

**Universidad de Oviedo**  
**Facultad de Formación del Profesorado y Educación**

# **REDES SOCIALES Y REPERCUSIÓN EN LA INFANCIA. EL PAPEL DE LA ESCUELA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**ADRIÁN GALLEGO RODRÍGUEZ**

**Tutor/a: SANTIAGO FANO MÉNDEZ**

JULIO 2022

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>1.1 JUSTIFICACIÓN</b> .....	4
<b>1.2 OBJETIVOS E HIPÓTESIS</b> .....	5
<b>1.3 ESTRUCTURA</b> .....	5
<b>2. MARCO TEÓRICO</b> .....	6
<b>2.1 REDES SOCIALES. UN RECORRIDO GENERAL</b> .....	6
<b>2.1.2 Conceptos generales</b> .....	6
<b>2.1.2 Historia y evolución</b> .....	6
<b>2.2 RIESGOS Y PROBLEMÁTICAS</b> .....	8
<b>2.3 EFECTOS POSITIVOS Y BENEFICIOS</b> .....	10
<b>2.3 REDES SOCIALES Y EDUCACIÓN</b> .....	11
<b>3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	12
<b>3.1 METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO</b> .....	12
<b>3.2 OBJETIVOS</b> .....	13
<b>3.3 HIPÓTESIS</b> .....	13
<b>3.4 POBLACIÓN OBJETO DE ESTUDIO</b> .....	14
<b>3.5 INSTRUMENTO (CUESTIONARIOS)</b> .....	14
<b>3.6 RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	15
<b>3.6.1 Relación con el contenido digital (familias)</b> .....	16
<b>3.6.2 Control y supervisión (familias)</b> .....	16
<b>3.6.3 Cuestiones generales del alumnado</b> .....	17
<b>3.6.4 Redes sociales. Hábitos y tendencias</b> .....	18
<b>3.6.5 Supervisión y límites</b> .....	19
<b>3.6.6 Problemas de adicción</b> .....	20
<b>3.6.7 La figura del influencer</b> .....	21
<b>3.6.8 Cuentas personales</b> .....	22
<b>3.6.9 Creación de contenido en el pasado y presente</b> .....	23
<b>3.6.10 Creación de contenido en el futuro</b> .....	24
<b>3.7 CONCLUSIONES</b> .....	25
<b>4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA “REDES SOCIALES EN PRIMARIA”</b> .....	25
<b>4.1 CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	25
<b>4.2 OBJETIVOS</b> .....	26

<b>4.3 CONTENIDOS</b> .....	26
<b>4.5 METODOLOGÍA</b> .....	28
<b>4.6 TEMPORALIZACIÓN</b> .....	29
<b>4.7 RECURSOS</b> .....	30
<b>4.8 DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES</b> .....	31
<b>4.8.1 La privacidad en Internet</b> .....	31
<b>4.8.2 Contra el ciberacoso</b> .....	31
<b>4.8.3 ¿Cuidado con el grooming!</b> .....	32
<b>4.8.4 “¿Ficción o realidad?”</b> .....	33
<b>4.8.5 “El decálogo”</b> .....	33
<b>4.8.6 Twitter: “Nuestra historia en tweets”</b> .....	34
<b>4.8.7 TikTok: “Talent Show”</b> .....	35
<b>4.8.8 Instagram: “La Galería”</b> .....	35
<b>4.8.9 Facebook: “Perfiles históricos”</b> .....	36
<b>4.8.10 Twitch: “Debates en directo”</b> .....	37
<b>4.8.11 YouTube: “Pequeños YouTubers”</b> .....	38
<b>4.9 EVALUACIÓN</b> .....	39
<b>5. CONCLUSIONES</b> .....	40
<b>6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	41
<b>7. ANEXOS</b> .....	47
<b>7.1 CUESTIONARIOS</b> .....	47
<b>7.2 RESULTADOS: ENCUESTA FAMILIAS</b> .....	65
<b>7.3 RESULTADO ENCUESTA ALUMNADO</b> .....	68
<b>7.4 TARJETAS ACTIVIDAD “¿REALIDAD O FICCIÓN?”</b> .....	77
<b>7.5 RÚBRICAS DE EVALUACIÓN</b> .....	81

## **RESUMEN**

Derivado del avance tecnológico y desarrollo exponencial de los medios digitales, el acceso inmediato a contenido audiovisual, de diversa índole y en distintos soportes, se ha extendido exageradamente en la actualidad. Este nuevo marco sociocultural, que se ha gestado especialmente en las últimas dos décadas, implica que cada vez a edades más tempranas se tiene acceso y se consume contenido online a través de plataformas digitales (YouTube, Twitch, Instagram, Tik Tok, etc.), además de interactuar por medio de redes sociales con otros individuos. Para conocer los nuevos estándares y concepciones sociales, así como entender la psicología de los menores, es interesante establecer correlaciones con sus hábitos, intereses y tendencias, de cara al consumo de contenido digital y el uso de redes sociales y plataformas digitales en general.

Bajo esta premisa, el presente trabajo se fundamenta primeramente en un estudio de caso, con carácter descriptivo, basado en encuestas destinadas a grupos de interés, como son el propio alumnado escolarizado (5º y 6º curso) y sus familias. El interés de la investigación es conocer el uso que los niños/as hacen de los medios digitales que tienen a su alcance, en lo relativo a frecuencia de utilización, preferencia de contenidos, normas y limitaciones de uso, libertad para explorar, creación de contenido propio, impacto psicológico, posibles ventajas o desventajas, etc.

Finalmente, a partir de los resultados y conclusiones obtenidas, se presentará una propuesta de intervención didáctica para ser aplicada en un contexto educativo. Estará basada principalmente en la prevención y concienciación sobre los peligros derivados de uso inadecuado de las redes sociales, así como la creación de contenido digital en diversas plataformas y el potencial de las mismas como recursos didácticos.

**Palabras clave:** plataformas digitales, redes sociales, online, contenido digital

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 JUSTIFICACIÓN

El avance exponencial de la tecnología y la facilidad de acceso a la misma, hace que nos veamos inmersos en un nuevo contexto sociocultural, que impregna todos los rincones de la vida y nos marca profundamente como sociedad. La facilidad de acceso al conocimiento global en cuestión de unos segundos ha cambiado por completo los paradigmas y concepciones, dejando paso a lo que hoy conocemos como sociedad de la información o del conocimiento (Franco, 2005:93).

En la actualidad, el uso de plataformas digitales y redes sociales para visualizar y compartir contenido digital se ha convertido en una de las actividades más desempeñadas por la sociedad. Se considera que prácticamente el 50% de la población mundial utiliza redes sociales (Digital 2020), ya sea para consultar información o con fines sociales y de entretenimiento.

Aunque para los adolescentes y jóvenes constituyen la herramienta principal de comunicación y medio para establecer relaciones interpersonales (Echeburúa & De Corral, 2010; Hearn & Foth, 2007), el uso de estas redes se vincula directamente y se hace especialmente notable en la infancia. Plataformas como YouTube, TikTok, Instagram o Twitch presentan un gran porcentaje de público comprendido en estas edades, siendo cada vez a edades más tempranas cuando se inicia el contacto con estos entornos digitales.

Estudios como EU Kid Online de Livingstone, Haddon, Görzig y Ólafsson, (2011), Holloway, Green y Livingstone, (2013), Pérez, Castro y Fandos (2016), Barry (2017), Vidales y Sábada (2017) parecen indicar que los niños/as suelen conectarse a Internet utilizando diferentes dispositivos que les proporcionan sus padres, como tabletas, portátiles y smartphones o teléfonos móviles, siendo estos últimos los más comunes.

Por otro lado, un informe de Childwise (United Kingdom) de 2017 recoge por la BBC que los niños/as de entre 5 y 16 años permanecen más tiempo conectados a Internet (tres horas al día) que consumiendo contenido en la televisión (dos horas al día). El uso inadecuado y poco supervisado de este tipo de redes o plataformas, puede llegar a acarrear a los niños/as una serie de problemáticas con consecuencias graves.

El papel de la escuela es adaptarse a la nueva realidad para poder prevenir estos factores y garantizar un uso adecuado, consciente y seguro de estos recursos digitales. Es importante introducirlos en el ámbito escolar y no dejarlos de lado, puesto que son muchos los beneficios que se pueden extraer de ellos.

En este trabajo se llevará a cabo un estudio descriptivo sobre el uso de plataformas digitales en niños/as, así como una propuesta de intervención didáctica enfocada a prevenir lo negativo y resaltar lo positivo las plataformas digitales.

## **1.2 OBJETIVOS E HIPÓTESIS**

Los objetivos principales del trabajo son los siguientes:

1. Conocer en los aspectos más importantes de las plataformas digitales: su evolución, características, usos e implicaciones en la sociedad, con foco en la infancia.
2. Conocer a través de un estudio con encuestas el vínculo entre alumnado y familias, y plataformas digitales.
3. Desarrollar una propuesta didáctica, amplia y variada, acerca de la prevención de riesgos y concienciación del uso inadecuado de las redes sociales, y el aprovechamiento de las mismas como recurso educativo.

La hipótesis principal de la que partimos es la siguiente:

- Gran parte del alumnado hace o puede ser propenso a realizar un mal uso de las redes sociales, por lo que son necesarias intervenciones educativas que trabajen estos conceptos.

Los objetivos específicos, tanto del estudio como de la propuesta se detallarán en profundidad en dichas partes del trabajo, así como las hipótesis de las que parte la investigación con las encuestas.

## **1.3 ESTRUCTURA**

En cuanto a la estructura y línea del trabajo, elaboraremos primeramente un marco teórico a partir del análisis bibliográfico de las principales investigaciones y aportaciones teóricas al estudio histórico de la relación entre tecnologías de la información y la comunicación, redes sociales e infancia escolarizada.

Después de esto, en la investigación o estudio a través de encuestas. Presentaremos los objetivos propuestos, matizaremos las hipótesis, explicaremos la metodología y la muestra que hemos seleccionado, expondremos y analizaremos los resultados para finalmente terminar con unas conclusiones.

Además de esto y como sección final, resultado de una doble línea de trabajo, habrá una propuesta didáctica para combatir usos nocivos de los medios digitales, y a su vez, para también beneficiarnos y enriquecernos de los aspectos positivos que pueden extraerse de la visualización y creación de contenido digital.

A fin de eliminar prejuicios y reconocer la innegable importancia de esta nueva forma de entretenimiento y comunicación, se plantearán actividades y dinámicas proclives a incluir estos elementos en situaciones escolares.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 REDES SOCIALES. UN RECORRIDO GENERAL**

#### **2.1.2 Conceptos generales**

Internet ha supuesto uno de los mayores cambios de paradigma en la sociedad, transformándola en todos los ámbitos y aspectos posibles (Arab y Díaz, 2015). La convivencia de nuestra sociedad con las TIC o tecnologías de la información y la comunicación se ha intensificado con el transcurso de los años, hasta el punto de no concebir la vida sin ellas. Son varias las maneras de definir las, pero Cabero (1998) lo hace como “aquellos instrumentos técnicos que giran en torno a la información y a los nuevos descubrimientos que sobre las mismas se vayan originando”. Para considerar a las TIC como tal, este autor remarca que deben poseer las características de inmaterialidad, interactividad, interconexión, instantaneidad, digitalización, entre otros aspectos.

De este tipo de tecnologías surgen las redes sociales, que se pueden definir como “lugares en Internet donde las personas publican y comparten todo tipo de información, personal y profesional, con terceras personas, conocidos y absolutos desconocidos” (Celaya, 2008). Debemos destacar por tanto el carácter social, implícito en el nombre, de este tipo de redes y entornos virtuales. En la sociedad actual, es constante el intercambio de información e interacción a través de estos medios por parte de los individuos. Este nuevo paradigma social y esquema de interacciones se ha filtrado en todos los ámbitos y sectores, opacando en muchas ocasiones los tradicionales medios de comunicación. Otra definición interesante para el concepto de redes sociales, nos sugiere que las redes sociales constituyen “todas aquellas herramientas diseñadas para la creación de espacios que promuevan o faciliten la conformación de comunidades e instancias de intercambio social”. (Cobo y Pardo, 2007).

Otro concepto que se nombrará con relativa frecuencia a lo largo del trabajo y que va en relación directa a lo mencionado anteriormente, es el de plataformas digitales. Estas suponen espacios de Internet, portales o ciber sitios destinados al almacenaje de información de diferentes tipos. Se trata de un concepto más amplio que el de red social, pero muchas veces coincide. Se podría decir que todas las redes sociales constituyen plataformas digitales, pero no todas las plataformas digitales se adecuan necesariamente a las características de una red social. Por ejemplo, Netflix sería una plataforma digital, mientras que no comparte las características típicas de una red social.

#### **2.1.2 Historia y evolución**

Las redes sociales empiezan a acercarse a lo que entendemos hoy en día gracias al uso de la World Wide Web (www) o red informática mundial en 1989. Las comunicaciones e interacciones a través de Internet han evolucionado exponencialmente a partir de ese punto y a una rapidez vertiginosa (Pérez, et al., 2015).

En los inicios de la Web, el contenido se exponía, regulaba y gestionaba por una persona concreta, mientras que el resto de usuarios adoptaban el papel de consumidor pasivo (MacManus y Porter, 2005; Castañeda y Sánchez, 2009). Este tipo de Web, más estática y unilateral, y en la que el usuario accedía a la información de la misma manera que en medios como el periódico o la televisión, se le denominó Web 1.0. El verdadero cambio sucede en 2001 fruto de la revolución tecnológica, constituyendo lo que pasó a denominarse Web 2.0. La diferencia principal radicaba en que los usuarios podían participar de una manera activa en la creación y la organización de los contenidos. (Dinucci, 1999; O'Reilly, 2004). La capacidad de publicación estaba al alcance de todos, de una manera sencilla y abierta (Ribes, 2007). Hablamos por tanto de un modelo de información compartida, y de una inteligencia más global, surgida de la colaboración e intercambio constante entre individuos. Un componente fundamental en todo esto, era el hecho de abrir al usuario el software de creación de documentos y contenidos, de modo que resultase fácil para los internautas tanto el consumo como la creación de documentos. A partir de este punto, el usuario empieza a ser un creador y generador de contenido y no un mero sujeto pasivo que consume el contenido. (Adell, 2010).

La primera red social, totalmente adelantada a su tiempo y que surge antes de la Web 2.0 es sixdegrees.com, la cual vio la luz en 1997. Entre sus funciones permitía a sus usuarios crear perfiles personales, disponer de una lista de amigos, enviar mensajes, y a partir de 1998, navegar a través de las listas de amigos, lo cual constituía una novedad. Después de su éxito, el número de usuarios y redes de dominio público ha ido creciendo de manera exagerada. El ejemplo más claro viene de la mano de Facebook, nacida en 2004 pero que hasta 2006 no podían registrarse en ella personas que no pertenecieran a la Universidad de Harvard. En 2008, dio un estallido muy grande al pasar de 150 millones de usuarios a 175 en cuestión de cinco semanas 600.000 usuarios por día (Pérez-Wiesner, et al. 2014)

Gracias al auge de la Web 2.0, algunos sitios web dedicados a compartir contenido multimedia empezaron a incorporar funciones propias de las redes sociales. Los más importantes eran Flickr, para intercambiar fotos; Last.FM, para intercambio de música y YouTube, para el intercambio de vídeos. (Ros-Martín, 2009).

Fueron apareciendo nuevas redes sociales por demanda de la sociedad, siendo en el año 2010, en nuestro país, las más utilizadas Facebook, YouTube y Tuenti. Según un estudio del AIMC (2022), el porcentaje de usuarios que hicieron uso de las Redes Sociales en este año era del 34,7%, mientras que entre febrero y marzo de 2021, el porcentaje ascendió a un 70,1%. Podemos observar lo pronunciado que ha sido el incremento a lo largo de estos once años, y aunque por el camino han aparecido nuevas redes sociales como TikTok (que ha tenido un crecimiento exponencial en los últimos años) o Twitch, YouTube y Facebook siguen encabeizando cualquier lista.

## 2.2 RIESGOS Y PROBLEMÁTICAS

Del uso inadecuado de las redes sociales y las plataformas digitales, se derivan diversos peligros y problemáticas que a continuación recogeremos.

- Ciberacoso: Smith, Mahdavi, Carvalho y Tippett (2008) definen el ciberacoso como una serie de conductas agresivas, intencionales, y que se perpetran por parte de un grupo o individuo, empleando vías de contacto digitales, y las cuales se prolongan en el tiempo, atacando a una víctima en situación de vulnerabilidad.

El aumento de usuarios menores de edad en distintas redes sociales, que suelen estar concebidas para adultos, ha desencadenado en este tipo de violencia dada entre iguales, suponiendo un peligro para la salud individual y comunitaria (Kiriakidis y Kavoura, 2010). La disponibilidad y facilidad de acceso a nuevos sistemas de comunicación, sumado al componente masivo que se puede dar en sitios como Facebook, YouTube o WhatsApp facilita la difusión de contenidos de manera veloz y llegando muchas personas al mismo tiempo, lo que supone un arma de abuso muy peligrosa. La pérdida de privacidad involuntaria es una consecuencia temible para grupos de preadolescentes y adolescentes, que constituyen el grupo más afectado (Navarro, 2017).

Lo más peligroso de este tipo de acoso y lo que lo diferencia del bullying tradicional es que los agresores pueden disponer de distancia y anonimato, eliminando el componente cara a cara que a muchos echaría para atrás a la hora de agredir a otra persona. Además, tienen la capacidad de realizar este acoso en cualquier momento del día y en cualquier lugar, generando en la víctima desajustes psicológicos y un profundo desgaste, puesto que nunca se llega a sentir a salvo (Romera et al., 2021).

Entre los factores de riesgo que se relacionan con el ciberacoso, tenemos la baja autoestima, depresión, soledad, estatus económico y social, la orientación sexual, la raza, etc. Un dato curioso es que algunas investigaciones determinan que la autoestima es más baja en los agresores que en las víctimas. Por otro lado, los síntomas derivados del ciberacoso, suelen ser el insomnio, la ansiedad, dolores de cabeza trastornos alimenticios, actitudes violentas, enuresis y en el peor de los casos, tendencias suicidas (García et al., 2011). En esta línea, el autor nos dice que aproximadamente el 40% de los alumnos han sido parte de una situación de cyberbullying (como agresores, víctimas o terceras personas), y cerca del 50% de las víctimas no exteriorizan ni cuentan nada acerca de ello.

Teniendo en cuenta ciertos estudios (Buelga et al., 2010; Ortega et al., 2008) llegamos a la conclusión de que el cyberbullying es un fenómeno que aparece en Primaria, y no se limita solo a la Secundaria. Las conductas violentas a través de medios electrónicos se mantienen en la adolescencia, por lo que como apunta Garaigordobil (2015), se deben tomar medidas y delimitar actuaciones en etapas escolares previas, a fin de minimizar este problema.

- Grooming: Deriva del ciberacoso, pero en este caso el perfil del agresor y la intencionalidad toma otros cauces diferentes. El grooming supone una acción delincinencial por parte de una persona, normalmente adulta, hacia un/a menor de edad. En este caso, se dan proposiciones de índole sexual con el fin de abusar de la víctima y obtener una gratificación de este tipo. Es frecuente que el agresor oculte su verdadera identidad, haciéndose pasar por otra persona y engañando y manipulando a la víctima hasta ganarse su confianza, para en la mayoría de los casos solicitar material audiovisual erótico y posteriormente encuentros personales (Pérez, 2020). El adulto agresor suele ser alguien que el menor ha conocido en Internet o del entorno real del menor ocultándose a través del anonimato de las redes.

Este tipo de situaciones pueden marcar profundamente a la víctima, derivando en trastornos depresivos, de ansiedad, culpa, traumas prolongados al futuro e intentos de suicidio (Gámez y Calvete, 2020). Además, según estos autores, la predisposición de este tipo de delitos suele ser de adultos de sexo masculino hacia menores de sexo femenino, aunque suele afectar mayormente a adolescente de 14 y 15 años.

- Falta de privacidad: Otro problema que en muchas ocasiones pasamos por alto y que puede ser consecuencia y causa de los dos anteriores es la huella digital. Esto se traduce en la cantidad de información personal que dejamos en Internet cuando hacemos uso de sus servicios, y en muchas ocasiones, sin ser plenamente conscientes. En multitud de casos adolescentes ocurre que, por una falta de madurez o excesiva confianza en sus ideas, publican fotos, vídeos, difunden información, valoran, juzgan o etiquetan a otras personas, etc. generando un rastro fácil de seguir por la justicia y que les puede acarrear problemas en el futuro. Por eso es necesario el establecimiento de unos requisitos mínimos para limitar el uso de redes sociales a menores de 14 años (en España), o permitiéndoselo con el consentimiento y supervisión sus tutores legales. (Tejada et al., 2019).

