestructuración, pues se han empleado las TIC para brindar un beneficio en educación

tanto en aspecto social como cultural, como se mencionó anteriormente en el marco teórico. A continuación, se muestra la red que corresponde a educación:

Red 5. Código de educación



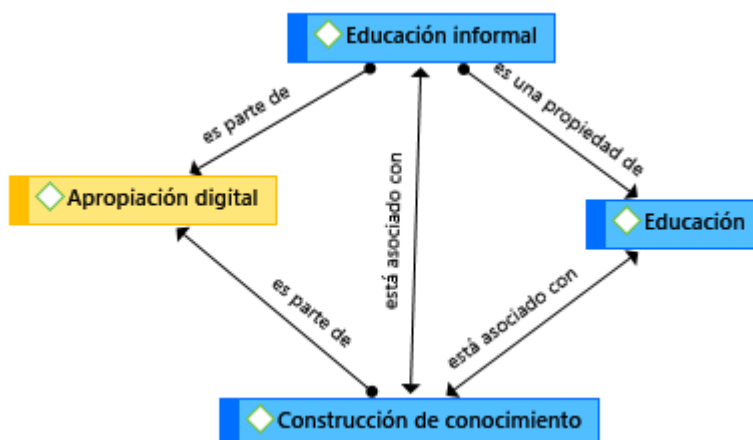
Red de elaboración propia.

Con relación a esta red y las entrevistas, las y los estudiantes mencionaron que dentro de TikTok existen contenidos que pueden ser de carácter educativo o formativo, los cuales como se ha ido mencionado corresponden a los contenidos digitales educativos. Estos contenidos educativos les orientan y les ayudan a repasar ciertos temas, en tanto que buscan y exploran contenidos que se relacionan con sus carreras, encontrando así información y conocimientos que a criterio de ellos les es de utilidad.

Así mismo, se puede decir que este tipo de contenidos están relacionados a la educación informal²³, en donde se puede ir construyendo conocimientos a partir de la experiencia diaria y de recursos educativos de su entorno como lo son estos contenidos digitales educativos en TikTok. Es así que a continuación se muestran dos redes más que corresponden a educación informal y construcción de conocimientos, que como se puede observar estas dos categorías están estrechamente relacionadas.

²³ Abordada en el punto 2.1 del capítulo 2.

Red 6. Código de educación informal



Red de elaboración propia.

Es posible que la educación, en específico la educación informal se produzca también en el medio digital, ya que como se observa a continuación en la PSD de TikTok existen contenidos educativos digitales que cuentan como alternativas de aprendizaje fuera de lo escolar, que resultan provechosos y orientan, por lo que es posible que exista una construcción de conocimiento, en esta construcción interviene la interacción que cada usuario lleva a cabo en TikTok, la forma en que buscan y visualizan contenidos, así el cómo evalúan la información disponible para decidir si es un conocimiento útil o no:

Extractos de entrevista con relación a la educación informal y construcción de conocimiento.

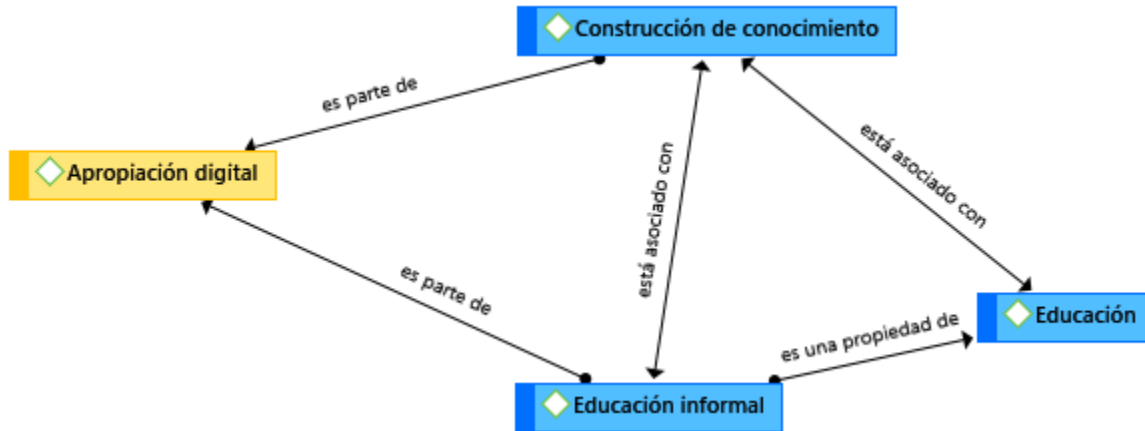
E1M: [...] a mí me ayuda luego a repasar, me aparece alguien que te dice te voy a decir una serie de palabras en inglés y tú tienes que decirme cuál es la traducción entonces pues, puede ser algo tan sencillo como que te digan perro y te dan tu espacio para que digas *dog*, que hagas los dúos y todo eso, hasta palabras ya estén más elaboradas.

E4I: [...] de pronto llega a ser como más enriquecedor, como algo que comenzó con una curiosidad que a lo mejor TikTok despierta, justo por... por esa como sí, sí como la curiosidad por un video, pero finalmente sirvió para educar, porque por toda la investigación que por lo menos en mi este... logré, logró despertar.

E11J: Más que nada he ampliado mi conocimiento sobre ciertos temas, he aprendido cosas que no sabía anteriormente.

E10Y: [...] los cuestionarios que utilizó para reforzar el conocimiento...

Red 7. Código de construcción de conocimiento



Red de elaboración propia.

A partir de las entrevistas, es posible notar que los videos sobre contenidos digitales educativos contienen expectativa por parte de las y los jóvenes usuarios estudiantes ya que despiertan la curiosidad y por ende la intención de conocer más acerca de los temas presentados, y esto les puede servir para generar conocimiento, así mismo trayendo a colación la perspectiva constructivista abordada en el marco teórico y en relación con las entrevistas, la construcción de conocimientos es una experiencia compartida dentro de la PSD de TikTok.

Además de la construcción de conocimiento que posibilitan los contenidos digitales educativos mediante esta educación informal, habría que preguntar ¿qué tipo de información y conocimientos encuentran en estos contenidos? La información que ellos encuentran es muy variada, recordemos que información y conocimiento no es lo mismo, por un lado, información son los cúmulos de datos disponibles y conocimiento corresponde a esta información comprendida, por ende, dentro de la información que han encontrado interesante les han sido útiles los conocimientos como tips académicos, laborales o datos de cultura general, como se puede observar a continuación:

Extractos de entrevista con relación a información y conocimiento:

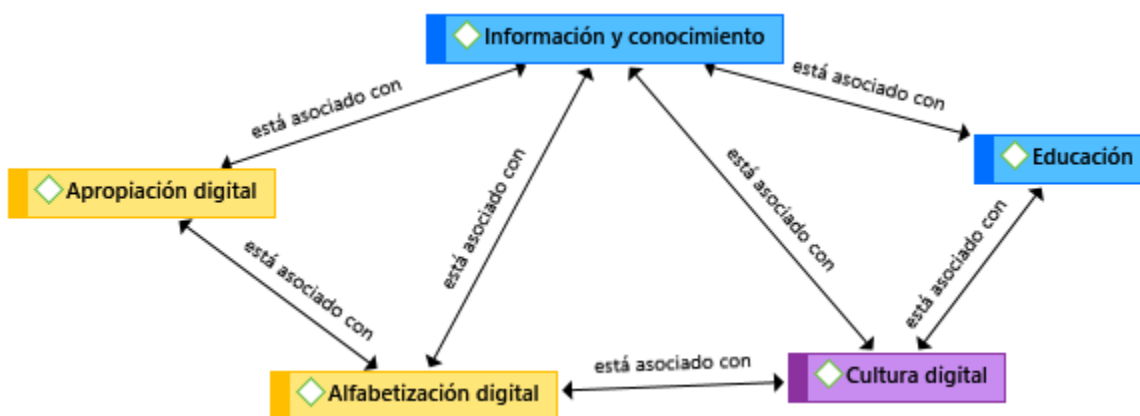
E1M: [...] he encontrado varios vídeos de, por ejemplo: tips para estudiantes si estás estudiando diseño puedes usar estas plataformas, o cómo obtener estas plataformas sin que te cueste mucho dinero, porque por lo general son plataformas caras, entonces por ejemplo si eres estudiante tienes estos beneficios o estas facilidades, porque por lo general en la escuela son cosas que no te dicen. O por ejemplo, luego ya hablando de a nivel laboral este... me han salido bastantes vídeos sobre pues, tips o ayuda para esto de trabajar desde casa, es como que algo qué se fomentó y a mucha gente se le hizo cómodo ahorita después de la pandemia y todo esto, entonces como para que te den tips de cómo darte cuenta si la vacante es falsa o no, más o menos qué cursos puedes tomar para complementar tu currículum y sea más fácil que consigas trabajo

E4I: [...] no es como tardado el enterarte de... de datos que después pueden ser muy útiles en la vida en general. [...] cómo que rescata la información en palabras clave, conocimientos clave. [...] puedo conocer de manera libre y sin prejuicios, por así decirlo.

La información presentada en TikTok para las y los jóvenes estudiantes se muestra de manera libre y rápida, es posible observar que parte del encanto de esta plataforma tiene que ver con que los contenidos presentados destacan los puntos clave o la información más relevante de manera concisa y rápida. Otro dato interesante es que la información que encuentran para ellos puede llegar a ser un conocimiento²⁴ compartido, pues hallan experiencias de tiktokers que realizan los contenidos en donde comparten datos y tips que pueden llegar a ser útiles, de esta forma podemos seguir hablando de una interacción que existe en la PSD, así como una construcción colectiva y construcción de conocimiento. A continuación, se muestra la red de información y conocimiento.

²⁴ Retomando el capítulo 1, el punto 1.2, es necesario recordar que información y conocimiento no son lo mismo la información por un lado es un conjunto de datos con un significado, que al ser organizados pueden ser comunicados, así al hacer uso de esta información de manera razonada y compartida se vuelve conocimiento. De esta forma es posible decir que información y conocimiento van de la mano, pero la información precede al conocimiento.

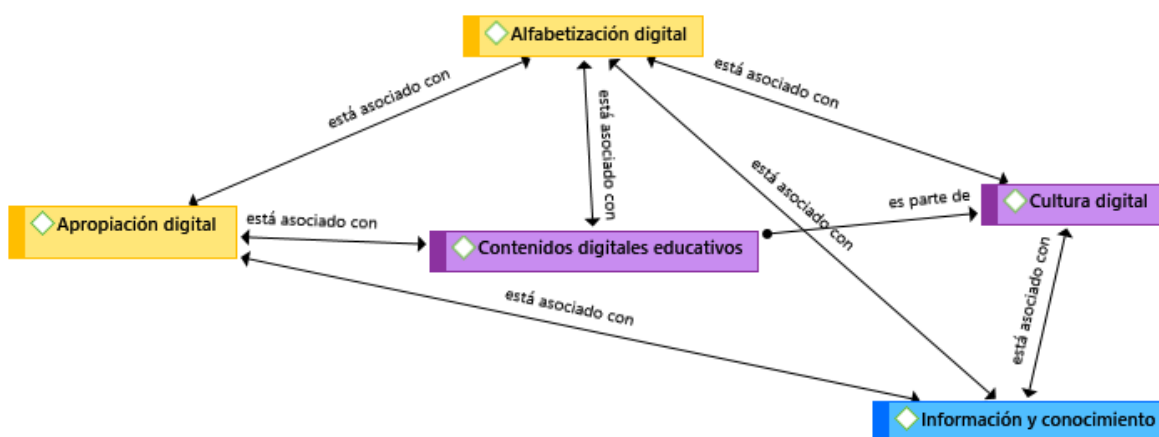
Red 8. Código de información y conocimiento



Red de elaboración propia.

Con relación a la información y conocimiento que se encuentra dentro de los contenidos digitales educativos está la alfabetización digital, la cual como ya se mencionaba con Garcia (2017) implica las capacidades y competencias que se deben poseer para realizar tareas en un ambiente digital, como el acceder, entender y evaluar la información presentada.

Red 9. Código de alfabetización digital



Red de elaboración propia.

En este sentido, las y los jóvenes estudiantes universitarios entrevistados coincidieron en que verifican la información que visualizan en TikTok a través de Internet o también contrastan la información

con lo visto en su carrera, autores de libros o las experiencias de sus clases a partir de conocimientos con sus docentes, así mismo procuran que lo que ven tenga fuentes de dónde sacaron la información.

También procuran que los temas sean presentados con cierta seriedad, pero no con tanta rigidez, que los perfiles que presentan los contenidos se dediquen al área que están explicando y que la información sea actualizada. Es así como verifican la información, la valoran y evalúan. Pues TikTok al ser una plataforma sociodigital libre, cualquiera puede subir o manipular información por lo que las *fake news* o *deep fake* pueden ser concurrentes, como lo menciona Guzmán (2021), sin embargo, a partir de esta investigación se observa que los jóvenes estudiantes universitarios realizan una evaluación de esta información para saber si es confiable o no, esto a partir de las herramientas que han adquirido mediante la alfabetización digital.

Extractos de entrevista relacionados con alfabetización digital:

E4I: [...] lo que yo suelo hacer es como contrastar, nunca me quedo como de que solo el video y ya, sino en general como que empiezo a indagar en la cuenta por así decirlo, como... como explorar justo con los demás contenidos que tiene la cuenta, a contrastar con artículos de internet o con lo que me pueda aportar mi escuela, o los que yo he conocido antes, entonces este... no solamente es como TikTok y ya, no, o sea TikTok me lo confirmo y ahí yo me quedo, sino es como comparar o reforzar con otro tipo de conocimientos...

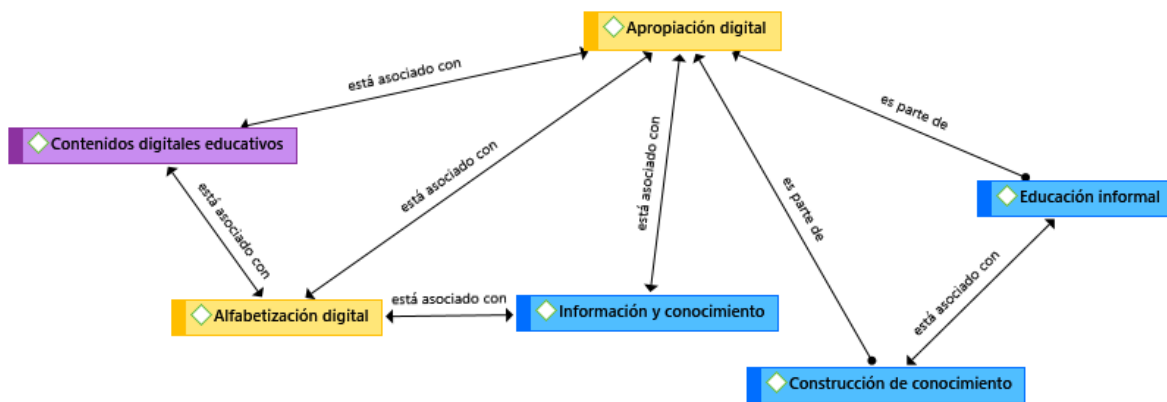
E7O: [...] bueno de primera mano veo como que hay algún hilo con la formación en el cual eh... aparece en su descripción de sus perfiles [...] Y otra es que realmente, por ejemplo, tenga relación con lo que académicamente he aprendido, ya sea autores de libros o documentales, o de docentes académicos que... pues hayan mencionado y si tengo una duda o todavía no puedo corroborar la información pues, si llego a consultar artículos de internet, pero propios de instituciones académicas.

E10Y: [...] Muchos de estos videos, por ejemplo, pues ponen capturas de libros o ponen bibliografías, o estudios, o imágenes de algún libro que a lo mejor alguna vez vi en algún libro que yo también tengo, entonces a muchas de esas cuentas yo me meto a ver sus otros videos y me doy cuenta que hacen videos de eh... pues que tienen buenas fuentes o incluso también, algo que me ayuda a saber que es una buena cuenta, es que le dan como una secuencia, o sea, en un inicio hablan sobre una parte del cuerpo y en el siguiente vídeo hablan de lo mismo, entonces eso como que me ayuda a hilar, el aprendizaje que... que encuentro.

Favorablemente con lo visto en las respuestas desde las voces de las y los estudiantes universitarios durante las entrevistas, ellos verifican la información y la analizan, lo interesante aquí, es el destacar que no solo se quedan con el contenido digital educativo visto en TikTok, sino que indagan más allá de la plataforma.

Si a partir de la información verificada, los contenidos digitales educativos los consideran útiles, es que ellos pueden irse apropiando de este tipo de información y conocimientos, a continuación, se presenta la red final de apropiación digital:

Red 10. Código de apropiación digital



Red de elaboración propia.

Como se puede notar en esta red y en conjunto con lo abordado anteriormente, la apropiación digital se puede ver como el núcleo que arropa a las demás categorías con las que se ha venido trabajando. Crovi (2020) menciona que la apropiación es una transformación cultural en donde las interacciones que existen son fundamentales para ir construyendo conocimiento, así mismo tiene relación con el uso que se le da, el cómo y para qué.

Así la apropiación digital conlleva las interacciones que se dan en el actuar diario de la cultura digital, en este caso las interacciones a través de la plataforma sociodigital de TikTok, así como la información y contenido que se consume, y las habilidades, conocimientos y aprendizajes que se van adoptando. En este sentido, las y los entrevistados han manifestado que la apropiación digital que realizan

acerca de estos contenidos digitales educativos tiene relación con temas relacionados a su carrera, laborales o temas de intereses personales.