- Adicción: La adicción a las redes sociales no es algo exclusivo de los últimos años, Young (1996) ya definía la adicción al internet como la falta de control en su uso, con manifestaciones cognitivas, conductuales y fisiológicas, que influyen negativamente en el plano personal, familiar y profesional.

Terán (2019) nos informa de que, en un estudio realizado por la Cátedra para el Desarrollo Social de la Universidad Camilo José Cela, en estudiantes madrileños de entre 15 y 16 años se determinó que cerca del 40% presentaban un uso problemático de las redes sociales y el 19% un uso de riesgo, que podría acarrear problemas más graves.

Parece ser que el perfil de riesgo más frecuente hacia la adicción es aquel que tiende a la introversión y posee ideas negativas sobre sus habilidades sociales, lo que genera incomodidad hacia las mismas. Buscarían, para compensar estas carencias, relaciones “reforzantes” en medios digitales para “evitar” la presencia física, a través del anonimato y un control mayor de la comunicación, al ser a distancia. (García del Castillo et al. 2008)

### **2.3 EFECTOS POSITIVOS Y BENEFICIOS**

Pese a que los riesgos y peligros que pueden relacionarse con el uso de las redes sociales pueden ser considerables, no debemos estigmatizar su uso y dejar de lado todos los efectos positivos y beneficiosos a nivel psicológico, social y cultural que tiene su uso adecuado.

En primer lugar, debemos destacar que gracias a las TIC y a la manera de modificar las distintas esferas de nuestra, se ha producido una reestructuración cerebral. A nivel evolutivo, los cambios y procesos cerebrales que desde el humano primigenio habían tardado milenios de evolución, gracias a las TIC se han acelerado, dando lugar a cambios importantes en nuestras conexiones cerebrales, en tan solo una generación (Raynaudo y Borgobello, 2016). Las áreas que más se beneficiarían de ello serían la atención, la memoria de trabajo y la mejora en las representaciones espaciales e icónicas.

También se ha estudiado que los juegos virtuales que se encuentran en las redes sociales, generarían cierta estimulación y aprendizaje, mejorando la toma de decisiones, sensomotricidad, capacidad para resolver problemas, decisión y liderazgo, desarrollo de la creatividad, etc. A todos estos aspectos debemos añadir el fomento de la socialización, la tolerancia, la empatía, el trabajo cooperativo, el sentido de responsabilidad y la capacidad de análisis crítico (Rivera y Torres, 2018).

Otro aspecto positivo derivado del uso de redes sociales es la posibilidad de mantener el contacto y fortalecer los vínculos con otras personas, aun cuando se encuentran lejos de nosotros físicamente. Además, la capacidad de socializar y conocer a personas con aficiones y gustos similares a los tuyos, con las que intercambiar ideas y pasar un tiempo agradable, es otro punto fuerte que nos pueden brindar estas plataformas si las usamos adecuadamente.

Según Corredor et al., (2013), las redes sociales favorecen la interacción con otras culturas, y a su vez abren espacios de desarrollo de la identidad. Estamos ante una sociedad interconectada, de carácter intercultural e inclusivo y abierto, lo que nos libera de viejos prejuicios y estigmas sociales gracias a la constante toma de contacto con lo lejano y ajeno, que acercamos a nuestro entorno más próximo.

Un aspecto clave derivado del uso de plataformas digitales e Internet en general es el acceso inmediato a cualquier tipo de información. De esta manera y bajo nuestro criterio, podremos construir nuestros propios aprendizajes a través del conocimiento global, sin requerir necesariamente de un experto, libros físicos y demás limitaciones.

Por otro lado, las redes sociales pueden suponer un gran apoyo para la población con discapacidad o necesidades especiales, y en especial para el alumnado. Gracias a ellas se promueve la superación de determinadas limitaciones cognitivas, sensoriales y motores; se posibilita una formación individualizada, donde los alumnos pueden avanzar a su propio ritmo. Además, pueden ayudar al aprendizaje de conceptos esenciales, tales como simulaciones, animaciones o vídeos y su uso no siempre está condicionado a lugares específicos (Lázaro, 2011).

### **2.3 REDES SOCIALES Y EDUCACIÓN**

Como hemos podido comprobar, las redes sociales, bien utilizadas pueden constituir un recurso y oportunidad muy buena para potenciar el aprendizaje, dado que son un nexo directo con el alumnado y el aprendizaje informal y formal. El alumno/a podrá expresarse de manera autónoma y libre, entablar relaciones con sus iguales y hacer frente a sus propias exigencias educativas.

Las redes sociales y los entornos digitales han venido para quedarse, siendo espacios valiosos para interactuar. Como consecuencia de las dinámicas sociales que supone la web 2.0, ha sido posible la consolidación de comunidades virtuales de aprendizaje, cuya finalidad es ampliar los horizontes y convenciones clásicas. Se ofrecen nuevas estrategias de aprendizaje, que suponen alternativas llamativas, motivadores y atractivas para el alumnado, vinculando de alguna manera el proceso educativo con los contextos digitales en los que participa en su tiempo libre (Pérez et al., 2015). Estos autores, remarcan la importancia de que en la educación básica se utilicen las redes sociales como una estrategia paralela a las clases presenciales.

Haciendo alusión a las oportunidades y beneficios que las redes sociales suponen desde un prisma educativo, y citando a Chávez (2015), la introducción de las redes sociales en el ámbito escolar puede ser de gran ayuda. En primer lugar, su uso “promueve el trabajo colaborativo, incrementa la motivación y el rendimiento académico, aumenta y diversifica el conocimiento y mejora la retención de lo aprendido”.

Se trata por tanto de un recurso fundamental y que debemos incluir a través de diferentes dinámicas y actividades, haciendo uso de la variedad de redes y posibilidades de las mismas. En cualquier proceso de aprendizaje es fundamental la colaboración y la cooperación, el intercambio de ideas y de conocimiento, así como el crecimiento intelectual y personal por parte del individuo que protagoniza el proceso (alumno), y por el efector de la enseñanza (docente). Parece estar demostrado que el uso de redes sociales y la introducción de plataformas digitales en la escuela favorece dichas cuestiones. (Marín y Cabero, 2019). Es importante también resaltar la inmediatez en el acceso a los contenidos y a la comunicación con los demás, que este tipo de soportes nos brindan.

Algunos autores, además inciden en la consecución de cinco objetivos clave gracias a la implementación de las redes sociales. Estos serían garantizar la alfabetización digital, generar aprendizajes tanto dentro como fuera de la escuela, beneficiarse de las tecnologías en pro de la comunicación y el aprendizaje, interiorizar criterios de búsqueda y crítica de la información y fomentar el aprendizaje autónomo y complejo (Pérez et al., 2015).

Artero (2011) nos sugiere que, en estos nuevos paradigmas, el profesor dejaría de constituir la fuente principal de transmisión de conocimiento a su alumnado, ya en la Red se encontraría el volumen total de la información existente sobre un tema. Hay que dar paso a esta nueva realidad, relegando en muchas ocasiones el papel del docente al de un guía, tutor y mediador en el proceso de aprendizaje. El alumnado, por tanto, adoptaría un rol mucho más activo a lo largo de toda su trayectoria académica.

Estamos ante un mundo de posibilidades que debemos explorar y analizar con los mejores ojos que podamos, desde nuestra perspectiva docente, a fin de apreciar el valor de los recursos digitales y su gran variedad de posibilidades. Citando a De Haro (2010), “La plasticidad de las redes hace que sus aplicaciones sean tantas como docentes las utilicen.”

Por otro lado, y atendiendo al uso inadecuado de las redes sociales por parte de los niños/as, es deber de la escuela orientar en la medida de lo posible el proceso de descubrimiento e inmersión en redes y plataformas digitales. A través de la concienciación, la trasmisión de buenos hábitos, dar a conocer los peligros derivados del mal uso y las pautas para evitar situaciones problemáticas, el docente estará fomentando ese uso adecuado, limpio y consciente por el que se aboga en este trabajo.

### **3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

En este apartado se explicarán los diferentes aspectos que fundamentan la investigación, atendiendo a la metodología y procedimiento empleado, los objetivos iniciales que determinaron el estudio, las hipótesis que sirvieron como punto de partida, la población objeto de estudio que se ha seleccionado, los instrumentos empleados, los resultados y su análisis y las conclusiones finales.

#### **3.1 METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO**

La metodología empleada es la propia en un estudio o investigación cuantitativa descriptiva. En este caso se apuesta por el uso de cuestionarios escritos y digitales, cuyas preguntas son cerradas en la mayoría de casos, y abiertas en determinadas ocasiones. El medio de creación y cumplimentación principal fue Google Forms, aunque también se crearon adaptaciones en papel para aquellos colegios que lo prefirieron. (Alzina, 2004). Según este autor, los estudios con encuestas responden a finalidades descriptivas concretas, y constituyen primeros acercamientos a una realidad que nos preocupa, para posibilitar su posterior estudio en mayor profundidad, usando modalidades de investigación más apropiadas a los objetivos.

El trabajo con las encuestas se puso en práctica a lo largo de los meses de febrero, marzo y abril de 2022, adecuándonos siempre a las peticiones y exigencias de cada centro y con la organización temporal y de recursos que pudieron concedernos.

Además, la manera de realizar las encuestas con el alumnado también difirió bastante de unos centros a otros, aunque en la mayoría se hizo de forma presencial y personal, con equipo docente o con el creador de las encuestas presente.

Para la encuesta a las familias, se compartió el enlace al cuestionario a través de los mecanismos del colegio (TokApp, etc.) y de manera voluntaria fue contestada. La participación de las familias fue más reducida debido a este carácter no obligatorio y la negativa de determinados colegios a implicarlas en el estudio.

### **3.2 OBJETIVOS**

El siguiente estudio pretende dar respuesta a cuestiones variadas acerca de los hábitos y tendencias del alumnado en el uso de plataformas digitales. Los objetivos de este estudio serían los siguientes:

- Descubrir cómo emplean su tiempo libre los niños/as y en compañía de quién.
- Determinar cuál es el grado de accesibilidad y medios físicos de los que disponen para acceder al contenido digital (Tablet, PC, smartphone, consola, etc.).
- Determinar cuál es la frecuencia de uso, el tiempo destinado al consumo de contenido digital y si realizan esta actividad solos/as o en compañía.
- Comprobar si el uso de plataformas digitales ha desbancado a otras actividades clásicas como jugar en el parque, practicar algún deporte, etc.
- Conocer cuál es la implicación familiar de cara a supervisar, controlar, pautar o restringir el consumo de contenido digital por parte del niño/a.
- Reconocer si los niños/as disponen de una cuenta personal en alguna plataforma digital, atendiendo a las características de dicha cuenta y al uso que se hace de ella.
- Determinar cuáles son las plataformas más utilizadas por los niños/as, así como las preferencias de contenido y creadores de contenido.
- Comprobar si el consumo de contenido digital ocasiona problemas en el/la menor a nivel psicológico y social, derivado del uso excesivo o inadecuado.
- Conocer cuáles son los creadores de contenido preferidos por los niños/as, así como el número de 'influencers' a los que siguen habitualmente.
- Comprobar el poder de influencia de los creadores de contenido en la figura del niño/a, atendiendo a gustos, modas, publicidad, complejos, etc. y si es la profesión de moda.
- Comprobar si existen tendencias marcadas en función del sexo y la edad.

Se indagará también acerca de los niños/as creadores de contenido, ya sea de manera regular o esporádica, y nuevamente intentaremos atender a objetivos como:

- Descubrir si es frecuente que los niños/as creen y publiquen contenido propio, y en caso de serlo, determinar el tipo, la intimidad, la frecuencia y las plataformas utilizadas y el nivel de conocimiento de los tutores.
- Verificar si han tenido experiencias positivas o negativas derivadas de crear y publicar contenido en Internet (visitas, likes, comentarios...) y cómo les afecta.

### **3.3 HIPÓTESIS**

Desde el planteamiento de este estudio y la investigación inicial, surgen varias hipótesis que pretenden ser respaldadas o contrariadas por los resultados de las encuestas que estarían concibiéndose en ese momento. Serían las siguientes:

- El consumo de contenido digital de manera libre y poco supervisada es una constante en la infancia, teniendo acceso cada vez más pronto y dedicando a ello la mayor parte del tiempo libre, en detrimento de otras actividades más beneficiosas física y mentalmente.
- Con frecuencia, los niños/as están expuestos a contenidos enfocados a un público adulto ya sea con permiso o sin permiso de su familia.
- La utilización de plataformas digitales, en muchos casos puede producir desajustes de sueño, problemas académicos y alteraciones en las relaciones sociales.
- Un gran número de niños/as tienen una cuenta creada en al menos una plataforma digital, usándola frecuentemente para interactuar, comentar, etc. y en muchos casos, para publicar contenido digital propio.
- Un gran porcentaje de niños/as siguen e idolatran a muchos creadores de contenido, dejándose influenciar notablemente por ellos (publicidad, estética, intereses...) y mitificando la profesión.

### **3.4 POBLACIÓN OBJETO DE ESTUDIO**

La muestra de este estudio está compuesta por 141 alumnos/as de 5º y 6º curso de Educación Primaria, comprendidos en edades de entre 10 a 13 años (repartidas en 16 aulas diferentes) y a 60 de sus familiares, que se prestaron a colaborar voluntariamente. Se ha seleccionado este grupo de edad y sus familiares debido a que es la edad más alta en la etapa de primaria, y que precede a la adolescencia. Este tipo de alumnos/as poseen una madurez y un contacto más profundo con este tipo de plataformas, haciendo un uso de ellas más completo y consciente, tanto como consumidores como creadores.

Los centros de este alumnado comprenderían los concejos de Avilés, Gozón y Gijón y serían el “C.P Llaranes”, el “C.P La Toba”, el “C.P Villalegre”, el “C.P Poeta Juan Ochoa”, el “C.P Virgen de las Mareas”, el “C.P El Vallín” y el “C.P Los Pericones”. En la mayoría de los casos, nos encontramos con entornos de clase media-baja, estando casi la totalidad de colegios encuestados situados en barrios humildes, de carácter obrero y con un nivel adquisitivo no especialmente alto.

### **3.5 INSTRUMENTO (CUESTIONARIOS)**

En cuanto a los cuestionarios y sus características, cabe destacar que el carácter principal de las preguntas es la respuesta cerrada (cuantitativas y cualitativas), salvo excepciones donde se permite escribir texto como respuesta. Todas las encuestas resultan anónimas, y el único dato personal que se pide en ellas es la edad y el género. Concretamente, se han utilizado cuatro modelos diferente de encuesta, en función de las necesidades.

Primeramente, encontramos dos modelos diseñados íntegramente de manera digital, a través de la plataforma de “Google Forms”, para un recuento de resultados automático. El primero de ellos, constituye la *encuesta digital del alumnado*, y se trata de la más

completa de todas. Otro modelo, que surge de manera paralela al anterior es el cuestionario o *encuesta digital a las familias*. Esta, como su nombre indica, está planteada para ser respondida por algún miembro de la familia del alumnado, preferentemente sus tutores legales. Se envía a través de un enlace, nuevamente a través de la plataforma “Google Forms”, y es más breve que la del alumnado.

Las otras dos encuestas surgen ante la imposibilidad de realizarlas de manera digital a todos los usuarios, y, por ende, se opta por la elaboración de modelos escritos, usando Word, y mediante fotocopias. La primera de ellas es la *encuesta física al alumnado*, y es una adaptación de la digital, pero suprimiendo algunas preguntas y rescatando o versionando lo más esencial. La segunda de ellas es la *encuesta física a las familias*. En este caso, el contenido de la encuesta no se modifica, debido a la naturaleza breve de por sí, vista en la encuesta digital.

Debido a que en la *encuesta digital del alumnado* hay preguntas que no son respondidas por parte de quienes contestan la *encuesta física del alumnado*, al ser esta segunda encuesta más corta, para dichas preguntas se interpretaron los resultados y elaboraron porcentajes únicamente en base a la muestra encuestada de manera digital.

<b>INSTRUMENTO</b>	<b>SOPORTE</b>	<b>GRUPO</b>	<b>Nº PARTICIPANTES</b>
Encuesta digital a las familias	Digital	Familias en disposición de realizar el cuestionario online	45
Encuesta física a las familias	Papel	Familias sin disposición de realizar el cuestionario online	15
Encuesta digital al alumnado	Digital	Alumnado en disposición de realizar el cuestionario online	52
Encuesta física a las familias	Papel	Alumnado sin disposición de realizar el cuestionario online	89

Tabla 1. Cuestionarios empleados (elaboración propia)

### **3.6 RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Para analizar los resultados, en persecución de nuestros objetivos principales y comprobación de nuestra hipótesis, estructuraremos este apartado en dos grandes bloques: la encuesta a las familias y la encuesta al alumnado. Si bien ambas están interrelacionadas estrechamente, es interesante abordarlos por separado. Por otro lado, dentro de cada bloque, la información obtenida se organizará o maquetará en otros subapartados, que harán referencia a los distintos temas o conceptos que se tocan a lo largo de las encuestas. Por una cuestión de espacio, los resultados al completo con sus respectivas gráficas y figuras se incluirán en los anexos (7.2 y 7.3).

### **3.6.1 Relación con el contenido digital (familias)**

La muestra general está compuesta por padres/madres (97%) de entre 35 a 57 años, y con niveles de estudios variados y siendo el 68% trabajadores en activo. La mayoría (40%) afirma consumir contenido en plataformas como YouTube, Facebook, Netflix, Instagram, etc. 1-2 horas al día. Otra parte considerable (27%) durante 2-3 h. Parece haber una pequeña relación entre las personas que menos tiempo dedican a esto y el hecho de ser trabajadores en activo y con titulaciones universitarias o profesionales. Pequeños porcentajes aseguran hacerlo más de 4 horas o menos de 1 hora.

En cuanto a las plataformas, el 75% de la muestra afirma usar Facebook regularmente, seguido por las plataformas como Netflix, HBO y Prime Video. En este caso, el 66,6% parece disponer de al menos una de ellas. Instagram no se queda corta, siendo utilizada por el 48% de los familiares. Para mi sorpresa y por algún motivo que desconozco, YouTube ha sido marcada únicamente por el 25% de los participantes. Esto choca drásticamente con los gustos de la población infantil. Aplicaciones como TikTok, caracterizadas por su público infantil, adolescente o juvenil, sorprenden abriéndose paso entre la población adulta, con cerca del 22% de usuarios entre los participantes de esta encuesta.

### **3.6.2 Control y supervisión (familias)**

A la pregunta “¿crees ser consciente de todo lo que hace o ve el/la menor en Internet?”, el 73% de las familias dan la siguiente respuesta: “Sí, aunque puede haber cosas que se me escapen.” Un 22% se muestra más firme y convencido en este aspecto, respondiendo que efectivamente son plenamente conscientes. Un 5% responde de manera negativa, y reconoce que “No, se me escapen bastantes cosas”. Desconocemos si por una cuestión de negligencia, desinterés, falta de tiempo o autoridad o simplemente porque no es considerado necesario, pero observamos que, en líneas generales, es frecuente el desconocimiento leve o moderado acerca de estas cuestiones.

Un 5% reconoce abiertamente permitir al/la menor subir fotos o vídeos a redes sociales y plataformas digitales, sin entrar en detalles sobre el tipo de contenido. Un 18% de las familias dan permiso al/la menor para crearse perfiles en redes sociales y hacer uso de ellos (p.ej Instagram, TikTok, YouTube...). El porcentaje parece no ir en consonancia del verdadero nº de niños/as que afirman disponer de una cuenta propia en al menos una red o plataforma digital (los datos posteriores respaldarán esta afirmación). Esto podría interpretarse como desconocimiento de los tutores o los niños/as a la hora de entender lo que es un perfil, como un alarde de las familias por demostrar una autoridad o implicación tienen, o como un acto de los niños/as de desobediencia u ocultismo.

Un 21% permite al/la menor descargar datos de la red, entendiendo por ello películas, música, videojuegos, etc. Un 33% les permiten chatear a través de WhatsApp y hacer uso de esta aplicación, ya sea con un teléfono móvil o dispositivo propio o cediéndoles el

suyo. Un 62% permite a los/as menores navegar por Internet, entendiendo que el porcentaje restante o bien lo tiene totalmente prohibido o resultaría una acción muy pautada y supervisada para el niño/a. Un 78% les permiten ver vídeos en distintas plataformas, como pueden ser YouTube, TikTok, Instagram, etc. Que este último porcentaje sea superior a otros podría entenderse como que, en estas plataformas, los contenidos pasan por unos filtros de seguridad, garantizando que no se van a encontrar contenidos inadecuados o para adultos, lo que daría más tranquilidad a las familias.