En este sentido, los entrevistados han manifestado que la apropiación digital que realizan acerca de estos contenidos digitales educativos tiene relación con temas relacionados a su carrera, laborales o temas de intereses personales.

De modo que, los contenidos digitales educativos presentes en TikTok poseen información y conocimiento que, al ser entendido, analizado y evaluado por las y los jóvenes estudiantes universitarios, desde la alfabetización digital con criterios de búsqueda de información, son apropiados por las y los jóvenes. A propósito de esta explicación, se muestran los siguientes extractos de entrevista, en donde es posible percibir la manera en que han apropiado los contenidos digitales educativos que las y los jóvenes visualizan en TikTok.

Extractos de entrevista con relación a apropiación digital:

E2J: Por ejemplo, si es de arquitectura, lo aplico para inspirarme si me dejan alguna tarea que tenga que ver con el diseño y cuándo son como datos curiosos pues en alguna conversación así.

E10Y: Pues yo algo que busco y me ha servido mucho, son eh... los videos pequeños, me gustan mucho los videos que por ejemplo son de cuestionarios, eh... porque muchas veces incluso luego apoyan mi carrera, si en algún punto estoy viendo un tema, muchas veces en TikTok me sale un cuestionario de un tema, sobre la anatomía de alguna parte, entonces hacen preguntas y yo me doy cuenta de ah... pues esta cosa no la sé o desconozco este dato, entonces me alienta como a darme cuenta de qué es lo que sí sé y lo que no sé, entonces eh... eso que eh o sea, a mí me gusta buscar ese tipo de videos porque me ayudan a confirmar mi conocimiento.

E4I: [...] puede llegar a servir para reforzar de pronto, para reforzar como de qué ah... eso ya se me había olvidado ¿no?, pero si este... pueden llegar a representar como ese apoyo para recordar ciertos temas

E7O: Sí pues principalmente la parte de la ética y el sentir personal, este bueno, con relación a mi carrera que es contaduría, pues esta parte de no dejarte influenciar por terceros, de crear un juicio y una ética profesional fuerte y pues ser un buen profesionista.

K: ¿Has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral con estos contenidos?

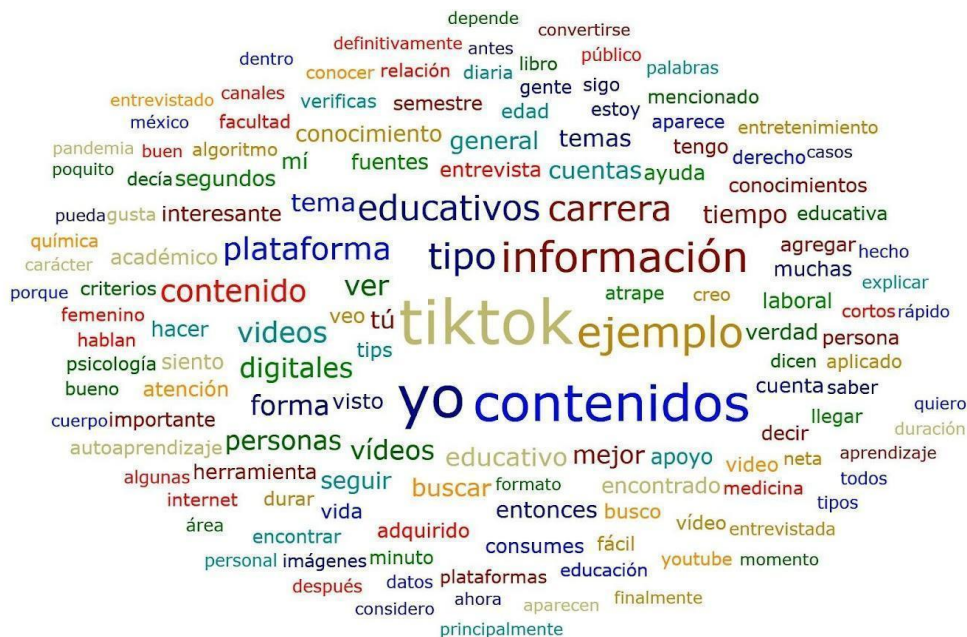
E70: Si he encontrado mucho apoyo, [...] porque, bueno pues, porque depende de cada quien, qué tipo de aspectos busque de la plataforma, mental o emocional, pero normalmente los videos que yo busco son para como esta seguridad propia que me pueda ayudar a manejarme como con clientes o con el ámbito laboral.

Es posible observar que, la apropiación que realizan las y los jóvenes de los contenidos digitales educativos les es de utilidad como inspiración o modelo para realizar proyectos con respecto a sus carreras, o como reforzamiento, repaso y confirmación de conocimientos, a partir de cuestionarios o videos explicativos de determinados temas. Además, el contexto de interacción y colaboración entre usuarios que impera en TikTok, posibilita que existan experiencias compartidas académicas, laborales o personales que también les son convenientes a los jóvenes y las apropian.

Reiterando, la apropiación digital que realizan las y los jóvenes estudiantes universitarios de los contenidos digitales educativos está relacionada con los temas de sus carreras, temas laborales y de intereses personales. Así, el formato de los videos cortos de TikTok favorece que los contenidos expuestos sean atractivos de ver, estos sirven como guía o como apoyo de ciertos temas que a su vez se vuelven en información y conocimientos importantes que los jóvenes universitarios apropian.

En referencia a lo anterior, se muestra una nube de palabras para reforzar de manera visual la apropiación digital, ya que contiene las palabras con mayor relevancia desde las voces de las y los jóvenes estudiantes universitarios en las entrevistas, en relación con la apropiación de los contenidos digitales educativos.

Ilustración 1. Nube de palabras



Nube de palabras de elaboración propia.

Es posible observar que, “TikTok” fue un término muy recurrente en las entrevistas, ya que claro, los contenidos digitales educativos corresponden a esta plataforma, así mismo el pronombre “yo” fue muy frecuente esto se puede aludir a que los mismos jóvenes hablaban de sí mismos para compartir sus experiencias. Las palabras “contenidos”, “información”, “ejemplo”, “educativos” y “carrera”, de la misma forma aparecieron con mayor constancia, seguidas de “tiempo”, “conocimiento”, fuentes” y “apoyo”, las cuales han hecho presencia a lo largo de la investigación, pues como se observa son recurrentes e importantes.

La nube de palabras permitió hacer visible el sentir y pensar de las y los entrevistados, con respecto a lo anteriormente analizado, las y los jóvenes estudiantes universitarios por medio de una selección de contenidos digitales educativos mediante lo que posibilita la alfabetización digital, evalúan la información y conocimientos que estos les proporcionan, llevando así una construcción de conocimientos lo cual está relacionado con la educación informal, ya que existe un aprendizaje continuo,

las y los jóvenes estudiantes universitarios apropian los contenidos digitales educativos en TikTok para hacer uso de ellos y relacionarlos con sus carreras, aspectos laborales o personales. De esta manera, las redes anteriormente analizadas y la nube de palabras permiten llegar a los hallazgos obtenidos.

Hallazgos

Para ir cerrando esta investigación, se presentan los hallazgos obtenidos, así como aproximaciones que abordan el cómo las y los jóvenes estudiantes universitarios de la UNAM en el Valle de México apropian los contenidos digitales educativos de la plataforma sociodigital de TikTok.

Tanto el supuesto como los objetivos planteados desde un inicio implicaron una serie de decisiones metodológicas y analíticas que contribuyeron no solo en su comprobación, sino en la consecución de una serie de hallazgos que se presentan a continuación. Estos hallazgos se presentan organizados en función de las categorías de análisis establecidas para esta investigación, de manera que, los hallazgos están relacionados con: contenidos digitales educativos, inmediatez, algoritmo, educación y educación informal, construcción de conocimiento, alfabetización digital y apropiación digital, en torno a la cultura digital dentro de una sociedad de la información y el conocimiento.

Para comenzar, es importante recordar que los contenidos digitales educativos son la información presentada en la web a través de diversos formatos, estos contenidos pueden ser provechosos para los usuarios ya que implican una complementación a los aprendizajes como lo mencionan Villegas y Castañeda (2020) y Moya (2013). En este marco, uno de los primeros hallazgos a los que llevó la investigación fue que los contenidos digitales educativos en TikTok tienen un formato accesible puesto que conllevan música, imágenes y algunos otros efectos visuales o de sonido, también poseen una narrativa asequible y un mensaje claro, agregado a esto, en los contenidos se presenta la información de una manera sintetizada, por ejemplo a través de elementos clave, lo que hace que sea accesible de visualizar, además la duración de estos contenidos es corta.

Cuando se habla de TikTok inevitablemente se piensa en videos cortos, por lo que conlleva relación con la inmediatez²⁵, a partir de las entrevistas se identificó que los primeros segundos (que van de los 3 a 30 seg) son decisivos para visualizar completo o no el contenido digital educativo de TikTok, de lo contrario se continúa navegando en la PSD a través del deslizamiento de pantalla haciendo alusión al zapeo.

Conforme a los resultados obtenidos, fue posible observar que TikTok puede funcionar como un medio complementario al conocimiento a partir de los contenidos digitales educativos, lo cual se relaciona con el algoritmo de cada usuario, en esta investigación se aludió al algoritmo como un código vivo que resultó de las entrevistas, ya que fue un código nuevo que inicialmente no estaba previsto en la *matriz categorial de análisis*. Como lo menciona Torres-Toukourmidis y De-Santis (2021) el algoritmo es personalizado, además es una de las principales características de TikTok, por ende, depende del interés de cada usuario, el tiempo que visualizan cada video, los sonidos de tendencia global, los hashtags que buscan y los temas. De esta manera, TikTok muestra y sugiere infinitos contenidos que los jóvenes pueden visualizar.

Con lo anterior, las y los participantes mencionaron la importancia de buscar y/o visualizar los contenidos digitales educativos ya que contienen información relevante para sus carreras y otras áreas de conocimiento, independientemente de los contenidos de entretenimiento. Puesto que, al ser una plataforma accesible y con poca duración, resulta atractivo ver un contenido corto que proporcione información que pueda ser de utilidad en diferentes áreas de estudio y/o laborales, de esta manera, con la información presentada pueden ir adquiriendo diversos conocimientos, como se puede observar en las

²⁵ Para este término Bauman (2000) habla acerca de la liquidez como parte de la modernidad y Byung-Chul (2015) menciona la disincronía del tiempo.

redes 5-10 y en los extractos de entrevista que parten desde las voces de las y los estudiantes y por tanto desde sus experiencias.

En relación con las características de TikTok, las y los entrevistados aludieron que existe cierta preferencia en visualizar contenidos digitales educativos en esta plataforma que en otra que conlleve mayor tiempo de duración en videos, como lo es YouTube. Otro dato interesante resultado de la investigación es que TikTok en principio funciona como un enganche sobre algún contenido, de tal forma que, despierta la curiosidad o el interés, posteriormente si se opta por indagar más sobre el tema en cuestión, se transita a otra plataforma como, por ejemplo, Youtube en donde la información es más detallada. Incluso aquí se podría hablar de un aspecto transmedia²⁶.

Es importante señalar que, una de las formas en que se adapta la educación dentro de la cultura digital, término abordado por Lasen y Puentes (2016), Lago (2015) y Bacher (2016), es precisamente con estos contenidos digitales educativos y la relación que existe con la educación informal²⁷ Coombs, Prosser y Ahmed en Pastor (2001).

Por tanto, la educación informal dentro de esta lógica de la visualización de los contenidos digitales educativos en TikTok, representa una adecuación a la educación²⁸ con respecto a las necesidades que las y los jóvenes buscan a partir de sus inclinaciones, entre algunas de las características de TikTok que las y los entrevistados manifestaron interés se encuentran: el atractivo del formato de los videos y la poca duración de los contenidos con información relevante, para así conocer sobre diversos temas, ya que los contenidos digitales educativos para las y los jóvenes estudiantes les son de apoyo o guía, e incluso

²⁶ “(...) transmedia, en su expresión más básica, significa historias a través de medios. Podemos imaginarnos distintas expresiones de esa lógica. El transmedia storytelling es quizá la más investigada en este momento. Se podría hablar de [...] educación transmedia, movilización transmedia...” (Scolari, 2013, p.35). A pesar de que este aspecto no se abordó durante la investigación, se menciona ya que surge a partir de los hallazgos.

²⁷ Abordada previamente en el marco teórico.

²⁸ Diker (2016), menciona que es necesario desbordar las coordenadas escolares para comprender las formas que adopta la educación en la actualidad.

les ayudan a repasar ciertos temas, además cada uno indaga más en otras fuentes de búsqueda como libros relacionados con su carrera o páginas especializadas de búsqueda.

De esta manera, se declara a partir de los resultados obtenidos en el análisis de las entrevistas, que con la información que en un principio las y los jóvenes visualizaron, investigaron y analizaron en función de los contenidos digitales educativos de TikTok, en conjunto de la interacción que llevaron a cabo dentro de la plataforma, así como de las experiencias propias y compartidas es que se puede ir construyendo conocimiento²⁹.

Cabe destacar, la importancia de las habilidades, actitudes y saberes de la alfabetización digital George (2020), dado que esto implica una interacción en espacios digitales de manera reflexiva y crítica. Como se reveló en esta investigación con base en los hallazgos obtenidos, es posible vislumbrar que las y los jóvenes estudiantes universitarios tienen criterios de selección de información que les permiten saber si el contenido digital educativo que ellos consumen en TikTok es verídico y/o si les puede aportar.

Algunos de estos criterios mencionados por las y los jóvenes estudiantes universitarios, es si la cuenta que realiza el tiktok corresponde a algún profesional del tema, si contiene bibliografía o fuentes adicionales, es decir que tengan cierto sustento, si conlleva ética profesional, así como la seriedad con que se aborda el contenido. Además de esto, las y los jóvenes estudiantes universitarios contrastan los contenidos con otras fuentes de información, puesto que refieren que no se pueden quedar únicamente con lo visto en TikTok.

Es valioso considerar que, dentro de Internet, de la web y de las PSD se presenta un cúmulo de datos infinitos lo que implica un reto para la selección de la información presentada, así como de la

²⁹ La construcción del conocimiento es un elemento clave dentro del constructivismo ya que Bruner (1994) (Como se citó en Saavedra y Castro, 2007) mencionaba que el conocimiento es una experiencia construida con la interacción de los otros, de igual manera Crovi (2020) retoma el constructivismo a partir de Vigotsky y Leontiev para hablar de la apropiación digital en donde las interacciones son fundamentales para construir significados y conocimientos.

apropiación de los contenidos digitales educativos, sin embargo, es posible mediante el análisis de forma reflexiva de la información y los contenidos.

Ahora bien, cuando hablamos de la apropiación de contenidos digitales educativos, es menester considerar que este proceso no surge de la nada, se da sobre la base de una formación escolar, la trayectoria escolar de los jóvenes determina en buena medida su apropiación de otros contenidos, no solo los que se brindan en la escuela. De manera que, el hecho de que su trayectoria escolar la hayan llevado a cabo antes, durante y después de la pandemia, hace que las y los jóvenes cuenten con herramientas y habilidades como lo son el análisis y selección de información para poder apropiarse de contenidos digitales educativos de corto tiempo en TikTok y al mismo tiempo transiten a otras plataformas o fuentes de mayor duración y que conllevan más tiempo de atención, para nutrirse más del tema en cuestión con una reflexión crítica.

Por tanto, es importante dejar claro que lo que sucede en términos de apropiación de contenidos digitales no se encuentra desligado de otros procesos educativos, sino que, por el contrario, brinda un panorama amplio sobre el que reposa el problema de estudio aquí planteado. Además, como se ha observado la apropiación digital Crovi (2020), de los contenidos digitales educativos en TikTok consiste en un proceso complejo, que implica al mismo tiempo diversas aristas, para las cuales las categorías establecidas en esta investigación permitieron profundizar en el análisis.

En esta investigación se halló que la apropiación digital tiene que ver con los intereses personales de cada joven, así como de la carrera que estudian. El algoritmo influye en mostrar los contenidos, así como las características propias de TikTok y de los contenidos digitales educativos, de tal modo que, se anima la curiosidad de querer seguir conociendo el tema y dependiendo de las habilidades que cada uno posea en cuanto a la alfabetización digital con respecto a la búsqueda, análisis y examinación de la información, en conjunto con la interpretación personal a partir de una interacción colectiva, es que cada

joven decide qué contenido es conveniente, de ahí que lo apropien. Así teniendo en cuenta los hallazgos obtenidos, es que se transita a las conclusiones de esta investigación.

Conclusiones

Para la presente investigación el objetivo consistió en analizar cómo se da la apropiación de los contenidos digitales educativos por parte de las y los jóvenes estudiantes universitarios de la UNAM en el Valle de México usuarios de la plataforma sociodigital de TikTok durante el año de 2022, dado que la hipótesis de la cual partió esta investigación derivó en que, a través del uso de las plataformas sociodigitales las y los jóvenes estudiantes universitarios visualizan contenido digital que puede llegar a ser de carácter educativo y existir una apropiación digital de estos.

Los hallazgos obtenidos pretenden dar información para responder a la pregunta ¿cómo las y los jóvenes estudiantes universitarios de la UNAM en el Valle de México apropian los contenidos digitales educativos de la plataforma sociodigital de TikTok?, ya que se da cuenta de que las y los jóvenes estudiantes universitarios usan criterios de análisis y selección de la información para la apropiación digital. Lo cual es vital ante un contexto en el que Internet es un productor cultural como lo menciona Castells (2002), en donde nos hallamos ante una sociedad de la información y el conocimiento que conlleva una dinámica de la inmediatez en conjunto de una cultura digital.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, se manifiesta que se logró cumplir con el objetivo general, así mismo es posible decir que, los procesos y microprocesos fueron enriqueciendo por completo la tesis, y con ello se espera que se pueda contribuir a otros estudios futuros.

También, la hipótesis sobre a través del uso de las plataformas sociodigitales, las y los jóvenes estudiantes universitarios visualizan contenido digital que puede llegar a ser de carácter educativo y puede existir una apropiación de estos, en conjunto con el aparato metodológico posibilitó hacer observable el objeto de estudio para poder tener una aproximación hacia él y así realizar una comprensión e interpretación del tema, en conjunto del armazón teórico que sustentó la investigación, permitieron realizar otros hallazgos que rebasaron el supuesto del que partió el estudio.

Dentro de los aspectos positivos para esta investigación, destacan el cumplimiento de los objetivos, la realización de la *matriz categorial de análisis* a partir del marco teórico favoreció la elaboración de las preguntas para el guion de las entrevistas semiestructuradas, el uso del programa Atlas.ti ayudó en la codificación y procesamiento de entrevistas, así como en la elaboración de las redes y la nube de palabras, las y los participantes fueron accesibles al momento de la realización de las entrevistas.

Cabe aclarar, que al principio no se tenía conocimiento de cómo funcionaba la PSD de TikTok por lo que como investigadora descargué e hice uso de la plataforma para tener una mayor implicación con el objeto de interés y comprender la lógica del funcionamiento de TikTok. Así mismo, se tomé un curso³⁰ para comprender la lógica del software de Atlas.ti y poder emplearlo como una herramienta metodológica que me permitió sistematizar los datos.

Lo que no se pudo observar a detalle durante la investigación, fue el nombre exacto de las cuentas creadoras de contenidos digitales educativos que seguían y/o visualizaban los jóvenes, por lo que resultaría interesante realizar una etnografía digital para conocer más a fondo lo que ofrecen estos contenidos. Cabe mencionar que, la población de estudio mayormente fue femenina y esto se debió al tipo de muestreo empleado en la investigación que fue bola de nieve, Hernández y Carpio (2019), el cual responde a criterios no probabilísticos, se eligió este muestreo ya que permitió la aproximación hacia los participantes con determinadas características a partir de interrelaciones entre los entrevistados, sin embargo este tipo de estudios no están cerrados solo a este muestreo, por lo que existen otras posibilidades para llevar a cabo otros tipos de muestreo.

³⁰ Lugo, L. y Lugo, I. “Ya inicié mi trabajo de campo ¿y ahora qué hago?”, Tesicafé, 2022.

Es necesario considerar que el proceso de educación no es solo propio de las aulas, sino que también está presente en espacios fuera de lo escolar y espacios digitales que día con día se vuelven algo cotidiano dentro de la cultura digital, haciendo evidente la educación informal. Puesto que, dentro de la cultura, la educación siempre ha conformado una parte vital y ante una cultura digital habría que cuestionar y discutir qué prácticas digitales cotidianas llevan a cabo las nuevas generaciones, ya que de ahí surgen nuevas producciones culturales complejas.

Hay que prestar atención a lo que viene para comprender el porvenir de la educación, tanto en espacios digitales como los espacios que quedan fuera de lo digital, pero que al mismo tiempo se relacionan, ¿de qué forma se ven modificadas/atravesadas la educación formal y no formal?, ¿qué diálogos se pueden dar entre las posibilidades de las PSD, la didáctica, el currículum y la pedagogía?, las posibilidades ante estos temas son amplias y abren vetas para futuros estudios que aumenten el conocimiento en este campo o que aborden los retos que nos plantean las nuevas tecnologías.

Las ramas relacionadas a la educación dentro de la cultura digital cada vez son más numerosas, en esta ocasión se habló acerca de una plataforma sociodigital, pero se pueden realizar investigaciones con relación a otras plataformas, ya sean específicamente educativas o de igual manera sociodigitales. Así mismo, es importante prestar atención a cómo los jóvenes llevan a cabo la búsqueda de información, cómo se relaciona con la alfabetización digital y su formación escolar.

Sería interesante conocer y explorar la otra cara de la moneda, es decir, las experiencias de los creadores de contenido digital educativo en TikTok, conocer qué habilidades o qué tipo de organización se debe de llevar a cabo para realizar contenidos digitales educativos aquí o en otras plataformas. Con referencia a las generaciones más jóvenes, queda la posibilidad de realizar una replicabilidad, en función de comprender cómo es que ellos apropian estos contenidos digitales educativos y si existe algún contraste significativo, ya que las PSD forman parte activa de la cultura digital, de la educación y por tanto

de la vida diaria. Así mismo esto daría pauta a investigaciones relacionadas con la etnografía digital y la relación con la educación.

También dentro de las luces y sombras de esta investigación, retomando brevemente los hallazgos³¹ obtenidos que en conjunto configuran el proceso de apropiación de los contenidos digitales educativos en TikTok por parte de los jóvenes estudiantes universitarios, los cuales fueron:

- Los contenidos digitales educativos poseen elementos clave y una duración corta, en donde los primeros 3 a 30 segundos son decisivos para ser visualizados o no en su totalidad.
- El código invivo de “algoritmo”, es fundamental en la aparición de los contenidos digitales educativos de TikTok, ya que a partir del algoritmo los contenidos son personalizados e influye el tiempo de visualización, sonidos de tendencia mundial y los hashtags.
- Existe interés en TikTok por parte de las y los jóvenes estudiantes universitarios por el formato de los videos, ya que conllevan poca duración y además en ellos encuentran información de apoyo o guía para diversas áreas de estudio o laborales.
- Los contenidos digitales educativos en TikTok funcionan como un primer acercamiento/enganche sobre algún contenido.
- Las y los jóvenes estudiantes universitarios manifiestan que prefieren visualizar contenidos digitales educativos en TikTok que en otra plataforma como Youtube.
- TikTok se ha convertido en una herramienta de búsqueda de información, debido a que los contenidos son actuales, traspasan fronteras y son una fuente cercana para conocer experiencias.
- Además de los contenidos visualizados en TikTok las y los jóvenes estudiantes indagan en otras fuentes. Por tanto, poseen criterios de selección de información: verifican que el que habla sea

³¹ Profundizados en el apartado anterior correspondiente a hallazgos.

un profesional del tema, revisan si los contenidos tienen bibliografía o fuentes adicionales, además de que valoran la seriedad con que se aborda el contenido.

- La trayectoria escolar de las y los jóvenes, determina en buena medida la apropiación de los contenidos digitales educativos.

Se reflexiona con los últimos puntos anteriores, que la apropiación de contenidos educativos es un proceso que inicialmente se da en el ámbito escolar y previo a este proceso se encuentra la atención, la cual de igual forma está presente en lo escolar.

Ya que, la escuela ha sido el lugar en donde se transmiten conocimientos en donde se enseñan materias y se aprende algo, es decir es el lugar en que ocurren los procesos de enseñanza y aprendizaje, “En la escuela el objetivo es concentrarse en algo de cerca y en detalle, implicarse en algo, comprometerse y profundizar en ello. En otras palabras, tiene que ver con practicar y estudiar algo.” (Simons y Maschelein, 2014, p.85), así mismo “el alumno está obligado a poner atención para que el maestro esté en posibilidades de enseñarle algo; la definición de alumno en parte incluye el hecho de “poner atención”. (Trujillo, 2016, p.7)

La escuela es este espacio de suspensión, como lo mencionan Simons y Maschelein (2014). para concentrarse y poner atención en lo que se está enseñando, este poner atención parafraseando a Trujillo (2016), implica tanto una actitud de escucha y una disposición corporal como tomar apuntes, escribir, guardar silencio, este ordenamiento posibilita mirar al contenido mostrado, y propicia la apropiación de estos contenidos, al entenderlos y hacer suyos los conocimientos, para esto los estudiantes deben de concentrarse en el contenido. De igual forma, Flores (2016) menciona que poner atención conlleva concentración, selección, estabilidad, voluntad e interés. Por tanto, implica un proceso formativo y educativo que se va adquiriendo durante los años escolares en el aula, es un proceso de largo plazo.

Con relación a lo anterior, es importante decir que la escuela durante y después de la pandemia cambió, ¿qué ocurrió en el transcurso de la pandemia?, la escuela y los contenidos transitaron a lo digital en diversas maneras, empero, las instalaciones y las aulas cerraron, por tanto, el espacio físico y el proceso de poner atención en clase dentro de un aula se vieron modificados. En función de esto, la digitalidad cobró un espacio fundamental para la vida de los jóvenes.

Las juventudes aprovechan la digitalidad para diversas actividades en la cotidianidad, por ejemplo, para visualizar y difundir contenido. Dentro de este espacio digital se encuentran las plataformas sociodigitales (PSD) las cuales son de uso frecuente para los jóvenes, ya que en ellas encuentran un espacio en común, compartiendo y visualizando contenidos, ideas, experiencias, entre otros aspectos, estas PSD “A lo largo de los años han variado las modalidades y propuestas sobre las formas de compartir contenido a través de ellas, siendo cada vez más numerosas y, en algunos casos, específicas o cerradas por su contenido o comunidad asociada.” (Constante et al., 2013, p.52).

Cabe mencionar que la manera en que las juventudes visualizan contenidos digitales hoy en día es vertiginosa, por tanto, las plataformas modifican la forma de compartir contenido, siendo la inmediatez una de sus características principales, como lo es el caso de TikTok. Aunado a esto y en conjunto con el uso masivo de las tecnologías por la pandemia pareciera que se diluye la atención de los jóvenes y que se pierde la capacidad de profundizar.

Considerando que las y los jóvenes estudiantes universitarios de esta investigación tienen entre 18-24 años de edad, que han pasado por una trayectoria escolar en su mayoría presencial lo que les ha permitido llevar a cabo el proceso de atención como normalmente se venía acostumbrando antes de la pandemia. Y posterior a la pandemia han experimentado estar en ambos lados, ellos se han adaptado ante ambas situaciones, volviéndose así como una especie de “anfibia”, que por un lado conocen y poseen las herramientas y habilidades para discernir la información dentro de las aulas, dentro de lo

escolar, y por otro lado, estas herramientas no solo las usan en espacios escolarizados, sino que las trasladan a espacios digitales como las PSD, (como se vio en esta investigación referente a TikTok), para beneficio personal como lo es la apropiación de contenidos digitales educativos.

Se espera entonces que, las y los jóvenes estudiantes universitarios poseen una capacidad de atención que puede ser muy veloz e inmediata, pero que al mismo tiempo puede ser profunda en temas de su interés y que muchas veces están relacionados con temas educativos, haciendo así búsquedas complejas y profundas.

Esta reflexión sin duda también forma parte de futuros estudios para realizar, ¿qué hace la pedagogía ante un umbral de atención fugaz en los contenidos digitales educativos que visualizan las y los jóvenes? Aunado a lo anterior, la escuela “no puede omitir las dimensiones en las cuales la vida de sus integrantes está teniendo lugar, al contrario, requiere conocerlas, asumirlas y apropiarse de ellas, para lograr el cumplimiento de sus objetivos.” (Constante et al., 2013, p.65). Por ello la realización de esta investigación, como una primera aproximación.

Finalmente, es estimulante saber que las y los jóvenes estudiantes universitarios participantes no son presos de la alegoría de la caverna de Platón. A pesar de que existen contenidos de entretenimiento que pueden ser bastante cautivadores, como las sombras proyectadas en la caverna que representan las apariencias de las esencias, saben que existe algo más complejo y que es necesario tomar una postura crítica con respecto a lo que visualizan y apropian.

Referencias

- Abuín V., N. y Vinader S., R. (2011). El desarrollo de la World Wide Web en España: Una aproximación teórica desde sus orígenes hasta su transformación en un medio semántico. *Razón y Palabra*, (75). <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199518706065.pdf>
- Alaminos C., A. y Castejón C., J.L. (2006). *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*. Marfil
- Alva de la Selva, A., R. (2015). Los nuevos rostros de la desigualdad en el siglo XXI: la brecha digital. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, (223), 265-286.
- Álvarez-Gayou J., J. L., Camacho L., S. M., Maldonado M., G., Trejo G., C. Á., Olguín L., A. y Pérez J., M. (s.f.) La investigación cualitativa. *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n3/e2.html>
- Aníbal, L. (2007). Qué es la educación. *Educere*, 11(39), 595-604.
- Angeriz, E. (2019). Tecnologías digitales en la educación y la infancia. En Rivoir, A. L. y Morales, M., J. (Coords). *Tecnologías digitales: miradas críticas de la apropiación en América Latina*. (pp.87-100), CLACSO.
- Aquino C., A., (2016). *Evolución de la Web*. Universidad Católica "Nuestra Señora de la Asunción" <http://jeuazarru.com/wp-content/uploads/2016/11/Evolucion-de-la-web.pdf>
- Arias, N. (2020). Cultura digital, apropiación y educación: aportes para una didáctica transmedia. Estudio de caso. *Revista Argentina de comunicación*, 8(11), 110-141 <https://www.fadeccos.ar/revista/index.php/rac/article/view/45>
- Atlas.ti. (2021). *Guía rápida*. https://doc.atlasti.com/QuicktourWin.es.v9/ATLAS.ti_QuickTour_es_Win.v9.pdf
- Ávila D., W., D. (2013). Hacia una reflexión histórica de las TIC. *Hallazgos*, 10(19), 213-233. Bacher, S. (2016). *Navegar entre culturas. Educación, comunicación y ciudadanía digital*. Paidós.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad Líquida*. Epublibre.
- Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Gedisa.
- Bauman, Z. (2012). *Sobre la educación en un mundo líquido*. Paidós.
- Beauvoir, S. (2000). *¿Para qué la acción?*. Ediciones elaleph.com
- Bonfil B., G. (2000). Nuestro Patrimonio Cultural: Un laberinto de significados. *Sociedad Mexicana de Antropología*, XIV-XLVI, 16-39.
- Becerril-Isidro, J. et al. (2012). La web 2.0: un análisis de su impacto en lo social, político, cultural y económico. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria*, (11), 23-34.
- Burgos G., G., A., (2010). Sistema de gestión e interacción de egresados de la Facultad de Ingeniería con herramientas web 2.0. [Tesis] *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/3770/T-PUCE-3818.pdf;sequence=1>

- Byung-Chul, H. (2015). *El aroma del tiempo*. Herder.
- Calanchez U., Á. y Chávez V., K. J. (2022). Apropiación social de la tecnología: una necesidad como consecuencia de la COVID-19. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 21, 183-198. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.720>
- Calanchez U., Á. y Chávez V., K. J. (2022). Apropiación social de la tecnología: una necesidad como consecuencia de la COVID-19. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 21, 183-198. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.720>
- Caldevilla D., D. (2010). Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. *Documentación de las Ciencias de la Información*. 33, 45-68.
- Castells, M. (1994). Flujos, redes e identidades: una teoría crítica de la sociedad informacional. En Castells, M., Flecha, R., Freire, P., Giroux, H., Macedo, D. y Willis, P. *Nuevas perspectivas críticas en educación*. (pp. 13-54). Paidós.
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Siglo XXI editores.
- Castells, M. (2002). *La dimensión cultural de Internet*. Universitat Oberta de Catalunya. <https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502.html>
- Chuquihuanca Y., N., Pesantes S., S. M., Vásquez R., L. y Vargas De Olgado, E.C. (2021). Cultura digital desde el contexto universitario en tiempos de pandemia Covid-19. *Revista Venezolana de Gerencia*, 26(95), 802-817. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.95.22>
- Claes, F. (2016). *Nuevas formas de construcción de líderes de opinión: Twitter como herramienta de medición de audiencias televisivas, liderazgo cultural y predicción electoral*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid] <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38014/1/T37350.pdf>
- Constante, A., Pineda S, C. A., Godínez B., M. A., Sosa S., M., Cabrera, M. A., Pérez M., D. y Santana B., O. S. (2013). *La filosofía y las redes sociales*. Ediciones sin nombre, UNAM.
- Constante, A., Chaverry, R., Pérez M., D., Sautto, I., Uribe, P., García R., H., Álvarez H., G., Flores, I., Mújica, M. y Mora, A. (2013). *Las redes sociales, una manera de pensar el mundo*. Ediciones sin nombre, UNAM.
- Crovi D., D. (2017). Prácticas de apropiación e interacción en la cultura digital. En Lago M., S., Méndez, A. y Gendler, M. (Eds). *Teoría, debates y nuevas perspectivas sobre la apropiación de tecnologías digitales*. (pp. 25-38). Ediciones del gato Gris. <https://www.academica.org/anahi.mendez/55>
- Crovi D., D. (2020). *Para leer la apropiación digital: una transformación de las prácticas culturales*. Tintable.
- Cruz G., C. J. (2020). *La cultura digital en el aprendizaje de estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, Honduras*. [Tesis doctoral] Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- DataReportal. (2022). *Digital 2022: July global statshot report*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-july-global-statshot>