Por otro lado, y refiriéndonos a las cosas que hacen regularmente, lo que más se repite son las charlas y conversaciones sobre los peligros de Internet (65%), supervisar lo que hace de manera regular (55%), utilizar un control parental para bloquear contenidos (47%) y revisar el historial de navegación (45%). Lo menos frecuente, por otro lado, sería comprobar que no haya descargado nada sin permiso (37%), comprobar chats y conversaciones (28%), comprobar sus perfiles en redes sociales (18%) y comprobar el contenido que sube a las redes sociales, como fotos o vídeos (13%). Una posible causa de que las últimas opciones hayan arrojado porcentajes bastante bajos, podría ser el hecho de que no todas las familias permiten a los niños/as disponer de un perfil en una red social, chatear a través de ellas y aún menos publicar contenido.

### **3.6.3 Cuestiones generales del alumnado**

En primer lugar, es interesante remarcar que la edad de los niños/as encuestados es de 10 (39%), 11 (34%), 12 (24%) y 13 años (3%), siendo el 53% niños, el 45% niñas y un 2% que no se pronuncia. El 89% conviven con su padre, su madre o ambos.

Acerca de su tiempo de ocio, la mayoría pasan al aire libre 1-2 horas (32%), 2-3 horas (22%) o 3-4 horas (25%). Un 11% afirma estar más de 4 horas y un 5% no se pronuncia al respecto. Se dieron casos aislados (4%) de niños/as que no llegan a pasar más de 1 hora al día fuera de casa. Esto nos da una visión algo esperanzadora y tomando los datos como ciertos, por el momento, parecen romper con la idea de que un gran porcentaje de niños/as apenas pasan tiempo fuera de casa. De todas maneras, los resultados de la siguiente pregunta nos dibujan también una realidad que estamos pasando por alto. Mientras que una mayoría afirma quedar con sus amigos algunos días (55%) y otra parte lo hace todos los días (12%), existe un perfil de niño/a que queda muy poco con sus amigos/as (20%) o no los ve nunca fuera del colegio (13%). Aunque parezcan porcentajes bajos, es bastante desolador que a estas edades no dispongan de escenarios y posibilidad de socialización con sus iguales de manera frecuente, ya sea en el parque o en otros entornos. Esto puede ser por la poca disponibilidad o implicación de sus familiares, por preferencias personales o por una imposición vital, en el sentido de que sea un niño/a tímido que no tenga lazos muy estrechos con sus pares.

Por otro lado, un 47% contesta que pasa bastante tiempo rodeado de familiares, un 44% dice que pasa mucho tiempo con ellos, y un minoritario 8% afirma que pasa poco tiempo en familia. Un único alumno contestó que pasa muy poco tiempo con su familia.

Atendiendo al uso que hacen de su tiempo libre, y acercándonos cada vez más al tema central de la investigación, los niños/as votaron libremente aquellas opciones que más se adecuaban a su estilo de vida, gustos y preferencias. Los resultados fueron los siguientes:

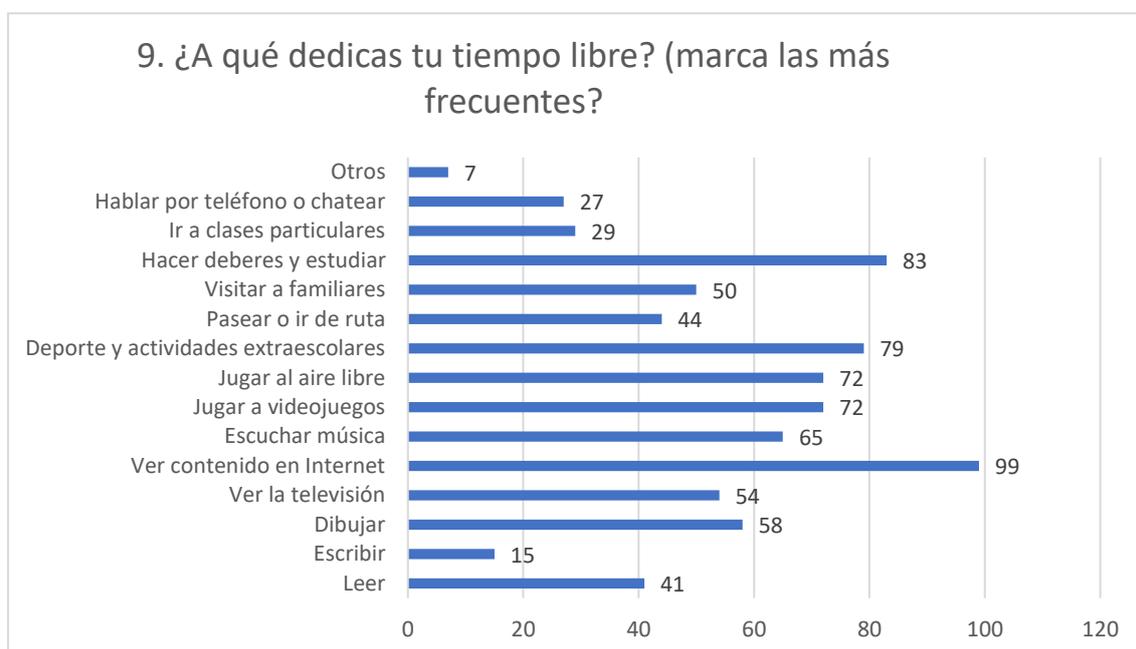


Gráfico 1. Pregunta 9 Encuesta alumnado (elaboración propia)

A partir de este gráfico se confirma la hipótesis de que consumir contenido en Internet es el pasatiempo principal (70%). Sorprende también que un número muy elevado de niños/as (49%) no han marcado “jugar al aire” como una de sus actividades más frecuentes, anteponiendo otras de un carácter más aislado o solitario. La opción “hablar por teléfono o chatear”, si bien no presenta un porcentaje excesivamente alto, no deja de indicarnos que el 20% de los encuestados reconocen que una de las actividades que más realizan es chatear o hablar por teléfono (WhatsApp, Instagram, videollamadas, etc).

### 3.6.4 Redes sociales. Hábitos y tendencias

En cuanto a las plataformas más usadas nos encontramos con YouTube (90%), seguido de Netflix, HBO... (62%), TikTok (42%) e Instagram (26%). En el caso de las dos últimas, se aprecia una clara diferencia en función de la edad, siendo con 12 o 13 años cuando más se accede a ellas. Esto podría explicarse debido a que para poder visualizar contenido es necesario registrarse y crear una cuenta personal. A esto se le añade el modo de uso (subir fotos, vídeos, chatear, comentar), a diferencia de YouTube, que resulta más una de televisión a la carta, más limpia y controlada en cuanto a contenidos y modo de uso. Con tan solo un 19% de participantes haciendo uso de ella, la plataforma morada, Twitch, que ganó gran popularidad desde los tiempos de la pandemia de Covid-19, se coloca entre las menos utilizadas por los niños/as. Posiblemente por su contenido

mayoritario de videojuegos, también se puede observar que es mucho más popular entre los varones, que representan el 73% de los votos.

En otro aspecto, nos indicaron que el 92% tiene una televisión, el 70% tiene una Tablet, el 69% tiene un smartphone o teléfono móvil, el 65% tiene una videoconsola, el 49% tiene un ordenador de escritorio y el 39% tiene un equipo portátil; pudiendo usarlos habitualmente. De aquí se puede observar que la tendencia actual es la de sustituir las clásicas consolas (que siguen siendo usadas, sobre todo por varones) por móviles o tabletas para fines lúdicos, al menos a estas edades. A esto ayudaría el casi infinito catálogo de juegos que nos puede ofrecer la Play Store de Google, de carácter gratuito.

En cuanto al tiempo de uso de estas plataformas, el 21% le dedica menos de 1 hora, el 36% 1-2 horas, el 26% 2-3 horas, el 7% 3-4 horas y el 9% más de cuatro horas cada día. Aunque la sociedad se haya acostumbrado a ello y no resulten cifras especialmente alarmantes, siguen siendo tiempos bastante acusados teniendo en cuenta la edad y sus necesidades sociales.

Uno de los contenidos más demandados y consumidos está relacionado con los videojuegos. Una gran parte de la muestra (75%) lo ha marcado como aquello que ve con más frecuencia. A este contenido, le siguen de cerca la comedia y el humor (70%), la música y los bailes (59%), las manualidades y los tutoriales (55%), entre otros. Los menos consumidos son aquellos relacionados con la cultura (7%) o los vídeos hablando a cámara (13%). En cuanto a diferencias por sexo, encontramos cierta preferencia del sector masculino hacia los videojuegos y del sector femenino por temáticas como “relajación y ASMR”, “manualidades y tutoriales” o “música y bailes”. Aun así, son poco acusadas y en el resto de categorías no se perciben, habiendo un balance general entre ambos sexos en cuanto a gustos. Por otro lado, el 52% suele ver este tipo de contenidos en solitario, mientras que un 40% suele hacerlo con algún familiar y un 8% con sus amigos/as. Se puede presuponer que aquellos/as que consumen contenido audiovisual en familia, este podría responder más a películas, series, documentales, etc. y no tanto a un contenido más casual e improvisado como el que se podría dar en Instagram, TikTok, Twitch o incluso YouTube.

### **3.6.5 Supervisión y límites**

Centrándonos más en el tipo de restricciones que las figuras docentes ejercen sobre el/la menor en lo relativo a utilizar estas plataformas, encontramos que el 58% de los encuestados se encuentra limitado en tiempo de uso, denotando que “no me dejan demasiado tiempo”. Por otro lado, un 27% indica que efectivamente, su familia ejerce un control, pero “me dejan mucho tiempo”. Finalmente, un 15% nos dice que no tiene restricciones de ningún tipo y que “puedo estar todo el tiempo que quiera”. Encontramos entonces que, aunque la tendencia mayoritaria es la del tutor/a medianamente autoritario, que establece unos límites de tiempo para que el niño/a no abuse de este tipo de actividad,

también existe la otra parte, que oscila casi a la mitad de los casos, donde el tutor/a es más permisivo, dejando que el niño/a disfrute de este contenido en lapsos de tiempo muy prolongados o sin ningún tipo de control.

Acabamos de hablar de las restricciones por motivo de tiempo, y ahora lo haremos en función del contenido. Un 50% nos indica su familia suele supervisar lo que hace y lo que ve en Internet, de manera regular. Un 24% tiene activado en su dispositivo algún tipo de control parental que bloquea contenidos para adultos o no deseados. Sería interesante preguntarnos si este tipo de controles son funcionales y respetados por el/la menor, o bien en algunos casos suponen un medio de seguridad estéril, conociendo el niño/a la manera de evitarlo o burlarlo, sabiéndose la contraseña de sus tutores, por ejemplo. Un 17% afirma que puede hacer y ver lo que quiera, y que su familia no ejerce ningún tipo de control en este sentido. Habría que aclarar si esto sucede por falta de interés e implicación del tutor/a o si es una cuestión de interés y confianza plena en el menor/a.

También les preguntamos si discutían habitualmente con su familia por culpa de estos temas (limitación de tiempo, supervisión de contenidos, etc.). Un 44% afirman no discutir nunca por ello. Un 27% dicen no hacerlo casi nunca o muy pocas veces. Un 25% reconoce discutir a veces por estos temas y un escaso 2% indica que discute mucho sobre esto.

Otra pregunta que resultaba interesante hacer era si alguna vez habían visto contenido inadecuado para su edad, que se arrepintieran de ver o que no les haya gustado. Un 67% respondió afirmativamente y un 33% negativamente. No se entró en detalles del tipo de contenido, pero lo que está claro es que este hecho puede ser indicativo de un pobre control o escasa supervisión por parte de los familiares responsables.

### **3.6.6 Problemas de adicción**

El 13% de los encuestados afirman haber dejado de hacer otras actividades (jugar, pasear, quedar con amigos) para poder pasar más tiempo en Internet. Aunque parezca poco, es triste que 19 niños/as de los 141 encuestados reconozcan haber dejado de lado otros pasatiempos, de carácter más real y social, en entornos exteriores, simplemente para poder pasar más tiempo consumiendo contenido digital. Esto representa una realidad que en muchas ocasiones se ignora, pero es más común de lo que parece y por tanto se debe actuar en pro de cambiarla y mejorarla. Esta idea parece reforzarse cuando el 23% considera que ver contenido digital ocupa la mayor parte de su tiempo libre, frente a un 77% que no está de acuerdo con dicha afirmación. Casi  $\frac{1}{4}$  de la muestra ha convertido la visualización de contenido online en su actividad principal a lo largo del día, lo cual representa una cifra elevada y desalentadora. Aun así, un 96% considera que no tiene ningún problema de adicción ni cree que pueda desarrollarlo en el futuro. Un 4%, posiblemente más sincero, considera que ya lo tiene o podría padecerlo en el futuro si continúa actuando de la misma manera. En relación a esto, un 13% cree que por culpa de estos malos hábitos ha hecho que empeore en el colegio. Esto se traduce en menor concentración, malas notas, tiempo de estudio escaso, deberes sin hacer, etc. El 87% no

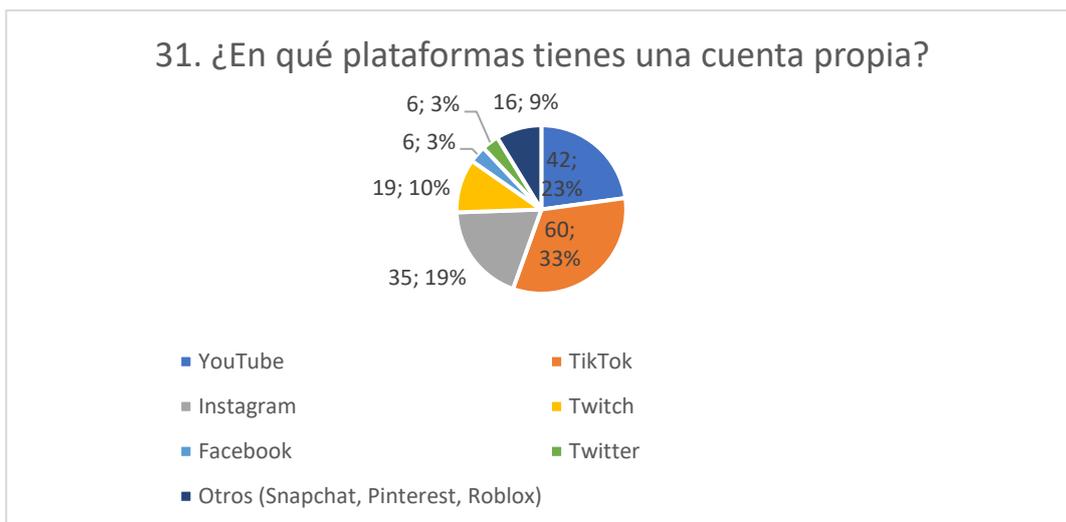


Por otro lado, los datos demuestran que el 30% han comprado algo que un influencer ha recomendado (libros, ropa, videojuegos, productos electrónicos, etc.). También nos dejan ver que, aunque el 78% denota no haber gastado dinero en donaciones o suscripciones (como es el caso de Twitch), un 4% ha gastado 1-5€, un 7%, 5-10€, otro 7%, 10-20€ y un 4% gastó 20-50€.

En cuanto a los aspectos personales, el 26% reconoce haberse intentado parecer en algún momento a sus influencers favoritos en cuanto a manera de vestir, peinado, forma de hablar, bailes, etc. y un 6% dice haberse sentido mal por no parecerse. Aun siendo una cifra baja, no debemos obviar que hay 8 niños/as afirmando haberse sentido mal por no parecerse a sus creadores de contenido favoritos. Sería interesante estudiar la gravedad de estos casos y analizar la profundidad o superficialidad de esos sentimientos negativos.

### 3.6.8 Cuentas personales

En cuanto a la disposición de una cuenta personal en las distintas plataformas digitales, se han obtenido los siguientes resultados:



Gráfica 2. Pregunta 31. Encuesta alumnado (elaboración propia)

Las plataformas de TikTok e Instagram, poseen cifras bastante más elevadas que en otros casos, muy seguramente por la obligatoriedad de registrarse e iniciar sesión en una cuenta para poder visualizar el contenido. En el caso de Twitch, aun siendo un porcentaje bajo, nos indica que los pocos niños/as que utilizan esta plataforma lo hacen desde su cuenta (el sistema de bits, chat en directo, recompensas etc. premia a los usuarios registrados). YouTube, por otro lado, puede ser utilizada sin falta de iniciar sesión, lo que hace que, aunque sea la plataforma favorita, no todos sus usuarios dispongan de una cuenta personal. En cuanto a la privacidad de dicha/s cuenta/s, el 50% declara que se trata de cuentas privadas a la que no cualquier persona tiene acceso. Un 35% dice tener una cuenta

pública, a la que todo el mundo puede acceder. Un 15% responden que no lo tienen claro. El 41% dice que utiliza estas cuentas o perfiles para escribir comentarios en publicaciones, vídeos, streamings, etc., aunque solo un 15% reconoce haber escrito comentarios negativos hacia otras personas (faltando el respeto o insultando).

### **3.6.9 Creación de contenido en el pasado y presente**

En relación a la creación de contenido y su publicación en las propias plataformas, obtenemos que un 40% de los niños/as, han creado y subido contenido (fotos, vídeos, emitir en directo, etc.) en algún momento. Un 76% de esta parte, nos confirma que sigue haciéndolo a día de hoy. Las plataformas predilectas para ello son TikTok e Instagram, posiblemente porque son las que implican un proceso más simple, facilitando la creación de contenido a través de herramientas de uso sencillo. En el caso de YouTube o Twitch, el proceso resulta algo más complejo, y el tipo de contenido requiere una mayor inversión de tiempo y recursos, por normal general (programas externos, edición de vídeo y audio, webcam, ordenador o consola, etc.), aunque algunos alumnos/as las han usado para ello.

Se les pidió que voluntariamente explicasen en qué consistía dicho contenido. Tras analizar las respuestas, encontramos como las temáticas que más se repiten: vídeos de bailes y edits en TikTok, fotos e historias en Instagram (de sí mismos/as, de su familia o lugares que visitan), vídeos o streamings sobre videojuegos (Sims 4, Fortnite, etc.) y vídeo-montajes o edits sobre cantantes o youtubers.

Se hace alusión a la intimidad, y un 37% indica que su cara o su voz aparecían en el contenido que subieron. El 63% restante contesta de forma negativa, manteniendo el anonimato de estos dos aspectos dentro de su material audiovisual.

El 53%, en otro aspecto, afirma que tuvo muchas visitas o me gusta, mientras que el 47% dice que no obtuvo ese reconocimiento. Habría que matizar qué consideran “muchas”, ya que estos conceptos son muy subjetivos y dependen de la interpretación de cada uno. Quizás un niño/a considere que juntar 20 me gustas en Instagram es toda una hazaña, mientras que, para otro más ambicioso o que se compare con los grandes YouTubers, subir un vídeo a esta plataforma y que no pase de 1.000 visitas sería muy poco.

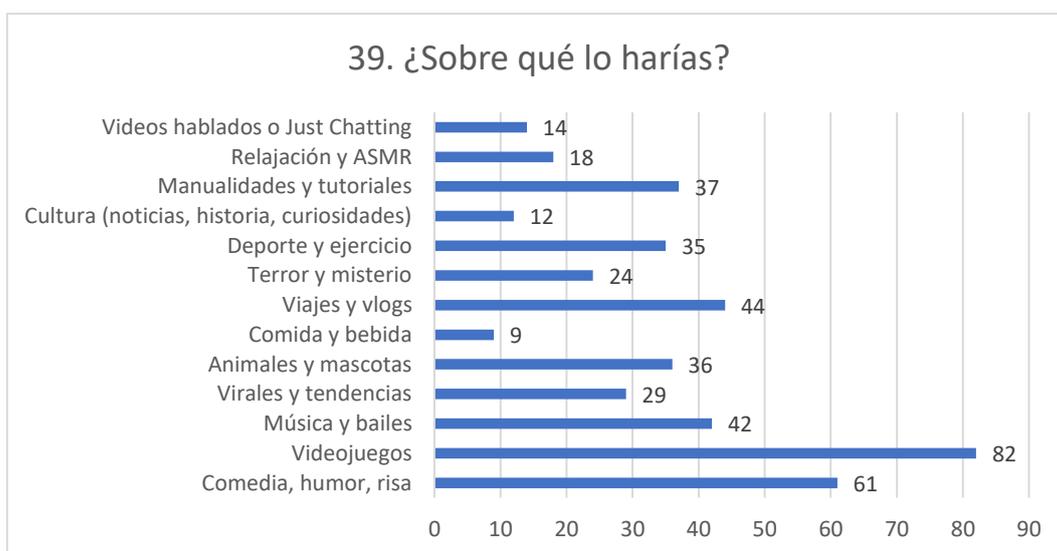
En cuanto a los comentarios e interacción del público, el 67% afirma haber recibido comentarios de carácter positivo. El 11% reconoce que además de los comentarios buenos, también obtuvo otros de carácter negativo. Un 5% dice haber recibido solo comentarios malos y un 17% dice no haber recibido comentarios de ningún tipo.

El 92% de las familias parecen ser conscientes del contenido que el/la menor ha creado y compartido a través de las redes sociales mientras que un 8% nos indica que sus familias no son conocedoras de que hayan subido contenido a plataformas digitales, posiblemente debido a desinterés de la misma u ocultación por parte del niño/a, que por algún motivo prefiere llevar a cabo estas actividades en secreto.

### 3.6.10 Creación de contenido en el futuro

Volviendo al volumen total de la muestra, un 45% nos confirma que le gustaría crear o seguir creando contenido audiovisual en redes sociales en el futuro. A un 26% parece no llamarle especialmente la atención esta idea, respondiendo de manera negativa a esta cuestión. Finalmente, un 29% se planta en la línea intermedia, diciendo que no sabe o que le da igual. Por otro lado, un 35% confiesa que le gustaría poder llevar la vida de los influencers, mientras que el resto tiene otros planes de futuro, gustándoles más otros sectores de trabajo. El 50% de los participantes, además, creen que se gana mucho dinero con esta profesión. Un 42% no lo tiene claro y un 8% cree que no da tanto dinero. En otro ámbito, un 82% parece tener muy claro que no es fácil ganar visitas y seguidores cuando inicias tu carrera en este sector. Un 17%, por otro lado, considera que sí resulta fácil. El 57% considera que se le daría bien trabajar en esto (TikToker, Streamer, YouTube, etc.) y el 43% cree que no sería lo suyo.

Finalmente, en un ejercicio de imaginación se les pregunta por las plataformas que elegirían para crear su contenido y la temática en la que este se basaría. Los resultados obtenidos son:



Gráfica 3. Pregunta 39. Encuesta del alumnado (elaboración propia)

Podemos observar que la plataforma predilecta tanto para consumo como para creación sigue siendo YouTube, seguidas de TikTok e Instagram. Twitch también sería una plataforma utilizada por un número notable de niños/as, que probablemente coincida con que sean consumidores asiduos de este contenido o les llame la atención el formato.

En el tipo de contenido en el que estos niños/as se enfocarían, si tuvieran que crearlo ellos mismos/as, parece coincidir bastante con el tipo de contenido que consumen. Reinando nuevamente el ranking la categoría de videojuegos, que es muy demandada en la actualidad tanto por niños como por niñas, aunque con algo más de predilección por parte de los primeros.

### **3.7 CONCLUSIONES**

A raíz de esta encuesta, se puede hacer una representación general del panorama actual y la relación que existe entre el alumnado y las plataformas digitales. Nos topamos de frente con una realidad palpable, que es la del niño/a de 10-13 años consumidor habitual de contenido audiovisual en diferentes redes sociales, siendo esta su actividad principal en su tiempo de ocio. Además, es común encontrar casos donde los límites de contenido y tiempo de uso no son del todo estrictos, otorgando una libertad al/la menor que puede traer consecuencias negativas en varios aspectos.

Por otro lado, la figura del influencer cobra un peso notorio, pudiendo afectar significativamente al niño/a en su manera de pensar y actuar, idolatrando a estos perfiles y venerando su profesión. También, deducimos que muchos niños/as disponen de cuentas personales en redes sociales, usándolas a veces para crear y publicar contenido y exponiéndose al público. Las redes sociales más utilizadas y aclamadas, tanto para el consumo y la creación de contenido son YouTube, TikTok, Instagram y Twitch, por orden de relevancia.

En definitiva, el vínculo de los niños/as con las redes sociales surge cada vez más temprano y de manera más intensa, por lo que hay que estar preparados como sociedad y actuar en consecuencia, para que este intercambio de información sea lo más seguro.

## **4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA “REDES SOCIALES EN PRIMARIA”**

### **4.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

La propuesta didáctica “Redes sociales en primaria” se gesta en respuesta a una realidad sociocultural donde, cada vez más pronto, el niño/a forma parte de los procesos de recepción, creación y comunicación en contextos digitales. La propuesta tiene una doble línea o vertiente de trabajo, cuyos objetivos son diferentes, aunque cercanos. La primera parte, con sus correspondientes actividades y dinámicas, tiene por objeto la prevención y concienciación acerca de los peligros que se derivan de un uso inadecuado de las redes sociales. La segunda parte, constituye un aprovechamiento de esa realidad en la que la mayoría del alumnado hace uso de este tipo de plataformas. En este sentido, queremos aportar un enfoque pedagógico a los procesos, contenido e interacciones que surgen en estos ámbitos. Se trata de enriquecernos de los aspectos positivos de las plataformas digitales y extraer todo lo que resulte favorable hacia el contexto educativo.

Esta propuesta está concebida para un alumnado de 5º y 6º curso de primaria, al fundamentarse en ellos el anterior estudio, y ser los que viven más inmersos en esta esfera sociocultural y lúdica que constituyen las redes sociales. Además, el nivel de exigencia de algunas actividades hace que, para lograr resultados óptimos, tengamos que aplicar la propuesta en este último nivel de enseñanza.

## **4.2 OBJETIVOS**

Los objetivos principales que se persiguen con esta propuesta, abarcan cuestiones variadas bajo la misma temática. Transversalmente y abarcando el total de actividades, las posibilidades son muchas y pueden variar en función de la manera en la que se aplique en la práctica. Muchas actividades podrían utilizarse como base sobre la que trabajar otras cuestiones, pudiendo servirse de los elementos que consideren más interesantes.

Los **objetivos generales** serían:

- Desarrollar las competencias digitales básicas, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación como medio para recibir y producir información.
- Adquirir habilidades sociales y digitales para la prevención y resolución de conflictos en medios de comunicación virtuales

Los **objetivos específicos** serían:

- Concienciar al alumnado acerca de las distintas problemáticas derivadas del uso inadecuado de las redes sociales (ciberbullying, grooming, adicción...).
- Aprender e interiorizar patrones de comportamiento que garanticen un uso adecuado de las redes sociales, evitando situaciones de riesgo.
- Conocer las plataformas digitales más famosas y apreciarlas como soportes para la comunicación y expresión cultural.
- Desarrollar habilidades para la búsqueda y la selección de información en distintas fuentes.
- Obtener conocimientos técnicos y destrezas digitales en relación a la creación de contenido.
- Fomentar la creatividad y expresión personal a través de la creación de contenido.
- Propiciar dinámicas y experiencias que favorezcan el trabajo cooperativo, la asignación de roles y el respeto hacia los demás.
- Potenciar destrezas lingüísticas y comunicativas en contextos variados a través de diferentes soportes.
- Trabajar e interiorizar de manera transversal contenidos teórico-prácticos de diferentes asignaturas y temáticas (historia, matemáticas, ciencia, literatura...)

## **4.3 CONTENIDOS**

Basándonos en el Decreto 82/2014 del 28 de agosto, por el que se establece el Currículum de Educación Primaria en Asturias y tratándose de una propuesta de carácter abierto y general, se indicarán los contenidos fundamentales y más significativos:

### ↳ Ciencias Sociales

- Bloque 1. Contenidos comunes.
- Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones. Sistemas de intercambio de información.
- Utilización de recursos sencillos proporcionados por las tecnologías de la información para comunicarse y colaborar, y desarrollar proyectos en común.

### ↳ Lengua Castellana y Literatura.

- Bloque 1. Comunicación oral. Hablar y escuchar
- Producción de textos orales propios de los medios de comunicación social, mediante simulación o participación para ofrecer y compartir información y opinión.
- Valoración de los medios de comunicación social como instrumento de aprendizaje y de acceso a informaciones y experiencias de otras personas.
- Bloque 2. Comunicación escrita. Leer
- Búsqueda de información general en los medios de comunicación social (páginas web infantiles, noticias...) localizando informaciones destacadas.
- Utilización dirigida de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y de la prensa para la localización, selección y organización de la información.

### ↳ Valores Sociales y Cívicos

- Bloque 3. La convivencia y los valores sociales
- El dilema moral, análisis u resolución de juicios morales en situaciones reales y simuladas.

### ↳ Educación Artística

- Bloque 1. Educación audiovisual
- Realización de fotografías buscando un fin determinado.
- Repercusiones e importancia de la difusión de imágenes personales.

## 4.4 COMPETENCIAS

A continuación, se enunciarán las competencias clave en base al Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que establece el currículo básico de la Educación Primaria y que van a ser trabajadas a lo largo de la propuesta:

- La competencia digital (CD): Las habilidades y destrezas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación son un pilar básico de esta propuesta. El alumnado se familiarizará con el lenguaje y utilidades de diferentes aplicaciones y entornos

digitales, a través de procesos de búsqueda y selección de información, comunicación, creación de contenidos y toma de conciencia sobre la seguridad en este medio.

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** La acción comunicativa en situaciones sociales es una constante a lo largo de las diferentes actividades, propiciando la interpretación y producción textual, así como la expresión verbal y la oralidad en diferentes situaciones y contextos.
- **Competencias sociales y cívicas (CSC):** En todo momento, el alumno/a formará parte de un entorno social, diferenciado y cambiante. El componente de trabajo colaborativo y los distintos contextos sociales que se abordarán y en los que se verán inmersos, propiciarán un aprendizaje cívico. Trabajarán cooperativamente, intercambiarán ideas y opiniones, seguirán esquemas democráticos de votación y se familiarizarán con la realidad social que les rodea.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE):** Diversas actividades fomentarán la capacidad de planificar planes de actuación, resolver conflictos, adaptarse a los posibles imprevistos, distribuir el trabajo y hallar la vía más eficiente de obtener resultados. A través de la independencia y libertad brindada en determinadas actividades, se consigue incidir en la autonomía, independencia, decisión, liderazgo, reflexión y descubrimiento personal.
- **La competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC):** El alumno/a se verá constantemente sumido en distintas realidades y contextos culturales, los cuales deberá analizar, entender y explicar, en algunos casos, y en otros, disfrutar y vivenciar en primera persona. Con temáticas variadas y procesos diferentes, se busca propiciar el conocimiento, la expresión artística y el respeto por la cultura.

#### **4.5 METODOLOGÍA**

Para esta propuesta didáctica se buscan metodologías variadas y activas, que permitan al alumnado construir el conocimiento y aplicarlo de manera integral en otros ámbitos de la vida. Es decir, extrapolarlo fuera del contexto educativo y atribuirle un significado real, de manera que resulte un aprendizaje significativo. (Labrador y Andreu, 2008)

La propuesta está mayormente impregnada por el aprendizaje cooperativo. Podemos definirlo como un trabajo en grupo estructurado de manera que se favorezca la interacción, el intercambio de información y el trabajo coordinado por parte de los integrantes (Fathman y Kessler, 1993). Si atendemos a definiciones más actuales, nos referiremos a un modelo pedagógico donde profesor y estudiantes actúan como co-aprendices (Fernández-Río, 2014). Este tipo de trabajo se sustenta en la reciprocidad de un conjunto de individuos que contrastan sus puntos de vista para construir conocimientos. El resultado del trabajo de un grupo cooperativo demostraría ser más enriquecedor que la suma de los trabajos individuales. Sin embargo, no debemos convertirlo en un mero reparto de tareas en compartimientos estante, sino hacer que todos

se involucren y cooperen en las tareas de los demás, de tal manera que en proyecto su construya de manera común. (Guitert y Giménez, 2000). A lo largo del proyecto, el alumnado será partícipe de dinámicas y experiencias que requieran de procesos colaborativos para ser resueltas. Será frecuente la agrupación del en parejas o equipos de trabajo, donde todos remarán en una misma dirección, aportando sus propias ideas, destrezas y capacidades en beneficio del grupo. De esta manera, no solo estarán accediendo al conocimiento empírico de manera conjunta, sino que se estarán beneficiando de estos contextos y situaciones para mejorar sus habilidades sociales y cívicas.

En relación a las ventajas del aprendizaje cooperativo, Johnson, Johnson, y Holubec (1999), hacen una semejanza de los alumnos con alpinistas, asegurando que estos llegan más fácilmente a la cima cuando forman parte de un equipo cooperativo. La interdependencia entre iguales fomenta la implicación, la autoestima, el respeto, la capacidad resolutive y de adaptación, la sociabilidad y la inclusión.

A lo largo de la propuesta se trabajarán cuestiones diversas a través de actividades variadas y diferenciadas. Además del aprendizaje cooperativo que impregna gran parte del proceso, habrá partes que se enfocarán mayormente en la reflexión y expresión personal, en dinámicas de dramatización e interpretación, en procedimientos de investigación y documentación, entre otras dinámicas. Además, se potenciará el rol del alumno/a como sujeto activo, relegando el papel docente al de un guía que facilitará el aprendizaje, pero nunca la base de este.

#### **4.6 TEMPORALIZACIÓN**

Esta propuesta didáctica está planteada para que pueda ser llevada a cabo a lo largo de un curso académico, aunque el orden y la selección de actividades no es estricto ni indispensable. Asimismo, se propone el siguiente esquema de trabajo:

##### **• 1er trimestre:**

- Actividad “La privacidad en Internet” 1 sesión de 55 minutos
- Actividad “Contra el ciberacoso” 1 sesión de 55 minutos
- Actividad “Cuidado con el grooming” 1 sesión de 55 minutos
- Actividad “¿Ficción o realidad?”: 1 o 2 sesiones de 55 minutos
- Actividad “El Decálogo”: 2 sesiones de 55 minutos
- Actividad “Twitter: Nuestra historia en tweets”: 15-20 minutos, algunos viernes, durante todo el trimestre (Se puede realizar en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura o Valores Sociales y Cívicos).
- Actividad “TikTok: Talent Show”: 4 sesiones de 55 minutos (1ª: elección de grupos, contenido, recursos audiovisuales; 2ª: ensayo; 3ª: ensayo y grabación; 4ª: edición y

visualización). Estas sesiones pueden reservarse al momento del trimestre que se considere más oportuno y desde el área más pertinente (Educación Física, por ejemplo).

• **2º trimestre:**

-Actividad “Instagram: La Galería”: 30 minutos, cada dos semanas, durante todo el trimestre (es decir, una semana sin actividad y otra semana con ella). Puede realizarse en la asignatura de Educación Artística.).

-Actividad “Facebook: perfiles históricos”: 2 sesiones de 55 minutos. En el momento del trimestre que más interés suscite en base a la programación y en Ciencias Sociales.

• **3er trimestre:**

-Actividad “Twitch: Debates en directo”: 4 sesiones de 55 minutos, cada mes. Es decir, dos semanas seguidas sin debate y una semana con dos sesiones para trabajar esta dinámica (1ª y 2ª: selección del tema y documentación, 3ª: debate; 4ª ver los debates de otros colegios o clases y darles *feedback*).

-Actividad “YouTube: Pequeños Youtubers”: Mín. 6 sesiones. 2 sesiones semanales durante tres semanas. 3 sesiones para buscar información, elaborar el guion y seleccionar el material audiovisual. 1 sesión para grabar la narración (mientras un equipo graba, los demás pueden seguir trabajando). 1 sesión para editar y montar el vídeo. 1 última para terminar de editarlo si es necesario y subir los vídeos que ya estén listos. Si otros colegios colaboran, habría una sesión adicional para visualizar el contenido y dar un *feedback*.

**4.7 RECURSOS**

MATERIALES	DIGITALES	ESPACIALES	HUMANOS
-Ordenadores, tabletas o equipos portátiles para cada alumno/a. -Teléfonos móviles o dispositivos con cámara. -Equipo con webcam y micrófono. -Pizarra digital o proyector. -Micrófono y tarjeta de sonido o en su defecto, la grabadora del móvil. -Papel, cartulinas A2, pinturas, rotuladores, tijeras, cinta adhesiva y material decorativo. -Tarjetas para la actividad “¿Ficción o realidad?” -Rúbricas de evaluación	-Conexión a Internet -Programa de edición de audio (Audacity) -Programa de edición de vídeo (Filmora, iMovie, Blender...) -Vídeos de YouTube	-Aula ordinaria -Sala de ordenadores -Salón de actos -Patio	-Maestro/a -Alumnado y equipo docente de otros colegios (opcional pero recomendable).

Tabla 2. Recursos de la propuesta didáctica (elaboración propia)

## **4.8 DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES**

### **4.8.1 La privacidad en Internet**

La actividad comenzará con el maestro realizando las siguientes preguntas: “¿Creéis que tenéis privacidad de verdad en las redes sociales? “¿Basta con que nuestra cuenta sea privada para que nuestra información esté protegida?”. Se escucharán todas las ideas y aportaciones del alumnado, para acto seguido visualizar un vídeo acerca de este tema. (Pantalla Amigas: “¿Tienes privacidad de verdad en las redes sociales?”). En el vídeo se reflexiona acerca de la facilidad que tienen otras personas para saber de nosotros, aun cuando pensamos que nuestro perfil es completamente seguro.

Con esta nueva de la perspectiva sobre la falta de privacidad en las redes sociales, se les formulará la misma pregunta, y observaremos si han cambiado de idea o no y con qué cosas se han quedado. A continuación, y tras un pequeño debate sobre el tema, se les pedirá que en pequeños grupos debatan y escriban en un papel las siguientes cuestiones:

- ¿Qué cosas puedo subir a Internet sin preocuparme?
- ¿Qué cosas puedo subir a Internet con mucha precaución?
- ¿Qué cosas no debo subir a Internet bajo ningún concepto?
- ¿Qué debo hacer para tener una buena privacidad?

Finalmente, pondrán en común sus ideas, pudiéndose dejar ver la variedad de opiniones y la subjetividad de las mismas. Sería interesante llegar a un consenso y respuesta común a partir del diálogo y el respeto.

### **4.8.2 Contra el ciberacoso**

Esta actividad se inicia con el docente preguntando si conocen el término ciberacoso o cyberbullyng. Se escucharán todas las respuestas atentamente y a continuación se dará la definición general del término: “Acoso de una persona a otra mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.”

Posteriormente, se les enseñará un vídeo (Smile and Learn – Español: “Ciberbullyng: ¿Cómo evitar el ciberacoso?”), que retrata alguna de las escenas más típicas en este tipo de acoso, así como las posibles maneras de evitarlo. Una vez lo hayan visto y tengan una visión más amplia sobre el tema, se les pedirá que reflexionen durante unos minutos acerca de alguna situación en la que hayan sido parte de una situación de ciberacoso, ya sea como víctimas, como acosadores o como espectadores. Tendrán que escribirla en su libreta, detallando todo lo ocurrido y dedicando un espacio final para reflexionar cómo se sintieron o cómo se sintió la víctima. Si algún alumno/a no ha vivenciado algo así, se le pedirá que use la imaginación para crear una historia ficticia y empatizar con los personajes. Una vez lo hayan escrito, tendrán que compartirla con el resto del grupo, pudiendo reflexionar de manera conjunta sobre cuestiones que resulten importantes.

Finalmente, se dejará otro margen de tiempo para reflexionar y responder a la siguiente pregunta: ¿Qué consejos le darías a cada personaje de la historia (víctima, acosador, espectadores, familia...) para que esta situación no vuelva a pasar? Se plasmará por escrito nuevamente y se compartirá con el resto de la clase.

#### **4.8.3 ¡Cuidado con el grooming!**

En este caso, se trabajará el tema del *grooming* o personas que se hacen pasar por otras, en general, para conseguir algo de otra persona. Para ello, se preguntará al alumnado si alguna vez ha hablado con un desconocido a través de una red social, juego en línea, chat o foro de Internet, etc. Se pedirá que expliquen en detalle cómo ocurrió esto y si pueden demostrar o no que la otra persona fuera quien decía ser. Esta parte de la experiencia está sujeta a que nuestro alumnado pueda aportar alguna anécdota o experiencia. En caso de no hacerlo, se pasará directamente a ver un vídeo (Adso of Brands: “MOVISTAR: Love Story”). En el vídeo se muestra la historia de dos adolescentes que se conocen y chatean a través de redes sociales, pero al encontrarse en persona, ninguno es quién dice ser.