- DataReportal. (2022). *TikTok statistics and trend*. https://datareportal.com/essential-tiktok-stats?utm_source=DataReportal&utm_medium=Country_Article_Hyperlink&utm_campaign=Digital_2022&utm_term=Mexico&utm_content=Facebook_Stats_Link
- De Luna M., A. (2020). *Tiempo y cultura. La sociedad de la inmediatez*. [Trabajo de fin de grado] Universidad de Sevilla.
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M. y Varela-Ruiz M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación En Educación Médica*, 2(7), 162–167. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009
- Diker, G. (2016). Educación. *Diccionario Iberoamericano de Filosofía de la Educación*. <https://fondodeculturaeconomica.com/dife/definicion.aspx?l=E&id=54>
- DGCS. (2021). *Avanza la UNAM en el uso de TIC para aprendizaje e investigación*. https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2021_379.html#:~:text=Las%20TIC%20son%20herramientas%20de,investigaci%C3%B3n%20an%C3%A1lisis%20y%20comunicaci%C3%B3n%20asegur%C3%B3
- ENDUTIH. (2021). *Encuesta Nacional sobre disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los hogares* (ENDUTIH) 2021. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/OtrTemEcon/ENDUTIH_21.pdf
- Espinoza-Beltrán, I., Pérez-Pérez, F., Suqui-Chimbo, E., Arévalo-Sarmiento, J. y Tenesaca-Quituisaca, S. (2021). Capítulo 1. Comparativa entre TikTok e Instagram según estudios de caso. En Torres-Toukoumidis, A., De-Santis, A. y Vintimilla-León, D. (coords.) *TikTok: más allá de la hipermedialidad*. (pp.15-33). Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21071>
- Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. Morata.
- Flores S., E. B. (2016). Proceso de la atención y su implicación en el proceso de aprendizaje. *Didascalia: Didáctica y Educación*. 3, 187-200. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6650939>
- Foresto, E. (2020). Aprendizajes formales, no formales e informales. Una revisión teórica holística. *Contextos de educación*, 29 (21), 24-36. <https://www.researchgate.net/publication/344800336>
- Gallego T., S. (2011) Redes sociales y desarrollo humano. *BARATARIA Revista Castellano-Manchega de Ciencias sociales*. (12), 113-121. <https://www.redalyc.org/pdf/3221/322127622007.pdf>
- García A., S.(2017). Alfabetización Digital. *Razón y palabra*, 21(98), 66 81. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199553113006>
- George C. (2020). Alfabetización y alfabetización digital. *Transdigital*, 1(1), 2-17. <https://doi.org/10.56162/transdigital15>
- Guerrero B., M., A. (2016). La investigación cualitativa. *INNOVA*, 1(2), 1-9. <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/7> Guzmán, F. (2021). *Jóvenes*

- mexicanos ante los claroscuros de TikTok*. <https://www.gaceta.unam.mx/jovenes-mexicanos-ante-los-claroscuros-de-tiktok/>
- Guzmán, F. (2021). *¿Cómo funcionan los algoritmos de distribución de contenido en las redes sociales?*. <https://www.gaceta.unam.mx/como-funcionan-los-algoritmos-de-distribucion-de-contenido-en-las-redes-sociales/>
- Hernández Á., C.E. y Carpio N. (2019) Introducción a los tipos de muestreo. *Revista ALERTA*. 2(1), 75-79. DOI: 10.5377/alerta.v2i1.7535
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza T., C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.
- Hernández G., O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*. 37(3), 1-3.
- Himanen, P. (2001). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. <http://eprints.rclis.org>
- Ímaz, M. (2009). Historia Natural del Valle de México. *Ciencias*, (15), 15-21. <https://www.revistas.unam.mx/index.php/cns/article/view/11047>
- IFT (2020). *Revisan mexicanos redes sociales cada 10 a 30 minutos (Comunicado 110/2020) 30 de diciembre*. <http://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/revisan-mexicanos-redes-sociales-cada-10-30-minutos-comunicado-1102020-30-de-diciembre#:~:text=De%20acuerdo%20a%20los%20resultados,y%20esta%20menci%C3%B3n%20fue%20mayor>
- IFT (2021). *En pandemia, usuarios contratan mayor velocidad y aumentan tiempo de uso de internet fijo. (Comunicado 39/2021) 05 de mayo*. <http://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/en-pandemia-usuarios-contratan-mayor-velocidad-y-aumentan-tiempo-de-uso-de-internet-fijo-comunicado>
- INEGI (2022). *Comunicado de prensa núm. 350/22*. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/OtrTemEcon/ENDUTIH_21.pdf
- IFT (2022). *El IFT presenta el reporte sobre adopción, uso y satisfacción de las aplicaciones y herramientas digitales en tiempos de COVID-19 (Comunicado 003/2022) 19 de enero de 2022*. <https://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/el-ift-presenta-el-reporte-sobre-adopcion-uso-y-satisfaccion-de-las-aplicaciones-y-herramientas>
- Instituto Mexicano de la Juventud. (2017). *¿Qué es ser joven?* <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/que-es-ser-joven>
- Labra, O. (2013). Positivismo y constructivismo: un análisis para la investigación social. *RUMBOS TS*, VII(7), 12-21 <https://core.ac.uk/download/pdf/268587751.pdf>
- Lago M., S. (2015). Preludio: Cultura digital, comunicación y acción política. *Unidad Sociológica*, (2), 6-10.
- Lasén, A. y Puentes, H. (2016). *La cultura digital*. Universitat Oberta de Catalunya.

- Lázaro G., R. (2021). Capítulo 4. Entrevistas estructuradas, semiestructuradas y libres, análisis de contenido. En Tejero G., J. M., *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. (pp. 65-84) Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha.
- López-Martínez, J. Valle-Rosado L. y García-García M. (2013). Desarrollo e implementación de un bot conversacional como apoyo a los estudiantes en su proceso de titulación. *Instituto Tecnológico de la Paz*.
- Martín, R. B.. y Donolo, D. S. (2019). Aprendizajes informales. Perspectivas teóricas y relatos de aprendizajes. *IKASTORRATZA. e-Revista de Didáctica*, 23, 115-131. DOI: 10.37261/23_alea/5To
- Matamala, C. (2018). Desarrollo de alfabetización digital ¿Cuáles son las estrategias de los profesores para enseñar habilidades de información?. *Perfiles educativos*, 40(162), 68-85. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000400068&lng=es&tlng=es
- Mendoza N., L.P., Velásquez M., G.M., Llantoy A., B.E., Carrasco C., N. E., Cruz G., J.L, Arteaga S., J.D., Minchola V., A.M., (2022). Las Tics como soporte en el aprendizaje autónomo en estudiantes de nivel secundario: retos a alcanzar en la educación digital. *Ciencia Latina Revista multidisciplinar* 6 (2), 28. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1960/2815>
- Meta. (2022) *Información sobre Facebook Reels*. <https://es-la.facebook.com/business/help/581040529926114?id=376980407544978>
- Morales, S., Cabrera, M. y Rodríguez, G. (2018) Estrategias de aprendizaje informal de habilidades transmedia en adolescentes de Uruguay. *Comunicación y sociedad*, (33), 65-88. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7007>
- Montoya G., G. y Pérez R., E. (2020). *Jóvenes entre plataformas sociodigitales. Culturas digitales en México*. UNAM.
- Monzón D., E. M. (2019). *Alfabetización digital en el aula*. [Conferencia CIEV] Universidad de San Carlos de Guatemala <http://biblioteca.galileo.edu/tesario/bitstream/123456789/960/1/12.pdf>
- Moya L., M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *Revista científica de opinión y divulgación. Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*, (27), 1-15. <http://www.pangea.org/dim/revista.htm>
- Navaridas N., F. y Santiago C., R. (2012). La web 2.0 en escena. *Revista de Medios y Educación*, (41), 29-30.
- Nielsen IBOPE (2020). *Audiencias y consumo digital*. <https://www.nielsenibope.com/2020/04/27/audiencias-y-consumo-digital/>
- Nórtika (2021). *Redes sociales más usadas en 2021*. <https://nortika.mx/redes-sociales-mas-usadas/>
- Otzen, T. y Manterola C. (2017) Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1), 227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

- Pabón C., R. (2018). Apropiación social del conocimiento: una aproximación teórica y perspectivas para Colombia. *Educación y Humanismo*, 20(34), 116-139. <http://dx.doi.org/10.17081/eduhum.20.34.2629>
- Pastor H., M. I. (2001). Orígenes y evolución del concepto de educación no formal. *Revista española de Pedagogía*, LIX (220), 525-544.
- Pedagogía en Acción (Marisol Casas). (Febrero 2022). Cápsula pedagógica "La etnografía en la educación". Mtra. Martha Corenstein Zaslav. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=UI3hhwIEtm0>
- Penalva V., Alaminos C., A., Francés G., F. J. y Santacreu F., O. A. (2015). *La investigación cualitativa: técnicas de investigación y análisis con Atlas.ti*. PYDLOS Ediciones.
- Peña, F. y Otálora, N. (2018). Educación y tecnología: problemas y relaciones. *Pedagogía y Saberes*, 48, 59-70.
- Pérez, C. (2004). Primera parte: Las revoluciones tecnológicas como grandes oleadas de desarrollo sucesivas (N, Ruiz, Trad.). *Revoluciones Tecnológicas y Capital Financiero* (25-104 pp.). Siglo XIX editores.
- Pérez S., G. (2012). La Web 2.0 y la sociedad de la información. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 56 (212), 58-68. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182011000200004
- Pérez Z., R., Mercado L., P., Martínez G., M. y Mena H., E. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *Ride*, 8(16), 1-24. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00847.pdf>
- Pierre, L. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. (Beatriz Campillo, Isabel Chacón y Florentino Martorana, Trads.) Anthropos Editorial.
- Portilla C, M., Rojas Z, A. F. y Hernández A., I. (2014). Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. *Docencia, investigación, innovación*. 3(2), 86-100.
- Ramírez J., M., G., (2021). *Inmersión en redes sociodigitales: un estudio del enganchamiento dentro de plataformas sociales por parte de sus jóvenes usuarios*. [Tesis de licenciatura], UNAM https://tesiuam.dgb.unam.mx/F/?func=find-b&local_base=TES01&find_code=WRD&request=plataformas+sociodigitales&adjacent=N
- Ramos, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Av.psicol*, 23(1), 9-17. http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_1/Carlos_Ramos.pdf
- Ricaurte Q., P. (2018). Jóvenes y cultura digital: abordaje crítico desde América Latina. *Chasqui*, 132, 15-32.
- Rodríguez G., A. (2016). *El uso de las redes sociales como herramienta de marketing por parte de las universidades españolas*. [Trabajo Fin de Grado para la obtención del título de Graduada en Administración y Dirección de empresas]. Universidad Politécnica de Cartagena.

- Ros-Martin, M. (2009). Evolución de los servicios de redes sociales en internet. *El profesional de la información*, 18 (5), 552-557.
- Ruiz C., A., J., Ruiz M., C., I. y Hernandez G., B. (2021). Los grafos como herramienta de modelado en la WEB 4.0. *Revista Aristas: Investigación Básica y Aplicada* 8(16). http://revistaaristas.tij.uabc.mx/index.php/revista_aristas/article/view/96/92
- Saavedra, E. y Castro, A. (2007). La investigación cualitativa, una discusión presente. *Liberabit*, 13(13), 63-69. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100008
- Salazar A., J. (2011). Estado actual de la web 3.0 o web semántica. *Revista Digital Universitaria*, 12 (11), 3-xx-17-xx. <http://www.revista.unam.mx/vol.12/num11/art108/art108.pdf>
- Sánchez F., F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*. 13(1), 102-122 <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Sancho G., J. M., Hernández-Hernández, F. y Rivera V., P. J. (2016). Visualidades contemporáneas, ciudadanía y sabiduría digital: Afrontar las posibilidades sin eludir las tensiones. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa* 15(2), 25-37 <https://relatec.unex.es/article/view/2668>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Silverio, M. (2023). *Estadísticas de TikTok (2023)*. <https://www.primeweb.com.mx/tiktok-estadisticas#:~:text=%C2%BFCu%C3%A1nto%20usuarios%20tiene%20TikTok%20en,Datareporta l.com%2C%202022>.
- Silverio, M. (20 de julio del 2022). Estadísticas de TikTok (2022). *PrimeWeb*. <https://www.primeweb.com.mx/tiktok-estadisticas#:~:text=%C2%BFCu%C3%A1ntos%20usuarios%20tiene%20TikTok%3F,en%20julio%20de%202022>
- Simons, M. y Maschelein, J. (2014). *Defensa de la escuela. Una cuestión pública*. Miño y Dávila.
- TikTok. (2021). *TikTok lanza #AprendeEnTikTok para unir entretenimiento y aprendizaje*. <https://newsroom.tiktok.com/es-latam/aprende-en-tiktok>
- TikTok. (2022). *Centro de transparencia TikTok*. <https://www.tiktok.com/transparency/es-latam/>
- TikTok (2022) *TikTok. Nuestra misión*. <https://www.tiktok.com/about?lang=es>
- TikTok. (22 de abril de 2022). *TikTok muestra el valor educativo de la plataforma de la mano de expertos y creadores de contenido*. <https://newsroom.tiktok.com/es-es/tiktok-como-herramienta-educativa>
- TikTok. (13 de julio del 2022). *TikTok introduce una clasificación de contenido para mejorar la experiencia de los usuarios*. <https://newsroom.tiktok.com/es-latam/tiktok-introduce-una-clasificacion-de-contenido-para-mejorar-la-experiencia-de-los-usuarios>
- Tobeña, V. (2020) Pensar el futuro de la escuela desde comunidades de práctica. Claves desde TikTok. *Revista Internacional de Éticas Aplicadas*, (33), 221-233

- Torres-Toukoumidis, A. y De-Santis, A. (2021). *Introducción*. En. Torres-Toukoumidis, A., De-Santis, A. y Vintimilla-León, D. (coords.) *TikTok: más allá de la hipermedialidad*. (pp.7-14). Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21071>
- Torres V., G., A. (2008). El uso del término “redes sociales” y algunas confusiones. *BIBLIOTECOLÓGICA* 22 (45) 7-9.
- Touriñán L., J.,M. (2021). El concepto de educación: La confluencia de criterios de definición, orientación formativa temporal y actividad común como núcleo de contenido de su significado. *Revista Boletín REDIPE*, 10(6), 33-84.
- Trujillo R., B. F. (2016). La distribución de la atención en el aula en tiempos de la cultura digital: reflexiones de investigación en un bachillerato público de la Ciudad de México. *PerCursos*, 17(34), 24-54 <https://doi.org/10.5965/1984724617342016024>
- UN (s,f). *Desafíos Globales. Juventud*. <https://www.un.org/es/global-issues/youth>
- UNAM (2022). *Nuestros datos, pago por el uso de las redes sociodigitales*. https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2022_153.html
- Universidad de Guadalajara. (2019). *Creatividad y cultura digital, Manuel Castells en el Paraninfo Enrique Díaz de León*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=GNI3iBF6P7Y>
- Ureña, A. (coord.) (2011). *Las redes sociales en Internet*. ONTSI.
- Valle de frutos, S. (2011). *Cibercultura y civilización universal. Hacia un nuevo orden cultural*. (2a ed.) Erasmus ediciones.
- Villegas G., M., M. y Castañeda M., W. (2020). Contenidos digitales: aportes a la definición del concepto. *Revista KEPES*, 17(22), 257-276. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.10>
- Verne, J. (s.f.). *París en el siglo XX*. Freeditorial.
- Weber, M. (1958). *Ensayos sobre la metodología sociológica*. Amorrortu Editores.

Anexo 1. Guion de entrevista



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA**



Sánchez Castillo Karla Itzel

La entrevista está dirigida a jóvenes estudiantes universitarios de la UNAM del Valle de México de 18 a 24 años que usen la PSD de TikTok, el tema de la investigación es *Apropiación de los contenidos digitales educativos por parte de jóvenes universitarios estudiantes de la UNAM en el Valle de México de la plataforma sociodigital de TikTok.*

Introducción

Hola, ¿Cómo estás?, mi nombre es Karla Sánchez soy tesista de Pedagogía de FFyL de la UNAM, el propósito de esta entrevista es conocer acerca de cómo ocurre la apropiación de contenidos digitales educativos por parte de jóvenes universitarios usuarios de TikTok.

Tu nombre será anónimo y si gustas es posible usar algún pseudónimo. También quería comentarte si me permites grabar el audio de la entrevista.

Preguntas:

1. ¿Consideras que los contenidos digitales educativos existen en TikTok?
2. ¿Qué criterios usas para seguir o no algún canal de contenido educativo?
3. ¿Cuánto tiempo debe durar un contenido digital educativo para que te atrape?
4. ¿Por qué buscar contenidos digitales educativos en TikTok y no en otra plataforma?
5. ¿Qué tipo de contenidos educativos digitales buscas y qué esperas de ellos?
6. ¿Consideras que TikTok puede convertirse en una herramienta educativa? ¿por qué?
7. ¿Has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral? Cuéntame alguna experiencia.
8. ¿Crees que fomenta el autoaprendizaje? ¿De qué forma?
9. Después de consumir (ver) un contenido digital educativo TikTok, ¿Verificas la información en otras fuentes? Platícame cuáles / ¿qué tipo de fuentes?
10. Platícame, ¿qué tipo de conocimiento has adquirido?
11. ¿De qué manera aplicas este conocimiento en tu vida diaria y cómo?
12. Los contenidos digitales educativos que consumes, ¿de qué forma se relacionan con tu carrera?

Cierre

¿Quisieras agregar algo más? De antemano muchas gracias por tu valiosa participación. Si gustas te puedo compartir la investigación finalizada a través de tu correo electrónico.

Anexo 2. Transcripción de entrevistas

Entrevista 1.

Entrevistado: E1M		
Edad: 23 años	Sexo: Masculino	
Facultad: Facultad de Filosofía y Letras.	Carrera: Literatura Dramática y Teatro	Semestre: 1er
Entrevistadora: K		

K: ¿Consideras que existen contenidos digitales educativos dentro de TikTok, me podrías dar algunos ejemplos?

E1M: Yo sigo algunos este... algunas cuentas, la verdad no recuerdo exactamente cuáles, pero si hay tanto de noticias, he visto otras, por ejemplo, de cómo cuidar el medio ambiente y ser más eco amigables y ya, esas son como las que más sigo.