A continuación, en pequeños grupos deberán reflexionar acerca de estas preguntas y darle respuesta frente al resto de los grupos:

- ¿Cómo podemos prevenir una situación de grooming?
- Si recibo una solicitud en una red social y no conozco a esa persona, ¿qué debo hacer?
- Si estoy conociendo a una persona en Instagram, pero sospecho que no es quién dice ser, ¿qué debo hacer?
- Si un desconocido me pide fotos, ¿debo pasárselas?
- Si le pasé fotos a alguien que me engañó, y me chantajea para que le pase más, ¿qué debo hacer?
- Si alguien insiste mucho para verme y no lo conozco en persona, ¿qué debo hacer?
- Si sospecho que un amigo/a está hablando con un desconocido que quiere aprovecharse de él/ella, ¿cómo puedo ayudarle?

Se generará un debate en el propio grupo y una puesta en común de ideas, analizando las distintas situaciones y niveles de peligro que pueden darse en una situación de grooming. El objetivo es que deduzcan por sí mismos y utilicen el sentido común para diseñar pautas de actuación. Todo esto se pondrá en común al final de la sesión. El docente, además, orientará y matizará sus aportaciones, intentando concienciar al máximo y dejar claros todos los mecanismos de prevención y de actuación para evitar o frenar una situación de grooming.

#### **4.8.4 “¿Ficción o realidad?”**

Esta actividad se basa en un roleplay o juego de roles donde el alumnado tendrá que actuar en base a un papel y guion que se le dará previamente. La temática de estas actuaciones irá en relación a los conceptos de ciberacoso, grooming y estafas que se pueden dar en las redes sociales. Estos temas habrán sido vistos en la sesión previa y busca vivenciarlos de una manera más directa y sujeta a reflexión.

En primer lugar, dividiremos la clase en grupos de 2 y 3 personas. Aleatoriamente, cada uno de ellos, cogerá una tarjeta de un montón que habrá boca abajo sobre una de las mesas. En esta tarjeta aparecerá un guion breve de la escena que deberán representar, junto a sus respectivos personajes. Estas tarjetas están previamente diseñadas y el docente dispondrá de ellas (ver anexo 7.4). Los propios miembros del grupo o pareja deberán decidir qué rol asume cada uno (víctima, acosador, estafador, padre/madre...). Las historias serán sencillas y asequibles y tratarán de reflejar estas situaciones peliagudas, así como la importancia que tiene la manera de actuar de la víctima. Habrá algunas con finales positivos y otras con desenlaces agridulces. Ahí radica el factor didáctico.

Se les darán 15 minutos para que planeen y ensayen superficialmente la escena, aunque también será importante la improvisación. Posteriormente, por turnos, tendrán que salir a representar la historia que le ha tocado frente al resto del grupo. La duración dependerá de cada historia y de cómo el grupo quiera sobrellevarla, pudiendo terminar alguna en 1 minuto y otra pudiéndose alargar hasta 5 minutos perfectamente. Una vez concluida, el docente abrirá un pequeño debate y les preguntará a los espectadores cuáles son aquellas cosas que los personajes hicieron mal (p. ej “la niña tenía que habérselo contado a su padre”, “su padre tendría que haber denunciado a la policía”, “el adolescente tendría que haber bloqueado al acosador” ...). En definitiva, se pretende reflexionar e interiorizar patrones de comportamiento que garanticen seguridad y prevención de riesgos en las redes sociales.

También se puede sugerir, que una vez finalizadas todas, ordenen las distintas historias de mejor a peor en cuanto manera de actuar por parte de los personajes, teniendo claro que modelos de comportamiento no deben replicar y en cuáles se deben fijar de cara a las situaciones desagradables que se dan en Internet.

#### **4.8.5 “El decálogo”**

Una vez trabajados todos los conceptos necesarios para fomentar el uso adecuado de las plataformas digitales, el alumnado de 5º y 6º deberá elaborar un decálogo con las cuestiones principales. Por grupos de trabajos, que serán de al menos cuatro integrantes, deberán primeramente consensuar entre todos que diez “mandamientos”, normas o recomendaciones que recogerá su decálogo. Estas tendrán que apuntar a una utilización segura y sin perjuicios de las redes sociales e Internet en general. Por ejemplo, en relación al grooming: “NO HABLARÉ CON DESCONOCIDOS”; acerca del ciberacoso: “NO INSULTARÉ NI FALTARÉ EL RESPETO A NADIE”; o sobre los peligros de adicción:

“NO PASARÉ HORAS DELANTE DE UNA PANTALLA”, etc. La idea es que cada grupo debata y recoja aquellas que frases que considera más importantes, para que, al terminar, ningún decálogo sea una copia del otro y todos aporten algo diferente.

Una vez hayan consensuado las normas, deberán plasmarlas en una cartulina A2, usando todo el material decorativo que tengamos disponible. Pueden usar rotuladores de colores, pintura acrílica, pinceles, purpurina, papel charol, recortes para hacer collages, etc. Podrán libremente, hacer dibujos para reforzar el contenido del decálogo o bien buscar imágenes en Internet para posteriormente pegarlas en la cartulina. La actividad se desarrollará en dos sesiones, por lo que, en caso de necesitar fotos, se le solicitarán al maestro/a el primer día, y este se encargará de imprimirlas y dejarlas preparadas para que en la siguiente sesión solo tengan que pegarlas.

Una vez hayan terminado, tanto el grupo de 5º como de 6º habrá creado suficientes decálogos como para poder pegar uno en cada clase, o en los propios pasillos del colegio, a modo de concienciar a los grupos más pequeños, de cara a ir interiorizando estas cuestiones desde pequeños/as.

#### **4.8.6 Twitter: “Nuestra historia en tweets”**

La dinámica referente al uso de Twitter se desarrolla de forma continuada a lo largo del trimestre. El primer paso supone la creación de un perfil en esta plataforma, por parte del docente y con la ayuda del alumnado. Este perfil representará al conjunto del grupo, y características como el nombre, la descripción o la imagen de perfil serán consensuadas por todos/as. El tipo de cuenta se ajustará como privada.

Esta cuenta de Twitter constituirá un portal en el que los alumnos/as compartirán cada semana las cosas que han hecho, situaciones y momentos que han vivido, cómo se han sentido, reflexiones e ideas personales, si han descubierto una nueva canción que les guste, en qué sitios han estado, si han hecho algo bueno por los demás, si han hecho algo malo que les gustaría cambiar, etc. Se trata de un espacio abierto donde se les brinda libertad para expresarse y sacarle el provecho que consideren, siempre y cuando no falten el respeto ni publiquen contenidos inadecuados. Los tweets son de carácter anónimo y pueden ser acompañadas de imágenes, vídeos, enlaces a canciones, etc. Además, al disponer de 280 carácter máximos en cada tweet, estarían trabajando en muchos casos la capacidad para resumir y sintetizar. Paralelamente, se fomenta la creatividad y expresión escrita, los valores, las destrezas y competencias digitales.

El procedimiento para publicar los tweets será gestionado por el docente, que al final de cada semana dejará un espacio para que plasmen sus ideas en forma de correo electrónico. El docente sustraerá el texto o material audiovisual de dichos correos y lo trasladará a la cuenta de Twitter del grupo. A esta cuenta, el alumnado no tendrá ningún tipo de acceso hasta que finalice el trimestre, momento en el que revivirán todos los tweets subidos hasta ese día, compartiendo y recordando sus propios relatos. Se generará un clima de respeto

y empatía hacia los demás y sus emociones y vivencias, que podrá ser divertido, emotivo y didáctico. Voluntariamente, los alumnos podrán reconocer o no la autoría de sus mensajes. Esta dinámica final se explicará al principio del trimestre, para que ningún alumno/a escriba información delicada o comprometida que no quiera que sea compartida con el resto.

#### **4.8.7 TikTok: “Talent Show”**

La actividad ideada para trabajar mediante TikTok consistirá en el ensayo y puesta en práctica de una actuación o exhibición que refleje algún talento del alumnado y se podrá realizar de manera individual o grupal. Se dedicará una sesión para organizar los posibles grupos y pensar en el tipo de actuación que llevarán a cabo, la estructura y organización de la misma, el decorado y material que necesitarán, los elementos visuales y musicales que quieren incluir en el vídeo final, etc. La segunda sesión se destinará exclusivamente al ensayo y la práctica. La tercera sesión se empleará para que el docente grabe las actuaciones mediante un dispositivo móvil. Mientras unos son grabados, el resto podrá continuar ensayando. Una cuarta sesión se usará para editar los vídeos mediante el propio editor de la aplicación y visualizarlos conjuntamente, guiados por el docente. Si requiriesen de una sesión adicional para cubrir los ensayos y grabaciones, podría concedérseles.

En cuanto al carácter de la actuación, esta tendrá una temática libre y puede responder a los propios talentos, gustos y habilidades del alumnado, partiendo así de la experiencia. Podrán llevar a cabo bailes y coreografías, cantar, tocar un instrumento, hacer malabares, trucos de magia, contar chistes, un número de acrosport, de gimnasia rítmica, trucos con el balón, con la peonza, etc. La condición es que el show deberá durar como mínimo 1 minuto y como máximo 3 minutos. Excepcionalmente, se permitirá al alumnado traer material externo al centro para reforzar su actuación. El lugar para llevar a cabo esta actividad podrá ser en el salón de actos o el patio del colegio, a preferencia personal.

#### **4.8.8 Instagram: “La Galería”**

La dinámica desarrollada para trabajar mediante Instagram tendrá lugar a lo largo del segundo trimestre y consta de varias partes. Una primera, donde el docente, con la ayuda del alumnado creará una cuenta que represente al grupo entero, con una descripción y foto de perfil elegida por consenso. Una propuesta sería llamarla “La Galería”, “El Rincón de las Fotos”, o nombres similares. Puesto que si el nombre ya está en uso, no permitirá seleccionarlo, una opción útil será colocar el número y letra del curso al final (P.ej: “Elrincóndelasfotos6B”, “lagaleríade5A”) para asegurarnos de que el nombre de usuario sea único. Esta cuenta será privada, aunque si otros grupos o colegios trabajasen la misma dinámica, se podrán seguir entre ellos para compartir resultados e interactuar.

Una vez disponemos de ella, el docente elegirá un tema nuevo cada 14 días sobre el cual el alumnado deberá hacer fotos (P. ej “el agua”, “los animales”, “la geometría”, “la arquitectura” ...) y dejará esas dos semanas para que tomen estas fotografías y las envíen al correo electrónico del maestro (este deberá ir publicándolas).

Además de la imagen, deberán elegir un pie de foto que la acompañe, pudiendo sacarlo de Internet o escribirlo ellos mismos. Este pie de foto podrá ser una descripción de lo que aparece en ella, las emociones que les evoca, las ideas que les suscita, alguna anécdota interesante acerca de ella, etc. De manera obligatoria, deberán enviar al menos una foto por cada temática (es decir, cada dos semanas), pudiendo voluntariamente enviar varias.

A partir del material que los alumnos/as habrán enviado al maestro/a, este realizará las publicaciones en Instagram de manera privada. A aquellos alumnos/as que no tengan disponibilidad para realizar las fotografías en su tiempo libre, por un tema de recursos, se les dará la opción de elegir una que se encuentre en Internet.

Finalmente, el último día del plazo, se hará un repaso a través de la pizarra digital o proyector de todas las fotografías aportadas por el grupo. Se podrán dar opiniones, valoraciones, sugerir ideas y dialogar sobre el tema de manera respetuosa.

Para fomentar que el trabajo sea serio y haya buena implicación por parte de todo el grupo, se puede explicar que al final del trimestre, un comité de profesores/as harán una votación para elegir las mejores imágenes (con su pie de foto), que se expondrán en los pasillos del colegio. De esta manera, el alumnado se comprometerá con el proyecto y le dará mayor peso a la originalidad y creatividad, a la técnica y la calidad de la foto, a la adecuación al tema, etc. (tanto en las fotografías como en los textos).

#### **4.8.9 Facebook: “Perfiles históricos”**

La actividad relativa al uso de Facebook consistirá en un trabajo de documentación por parte del alumnado sobre algún personaje histórico, a poder ser, vinculado al tema de Ciencias Sociales que estén trabajando. En este caso, por parejas o grupos de cuatro personas como máximo, deberán buscar información en Internet los datos más relevantes del personaje que les haya tocado (libre o por sorteo). Con los datos obtenidos, se deberá crear y configurar un perfil de Facebook que simule al de la persona en cuestión, en el hipotético caso de que esta red social estuviera disponible en su época.

Basándonos en la configuración de perfiles de Facebook y las opciones personalizables que tiene una cuenta, se le explicará al alumnado qué datos deberá recopilar. Esto serán fundamentalmente nombre completo, sexo, año de nacimiento, lugar de nacimiento, lugar de residencia, estudios y lugar dónde estudiaste, profesión o sector laboral, descripción personal, estado civil (casado, soltero, viudo) y la persona con la que mantienes dicha relación (en caso de existir), amigos y familiares, y, por último, se les pedirá que cada miembro del grupo piense una o varias publicaciones que dicha persona haría en su muro.

Nuevamente, sería el docente el que configura este perfil, siempre con la guía del alumnado, que le irá indicando y dictando aquello que debe escribir. Este alumnado habría recogido toda esta información de manera previa por escrito o en un documento de texto, a lo largo de una sesión con dispositivos portátiles, ordenadores o tablets. Por tanto, habría una primera sesión para explicar la actividad y realizar la investigación, y una segunda para configurar los perfiles de manera conjunta.

#### **4.8.10 Twitch: “Debates en directo”**

La dinámica centrada en el uso de Twitch se desarrolla a lo largo del tercer trimestre. En este caso, habrá que registrarse en la plataforma mediante el correo del grupo utilizado en las otras actividades o con el correo escolar del maestro/a y disponer de un equipo con webcam y micrófono. Una vez la cuenta esté preparada, se le explicará al alumnado en qué se basarán las sesiones.

En primer lugar, se debe dejar claro en qué consiste un debate, cómo se organiza y qué roles existen. En este caso, dependiendo del número de alumnos se harán varios grupos, siempre respetando que sea un número par. Un grupo debe enfrentarse a otro en debate, sobre un tema en concreto que seleccionará previamente el maestro y sobre el que se habrán instruido y documentado a lo largo de dos sesiones previas. Esta labor de recopilar información para defender su postura se llevará a cabo usando equipos con acceso a Internet y deberán recoger la información pertinente en un documento escrito, que usarán en el debate. Por otro lado, un alumno/a hará de moderador, guiando el debate y asegurándose de que todos se respeten entre sí y a los turnos de palabra. La figura de moderador deberá ser desarrollada por un alumno/a diferente en cada nuevo debate. Finalmente, como el contenido se emitirá a través de Twitch, y otros grupos podrán verlo desde sus clases e interactuar, el maestro se encargará de leer los comentarios que vayan apareciendo en el chat y los introducirá al debate tratando de interrumpir el mismo lo menos posible.

Lo interesante sería que esta dinámica se extendiese a más colegios y que cada semana protagonizara el debate uno o varios grupos de un centro determinado, garantizando una mayor interacción y aporte de ideas a través del chat en vivo. Estos mensajes pueden ser opiniones, sugerencias y preguntas relacionadas con el debate, que deberán ser escuchadas y respondidas por los propios participantes del debate, cuando el encargado considere oportuno introducirlas. El docente de los grupos espectadores, nuevamente será quién se encargue de transcribir los comentarios de su clase y plasmarlos en el chat.

Los temas que se podrán tocar irán desde el uso de redes sociales, el tiempo destinado a los deberes, los videojuegos, el deporte, las normas del propio colegio, prohibir o legalizar determinadas cosas, la mayoría de edad en 18 años para poder casarse, conducir, beber alcohol, etc., la violencia en el cine, el cuidado del medioambiente, el matrimonio homosexual, la legalización de las drogas etc. Los temas más candentes deberán ser valorados previamente por el docente, teniendo en cuenta la madurez del propio grupo.

Intentaremos mediante una primera toma de contacto buscar posturas contrapuestas para hacer los grupos, y en caso de que todos compartan la misma opinión sobre un tema, unos alumnos/as deberán adoptar el rol contrario a sus propias ideas, teniendo que trabajar doblemente para defenderlas.

Dependiendo del nº de grupos (2, 4 o 6) se fraguarán uno o varios debates sobre temas distintos a lo largo de la misma sesión, teniendo que configurar el tiempo empleado en cada uno para no excedernos del tiempo máximo.

#### **4.9.11 YouTube: “Pequeños YouTubers”**

La actividad para trabajar mediante YouTube se basa en la elaboración de un vídeo explicativo sobre un tema determinado de las distintas áreas (Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua, Matemáticas, etc.). En función de la preferencia del docente y la situación de cada grupo, se podrá elegir un solo área temática (p. ej Ciencias Naturales) o darle libertad al alumnado para trabajar contenidos del área que prefiera. Es interesante que seleccionen temas que hayan visto en las clases o que estén trabajando actualmente (“El ciclo del agua”, “los animales mamíferos”, “el antiguo Egipto”, “los tipos de poemas”, “las fracciones” ...).

Esta actividad deberá desempeñarse obligatoriamente en grupos, de al menos, cuatro personas. Esto se hace así ya que el proceso de creación de un vídeo conforma varios subprocesos diferentes, y sería interesante que cada alumno se especializase en un apartado determinado, aunque todos trabajen de manera colaborativa. Por ejemplo, todos trabajarían conjuntamente en la obtención de la información, pero un alumno/a tendría mayor implicación y carga de trabajo para elaborar el guion. Otro alumno/a, por ejemplo, se encargaría del aspecto sonoro del vídeo (narración, música, efectos...), otro se encargaría de la selección de imágenes y vídeos para incluir y un último centraría sus efectos en el proceso de edición del vídeo. Se podría organizar las sesiones en función de las tareas, obteniendo las siguientes seis: dos para recopilar información + elaborar el guion; una para seleccionar el audio + seleccionar las fotos y elementos visuales; una para narrar el vídeo; una para editar el vídeo; y una para publicar y visualizar los vídeos.

La duración del vídeo final, será de entre 2 y 5 minutos.

Para la obtención de información, elaboración del guion y selección de medios audiovisuales necesitarán acceso a dispositivos con Internet.

Para la grabación de las voces se necesitará un micrófono con interfaz de audio o un teléfono móvil, en su defecto, así como un espacio silencioso donde poder grabar. Para la edición del vídeo necesitarán equipos con disponibilidad de un editor de vídeo gratuito, como Filmora, iMovie, Blender, etc. El maestro/a dedicará un espacio de la sesión a explicar el funcionamiento del programa por el que finalmente se decante. Para la edición de audio recurriremos al programa gratuito como Audacity. El maestro deberá dar unas pautas principales acerca del uso de estos programas, antes de empezar las sesiones.

Nuevamente, sería interesante que a esta propuesta se sumasen varios colegios diferentes, para que el alumnado visualice el contenido de los otros grupos y pueda darles un *feedback* a través de los comentarios y “me gustas”.

#### **4.9 EVALUACIÓN**

Debemos resaltar que el proceso de evaluación constituye un componente fundamental en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante el mismo, garantizaremos un correcto análisis y reflexión de la práctica pedagógica en cuanto a que nos aportará información clave sobre el punto de partida, proceso y resultados obtenidos por el alumnado a lo largo del acto educativo. Para disponer de una visión completa del proceso de enseñanza-aprendizaje se debe abogar por una evaluación amplia, completa, de modo que abarca diferentes esferas de aprendizaje. (Morán, 2007).

Para la evaluación de esta propuesta didáctica, se ha otorgado un peso muy importante al proceso de autoevaluación del alumnado, ya que es una manera interesante generar compromiso, implicación y motivación. Al no depender únicamente de un agente externo que observa, analiza y califica desde fuera, y ser ellos/as mismos los que reflexionan y valoran su acto de aprendizaje,

Las aportaciones de Herranz (2019) describen el proceso de autoevaluación como aquel donde el alumno desarrolla un papel activo y destacado en su proceso de aprendizaje, sirviéndole la información que analiza como medio para guiar y regular su evolución personal o grupal, en función del contexto.

Uno de los aspectos básicos y por el que se aboga con los procesos de autoevaluación es denotar desde una perspectiva crítica los puntos fuertes y débiles de un proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso, el propio alumnado aprenderá a hacer un análisis personal, tomar conciencia de su trabajo y valorarlo desde una perspectiva objetiva, justa y sincera. (Pastor, 2005).

Por otro lado, y atendiendo a aquello que se va a evaluar, concederemos la mayor importancia a aspectos actitudinales como la implicación, el esfuerzo, la cooperación, el trabajo en equipo, la predisposición al trabajo, el respeto hacia los compañeros, docente y materiales, etc. Será importante también adquirir los contenidos trabajados en las sesiones, de modo que las cuestiones principales no caigan en saco roto y sean correctamente asimiladas. Sin embargo, el objetivo principal que se plantea con esta propuesta no es el de adquirir conocimientos teóricos, y se valorará con mayor incisión las cuestiones señaladas anteriormente, que configuran una formación integral y significativa.

Para poner en práctica esta evaluación, se ha apostado por una serie de rúbricas que deberán ser completadas tanto por el alumnado (carácter formativo) como por el docente (carácter formativo y sumativo) cuando finalicen las diferentes dinámicas. En todas ellas se abordan los aspectos principales de las diferentes actividades, desde la adquisición de

los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales hasta la implicación personal, la participación en las sesiones y la predisposición a colaborar con los demás participantes.

Las rúbricas se estructurarán en función de los trimestres y en función de las actividades trabajadas en ellos (ver anexo 7.5). Los distintos indicadores se valorarán del 1 al 3, siendo 1-regular, 2-bien y 3-muy bien.

## 5. CONCLUSIONES

A partir de los resultados de la investigación, pudimos detectar aspectos claves acerca del alumnado y las familias, que influyeron directamente en la elaboración de la propuesta de intervención didáctica. En primer lugar, se debe dar respuesta ese carácter permisivo y desentendido de muchos tutores/as y que puede ocasionar malos usos y situaciones desafortunadas en las redes. Es necesario, por tanto, ejercer esa labor de concienciación y facilitar normas y pautas de comportamiento que eviten o minimicen cualquier peligro en el uso de estas plataformas. Debido a la cantidad exagerada de alumnos/as que utilizan cuentas personales y se exponen al público, es importante incidir en cuestiones relativas a la privacidad y la huella digital, así como situaciones de ciberacoso y grooming que pueden surgir del intercambio de información y contenido entre individuos (texto, imagen, vídeo...). El otro cariz de la propuesta fue tenderles la mano a estos medios digitales para extraer de ellos todas sus posibilidades de aprendizaje. No debemos cerrar la puerta a estos recursos, ya que está más que demostrado que tienen un gran valor didáctico que incluir en nuestras clases.

Como reflexiones finales, re incidimos en la importancia de la figura docente como guía en la construcción de conocimientos, en la adquisición de conductas y en la toma de valores. Hemos comprobado que nuestro alumnado desde edades tempranas se convierte en usuario habitual de las redes sociales, y no debemos ignorar esta realidad. Al contrario, debemos adaptarnos a ella, mimetizarnos y aprender de estos contextos sociales, culturales y lúdicos, así como de las situaciones de comunicación y sociabilización que se dan en ellos para educar a las nuevas generaciones.

A través de la propuesta didáctica se ha intentado dar respuesta a esta situación, atendiendo a factores de concienciación y prevención de usos inadecuados, así como trasladar las plataformas digitales al aula. De esta manera, podrán vivenciar otros usos a los que habitúan en su tiempo libre, aportando un prisma didáctico a la par que divertido a los procesos de visualización, creación y publicación de contenido y el *feedback* mutuo.

La sociedad y los mecanismos de comunicación y entretenimiento están en constante evolución, por lo que es obligación de la escuela seguir de cerca los gustos, intereses y hábitos del alumnado, más allá del ámbito escolar, pues nos dará información valiosa sobre la que trabajar en sus beneficios.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADELL, J. (2010) Educación 2.0. En BARBA, C. y CAPELLA S. (Eds.). Ordenadores en las aulas. La clave es la metodología. Barcelona: Graó.

Ads of Brands (1 de mayo de 2017). *Movistar: Love Story* [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ITOWao7fnyo>

Álvarez Álvarez, S., Cuéllar Lázaro, M. D. C., López Arroyo, M. B., Adrada Rafael, C., Anguiano Pérez, R., Bueno García, A., ... & Gómez Martínez, S. (2011). Actitudes de los profesores ante la integración de las TIC en la práctica docente. Estudio de un grupo de la Universidad de Valladolid. *EduTec: Revista electrónica de tecnología educativa*.

Alzina, R. B. (2004). *Metodología de la investigación educativa* (Vol. 1). Editorial La Muralla.

Artero, B. N. (2011). [www.educaweb.com](http://www.educaweb.com). Recuperado el 17 de mayo de 2022 de <http://www.educaweb.com/noticia/2011/01/31/interaccion-como-ejeaprendizaje-redes-sociales-14570.html>

Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (2020). Porcentaje de uso de Redes Sociales [Figura 1]. Recuperado de <https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2022/01/marco2022.pdf>

Barry, C. T., Sidoti, C. L., Briggs, S. M., Reiter, S. R., & Lindsey, R. A. (2017). Adolescent social media use and mental health from adolescent and parent perspectives. *Journal of adolescence*, 61, 1-11.

Boletín Oficial del Principado de Asturias (BOPA). Decreto 82/2014 por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias.

Buelga Vázquez, S., Cava, M. J., & Musitu Ochoa, G. (2010). Cyberbullying: Victimización entre adolescentes a través del teléfono móvil y de internet. *Psicothema*, 22(4), 784-789.

CABERO, J. (coord) (1998): Usos de los medios audiovisuales, informáticos y las nuevas tecnologías en los centros andaluces, Sevilla, GID.

Carrillo Sierra, S. M., Forgiony Santos, J. O., Rivera Porras, D. A., Bonilla Cruz, N. J., Montanez Torres, M. L., & Aarcón Carvajal, M. F. (2018). Prácticas pedagógicas frente a la educación inclusiva desde la perspectiva del docente.

CASTAÑEDA, L. Y SÁNCHEZ, M.M. (2010). Evolución e historia de las redes sociales. En CASTAÑEDA, L. Aprendizaje con Redes Sociales. Sevilla: Editorial MAD S.L.

Castillo, J. G., Terol, M. d., Nieto, M., lledó, A., Sánchez, S., Martín, M., & Sitges, E. (2008). Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122057005.pdf>

Celaya, J. (2008). La empresa en la Web 2.0: El impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación online en la estrategia empresarial. Barcelona: Editorial Grupo Planeta.

Chávez, I., y Gutiérrez, M. C. (2015/16). Redes sociales como facilitadoras del aprendizaje de ciencias exactas en la educación superior. *Apertura*, 7(2), 1-112.

Childwise. (2018) Pre.schoolers are watching more online vide, says study. *BBC*. Recuperado 15 de mayo de 2022, de <https://www.bbc.com/news/technology-45738280>

Corredor, J., Pico, G., Castro, C., Hernández, M., Arias, C., Alviar, C., ... & Niño, J. (2013). La Frontera Digital: Efectos Psicológicos de Internet en la Región de la Orinoquía. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 6(2), 55-68.

Cobo Romaní, C. y Pardo Kuklinski, H. Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. <http://www.planetaweb2.net/> (Consulta: 16 de mayo de 2022)

De Haro, J. J. (2010). Redes sociales en educación. *Educación para la comunicación y la cooperación social*, 27, 203-216.

“Digital 2020” (2020). We Are Social. Recuperado de [https://wearesocial.com/digital - 2022](https://wearesocial.com/digital-2022). Consultado en mayo de 2022.

DINUCCI, D. (1999). Fragmented future. *Print*, 53, 220-222 [http://tothepoint.com/fragmented\\_future.pdf](http://tothepoint.com/fragmented_future.pdf) [Consultado el 16-05-2022]

Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95.

Fathman, A. K. y Kessler, C. (1993). Cooperative language learning in school contexts. *Annual Review of Applied Linguistics*, 13, 127-42

Fernández-Río, J. (2014). Aportaciones del modelo de responsabilidad personal y social al aprendizaje cooperativo. En C. Velázquez, J. Roanes y F. Vaquero (Eds.), *Actas del IX Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas* (pp. 69-83). Málaga: La peonza.

Foth, M., & Hearn, G. (2007). Networked individualism of urban residents: Discovering the communicative ecology in inner-city apartment buildings. *Information, communication & society*, 10(5), 749-772.

Franco, G. (2005). *Tecnologías de la comunicación: producción, sistemas y difusión digital*. Madrid: Fragua.

Gámez, M., & Calvete, E. (2020). Nuevos riesgos de la sociedad digital. Grooming, sexting, adicción a internet y violencia online en el noviazgo. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7161803>

Garaigordobil Landazábal, M. (2015). Cyberbullying en adolescentes y jóvenes del país vasco: Cambios con la edad. *Anales De Psicología*, 31,1069-1076.

García, G., Joffre, V., Martínez, G., & Llanes, A. (2011). Cyberbullying: forma virtual de intimidación escolar. Recuperado <http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v40n1/v40n1a10.pdf>

Guitert, M., & Giménez, F. (2000). Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. *Aprender en la virtualidad*, 10(1), 10-18.

Herranz, M. (2019). “Participación de los alumnos en sus procesos de evaluación. Una experiencia de autoevaluación y autocalificación en la tutoría de Educación Primaria”. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 5(2), pp. 220-225. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7319752>

Holloway, D., Green, L. and Livingstone, S. (2013). *Zero to eight. Young children and their internet use*. LSE, London: EU Kids Online.

Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós. Recuperado de: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Kiriakidis, S.P. y Kavoura, A. (2010). Cyberbullying: A review of the literature on harassment through the Internet and other electronic means. *Family Community Health*, 33,82-93.

LABRADOR, J., & ANDREU, María de los Ángeles (2008) *Libro Metodologías Activas*. España: Editorial Universidad Politécnica de Valencia

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), Boletín Oficial del Estado (BOE) de 4 de mayo de 2006.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), Boletín Oficial del Estado (BOE) de 10 de diciembre de 2013.

Livingstone, Haddon, Görzig, Ólafsson, Kjartan (2011) *Risks and safety on the internet: the perspective of European children: full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries*. EU Kids Online, Deliverable D4. EU Kids Online Network, London, UK.

MACMANUS, R. Y PORTER, J. (2005). *Web 2.0 for design: bootstrapping the social Web*. (Documento en línea) [http://www.digital-Web.com/articles/Web\\_2\\_for\\_designers](http://www.digital-Web.com/articles/Web_2_for_designers) [Consultado el 16-05-2022]

Marín-Díaz, V., y Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22 (2), 25-33. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>

Morán, P. (2007). “Hacia una evaluación cualitativa en el aula”. *Rencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, (48) ,9-19. [Fecha de Consulta 19 de mayo de 2022]. ISSN: 0188-168X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34004802>

Navarro-Gómez, N. (2017). El suicidio en jóvenes en España: cifras y posibles causas. Análisis de los últimos datos disponibles. *Clínica y Salud*, 28(1), 25-31.

O'REILLY, T. (2004). What is Web 2.0. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web20.html> [Consultado el 16-05-2022]

Pantallas Amigas (31 de agosto de 2018) *¿Tienes privacidad de verdad en las redes sociales?* [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=MXf-YGQr6jI&t=1s>

Pastor, V. M. L., Pascual, M. G., & Martín, J. B. (2005). La participación del alumnado en la evaluación: la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación compartida. *Rev. Tándem Didáctica Educ. Fís*, 17, 21-37.

Pérez Alcalá, M. S., Ortiz Ortiz, M. G., y Flores Briseño, M. M. (mayo 2015). Redes sociales en educación y propuestas metodológicas para su estudio. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 26, (50), 188-206. <http://www.pcient.uner.edu.ar/cdyt/article/view/53/62>

Pérez, D. (2020). ¿Qué es el síndrome FOMO? Obtenido de [https://psiquiatria.com/trabajos/usr\\_7775066768657.pdf](https://psiquiatria.com/trabajos/usr_7775066768657.pdf)

Pérez-Escoda, A., Castro-Zubizarreta, A., & Fandos-Igado, M. (2016). La competencia digital de la Generación Z: claves para su introducción curricular en la Educación Primaria= Digital Skills in the Z Generation: Key Questions for a Curricular Introduction in Primary School. *La competencia digital de la Generación Z: claves para su introducción curricular en la Educación Primaria= Digital Skills in the Z Generation: Key Questions for a Curricular Introduction in Primary School*, 71-79.

Pérez-Wiesner, M., López-Muñoz, F., & Fernández-Martín, M. P. (2014). The social networks phenomén: Evolution and user profile.

Raynaudo, G., & Borgobello, A. (2016). Uso de tic: posibles relaciones con habilidades cognitivas e interpersonales en un grupo de adolescentes. *Ciencia, docencia y tecnología*, (53), 50-74.

RIBES, X. (2007). La Web 2.0: el valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva [Consultado 16-05-2022]

Romera, E., Camacho, A., Ortega, R., & Falla, D. (2021). Cibercotilleo, ciberagresión, uso problemático de Internet y comunicación con la familia.

Ros-Martín, M. (2009). Evolución de los servicios de redes sociales en internet. *Profesional De La información*, 18(5), 552–558. <https://doi.org/10.3145/epi.2009.sep.10>

Smith, P.K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., y Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49 (4), 376-385.

Smile and Learn – Español (28 de enero de 2020) *Cyberbullying - ¿Cómo evitar el ciberacoso?* [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZHQ03fSn9J0>

Tejada Garitano, E., Castaño Garrido, C. M., & Romero Andonegui, A. (2019). Los hábitos de uso en las redes sociales de los preadolescentes

Vidales-Bolaños, M. J., & Sádaba Chalezquer, C. (2017). Adolescentes conectados: La medición del impacto del móvil en las relaciones sociales desde el capital social= Connected Teens: Measuring the Impact of Mobile Phones on Social Relationships through Social Capital. *Adolescentes conectados: La medición del impacto del móvil en las relaciones sociales desde el capital social= Connected Teens: Measuring the Impact of Mobile Phones on Social Relationships through Social Capital*, 19-28

Young, K. S., 1998. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1, 237–244.

## 7. ANEXOS

### 7.1 CUESTIONARIOS

**ENCUESTA PARA LAS FAMILIAS**

Edad: \_\_\_\_\_ Edad del/la menor: \_\_\_\_\_ Colegio: \_\_\_\_\_

1. ¿Qué relación tienes con el/la menor?  Padre/Madre  Abuelo/a  Hermano/a  
 Tío/a  Tutor/a  Otros: \_\_\_\_\_

2. ¿Cuál es tu nivel de estudios?  Educación Infantil  Educación Primaria  
 Formación Profesional (FP)  Enseñanzas Universitarias  Enseñanzas de Régimen Especial  Ninguno de los anteriores

3. ¿Cuál es tu nivel de estudios?  
 Trabajador en activo  Desempleado  Pensionista  TikTok  Jubilado

4. ¿Cuál es tu situación laboral?  
 Trabajador en activo  Desempleado  Pensionista  Jubilado

5. ¿Cuánto tiempo crees que dedicas al día a visualizar contenido en plataformas digitales (YouTube, Facebook, Twitch, Netflix, HBO, Instagram...)?  
 Menos de 1 hora  1-2 horas  2-3 horas  3-4 horas  +4 horas

6. ¿En qué plataformas sueles ver este contenido?  
 YouTube  Twitch  Instagram  TikTok  Facebook  Twitter  Netflix, HBO, Prime Video

7. ¿Qué tipo de contenido sueles ver en estas plataformas? (marca los más frecuentes)  
 Películas / Series  Documentales  Fotos e imágenes  Publicaciones escritas (foros, posts, recetas, noticias, poesía)  Libros o audiolibros  Directos o streamings  Vídeos musicales y canciones  Vídeos de humor  Vídeos de videojuegos  Vídeos de deporte y ejercicio  Vídeos de recetas de cocina  Vídeos de mascotas y animales  Vídeos de cultura (política, medicina, educación, historia, arte...)  Otros: \_\_\_\_\_

9. ¿Crees ser consciente de todo lo que hace o ve el/la menor en Internet?  
 Sí, soy plenamente consciente  Sí, aunque puede haber cosas que se me escapen   
No, se me escapan bastantes cosas  No, no soy consciente de la mayoría de cosas

10. ¿Qué cosas permites que haga el/la menor?  
 Navegar por Internet  Ver vídeos (p.ej en YouTube, TikTok)  Usar Whatsapp  Tener un perfil propio en redes sociales (Instagram, Facebook, TikTok)  Descargar música, películas, videojuegos  Subir fotos y vídeos a Internet  Chatear con desconocidos  Proporcionar información personal en Internet (nombre completo, dirección o teléfono)

11. ¿Qué cosas haces de manera habitual?  
 Superviso lo que hace de manera regular  Reviso el historial de navegación para ver qué páginas visitó  Tengo activado un control parental que bloquea contenido para adultos  Compruebo sus chats y conversaciones (Whatsapp, Instagram...)  Compruebo su perfil o perfiles en redes sociales  Compruebo el contenido que sube (fotos, vídeo, texto)  Compruebo que no haya descargado cosas sin permiso  Hemos tenido charlas sobre los peligros de Internet

Figura 1. Encuesta digital y física a las familias (elaboración propia)

**ENCUESTA PARA EL ALUMNADO DE 5º Y 6º**

Edad: \_\_\_\_\_ Colegio: \_\_\_\_\_ Género: \_\_\_\_\_

1. ¿Dónde vives?  Piso  Casa
2. ¿Con quién convives?  Con mi padre/madre  Con mi hermano/a  Con mi abuelo/a  
 Con mi tutor/a  Otros: \_\_\_\_\_
3. ¿Cuánto tiempo pasas cada día al aire libre? (sin incluir el colegio)  
 Menos de 1 hora  1-2 horas  2-3 horas  3-4 horas  +4 horas
4. ¿Sueles pasar tiempo con tus amigos fuera del colegio?  
 Sí, todos los días  Sí, algunos días  No, los veo poco  No, no quedo con amigos
5. ¿Sueles pasar tiempo con tus familiares (padres/madres, abuelos/as, hermanos/as...)?  
 Sí, mucho  Sí, bastante  Sí, poco  No, muy poco  No, nada
6. ¿A qué dedicas tu tiempo libre?  
 Leer  Escribir  Dibujar  Ver la televisión  Ver contenido en Internet (YouTube, Twitch, TikTok...)  Escuchar música  Jugar a videojuegos  Jugar al aire libre (con familiares, amigos...)  Deportes y actividades extraescolares  Pasear o ir de ruta  
 Visitar a familiares  Hacer deberes y estudiar  Ir a clases particulares  
 Hablar por teléfono o chatear en redes sociales  Otros: \_\_\_\_\_
7. ¿Cuál de estos dispositivos puedes usar en tu casa?  
 Televisión  Ordenador  Ordenador portátil  Tablet  Smartphone o teléfono móvil  
 Videoconsola (PlayStation, XBOX, Switch)  Otros: \_\_\_\_\_
8. ¿Qué plataformas digitales sueles utilizar?  
 YouTube  Twitch  Instagram  TikTok  Facebook  Twitter  Netflix, HBO, etc.
9. ¿Cuánto tiempo al día dedicas a ver contenido en Internet (páginas webs, redes sociales, videojuegos, series o vídeos en streaming)?  
 Menos de 1 hora  1-2 horas  2-3 horas  3-4 horas  +4 horas
10. ¿Tu familia controla el tiempo que pasas en Internet?  
 Sí, pero me dejan mucho tiempo  Sí, y no me dejan demasiado tiempo  
 No, puedo estar el tiempo que quiera
11. ¿Tu familia controla el contenido que ves en Internet?  
 Sí, tengo un control parental que me bloque algunas cosas  Sí, suelen supervisar lo que hago y lo que veo  No, puedo ver y hacer lo que yo quiera

Figura 2. Encuesta física al alumnado (Cara A) (elaboración propia)