K: ¿Qué criterios usas para seguir o no esas cuentas?

E1M: Pues uno es él o la exponente, debe tener cierto carisma, cierta eh... algo que lo haga agradable a ver su contenido, eh... supongo que esto es como muy subjetivo porque pues cada quien decidirá qué le agrada de la personalidad de las personas, pero siento que ese es un punto importante para mí, además de qué o sea sí, corroborando luego la información o viendo otras fuentes u otros vídeos que me aparecen en TikTok y este y si la información pues es similar o hace clic, pues es como de que -ah ok sí, lo voy a seguir-, entonces lo voy a seguir porque da información verídica.

K: ¿En qué fuentes las verificas?

E1M: A veces, hago investigación por mi parte este eh... en internet, sí sobre todo en internet, no, no, te diría que checo el periódico, pero sí en general en internet. No checo la primera página que me aparece, pero tampoco tengo una en específico para consulta, pero sí trato de que se vea que... es una página decente.

K: ¿Cuánto tiempo consideras que debe durar un vídeo para que te atrape?

E1M: Para que me atrape, ay la verdad es que sí redujo mucho mí, mi atención durante la pandemia entonces, yo creo que sí como un minuto o dos sería lo ideal, porque luego ya lo siento muy largo y me aburre. Si es sobre un tema de que ya tenía yo interés este... previo y no me atrapo, si trato de mantenerme, porque sé que me puede servir. Pero si es de un tema digamos nuevo para mí o porque realmente no me interesa, aunque sea una cuenta que se dedica a compartir como información, o sea no sólo chismes si no información más seria, este si no me atrapa eh... como que no sé, ahí sí diría que en los primeros 15 segundos, 15-20 segundos si continúo deslizando la pantalla.

K: ¿Por qué buscar contenidos digitales educativos en TikTok y no en otra plataforma?

E1M: Eh... hablando desde mi experiencia, yo soy una persona que por ejemplo, leer le cuesta mucho trabajo concentrarse, entonces sí me aviento un documento así científico con palabras muy técnicas, muy difícilmente le voy a entender a la primera, o sea si va a ser cómo que algo que le tengo que invertir demasiado tiempo para que yo comprenda la información, este... y TikTok pues es como más amable por el formato que este que maneja que son... es como la información condensada, es lo más importante, realmente sería lo más importante de todo eso y cómo es un formato audiovisual pues, por lo general te ponen cómo que o sea, suelen poner de que la imagen o que el videíto, o incluso ver a la persona que te

lo está platicando como si fuera una conversación normal, pues hace que la información, al menos yo la reciba de manera más amena y sea más sencillo que yo retenga esa información también.

K: Entonces el formato es más atractivo, por ejemplo con los filtros que proporciona TikTok en su configuración.

E1M: Sí, porque hace la información más dinámica, este dinamismo, me ayuda.

K: ¿Qué contenidos digitales educativos buscas y qué esperas de ellos?

E1M: Este... no busco muchos, pero los que llegó a buscar suelen ser más sobre el cuidado del medio ambiente, es un tema la verdad que creo que mucha de la gente que...que lo dan... por lo general luego no toma en cuenta el contexto socioeconómico de la gente en general. Entonces lo que busco principalmente es que sea alguien que esté consciente de eso y que de tips o sugerencias de lo que puedas hacer, sin importar realmente contexto, creo que ese es un aspecto muy importante sobre todo en este tema, porque pues un ejemplo... no sé un ejemplo, comprarte tu guajolocombo en la mañana no es lo mismo que ser alguien que realmente tiene el tiempo y decir hoy este... me voy a llevar mi tupper y mi termo, a alguien que realmente sale de su casa a las 6 de la mañana, trabajando todo el día, cargando cosas no le es muy cómodo y luego le dicen o sea wey, deja de usar cosas de un solo uso, pero pues es que tal vez es la única opción que tiene esa persona. Entonces este... si me parece muy importante retomarlo más en un país como México en donde no se puede dejar a la ligera, no se puede olvidar.

K: Entonces buscas contenidos más contextualizados a nivel socioeconómico.

E1M: Si, sobre todo pues en México que es el país en el que vivo e incluso tal vez lo reduciría más a la Ciudad de México, porque todo este problema del agua con Nuevo León no es que no me importe, pero pues no me afecta tan directamente entonces, no podría estar muy al tiro con eso porque yo no vivo en Nuevo León.

K: Con base en todo lo que me has mencionado, ¿consideras que TikTok puede llegar a ser una herramienta que beneficia el aprendizaje y la educación?

E1M: La verdad es que sí, cambiando un poquito de tema por ejemplo digo, yo no lo busco tanto me aparecen por alguna razón, pero videos de la educación de gente enseñando idiomas en específico inglés, que es como lo que aparece en mi algoritmo, pero este a mí me ayuda luego a repasar, me aparece alguien que te dice te voy a decir una serie de palabras en inglés y tú tienes que decirme cuál es la traducción entonces pues, puede ser algo tan sencillo como que te digan perro y te dan tu espacio para que digas dog, que hagas los dúos y todo eso, hasta palabras ya esté más elaboradas. Yo creo que sí lo buscará, cosa que no lo he hecho, pero en caso de que lo buscara podría encontrar cuentas que me ayudaran, no sé si quiero hacer un ensayo en inglés, que me ayuden a usar como conectores más específicos, más detallados o palabras justo más este... elocuentes.

K: Entonces con este tipo de videos, ¿podrías encontrar algún apoyo académico o laboral con ese tipo de contenido?

E1M: Si, ahorita que mencionaste lo laboral, me acorde este... por ejemplo de académicos y encontrado varios videos de, por ejemplo: tips para estudiantes si estás estudiando diseño puedes usar estas plataformas, o cómo obtener estas plataformas sin que te cueste mucho dinero, porque por lo general son plataformas caras, entonces por ejemplo si eres estudiante tienes estos beneficios o estas facilidades, porque por lo general en la escuela son cosas que no te dicen. O por ejemplo, luego ya hablando de a nivel laboral este... me han salido bastantes videos sobre pues, tips o ayuda para esto de trabajar desde casa, es como que algo que se fomentó y a mucha gente se le hizo cómodo ahorita después de la pandemia y

todo esto, entonces como para que te den tips de cómo darte cuenta si la vacante es falsa o no, más o menos qué cursos puedes tomar para complementar tu currículum y sea más fácil que consigas trabajo, o tengas pues... más herramientas tú y puedas tener más tipos de trabajos o tal vez no solo un tipo, y también ver lo de tus salarios y es como que independiente, pues ver más o menos cuánto le vas a cobrar a tus clientes si vas empezando, si ya tienes más experiencia, etc.

K: Entonces, podríamos decir que TikTok en este caso eh fomenta como una red de apoyo, ¿no?, entre varios a lo mejor usuarios, que ya han pasado por ciertas experiencias académicas o laborales y pues te dan esos tips que, con base en su experiencia le sirvieron y que a ti también te pueden servir.

E1M: Aja

K: ¿TikTok fomenta el autoaprendizaje?

E1M: Creo que sí, retomando esto del formato pues la verdad es que bueno, apenas están incrementando esto de que los videos sean más largos, pero en, en general son videos cortos el promedio pues es de un minuto, entonces en este tiempo pues realmente no es como un video de YouTube de media hora y que te puede explicar paso a paso algo o un tema si tienes dudas sobre algún tema, pues es como que más más detallado y en TikTok creo que si... por ejemplo en esto de laboral pues te dicen toma en cuenta estas cosas, checa estas páginas, pero pues es como de que eso sería, como que muy pues sí, autodidacta el asunto de que consigas buenos resultados.

K: Entonces, dentro de estos contenidos de TikTok, existe una estructura en cuanto sus contenidos a pesar de ser muy cortos, pero pues ya decides tú si lo retomas. ¿qué conocimientos has adquirido con estos contenidos digitales educativos que has visualizado?

E1M: Pues, por ejemplo, cómo hacer una composta en casa, o sea no la he hecho por flojera, pero sé cómo hacerla si quisiera hacerla, no me ha dado tiempo. Creo que es lo que tengo más grabado.

K: Y en cuestión de tu carrera, ¿Crees que se relacionen los contenidos digitales educativos con lo que tu estudias?

E1M: Por ejemplo, para actuación los videos que he visto han sido más como del mundo actual en Estados Unidos entonces, tampoco es como que me ayude mucho, pero es... son como tips para hacer castings o páginas donde puedes encontrar castings o recomendaciones, se me hace más enfocado a cine y televisión, por ejemplo, es lo que he visto. Sigo una cuenta que me da recomendaciones de obras de teatro aquí en México, como pequeñas reseñas de esas obras, entonces es un poco más local y creo que me ayuda más.

K: Finalmente, con base en estos contenidos que tú has visto y en relación con tu carrera, ¿has aplicado alguno de estos conocimientos en tu vida diaria?, de ser así ¿podieras platicarme cuáles o cómo?

E1M: Pues de actuación no he aplicado muchos como mucho del mercado estadounidense, entonces pues eh... no es igual, pero digamos que sí me ha ayudado a abrir el panorama de lo que tendría que hacer en caso de a trabajar para allá o buscar trabajo en Estados Unidos, pero si he encontrado similitudes con castings de comerciales o series de aquí en México, digamos que la estructura es más o menos igual, sólo que cambiaría un poquito.

K: ¿Quisieras agregar algo más?

E1M: Por el momento, no.

Entrevista 2.

Entrevistada: E2J		
Edad: 20 años	Sexo: Femenino	
Escuela/Facultad: Fes Aragón	Carrera: Arquitectura	Semestre: 5to
Entrevistadora: K		

K: ¿Consideras que los contenidos digitales educativos existen en TikTok?

E2J: Sí, me aparecen mucho.

K: ¿Cómo qué tipos de contenidos te aparece seguido?

E2J: Más que nada los de ciencia y los de historia.

K: ¿Qué criterios usas para seguir o no estos contenidos?

E2J: Que llamen mi atención, por ejemplo, si sólo hablan y no ponen imágenes, no llaman mi atención.

K: Oh, de acuerdo, entonces ¿deben tener ciertas características para que te llamen la atención?

E2J: Creo que sí, por ejemplo, en su voz como que sean fluidos los videos y que su voz sea más llamativa.

K: Ok, ¿Cuánto tiempo debe durar un contenido digital educativo, para que te atrape?

E2J: Menos de un minuto, porque si dura mucho me aburro.

K: ¿Por qué buscar estos contenidos en TikTok y no en otra plataforma?

E2J: Mmm porque creo que es más fácil TikTok, como que es más fácil de que dure poco tiempo y de que me aparezca.

K: Cuando buscas contenidos digitales educativos en TikTok, ¿qué buscas y qué esperas de ellos?

E2J: Bueno, para empezar que sean ciertos, que su información sea verídica.

K ¿Cómo sabes si esta información es verídica o no?

E2J: Mmm, creo que si ellos mencionan sus fuentes, no que como que no dicen de donde lo sacaron, entonces si es como de que te queda la duda de ¿dónde es eso? Y creo que ya es cuando voy a buscarlo en Internet.

K: ¿Consideras que TikTok puede convertirse en una plataforma educativa?

E2J: Si, a lo mejor puede tener como en Google o Youtube una subrama educativa.

K: ¿Crees que de alguna forma fomente el autoaprendizaje?

E2J: Si, pero supongo que también tiene que ver con el algoritmo que tú buscas.

K: Claro, en ese caso ¿Cómo crees que sea tú algoritmo, se basa más a contenidos digitales o a cuestiones personales?

E2J: Creo que un poco de ambos, cosas personales y educativas.

K: ¿Has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral con estos contenidos educativos?

E2J: Mmm, para mi carrera sí. Encuentro mucho sobre arquitectos mexicanos.

K: Wow, eso es muy interesante. Entonces cuando verificas la información de estos contenidos, además de checar en internet, ¿lo contrastas con tu carrera?

E2J: Si

K: ¿Qué tipo de conocimientos has adquirido con estos contenidos?

E2J: Pues varios, como por ejemplo de los mayores arquitectos mexicanos como Luis Barragán y sus vidas y algunos chismes de ellos, y también algunos de historia y me aparece mucho contenido de la historia de la moda.

K: Eso está muy interesante, de ¿qué manera has aplicado estos tipos de conocimiento en tu vida diaria?

E2J: Por ejemplo, si es de arquitectura, lo aplico para inspirarme si me dejan alguna tarea que tenga que ver con el diseño y cuando son como datos curiosos pues en alguna conversación así.

K: Entonces existe cierta relación con los contenidos que tú has visto y tu carrera, ¿no?

E2J: Así es.

K: ¿Quisieras agregar algo más?

E2J: Creo que no.

Entrevista 3

Entrevistado: E3C		
Edad: 21 años	Sexo: Femenino	
Escuela/Facultad: Facultad de Derecho	Carrera: Derecho	Semestre: 9no
Entrevistadora: K		

K: ¿Consideras que existen contenidos educativos digitales en TikTok?

E3C: Sí, eh bueno por lo menos el contenido que más consumo es enfocado en cosas... no sé si educativas realmente, pero siempre aprendo algo nuevo. Creo que depende del algoritmo, mmm no sé, psicología me aparece mucho y ciencias.

K: ¿Qué criterios usas para seguir estos contenidos que visualizas?

E3C: Tal vez uno no muy objetivo, pero pues que vaya de acuerdo a mis ideales o a lo que me gusta.

K: ¿Cuánto tiempo debe durar inicialmente un video para que te atrape?

E3C: La verdad no más de 60 segundos, o sea yo pienso que los perfectos son los de 60 segundo o menos.

K: ¿Generalmente buscas contenido educativo en TikTok?

E3C: Por lo general sí, pero es variado.

K: ¿Por qué buscar en TikTok y no en otra plataforma?

E3C: Justamente yo creo que es por el tiempo, porque se me hace más fácil ver un TikTok que me explique todo en 60 segundos a ver no sé, ver algo en Youtube que dure a lo mejor no sé, 15 minutos o estar leyendo un libro, entonces creo que sí te ahorra mucho tiempo, te da una idea general.

K: ¿Qué tipos de contenidos educativos buscas en TikTok y qué esperas de ellos?

E3C: Yo creo que lo que más busco es temas de psicología, lo que espero de ellos pues, es eh... en los temas de psicología pues que me hagan sentir como un poco más apoyada en cuestión de en mi terapia o cosas así, recuerdo que busco de ciencia, pero la verdad no es cómo que me vaya con eso siempre, incluso algunos me aburren y es como de ah...hacia arriba, y también llego a buscar de mi carrera, pero la verdad siento que los videos de cosas enfocadas a mi carrera son como muy básicos, no me aportan tanto como me gustaría .

K: Con lo que me has mencionado, ¿consideras que TikTok puede ser una plataforma que posibilite lo educativo y que fomente el autoaprendizaje?

E3C: Si en el sentido de que tal vez te enseña cosas nuevas, cosas que talvez no sabias, pero definitivamente no creo que sea como una fuente eh... no sé segura, creo que si realmente te quieres informar no te puedes quedar únicamente con el contenido de TikTok.

K: Cuando consumes este tipo de contenido, ¿cómo verificas la información?

E3C: Si te soy honesta no la verifico (risas), pero o sea si lo utilizo como para no sé, una investigación o una exposición o algo así, pues si leo más fuentes de libros y de más, pero pues me ha pasado mucho que sigo como canales como de noticias, y no sé algo así como las cinco noticias del día, y este lo veo y todo, pero no es como que me enfoque a leer noticias como para ver si es verídico o no.

K: Con los contenidos educativo que visualizas, ¿has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral?

E3C: Bueno, académico respecto a mi carrera pues he encontrado cosas básicas, eh... y pues temas como para una exposición, temas generales yo creo qu si ayuda, en ese sentido sí. Y laboral pues diría yo más como crecimiento personal, más como prepararse para entrevistas, cosas por ese estilo.

K: De estos contenidos que has encontrado para tu carrera, ¿podrías platicarme un poco acerca de lo que tratan?

E3C: Sigo como que varias cuentas de derecho y hacen preguntas que yo considero básicas, pero igual si alguien que no estudia derecho las ve pues dice ay no sabía eso. Mmm estos contenidos se relacionan... mmm como que te da un espectro y ya.

K: Finalmente, sobre estos contenidos que se relacionan o no con tu carrera, ¿has adquirido algún conocimiento y lo has aplicado en tu vida diaria?

E3C: Emm sí, yo creo que principalmente estos que decía de psicología, si he aprendido como eh... varias cosas, por ejemplo, eh... etapas del duelo, y entonces si ya lo estoy viviendo pues ya digo ah pues tiene sentido, esto va a ser así, no sé, si lo llego a aplicar.

K: De acuerdo, eh hasta aquí concluye la entrevista, ¿quisieras agregar algo más?

E3C: Emm no.

Entrevista 4

Entrevistada: E4I		
Edad: 20 años	Sexo: Femenino	
Escuela/Facultad: Fes Iztacala	Carrera: Psicología	Semestre: 3er
Entrevistadora: K		

K: ¿Consideras que existen contenidos educativos digitales en TikTok?

E4I: Sí lo considero porque incluso son las cuentas a las que yo eh... frecuento cómo seguir o justamente es lo que yo veo en TikTok, entonces por eso es que yo tengo certeza de que TikTok sí es una plataforma en la cual se puede prestar como para justamente mmm para aprender.

K: ¿Crees que me pudieras platicar acerca de esas cuentas que sigues, que las utilizas para aprender?

E4I: Bueno sinceramente no... no recuerdo cómo así tan exacto cuál es el nombre de los canales, pero sí son como por ejemplo de temas de medicina o, o de ortodoncia o de psicología, de... de varias como ciencias de la salud las que yo suelo seguir, o incluso hay como de... de derecho como de estas cositas que luego te pueden servir en tu vida cotidiana de saber bueno, lo que te corresponde por ley o cositas como de ese estilo que son muy interesantes de encontrar en TikTok ,es como muy enriquecedor que haya mucha variedad.

K: ¿Qué criterios usas para seguir o no a estas cuentas?

E4I: Eh... bueno que la información tenga como que un sustento como científico y metodológico, porque igual puede caer como en algunas cuentas que dicen tener como cierta información por ejemplo de justo de psicología ¿no?, qué es lo que yo estoy estudiando y que muchas veces es de que... si te duele la cabeza es porque está pensando en ti, es ahí cuando cuándo justo, choca como con lo que yo estoy viendo en clases, o sea porque es más justamente que tenga un sustento teórico metodológico, científico y no tanto como lo creo porque sí.

K: ¿Cuánto tiempo debe durar un contenido digital de estos intentos para que te atrape?

E4I: Mmm bueno no tengo como un tiempo, así como como definido, pero sí como que un criterio más bien como, como para que enganche o algo así, como segundos, como que tiene que ver mucho la entonación con la cual está presentando la información. Bueno decía que eso, o sea en primera la entonación con la cual presenta la información porque, a lo mejor hay muy buen contenido, pero si la voz es como muy lineal pues, es como de ay que hueva, o sea ni siquiera prestar oídos yo creo que a veces eso puede pasar, ¿no?, este también que... que la información sea útil o que sea muy cómo, no sé cómo decirlo, como específica, como no hay información paja porque lo que se quiere buscar con TikTok es como algo exprés, o algo más... más dinámico aquí justamente, eso es lo que llama la atención de la plataforma, que a diferencia por ejemplo, de Youtube que también son vídeos, la duración es más larga, y en TikTok la duración por ser más cortita pues, entonces puede llegar a ser de alguna forma más funcional o específica para lo que se busca en ese momento.

K: Entonces, lo que buscas es que vayan directamente al grano y con esto que me acabas de mencionar ¿por qué buscar estos contenidos en TikTok y no en otras plataformas?

E4I: Justo relacionado a la respuesta anterior, es que en otras plataformas pues la... pues la duración es como mucho mayor y la característica de TikTok es que son vídeos como instantáneos o exprés y entonces de pronto, si quieres una información como que no te va a consumir tanto tiempo y no vas a llegar a sentir como que es tedioso, o sea lo que necesito me lo está dando en concreto y ya no me pierdo entre información incluso ¿no?.

K: ¿Qué contenidos digitales de carácter educativo buscas en esta plataforma en TikTok y que esperas de ellos?

E4I: Ah pues justamente este son por ejemplo de temas de la salud en general o específicamente también, siento que es muy tabú la educación sexual ¿no?, pero a mí lo personal es algo que de lo que igual me interesa estar informada y luego TikTok tiene datos así como... te digo de personas que están especializadas en el tema y que pueden compartir la información que muchas veces se necesita y que no

caen como en modo tabú, o qué es de fácil acceso ¿no?, porque la plataforma es gratuita y por el tipo de duración de los vídeos entonces siento que de alguna forma sí ayuda como que la comunidad a la que le llega este tipo de contenido, como que sea más diversa y de mayor alcance, este... también justo los de... los que tienen que ver con cuidados dentales, los de psicología o de cualquier conocimiento en general, yo siento que de verdad que hay muy buenas cuentas dentro de la plataforma y vale mucho la pena seguir las, porque por lo general no es como tardado el enterarte de... de datos que después pueden ser muy útiles en la vida en general.

K: Hace un momento mencionabas que sigues estas cuentas porque son personas especializadas, ¿cómo sabes que son personas especializadas quienes dan estos contenidos?

E4I: Ah pues porque usan bata, ah jajaja. No les creas. Ah... porque después lo que yo suelo hacer es como contrastar, nunca me quedo como de que solo el video y ya, sino en general como que empiezo a indagar en la cuenta por así decirlo, como... como explorar justo con los demás contenidos que tiene la cuenta, a contrastar con artículos de internet o con lo que me pueda aportar mi escuela, o los que yo he conocido antes, entonces este... no solamente es como TikTok y ya, no, o sea TikTok me lo confirmo y ahí yo me quedo, sino es como comparar o reforzar con otro tipo de conocimientos que, o sea que puedo adquirir tanto dentro de la escuela o así, es como algo complementario, pero TikTok no es como algo que determine que las cosas son así, sino porque se complementa con otro tipo de materiales didácticos de... pues de índole educativo.

K: Con todo esto que me has mencionado, ¿podrías decir que esta plataforma puede llegar a tener un carácter educativo?

E4I: Si, justamente, creo que es como de carácter constructivista, porque justo a partir como de... de un conocimiento como que se empieza a buscar en otras fuentes, a comparar complementar y de pronto llega a ser como más enriquecedor, como algo que comenzó con una curiosidad que a lo mejor TikTok despierta, justo por... por esa como sí, si como la curiosidad por un video, pero finalmente sirvió para educar, porque por toda la investigación que por lo menos en mi este... logré, logro despertar.

K: ¿Y has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral con estos contenidos?

E4I: sí, sí, justamente como porque puede llegar a servir para reforzar de pronto, para reforzar como de que ah... eso ya se me había olvidado ¿no?, pero si este... pueden llegar a representar como ese apoyo para recordar ciertos temas, o porque son como lo mismo que comentaba, como muy específicos, este... cómo que rescata la información en palabras clave, conocimientos clave.

K: ¿Qué tipo de conocimiento has adquirido con todos estos contenidos que has visto?

E4I: Ah pues, justamente este pues yo creo que en general de todas las ciencias que he comentado no sé tanto me ha servido para la psicología, la medicina, ortodoncia, ciencias de ese estilo, pero principalmente yo podría decir que justamente es educación, para eh... en función a la sexualidad es justo como comentaba, llega a ser como muchas veces un tabú, porque de pronto ves a las personas de este... Jesucristo porque estás pensando en eso, de pronto no, no es como de por morbo no, o sea eso es lo que piensa la sociedad o las personas como modo moralistas. Pero aquí como en la plataforma se hace justamente o sea, se recalca la importancia de conocer el cuerpo, de conocer cómo ciertos cuidados que se deben de tener, yo siento que principalmente es como... como de lo que más me ha podido servir como la plataforma, porque puedo conocer de manera libre y sin prejuicios, por así decirlo.

K: Es más libre entonces, ¿no?, además de este tipo de conocimiento, ¿qué otros has adquirido y cómo los has aplicado en tu vida?

E4I: En general con ese tema y con todos los demás temas pues sí, sí me ha servido este... el conocer, e incluso pues me pone feliz, ¿no?, cómo de que de que ya incluso no es como de que me espanto no, como en general, o con mi cuerpo o con ciertas reacciones, ya sea de lo médico, lo de ortodoncia o así, sino que justo como ya tengo más noción o más conocimiento de ciertos temas, como que ya puedo saber de qué forma cuidarme, o sea en general este después como que me llega a ayudar para saber de qué forma actuar bajo ciertas circunstancias médicas, o sea, no digo que ya veo un TikTok y soy médico, ¿no?, o sea no, no de esa forma, pero me refiero de saber qué ocurre con mi cuerpo y de qué de forma podría reaccionar y justo, o sea si en algún momento yo llego a detectar como algún problema o cositas así, dirigirme a un especialista o sea , con saber de cómo manejar temas médicos no me refiero a que yo sustituyó al especialista, porque cada quien este... o sea por eso son pues... pues todos los años, ¿no?, que... que lleva una persona en especializarse en un ámbito relacionado a lo académico, pero sí justo para identificar como de... pues a partir de esto yo podría acercarme con tal especialista.

K: Entonces te da como cierta orientación.

E4I: aja, justo como que orientan.

K: Bueno, ya por último, ¿estos contenidos que consumes, de cierta forma se relacionan con tu carrera?

E4I: Por ejemplo, igual algo que me gusta muchísimo es ver cómo ciertas características de algún tipo de trastorno o como hacer un diagnóstico, o por ejemplo qué pasos o buenas técnicas o preguntas justo, para hacer una entrevista, o sea justamente es importante como ver, como las personas igual, no como con etiquetas porque, luego se tiende a hacer eso y no, más bien atender a las particularidades de cada caso y es como que me va quitando como de ciertas justamente... lo que decíamos, de que a lo mejor habrá mucho contenido en TikTok que tenga sus bases en porque así lo siento yo, o porque sí, porque así dicen las personas. Que otro justamente que te recalque la importancia de ciertos este... cosas que debes de prestar cuidado cuando estás en atención hacia... hacia algún usuario, hacia algún paciente, entonces este... siento que es como como dos caminos ¿no?, el que sigue como ideas que a lo mejor no son tan correctas y otras que también te pueden recordar hasta la misma ética o los cuidados justo ¿no?, de que te... o sea que debemos de tener con la atención hacia la comunidad.

K: ¿Quisieras agregar algo más?

E4I: Pues eso sería todo y sólo así como de cerrar, porque yo creía que... o sea el inicio no descargaba TikTok porque justamente decía no, puro baile, pero ya después creo que no precisamente fue en TikTok sino como que en otras plataformas por ejemplo, Facebook o Instagram y que me salen así como de como los reels, y estos eran TikTok, y entonces yo decía a lo mejor como que asociamos TikTok con que con pues no... no puede aportar como algo funcionar entre comillas, porque es como entretenimiento, pero ya al encontrarme con esos vídeos y bueno e ingresar a la plataforma me doy cuenta que es tan diverso y que hay un material que realmente vale la pena de seguir, que aporta mucho incluso para lo educativo.

Entrevista 5

Entrevistada: E5C		
Edad: 24 años	Sexo: Femenino	
Escuela/Facultad: Facultad de Química.	Carrera: Ingeniería Química Metalúrgica.	Semestre: 5to
Entrevistadora: K		

K: ¿Consideras que existen contenidos digitales educativos en TikTok?

E5C: Sí, si definitivamente, pero hay que saber buscarlos.

K: ¿Podrías platicarme sobre algunos contenidos digitales educativos que tú veas??

E5C: Yo de varios tipos por ejemplo hay tiktokers biólogos que son este... doctores incluso vamos a ponernos de mi parte, que es el maquillaje que también para mí es algo importante y es educativo, también está esa parte, pero te digo si tienes que buscarlos, porque la plataforma lo único que arroja es información basura, entonces una vez que empiezas tu a consumir de repente que si ese tipo de contenidos te van saliendo más y más.

K: Entonces, ¿qué criterios usas para seguir o no a alguien este tipo de contenidos digitales educativos?

E5C: Yo creo que lo primero en lo que yo me fijo es, que el tipo de información que maneja porque si el contenido, vamos a poner de ejemplo, el contenido es de un nutriólogo, pero si se va más a lo chusco, mmm... no me da tanta información como yo quisiese entonces, me voy más a los que si se van al entretenimiento, pero te da más información y te dan las fuentes de... o sea siempre me trato de fijar que las personas a las que yo sigo pongan sus fuentes, de dónde está sacando las cosas porque, si me están diciendo así: ay pues este eh... es que yo sé esto, así como que porque sí, pero cómo me puedes decir si sí es o no es.

K: Y ¿Cuánto debe durar un contenido educativo digital para que te atrape?

E5C: Yo creo que entre 3-5 segundos, debe de haber ahí una parte importante en el que tú dirás, este tema me interesa quiero verlo y quiero saber más, así dure un minuto o 30 segundos el video, si los cinco primeros segundos es un tema que te interesa con eso te atrapo.

K: ¿Por qué buscar este tipo de contenidos digitales educativo en TikTok y no en otras plataformas?

E5C: Yo creo por la accesibilidad que se tiene, porque es más fácil, de repente a lo mejor eh... tienes un rato de aburrimiento, te vas a la plataforma y estas deslizando y de repente te aparece, es como más eh... cómo decirlo, más fácil para el cerebro estarlo procesando, que a lo mejor decir y agarrar me voy a poner a ver un video totalmente de este tema o me voy a poner a leer un libro, como que pues estoy en una plataforma que me divierte y de repente me sale como este tipo de contenido y ok entonces el cerebro dice pues ay, este contenido es divertido.

K: Oh, entonces de cierta forma es más amigable este tipo de contenidos.

E5C: ¡Exacto!

K: En este sentido, ¿Qué tipo de contenidos educativos buscas en TikTok y qué esperas de ellos?

E5C: De todo un poco, tanto de astrofísica como física, eh... nutrición, biología, unos cuantos temas de salud que tengan que ver con la medicina, que yo siento que como que toda esta área 2 a eso.

K: Con base en todo lo que me has dicho, ¿podrías decir que TikTok puede llegar a ser una herramienta educativa? De ser así, ¿por qué?

E5C: Sí, si podría ser, yo creo que, si podría ser, porque justo como es un contenido más amigable incluso para los niños, a lo mejor incluso para nosotros, mejor para que te digan ay te voy a dejar este tal ejercicio de tal libro, a que te digan saben qué, me van a ver este TikTok que son 30 segundos, pero pues ahí también aplicaría el que dieran estrategias buenas, para que una persona pueda hacer tanto bien un vídeo como llamativo, porque pues tampoco va a ser así como de porque está en TikTok me voy a poner a hablar y con eso sale, ¿no?. También tendría que haber esta parte como de saber transmitir.

K: De cierta forma tiene que estar bien estructurado tanto en contenido, como en presentación, no?

E5C: Si

K: ¿Has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral con este tipo de contenidos educativo?

E5C: De mi carrera no, porque de mi carrera es un poquito difícil encontrar ese tipo de cosas, pero en cuanto a otras carreras, vamos a ponerlo así yo creo que sí podría haber, porque hay hasta de matemáticas, yo he visto desde fracciones hasta integrales, entonces si yo tuviese problema con alguno de esos temas, yo creo que sí sería más fácil para mí decir me voy a poner a buscar un vídeo que sea de eso.

K: ¿Crees que TikTok de alguna forma fomenta el autoaprendizaje?

E5C: Mmm... no, TikTok como tal no lo fomenta, porque pues como te digo, la plataforma lo único que lanza es contenido basura. Si tú no eres una persona que diga, no sabes yo no quiero ver chicas en calzones, quiero ver chicos arrojando cualquier cosa ah a la pared o al techo, no lo va a hacer por ti, entonces tú ahí tienes que pues sí, ser como que... más consciente de ello y buscarlo, pero realmente la plataforma tal cual no, no te ayuda. Porque si es muy difícil como lograr que el algoritmo te de lo que tú estás buscando.

K: De acuerdo, anteriormente me habías mencionado que tú verificas la información que tú consumes, ¿en qué fuentes las verificas?

E5C: Mmm... no es con todos los contenidos, pero cuando es un video un poco más largo, incluso los mismos tiktokers pues dicen: ay pues abajo les dejo el link si quieres más información de este tema, y ya en la parte de los comentarios pues te los dejan.

K: Y esta información, ¿La llegas a contrastar en parte con algunas materias que llevaste o llevas en tu carrera?

E5C: No realmente, porque como yo veo más área 2 y yo soy área 1, no veo tanta posibilidad de ello.

K: Con estos contenidos que has visto, ¿Has adquirido algún tipo de conocimiento? ¿Cómo los llevas a lo mejor en tu vida diaria?

E5C: Yo creo que los contenidos que veo, van más como a datos curiosos, por ejemplo, en biología. Sale una chica que siempre muestra insectos raros entonces te dan tips así como de: ay cómo verificar si un animal es o no venenoso, este te da cosas de ah puedes verificar cómo es un arácnido o un insecto con ciertas características, entonces con estos datos curiosos de repente si llega la oportunidad, entonces tú dices sí estoy viendo un insecto y de repente veo que tiene 8 patas entonces no es un insecto, es un arácnido aunque no parezca. O por ejemplo en maquillaje como obviamente yo me maquillo del diario, uso esos conocimientos. Con medicina tengo un poquito menos la oportunidad de ahí porque, no estoy en el medio, pero igual por ejemplo algún momento se necesita un RCP por lo menos lo técnico entre comillas, se puede decir que lo tengo, pero lo practico que es lo importante pues no lo tendría.

Entrevista 6.

Entrevistada: E6X		
Edad: 21 años	Sexo: Femenino	
Escuela/Facultad: Facultad de Derecho	Carrera: Derecho	Semestre: 3er
Entrevistadora: K		

K: ¿Consideras que los contenidos digitales educativos existen en TikTok?

E6X: Sí. Pues por ejemplo he encontrado bueno... ya ves que es como el algoritmo de TikTok, he encontrado muchos vídeos informativos por ejemplo sobre mi carrera, o sea no sé qué te platican de casos así por ejemplo, ahorita que está muy famoso este del... de un asesino serial y todo eso, y cómo resolvieron pues su abogado, sus abogados el caso y cosas así, o este también incluso de otras materias también me aparecen muchísimos vídeos informativos de medicina, de método anticonceptivos, todo lo relacionado qué pues, está ahorita como con los adolescentes de información, la verdad es que sí, pues sí hay muchos vídeos de TikTok muy muy chidos respecto a educación.

K: ¿Qué criterios usas para seguir o no estas cuentas o vídeos?

E6X: Pues la neta antes como de seguirlos, pues este... pues me meto como a su perfil y veo 2 que 3 más vídeos y si me logran convencer, o sea que a que me llama la atención pues ya los sigo, ¿no?

K: ¿Cuánto tiempo debe durar inicialmente un video para que te atrape?