12. ¿Alguna vez has visto algún contenido que no deberías haber visto por tu edad, no te gustase o te arrepintieras de ver?  Sí  No
13. ¿Has dejado de hacer otras actividades (jugar, pasear, quedar con amigos...) para pasar más tiempo en Internet?  Sí  No
14. ¿Crees que ver contenido en Internet te ha hecho empeorar en el colegio (peores notas, mala concentración, menos tiempo de estudio, deberes sin hacer)?  Sí  No
15. ¿Crees que ver contenido digital te ha afectado para dormir (dificultad para dormirte, irte a la cama tarde)?  Sí  No
16. ¿Ver contenido digital ocupa la mayor parte de tu tiempo libre?  Sí  No
17. ¿A cuántos influencers (YouTubers, Streamers, TikTokers) sigues habitualmente?  
 A ninguno  1-2  3-5  5-10  10-20  +20
18. ¿Has comprado algo que te haya recomendado un influencer (libros, ropa, auriculares, videojuegos...)?  Sí  No
- 
19. ¿Has intentado parecer a tus influencers favoritos (manera de vestir, forma de hablar, peinado, bailes...)?  Sí  No
- 
20. ¿Alguna vez te has sentido mal por no parecer a tus influencers favoritos?  Sí  No
21. ¿En qué plataformas tienes una cuenta creada?  YouTube  Twitch  Instagram  
 TikTok  Facebook  En ninguna  Otros: \_\_\_\_\_
22. ¿Todo el mundo puede acceder a tu cuenta?  
 Sí, es una cuenta pública  No, es una cuenta privada  No lo sé
23. ¿En qué plataformas has subido contenido propio (fotos, vídeos, directos)?  YouTube  Twitch  Instagram  TikTok  Facebook  En ninguna  Otros: \_\_\_\_\_
24. ¿Tu cara o tu voz aparecen?  Sí  No
25. ¿Cómo te sentiste por las visitas, "me gusta" y comentarios que tuvo?  
 Bien  Mal  Me dio igual
26. ¿Tu familia sabe que subes o subiste contenido a las redes?  Sí  No
27. Si nunca creaste contenido digital (vídeos, fotos, directos, música) o ya lo haces, ¿te gustaría hacerlo en el futuro?  Sí  No  No lo sé / Me da igual
28. ¿Crees que se te daría bien?  Sí  No
29. ¿En qué plataforma/s lo harías?  YouTube  Twitch  Instagram  TikTok  Facebook  En ninguna  Otros: \_\_\_\_\_
30. ¿Sobre qué lo harías?  
 Comedia, humor  Videojuegos  Música y bailes  Virales y tendencias  Animales y mascotas  Comida y bebida  Viajes y vlogs  Terror y misterio  Deporte y ejercicio  Cultura (noticias, historia, curiosidades, política...)  Manualidades y tutoriales  Relajación y ASMR  Just Chatting o vídeos hablados

Figura 2. Encuesta física al alumnado (Cara B) (elaboración propia)

## ENCUESTA. CONTENIDO DIGITAL. ALUMNADO 5º y 6º

\*Obligatorio

1. 1. ¿Cuántos años tienes? \*

---

2. 2. ¿Cuál es tu colegio? \*

---

3. 3. ¿Cuál es tu género? \*

*Marca solo un óvalo.*

Chico

Chica

Otro

Prefiero no decirlo

Otro: \_\_\_\_\_

4. 4. ¿Dónde vives? \*

*Marca solo un óvalo.*

Piso

Casa

Otro: \_\_\_\_\_

5. 5. ¿Con quién convives? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Con mi padre/madre
- Con mi hermano/a
- Con mi abuelo/a Con
- mi tutor/a
- Otro: \_\_\_\_\_

6. 6. ¿Cuánto tiempo pasas cada día al aire libre? (sin incluir el colegio) \*

*Marca solo un óvalo.*

- Menos de 1 hora
- 1-2 horas
- 2-3 horas
- 3-4 horas
- +4 horas

7. 7. ¿Sueles pasar tiempo con tus amigos fuera del colegio? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí, todos los días Sí,
- algunos días No, los
- veo poco
- No, no quedo con amigos

8. 8. ¿Sueles pasar tiempo con tus familiares (padres/madres, abuelos/as, hermanos/as...)? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí, mucho  
 Sí, bastante  
 Sí, poco  
 No, muy poco No,  
 nada

9. 9. ¿A qué dedicas tu tiempo libre? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Leer  
 Escribir  
 Dibujar  
 Ver la televisión  
 Ver contenido en Internet (YouTube, Twitch, TikTok, etc.) Escuchar  
 música  
 Jugar a videojuegos  
 Jugar al aire libre (con amigos, familiares)  
 Deporte y actividades extraescolares Pasear o ir  
 de ruta  
 Visitar a familiares Hacer  
 deberes y estudiar Ir a  
 clases particulares  
 Hablar por teléfono o chatear en redes sociales Otro:  
 \_\_\_\_\_

10. 10. ¿Qué plataformas digitales sueles utilizar? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- YouTube
- Twitch
- TikTok
- Instagram
- Twitter
- Facebook
- Netflix
- HBO
- Disney Plus
- Prime Video
- Otro: \_\_\_\_\_

11. 11. ¿Cuál de estos dispositivos puedes usar en tu casa? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Televisión
- Ordenador de sobremesa
- Ordenador portátil
- Tablet
- Smartphone o teléfono móvil
- Videoconsola (PlayStation, XBOX, Switch...)

12. 12. ¿Cuánto tiempo al día dedicas a ver contenido en Internet (páginas webs, \*  
redes sociales, videojuegos, series o vídeos en streaming)?

*Marca solo un óvalo.*

- Menos de 1 hora
- 1-2 horas
- 2-3 horas
- 3-4 horas
- +4 horas

13. 13. ¿Cuáles son las temáticas que más ves? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Comedia, humor, risa
- Videojuegos
- Música y bailes
- Virales y tendencias
- Comida y bebida
- Viajes y vlogs Terror
- y misterio Deporte y
- ejercicio
- Cultura (noticias, historia, curiosidades, política...) Manualidades y
- tutoriales
- Relajación y ASMR
- "Just Chatting" o vídeos hablados

14. 14. Cuando ves contenido digital, ¿sueles hacerlo solo, con algún familiar o con amigos? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Solo
- Con familiares
- Con amigos
- No veo contenido digital

15. 15. ¿Tu familia controla el tiempo que pasas en Internet? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí, pero me dejan mucho tiempo
- Sí, y no me dejan demasiado tiempo
- No, puedo estar todo el tiempo que quiera

16. 16. ¿Tu familia controla el contenido que ves en Internet?\*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Sí, tengo un control parental que me bloquea algunas cosas
- Sí, suelen supervisar lo que hago y lo que veo
- No, puedo ver lo que quiera

17. 17. ¿Discutes con tu familia por estos temas?\*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí, mucho
- Sí, a veces
- No, casi nunca
- No, nunca

18. 18. ¿Alguna vez has visto algún contenido que no deberías haber visto por tu edad, no te gustase o te arrepintieras de ver? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

19. 19. ¿Has dejado de hacer otras actividades (jugar, pasear, quedar con amigos...) para pasar más tiempo en Internet? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

20. 20. ¿Crees que ver contenido en Internet te ha hecho empeorar en el colegio \*  
(peores notas, mala concentración, menos tiempo de estudio, deberes sin hacer..)?

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

21. 21. ¿Crees que ver contenido digital te ha afectado para dormir (dificultad \*  
para dormirte, irte a la cama tarde...)?

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

22. 22. ¿Ver contenido digital ocupa la mayor parte de tu tiempo libre? \*

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

23. 23. ¿Crees que tienes o podrías tener un problema de adicción en el futuro? \*

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

24. 24. Un influencer es una persona con gran habilidad para comunicar y atraer \* a la audiencia, que crea contenido en plataformas digitales y tiene muchos seguidores. P.ej : AuronPlay, Ibai, Marta Díaz... ¿Sabías lo que era un influencer?

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

25. 25. ¿A cuántos influencers sigues habitualmente? \*

*Marca solo un óvalo.*

A ninguno

1-2

3-5

5-10

10-20

+20

26. 26. ¿Quiénes son tus influencers favoritos? (puedes escribir muchos o ninguno)

---

---

---

---

---

27. 27. ¿Has comprado algo que te haya recomendado un influencer (libros, ropa, auriculares, videojuegos...)? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

28. 28. ¿Has intentado parecer a tus influencers favoritos (manera de vestir, forma de hablar, peinado, bailes...)? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

29. 29. ¿Alguna vez te has sentido mal por no parecer a tus influencers favoritos? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

30. 30. ¿Tienes una cuenta propia en alguna plataforma? (p.ej. YouTube, Instagram, TikTok...) \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí *Salta a la pregunta 31*  
 No *Salta a la pregunta 37*

**Mi cuenta personal**

31. 31. ¿En qué plataforma tienes una cuenta creada? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- YouTube
- Twitch
- TikTok
- Instagram
- Twitter
- Facebook
- Otro: \_\_\_\_\_

32. 31.1. ¿Todo el mundo puede acceder a tu cuenta? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí, es una cuenta pública
- No, es una cuenta privada
- No lo sé

33. 31.2. ¿Utilizas la cuenta para escribir comentarios? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

34. 31.3. ¿Has puesto comentarios negativos alguna vez (insultando, faltando el respeto...)? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

35. 31.4. ¿Has gastado dinero en suscripciones o donaciones (como en el caso de Twitch, por ejemplo)? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

36. 31.5. ¿Cuánto dinero has gastado? \*

*Marca solo un óvalo.*

- No he gastado dinero 1-  
 5€  
 5-10€  
 10-20€  
 20-50€  
 50-100€  
 +100€

#### Creadores de contenido

37. 32. ¿Alguna vez has subido fotos, vídeos o emitido en directo? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí *Salta a la pregunta 38*  
 No *Salta a la pregunta 47*

#### Mi propio contenido

38. 32.1. ¿En qué plataformas? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- YouTube
- Twitch
- TikTok
- Instagram
- Twitter
- Facebook
- Otro: \_\_\_\_\_

39. 32.2. ¿Sigues haciéndolo? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

40. 32.3. Si te apetece, explica en qué consistía lo que subiste.

---

---

---

---

---

41. 32.4. ¿Tu cara o tu voz aparecían? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

42. 32.5. ¿Tuvo muchas visitas o "me gusta"? \*

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

43. 32.6. ¿Recibiste comentarios? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

Sí, buenos y malos

Sí, buenos

Sí, malos

No

44. 32.7. ¿Cómo te sentiste por las visitas, "me gusta" y comentarios que tuvo? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

Bien

Me dio igual

Mal

45. 32.8. ¿Tu familia sabe que subes o subiste contenido a las redes? \*

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

46. 32.9. ¿Qué opinan sobre ello?\*

*Marca solo un óvalo.*

- Saben lo que subo y les gusta Saben lo
- que subo pero les da igual
- Saben por lo que subo pero no les gusta No
- saben lo que subo

**Crear contenido en el futuro**

47. 33. Si nunca creaste contenido digital (vídeos, fotos, directos, música) o ya lo haces, ¿te gustaría hacerlo en el futuro? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No
- No lo sé / me da igual

48. 34. ¿Te gustaría llevar la vida de un influencer?

*Marca solo un óvalo.*

- Sí, me gustaría
- No, prefiero trabajar en otra cosa

49. 35. ¿Crees que se gana mucho dinero?

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No
- No lo sé

50. 36. ¿Crees que es fácil conseguir muchos seguidores y visitas?

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

51. 37. ¿Crees que se te daría bien?

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

52. 38. ¿En qué plataforma/s lo harías?

*Selecciona todos los que correspondan.*

YouTube

Twitch

TikTok

Instagram

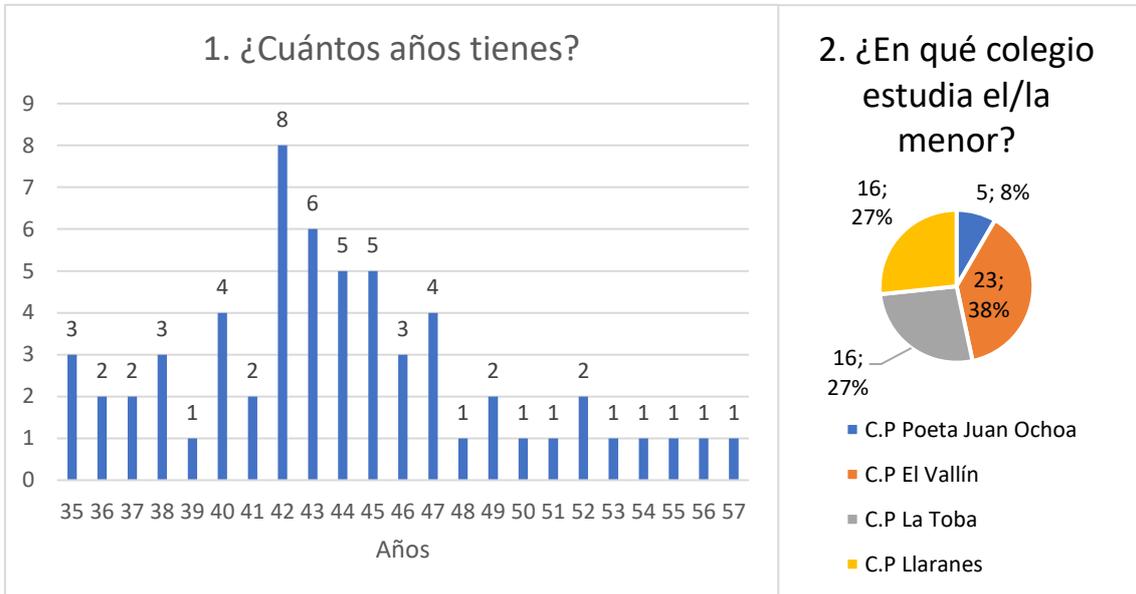
Twitter

Facebook

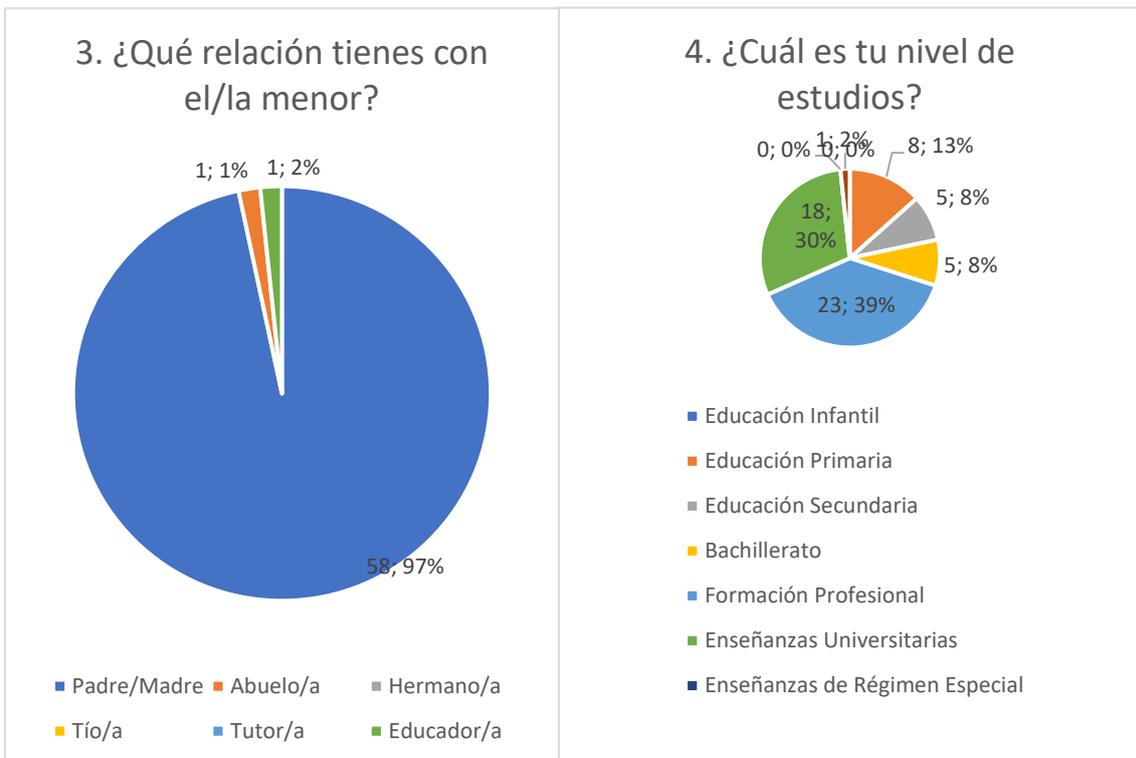
Otro: \_\_\_\_\_

Figura 3. *Encuesta digital del alumnado* (elaboración propia)

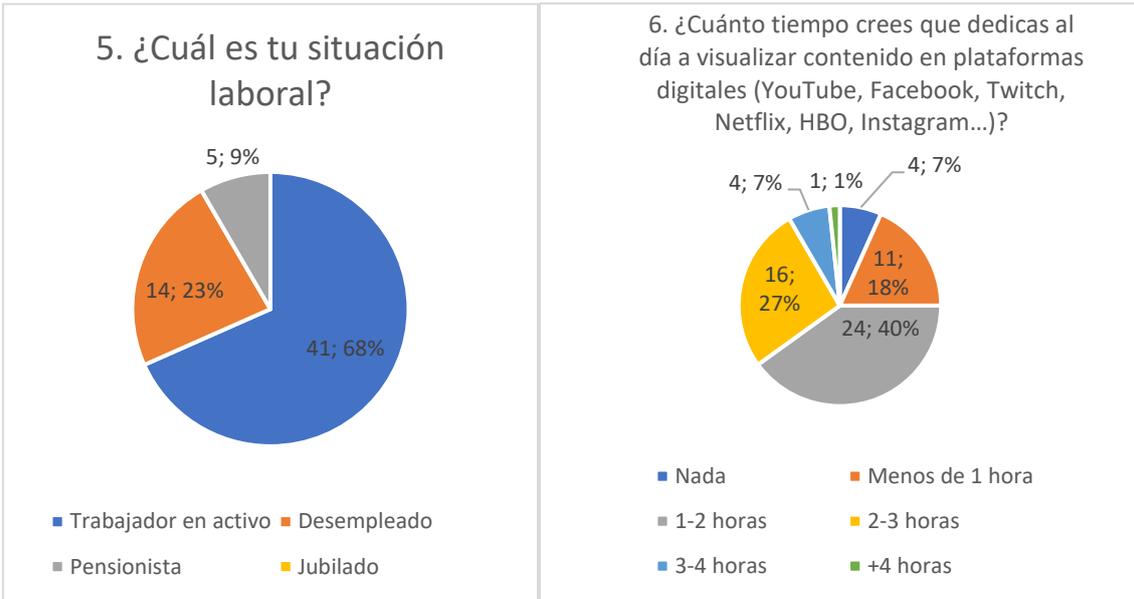
## 7.2 RESULTADOS: ENCUESTA FAMILIAS



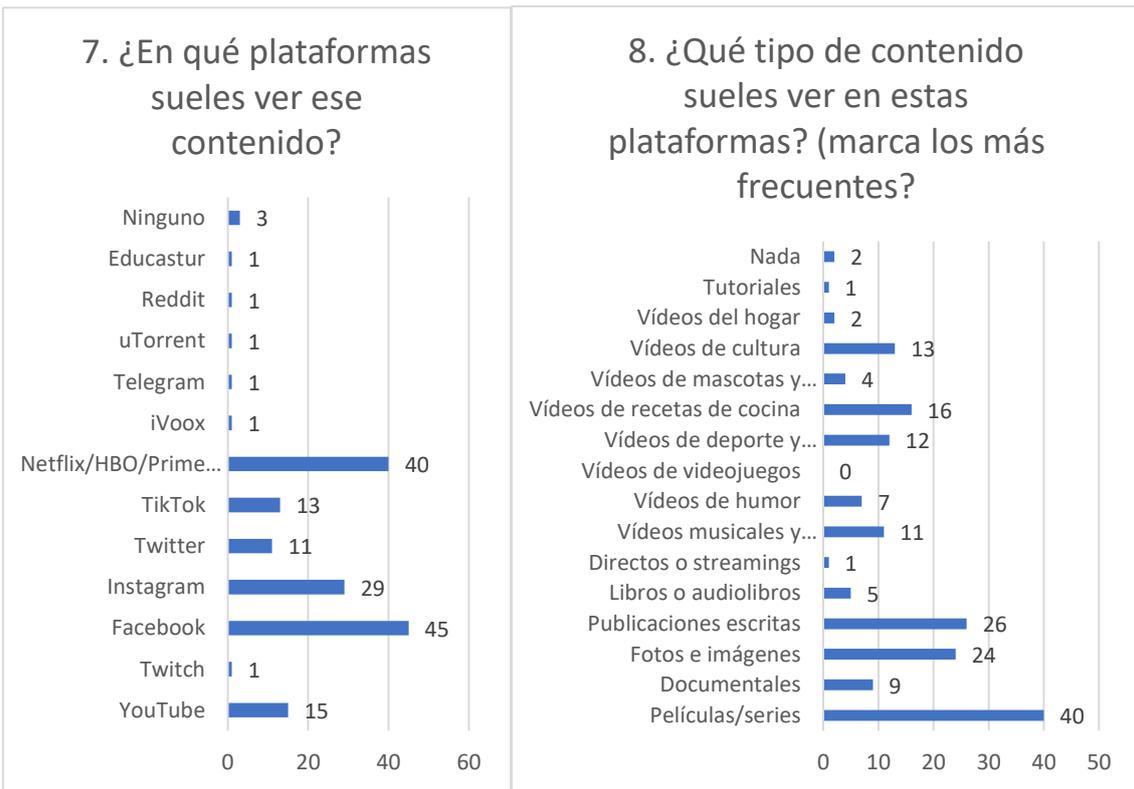
Gráficas 1.1. y 1.2. Preguntas 1 y 2. *Encuesta familias* (elaboración propia)