E6X: Pues depende o sea por ejemplo creo que TikTok el máximo tiempo creo que son como 3-4 minutos, creo. Y la neta pues sí me ha tocado que me aviento todos y... y si se me hace sumamente interesante entonces pues eh... mientras a mí me parezca interesante yo me lo chuto.

K: Y ¿Por qué buscar estos contenidos educativos digitales en esta plataforma y no en otra?

E6X: Porque se me hace como un poco más didáctico y divertido, o sea en la forma en que una pues es video, dos son imágenes y tres pues lo hacen como de forma más llamativo para que obviamente llegue a ese tipo de... de público, o sea, por ejemplo, no sé de estudiantes de personas digo de personas. Pero la neta sí y sí me gusta como un buen esos vídeos, aparte de que son en corto tiempo entonces no es como un vídeo de YouTube que te chutes en una hora o media hora para, que lleguen a la misma conclusión. Y en TikTok pues la neta a mí se me hace como más rápido, entiendo mejor y están más llamativos por las imágenes y todo.

K: Entonces el formato como de cierta forma es más amigable, al explicar los contenidos...

E6X: Ajá, exacto, como que lo hacen de forma para que los chavos y todo tipo de público lo lleguen a entender.

K: ¿Cuándo buscas los contenidos digitales educativos, qué tipo de contenidos buscas y qué esperas de ellos?

E6X: La verdad me llama mucho la atención todas esas cosas de medicina entonces, por lo mismo casi mi algoritmo me arroja vídeos educativos sobre medicina, digo ahorita no me acuerdo cómo se llaman las cuentas pero no sé, o sea por ejemplo, cómo... cómo se hace la gestación, o sea más o menos como que ese tipo de videos busco, o cómo funcionan los métodos anticonceptivos bla bla, entonces me gusta mucho porque, o sea por ejemplo lo que es lo de la gestación o sea literal como que te explican con imágenes o sea ven muy reales ¿no?, y eso es lo que me gusta y pues sí o sea básicamente esos son más o menos como los temas educativos que busco.

K: Con lo que me has dicho, ¿consideras que TikTok puede convertirse en una herramienta educativa y crees que fomente el autoaprendizaje?

E6X: Sí claro, o sea por ejemplo de hecho cuando estaba, cuando estábamos en pandemia ajá, yo estaba terminando la prepa y de hecho me pidieron que hiciera yo un vídeo acerca..., bueno para dar información

de lo que estaba pasando en ese entonces que fue cuando varias escuelas de poli de la UNAM se estaban yendo a paro, entonces como el tema principal era esto del 8 de marzo, pidieron que hiciéramos un vídeo de TikTok acerca de lo que estaba pasando, entonces nuestro trabajo era informar cómo, a la demás gente no sólo al sistema educativo sino, a todas las personas en general, dar a conocer qué era lo que estaba pasando realmente en las escuelas, entonces pues, o sea no sé con imágenes con... con palabras y así nosotros teníamos que explicar mediante ese TikTok y la verdad es que pues nos quedó muy chido.

K: Entonces también sirve como una herramienta informativa, que ayuda a difundir la información de una forma más amena y que de cierta forma llegue a más público.

E6X: ¡Claro!

K: ¿Has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral con esta herramienta?

E6X: Sí pues, no sé por ejemplo desde eh no sé qué a mi celular se le metió el agua o algo así como se le puede sacar no, o también incluso cuando estoy haciendo tareas y todo no sé, que no conozca sobre algún tema la verdad sí me gusta ver como más TikToks, que vuelvo a repetir a meterme a YouTube y chutarme 30-40 minutos y aquí en TikTok ya me lo resume y listo.

K: ¿En qué fuentes verificas la información que consumes?

E6X: Sí pues más que nada o sea la neta, a veces la vida no siempre, pero si llego como a corroborar ejemplo Google no o así o sea páginas que pues yo sé que son de confianza.

K: Por último, ¿Qué tipos de conocimientos has adquirido y cómo los llevas a cabo en tu vida diaria?

E6X: Por ejemplo, tengo yo un perrito que es de raza Beagle, y yo antes de no conocer TikTok a mi perrito como que a veces tosía, pero como para dentro, entonces yo no sabía que en esa raza era normal, más o menos hasta que encontré como un TikTok de veterinaria acerca de perritos y así, y apareció justo ese TikTok que esa raza comúnmente tenía ese tipo de tos, entonces que nada más cuando pudiera como esos episodios pues yo le tapaba la nariz y paraba como esa tos, entonces a mí me gustó mucho, porque yo dije no inventes hacía eso mi perro y me espantaba, entonces pues ahora sí que pues es sumamente normal y que nada más hay que hacer pues o sea como taparle la nariz y listo, la neta eso si me ha servido bastante.

K: Finalmente, regresando al tema educativo, ¿existe alguna relación de los temas que consumes con tu carrera?

E6X: Sí, por no sé por ejemplo como lo que te decía que pero es que a mí por ejemplo me llama la atención derecho penal, entonces también como que el algoritmo arroja pues casos así, ¿no? o sea, casos penales por ejemplo, de asesinos seriales, o no sé homicidios o esas cosas y hay pues vídeos muy cortitos acerca de eso, tanto informativos y como... cómo te podría decir, como informativos que llaman la atención, entonces pues uno sí se queda ahí picado, y obviamente este... por ejemplo te digo ahorita con esta serie famosa de Netflix, aparece un buen de... pues de información que es de la serie y que es información que pasó en la vida real, entonces este... pues tanto imágenes como información pues sí este... pues sí, sí ha servido.

K: ¿Quisieras agregar algo más?

E6X: Pues no, esto ha sido todo de mi parte y la verdad es que yo antes de agregar TikTok pensaba que era aburrido y pues a todos nos agarró en la pandemia este y pues ya lo descargas y la neta si te haces adicta.

Entrevista 7

Entrevistado: E70		
Edad: 21 años	Sexo: Masculino	
Escuela/Facultad: Facultad de Contaduría y Administración.	Carrera: Contaduría.	Semestre: 7mo
Entrevistadora: K		

K: ¿Consideras que los contenidos digitales educativos existen en TikTok?

E70: Si concuerdo que si hay.

K: ¿Podrías darme algunos ejemplos?

E70: Podrían ser bueno, depende mucho del área, pero normalmente de información de salud personal y ahorita veo que hay muchos de salud mental ¿no?, que tiene que ver con la población que mayormente usa esta app, en este caso es de nuestra edad.

K: ¿Qué criterios usas para seguir o no alguno de estos canales?

E70: pues, uno la seriedad con que hablan del tema, pero tampoco una cierta formalidad tan rígida como en instituciones académicas. Otro sería que tengan principios éticos o morales digámoslo así, y normalmente eso es con lo que me guió.

K: ¿Cuánto es la duración que tiene que tener algún vídeo para que tú te quedes a verlo y no deslices al siguiente?

E70: Mínimo los primeros 5 o 10 segundos.

K: Y ya máximo para que lo veas completo, ¿cuánto sería?

E70: como unos 20 o 25 segundos.

K: ¿Por qué buscar esto este tipo de contenidos educativos en esta plataforma y no en otras?

E70: Porque, aparte de que es un poco más cómodo la modalidad de cómo se consume este tipo de contenido, son videos cortos en su mayoría, que es de fácil acceso, y que realmente no... no tienes que seguir un protocolo o formularios, pues es más fácil, de consumo rápido.

K: Cuando buscas este tipo de contenidos educativos, ¿qué esperas de ellos?

E70: Espero que me den una nueva perspectiva, más o menos de mi formación personal y profesional.

K: Entonces, ¿de cierta forma están relacionados los contenidos que tú consumes con lo que tú estudias?

E70: Si, si están relacionados.

K: ¿Podrías darme un ejemplo de cómo se relacionan?

E70: Sí pues principalmente la parte de la ética y el sentir personal, este bueno, con relación a mi carrera que es contaduría, pues esta parte de no dejarte influenciar por terceros, de crear un juicio y una ética profesional fuerte y pues ser un buen profesionista.

K: ¿Has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral con estos contenidos?

E7O: Si he encontrado mucho apoyo, en su mayoría personal más que académico, porque, bueno pues, porque depende de cada quien, qué tipo de aspectos busque de la plataforma, mental o emocional, pero normalmente los videos que yo busco son para como esta seguridad propia que me pueda ayudar a manejarme como con clientes o con el ámbito laboral.

K: Con todo lo que me has mencionado, ¿consideras que TikTok puede ser una plataforma de carácter educativo?

E7O: Si, considero que puede ser de carácter formativo y educativo, pero si debe de haber un algún cierto criterio tanto de las personas que crean contenidos como de las que lo consumen porque al haber muchísima información no se puede perder la objetividad, la credibilidad de cierta información.

K: Es muy importante lo que mencionas, de la mano con esto, ¿crees que también ayude al autoaprendizaje?

E7O: Sí, definitivamente sí.

K: Retomando, ¿en qué fuentes verificas la información que consumes?

E7O: Si la verifico, bueno de primera mano veo como que hay algún hilo con la formación en el cual eh... aparece en su descripción de sus perfiles o de cuentas relacionadas qué realmente se dedica al área que no nada más sea como pues hobby o algo que aprendió que escuchó por ahí, esa es una, que tenga como una continuidad. Y otra es que realmente, por ejemplo, tenga relación con lo que académicamente he aprendido, ya sea autores de libros o documentales, o de docentes académicos que... pues hayan mencionado y si tengo una duda o todavía no puedo corroborar la información pues, si llego a consultar artículos de internet, pero propios de instituciones académicas.

K: Entonces de cierta forma se relaciona todo lo que has visto con base en lo que tú también te estas formando en este caso contaduría, ¿no?

E7O: Así es.

K: ¿Quisieras agregar algo más?

E7O: Eh, creo que no, me explique bien, ¿no?.

K: Bastante bien, muchísimas gracias en verdad.

Entrevista 8.

Entrevistado: E8A			
Edad: 22 años		Sexo: Femenino	
Escuela/Facultad: Facultad de Química		Carrera: Ingeniería Química	Semestre: 8vo
Metalúrgica.			
Entrevistadora: K			

K: ¿Consideras que existen contenidos educativos digitales en TikTok?

E8A: Si.

K: ¿Podría platicarme sobre algunos que tu conozcas?

E8A: Pues conozco algunos canales de ciencia, de metalurgia y que hablan sobre ingeniería, no sé me muy bien los nombres. Conozco igual canales que imparte clases de física, química.

K: ¿Qué criterio usas para seguir o no estos canales?

E8A: Pues primeramente si son interesantes, busco que sean de mi área de interés, de ingeniería, de química o de metales o sobre técnicas de estudio. Algunas veces me gusta como sobre filosofía, sobre sociología, mmm... que sea interesante y que no sea como un tema tan pesado.

K: De acuerdo, y ¿Cuánto tiempo deben durar estos contenidos, para que atrapen tu atención?

E8A: Yo diría que entre un minuto y 30 segundos está bien.

K: ¿Por qué buscar estos contenidos educativos digitales en TikTok y no en otra plataforma?

E8A: Porque TikTok es muchísimo más sencillo como este buscar ciertas cosas de información más rápido y pues como forma de entretenimiento pues esta también muy bien.

K: Usualmente cuando buscas contenidos educativos, ¿qué es lo que buscas, qué esperas de ellos?

E8A: Pues me gustan que sean entretenidos pero que también te puedan enseñar algo.

K: ¿Cómo qué buscas que te enseñen?

E8A: Pues como algo que no conocía, información interesante.

K: ¿Consideras que TikTok puede convertirse en una herramienta educativa, puede ser posible el autoaprendizaje en esta plataforma?

E8A: Si, yo creo que, si se usan las fuentes correctas, se puede volver como una plataforma que puedas encontrar pues algún contenido educativo y que sea interesante.

K: ¿Cómo verificas si la información que visualizas es o no verídica?

E8A: Pues muchas veces es por conocimiento previo, pero a veces si llegan a dejar sus fuentes o sus bibliografías y otras veces es cosa de yo investigarlos por mi cuenta en otras plataformas.

K: ¿Qué tipo de conocimiento has adquirido con estos contenidos educativos y cómo lo has aplicado?

E8A: Pues realmente ha sido pocas veces, con respecto a que me sirvió la bibliografía, pero pues si puedes encontrar algún tipo de apoyo académico.

K: Finalmente, estos contenidos educativos de TikTok que llegas a ver ¿de qué forma se relacionan con tu carrera?

E8A: Pues a veces encuentro ciertas cosas que se relacionan con algunas materias, por ejemplo, de conformado mecánico o de procesos, o de matemáticas, de química de que hacen experimentos y te explican como ciertas cosas de forma más sencilla.

K: Eso es interesante, eh ¿quisieras agregar algo más?

E8A: No, eh así está bien.

Entrevista 9.

Entrevistada: E9S		
Edad: 21 años	Sexo: Femenino	
Escuela/Facultad: Facultad de Filosofía y Letras.	Carrera: Pedagogía.	Semestre: 5to
Entrevistadora: K		

K: ¿Consideras que existen los contenidos educativos digitales en TikTok?

E9S: Yo creo que sí, creo que, como pedagoga, creo que hay educación en todas partes entonces, entonces habrá algunos videos que creo que pueden ser más formales que otros, pues al final de cuentas todo educa ja.

K: Como usuaria de TikTok, ¿qué criterios usas para seguir o no algún canal educativo?

E9S: No suelo usar TikTok para consultar algo y quizá sí para un contenido más cultural o de entretenimiento, pero bueno hay casos en donde tienen contenido educativo, entonces tal vez pueda separarlo más por el contenido quizás didáctico que puedan tener, como la creatividad con la que pueden hacer una actividad educativa.

K: Y este tipo de contenido que tú has visualizado en cuanto a lo cultural o educativo, ¿Cuánto debe durar para que te atrape?

E9S: Yo creo que... alguna vez vi que estas generaciones tienen eh... problemas de ansiedad porque, los vídeos de YouTube o incluso las películas ya son muy largos, entonces decían que las personas se están acostumbrando a consumir vídeos de contenidos más eh... sintéticos, más cortos, entonces creo que para que en TikTok funcione un contenido educativo, tendría que ser un tiempo un periodo corto o quizá un minuto.

K: ¿Por qué buscar contenidos audiovisuales en TikTok y no en otra plataforma?

E9S: Creo que uno de los factores precisamente es esta rapidez que los vídeos pueden proporcionar, esta modalidad de... rapidez, este y además también creo que la manera de investigar eh... actualmente, pues es justo buscar como vídeos con personas que puedan explicar las cosas y agregado a eso pues que es un contenido más rápido, que dura menos tiempo.

K: Cuando llegas a buscar estos contenidos educativos en esta plataforma, ¿Qué es lo que buscas y qué esperas de ellos?

E9S: Pues busco aquí este temas en específico, que me sirvan para aclarar quizá conceptos como te decía estrategias o ideas didácticas, creo que es lo... lo que más puedo ver, pienso en el canal de una maestra que educaba a sus alumnos con... con un curso como de sexualidad, ¿no? y bueno era educación informal de sexualidad y además los vídeos de TikTok que eran como una bitácora de lo que hacía, entonces explicaba como muy bien todo este plan que tiene para llevar a cabo su taller o bueno ajá lo que lo que sea.

K: Con esto que me has mencionado, ¿consideras que TikTok puede ser una herramienta educativa y fomentar el autoaprendizaje?

E9S: Yo creo que sí, creo que la modalidad de otra vez de ser muy rápido, muy veloz, puede facilitar para que las personas tengan a lo mejor tips rápidos, bueno creo que funciona como un tip, más que como una fuente quizá confiable, por así decirlo, más bien sería para para ayudar a los estudiantes con no sé cosas rápidas, que no sea como una investigación dura.

K: ¿Has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral con estos contenidos educativos que tú consumes?

E9S: Pues en realidad no, creo que se va más a lo del entretenimiento. O los tips, pero sigue siendo entretenimiento.

K: Cuando ves los contenidos culturales o educativos, ¿verificas la información?, si es así, ¿en qué fuentes?

E9S: Pues no... no confié en TikTok, jaja, pero usualmente el proceso es ver el video y a lo mejor después comentarlo y si el contenido es como lo suficientemente fuerte, podría quizá tocarse en una clase y a lo mejor esa clase sería mi... mi verificador de información. Es que creo que... como es más entretenimiento y tips lo someto más a mi juicio.

K: De estos tips que has visto, ¿has adquirido algún conocimiento y los has aplicado en tu vida diaria?

E9S: Pues sí, eh incluso no a nivel licenciatura, pero en otros años puedo detectar que hay... insisto ¿no?, tips como en matemáticas, como a lo mejor aprender a hacer divisiones o raíces cuadradas de una manera diferente y más sencilla, este... y ya hablando de mi carrera pues puede ser pues ejemplos no de algo que estás viendo recomendaciones, etc.

K: Y ¿qué ejemplos o recomendaciones podrías relacionar con estos contenidos que a lo mejor tú has visto con tu carrera?

E9S: Pues con la pedagogía te decía esta... maestra que eh... hace una bitácora de su taller sobre sexualidad, a lo mejor bueno en cuestiones de aprendizaje o de crianza, quizá recomendaciones sobre cómo hablar con los infantes, contenidos culturales de los de siempre y ya particularmente sí sigo a compañeros o a instituciones, o por ejemplo a maestros, pues veo como su contenido.

K: Oh, de acuerdo. Para finalizar, ¿quisieras agregar algo más?

E9S: Pues si me parece interesante que analices precisamente TikTok, porque esta esta frase "Te lo juro carnal, lo vi en un TikTok" y jurar que una información es real este... se me hace interesante porque incluso ya hay maneras de citarlo y genial, gracias. Jeje.

K: Gracias a ti.

Entrevista 10

Entrevistada: E10Y		
Edad: 20 años	Sexo: Femenino	
Escuela/Facultad: FES Iztacala.	Carrera: Medicina.	Semestre: 5to
Entrevistadora: K		

K: ¿Consideras que existen contenidos digitales educativos en TikTok?

E10Y: Si, si yo creo que sí, me ha tocado ver bastantes.

K: ¿Podrías platicarme acerca de algunos que hayas visto?

E10Y: Bueno yo, uso mucho el TikTok porque antes lo utilizaba y me distraía mucho y ahora lo ocupo mucho para seguir cuentas de este... sobre todo que hacen resúmenes de la carrera, entonces pues veo muchos eh... videos cortos, que o sea aparecen así sobre no sé, anatomía de esta parte del cuerpo en 30 segundos, entonces veo muchos de esos videos y pues sí, creo que son videos que pesar de que salen y son muy rápidos pues algo se te queda, entonces sí me ha tocado ver bastantes, o sea mi TikTok está bastante lleno de ese tipo de videos.

K: Eso es bastante interesante, para ver este tipo de contenido educativo ¿Qué criterios usas para seguir o no un canal?

E10Y: Pues eh, que sean videos que den información que yo considere pues eh... creíble, ¿no?. Muchos de estos videos, por ejemplo, pues ponen capturas de libros o ponen bibliografías, o estudios, o imágenes de algún libro que a lo mejor alguna vez vi en algún libro que yo también tengo, entonces a muchas de esas cuentas yo me meto a ver sus otros videos y me doy cuenta que hacen videos de eh... pues que tienen buenas fuentes o incluso también, algo que me ayuda a saber que es una buena cuenta, es que le dan como una secuencia, o sea, en un inicio hablan sobre una parte del cuerpo y en el siguiente vídeo hablan de lo mismo, entonces eso como que me ayuda a hilar, el aprendizaje que... que encuentro.

K: Lo que mencionas también es importante, porque no te quedas con lo que dan, sino que lo contrastas con tu carrera, los videos que consumes.

E10Y: Sí, así es.

K: ¿Cuánto tiempo debe durar un video para que te atrape?

E10Y: Eh... yo creo que depende del tema, pero los videos que se me hacen como más interesantes y los que logro como recordar la mayor parte son los vídeos que rondan entre 30 segundos y un minuto, porque muchas veces cuando ya son muy largos pues el inicio ya no lo recuperas o ya no te acuerdas de muchos puntos importantes. Yo prefiero los videos en los que... pues sí, se resumen entre 30 segundos y un minuto, más o menos.

K: ¿Por qué buscar estos contenidos educativos digitales en TikTok y no en otra plataforma?

E10Y: Eh, pues yo creo para empezar porque TikTok es una plataforma que se ha hecho eh... famosa últimamente entonces, mucha gente ha estado haciendo mucho contenido entonces, algo que hace bueno a TikTok para adquirir este tipo de conocimientos es que mucha gente ahora está en esa plataforma entonces, hay muchos videos de esto y además como pues como hay mucha gente dedicada a esto pues, puedes encontrar algo en un video y si buscas otro video de lo mismo pues ya encuentras como que confirmas información, a parte creo que TikTok tiene ciertos recursos pues muy buenos como por ejemplo, no sé pantalla verde, o como eh... cierta música que ayuda que sean más llamativos los videos, más cortos y con herramientas que pues te ayudan no nada más visualmente, sino también auditivo e incluso a veces hasta kinestésico, entonces siento que es muy útil.

K: Entonces estos filtros y efectos, hacen que sea más amena la visualización de los videos.

E10Y: Si y que te atrapen, más que nada.

K: Cuando buscas estos contenidos educativos, ¿Qué buscas y qué esperas de ellos?

E10Y: Pues yo algo que busco y me ha servido mucho, son eh... los videos pequeños, me gustan mucho los videos que por ejemplo son de cuestionarios, eh... porque muchas veces incluso luego apoyan mi carrera, si en algún punto estoy viendo un tema, muchas veces en TikTok me sale un cuestionario de un tema, sobre la anatomía de alguna parte, entonces hacen preguntas y yo me doy cuenta de ah... pues esta cosa no la sé o desconozco este dato, entonces me alienta como a darme cuenta de qué es lo que sí se y lo que no sé, entonces eh... eso que eh o sea, a mí me gusta buscar ese tipo de videos porque me ayudan a confirmar mi conocimiento.

K: Oh, entonces buscas vídeos específicos en relación con tu carrera.

E10Y: Sí.

K: Ok, ahora, con todo lo que me has mencionado, ¿consideras que Tiktok puede convertirse de alguna forma en una herramienta educativa y que fomente el autoaprendizaje?

E10Y: Si, yo creo que TikTok tiene muchas herramientas y elementos que puede usar a su favor para lograr hacerse una plataforma de aprendizaje, sobre todo no solamente en las personas más grandes como nosotros en la carrera, sino pues incluso hasta de personas más jóvenes, ya que hace ese efecto de atrapar, ya que muchas veces ciertas personas tienen diferentes estilos de aprendizaje y se me hace una herramienta muy útil, porque TikTok tiene mucha visualización hoy en día y es una buena herramienta para poderla emplear de esa forma.

K: Con los contenidos educativos que has visto, ¿qué conocimientos has adquirido?

E10Y: Eh, bueno los que eh bueno, a parte de los cuestionarios que utilizo para reforzar el conocimiento, siento que TikTok algo que tiene es que te da, como lo hacen otras personas pues tiene muchos conocimientos, no solo de la carrera sino de cultura general y hay muchas cosas que los libros por ejemplo, que no están tan actualizados, pues encuentras otras personas de otras partes, incluso encuentras información de otro idioma, encuentras no sé, datos de por ejemplo de la sociedad, de alguna otra parte que no es exactamente tu ubicación, entonces esos conocimientos son los que me han servido. Por ejemplo, a mí en la carrera me sirven mucho de esos videos sobre doctores, de doctores que hablan sobre su punto de vista de algunas cosas que podrían ser mitos o que podrían ser como pues como de esas cosas que... que uno no sabe exactamente y que solamente otra persona, no tanto como un libro, no tanto como un estudio, te puede explicar, o sea siento que es, los contactos sobre todo eh... social, esa parte como humana de que te lo explique otra persona es algo que TikTok me ha ayudado mucho. O sea, por ejemplo, en mi carrera el aspecto de cómo generar, como establecer una relación médico-paciente, pues es algo que muchas veces un libro no te, no te ayuda tanto y que mejor escucharlo de otra persona que hace un video y que te explica cómo tratas a una persona y justo es un conocimiento social que ayuda mucho y no sé, siento que eso es lo que más me ha ayudado TikTok, estas habilidades de eh... relación en la carrera.

K: Estas habilidades que has adquirido, ¿las has aplicado en tu vida diaria?

E10Y: Si, pues además pues yo inicié la carrera en tiempo de pandemia, entonces muchas de estas habilidades sociales pues no las practicábamos en un inicio, ¿no?, por las clases en línea, entonces TikTok era como de ok, entiendo esta parte social que se da en un consultorio, que se da en las prácticas de cualquier carrera y pues conocer un poquito más de este ámbito social a través de las personas que sí pueden llevarlo a cabo.

K: Vaya, entonces si Tiktok se sabe usar es una herramienta que puede beneficiar en este caso pues también a los estudiantes con videos que se llegan a encontrar. Realmente me ha parecido muy interesante todo lo que me has mencionado, ¿quisieras agregar algo más?

E10Y: Pues creo que no, solo que me parece muy interesante tu trabajo, porque algo que definitivamente estoy de acuerdo es que TikTok pues puede ser útil en este aspecto, soy una persona que usa mucho TikTok y no sé, me parece una buena plataforma, y me parece muy interesante que pues hagas visual pues esta parte de que TikTok puede ser útil, porque a la gente como a mí que no tiene como mucho eso, pues es interesante que las personas pusieran como más atención como que... llegase a ser en algún punto, una plataforma pues que tenga más herramientas para llegar a ser educativa, porque para mí es una gran plataforma, una buena herramienta.

Entrevista 11

Entrevistado: E11J		
Edad: 24 años	Sexo: Masculino	
Escuela/Facultad: Fes Acatlán	Carrera: Derecho	Semestre: 5to

Entrevistadora: K

K: ¿Consideras que existen los contenidos digitales educativos en TikTok?

E11J: Si, de hecho, considero que actualmente están surgiendo nuevas cuentas o perfiles con más contenidos educativos.

K: ¿Qué abordan esas cuentas que has visto que han surgido?

E11J: Mmm... por ejemplo, a mí me gustan mucho de los temas por ejemplo de astronomía, entonces eh... pues son cuentas que hablan de temas relevantes en la actualidad que aportan información nueva y de temas de mi interés.

K: ¿Qué criterios usas para seguir o no esas cuentas?

E11J: Pues que aporten información que yo no conocía, información nueva y sobre todo pues que yo vea si son ciertos, pues a veces yo dudo un poco de la información.

K: ¿Cuánto tiempo inicialmente deben durar estos videos educativos para que te atrapen?

E11J: Yo creo que con que dure un minuto es suficiente para que yo lo considere bueno a lo educativo, pero si dura un poco más yo creo que puede seguir siendo bueno, pero talvez para otro tipo de público pueda ser tedioso.

K: Entonces, ¿por qué buscar estos contenidos educativos digitales en TikTok y no en otra plataforma?

E11J: Porque son videos cortos y es la aplicación que más se está usando con los jóvenes, entonces si quieres llegar a un público joven pues esta es la aplicación indicada.

K: Me habías comentado que el tema de interés que ves es sobre astronomía, a parte de este tema ¿existe algún otro que busques en TikTok?

E11J: Pues creo que no, realmente el único contenido educativo que busco es nada más de la astronomía.

K: ¿Consideras que TikTok puede convertirse en una herramienta educativa y que también ayude al autoaprendizaje?

E11J: Sí, yo creo que sí definitivamente, ver videos cortitos que explican ciertos temas pueden ser más comprensibles para las personas.

K: Con los videos que tu consumes, ¿has encontrado algún tipo de apoyo académico o laboral?

E11J: Apoyo como tal hasta ahora no, ya que es información que yo ya conozco, sin embargo, existen muchos perfiles o cuentas que pueden ayudar académica o laboralmente al público.

K: ¿De qué forma verificas la información que consumes acerca de los contenidos educativos digitales?

E11J: Pues en mi caso, lo he llegado a verificar con páginas de internet, comparando información, nada más.

K: Con estos contenidos que has visto, ¿Has adquirido algún conocimiento?

E11J: Más que nada he ampliado mi conocimiento sobre ciertos temas, he aprendido cosas que no sabía anteriormente.

K: Y este conocimiento que has ampliado, ¿lo has aplicado en tu vida diaria?

E11J: Yo creo que sí, creo que es más como para cultura general, considero que en algunos casos si he tenido la oportunidad de explicar a otras personas sobre esto.

K: De cierta forma es como reforzar lo que aprendiste y compartirlo, ¿no?

E11J: Exacto.

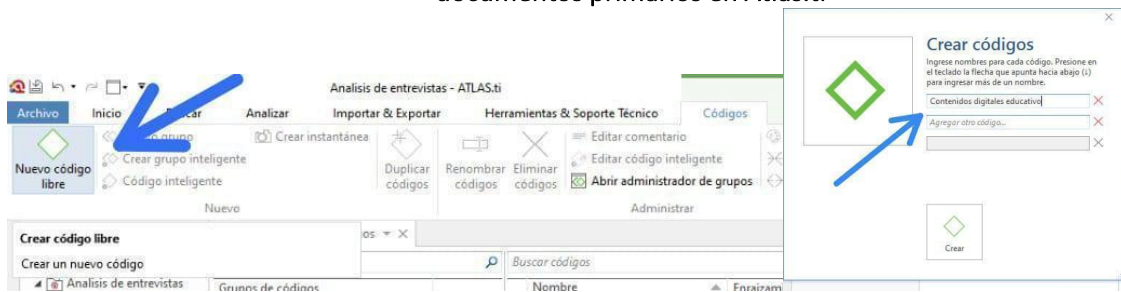
K: Finalmente, de los contenidos educativos que consumes, ¿consideras que se relaciona con tu carrera?

E11J: Bueno, en específico por ejemplo la astronomía ¿no?, pero si he visto perfiles que están relacionados a mi carrera, no los sigo, pero si los he llegado a ver.

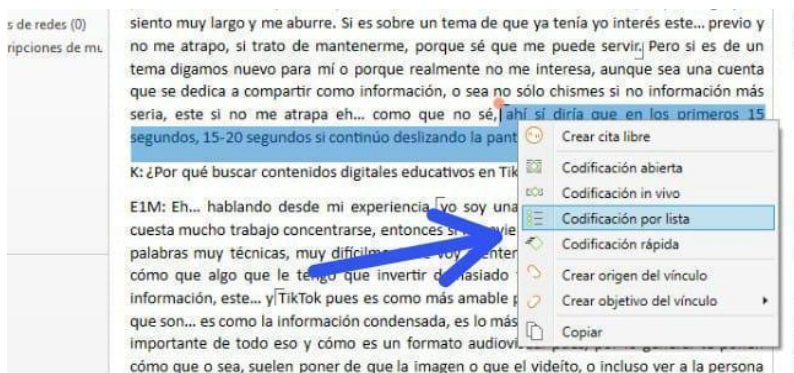
K: ¿Quisieras agregar algo más?

E11J: Cuando se trate de contenidos digitales así educativos, siempre verificar la información porque creo que es posible que los creadores estén de cierta forma actualizados, tal vez confundan el tema, sin embargo, creo que esta aplicación es un buen canal para difundir el contenido.

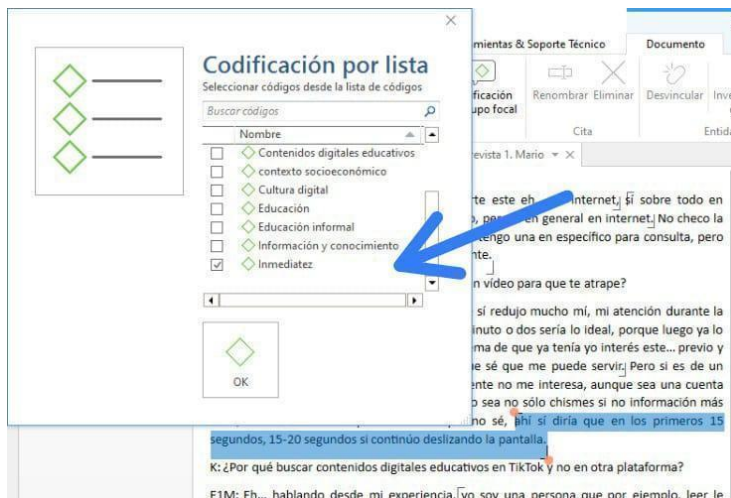
Anexo 3. Imágenes sobre los procesos de sistematización, codificación y procesamiento de los documentos primarios en Atlas.ti



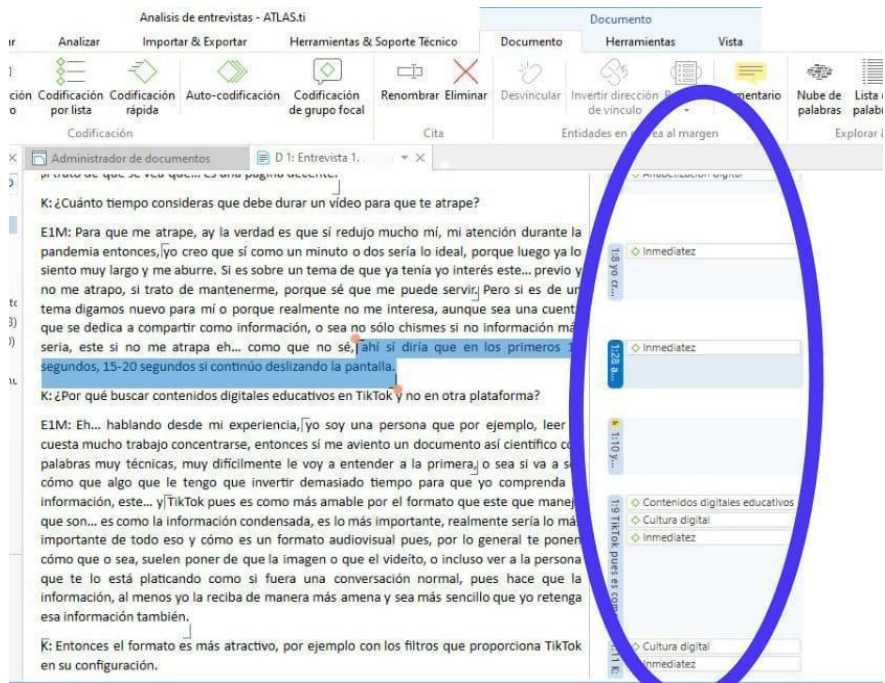
Los códigos de la *Matriz categorial de análisis*, se ingresaron en la opción de códigos libres.



Para codificar una cita de la entrevista, se selecciona y con el botón derecho del mouse se despliega una lista, en donde se le da clic a la opción codificación por lista.



Posteriormente se abrió una ventana en donde aparecen los códigos previamente ingresados, de acuerdo a la relación que el investigador establezca con la cita, es que se selecciona el código correspondiente. De esta manera, en la investigación la cita seleccionada corresponde al código de inmediatez.



Del lado derecho se observan todos los códigos hallados a lo largo de la entrevista.