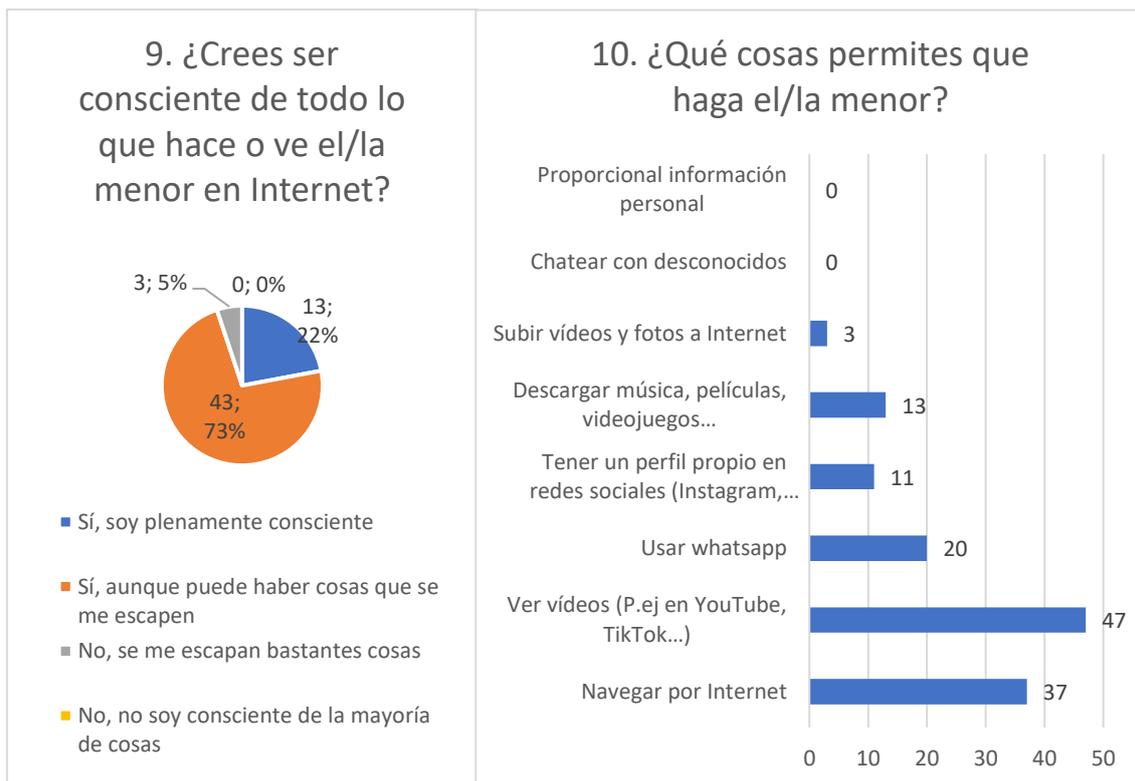
Gráficas 1.3 y 1.4. Preguntas 3 y 4. *Encuesta familias* (elaboración propia)



Gráficas 1.5 y 1.6. Preguntas 5 y 6. Encuesta familias (elaboración propia)



Gráficas 1.7 y 1.8. Preguntas 7 y 8, respectivamente. Encuesta familias (elaboración propia)

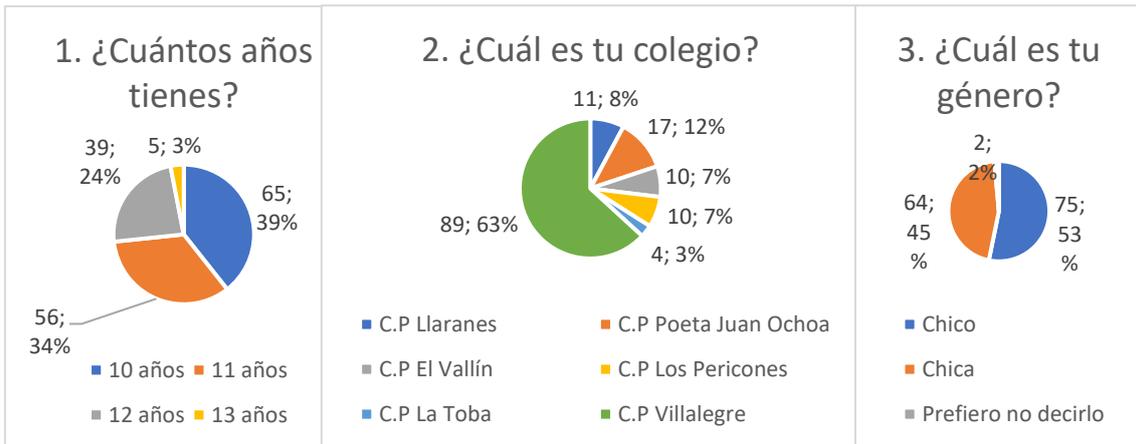


Gráficas 1.9 y 1.10. Preguntas 9 y 10. *Encuesta familias* (elaboración propia)

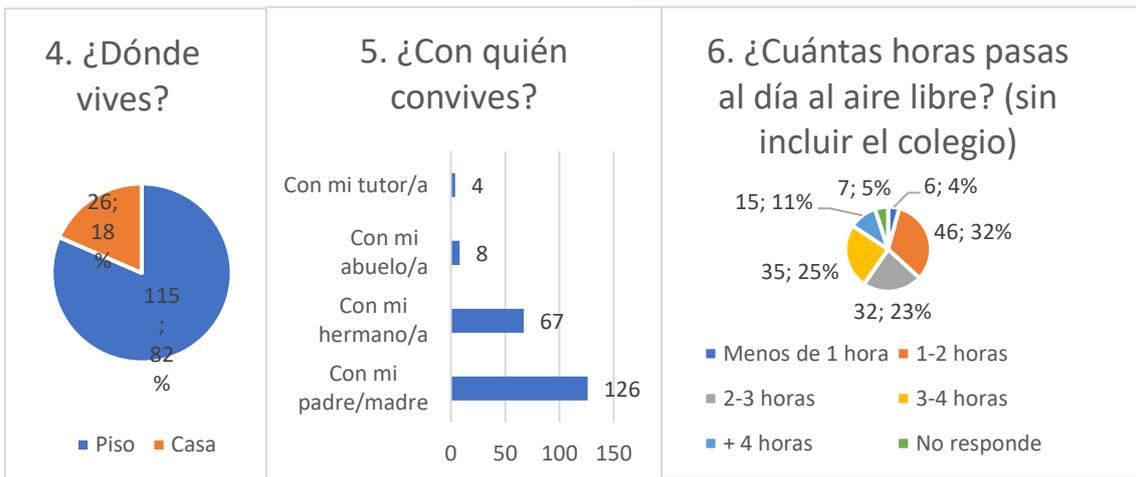


Gráficas 1.11. Pregunta 11. *Encuesta familias* (elaboración propia)

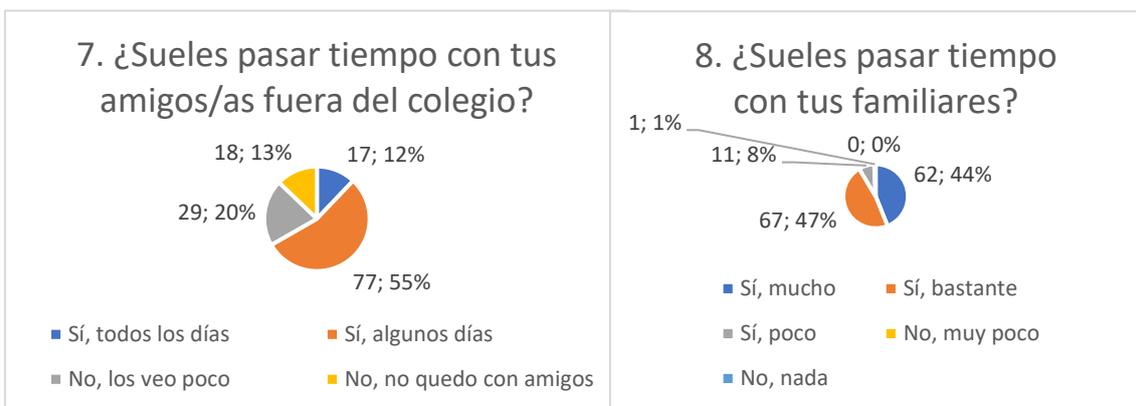
### 7.3 RESULTADO ENCUESTA ALUMNADO



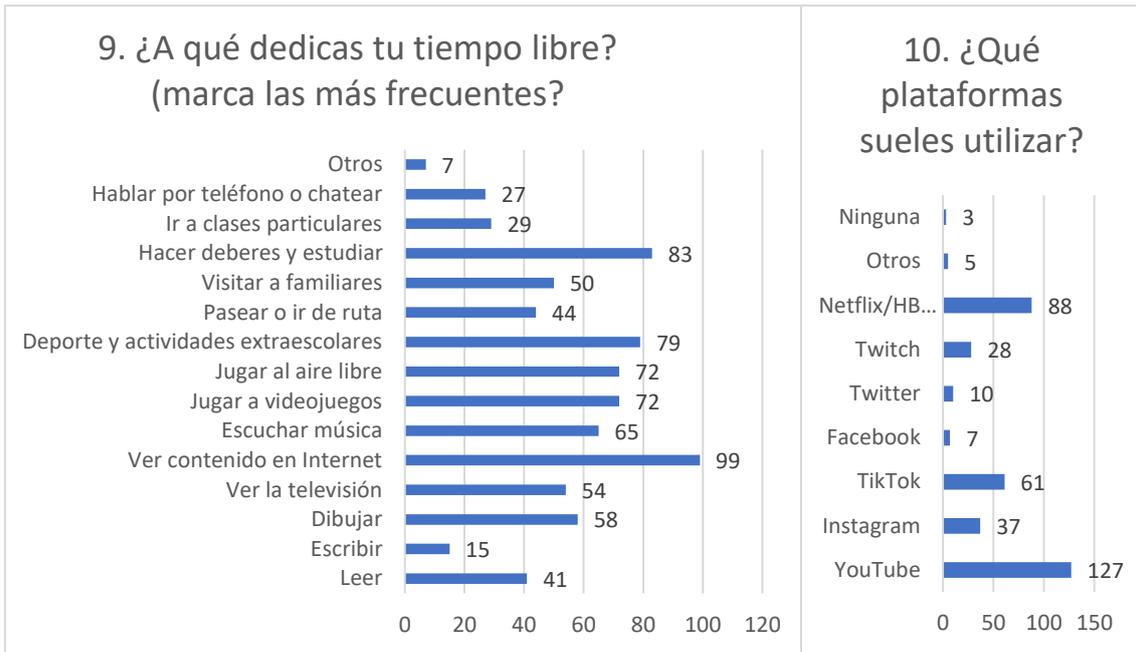
Gráficas 2.1, 2.2 y 2.3. Preguntas 1, 2 y 3. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



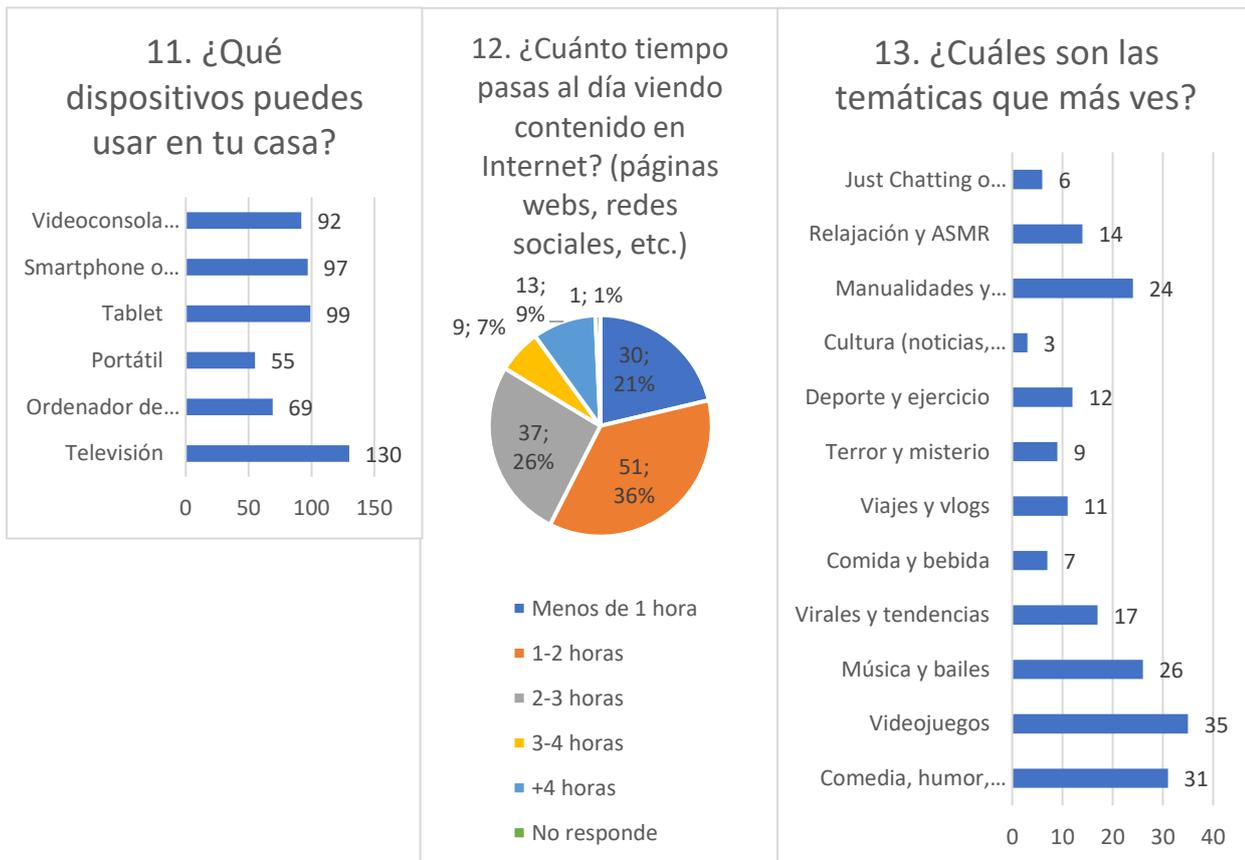
Gráficas 2.4, 2.5 y 2.6. Preguntas 4, 5 y 6. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



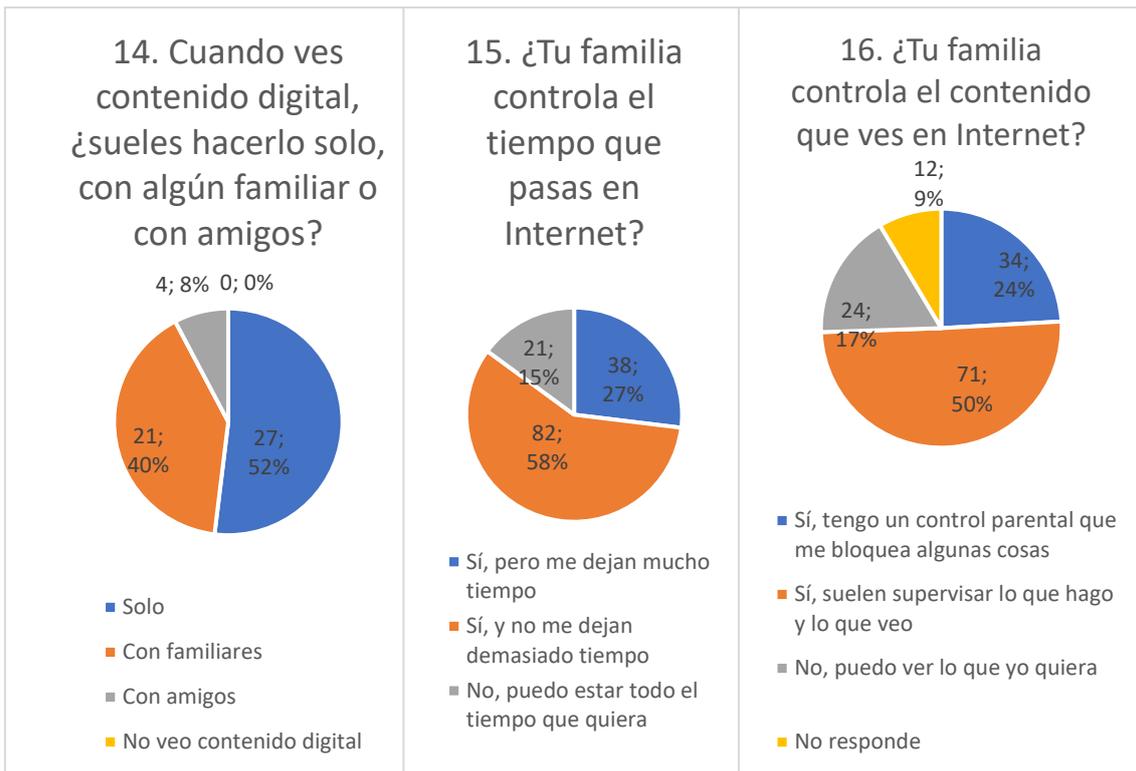
Gráficas 2.7 y 2.8. Preguntas 7 y 8. Encuesta alumnado (elaboración propia)



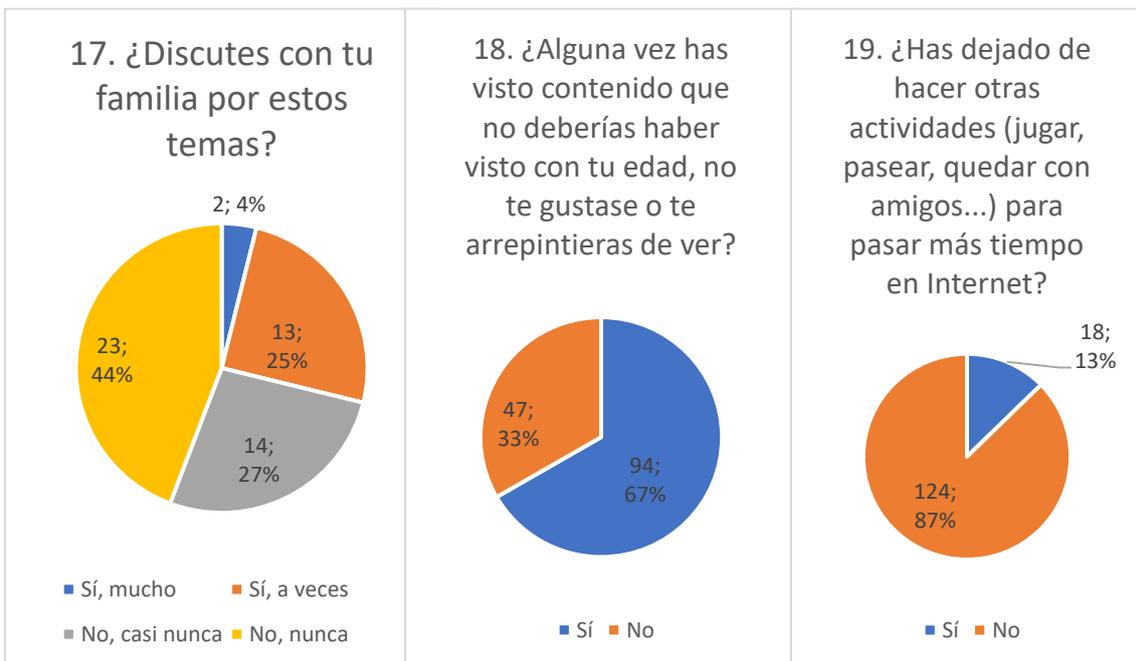
Gráficas 2.9 y 2.10. Preguntas 9 y 10. Encuesta alumnado (elaboración propia)



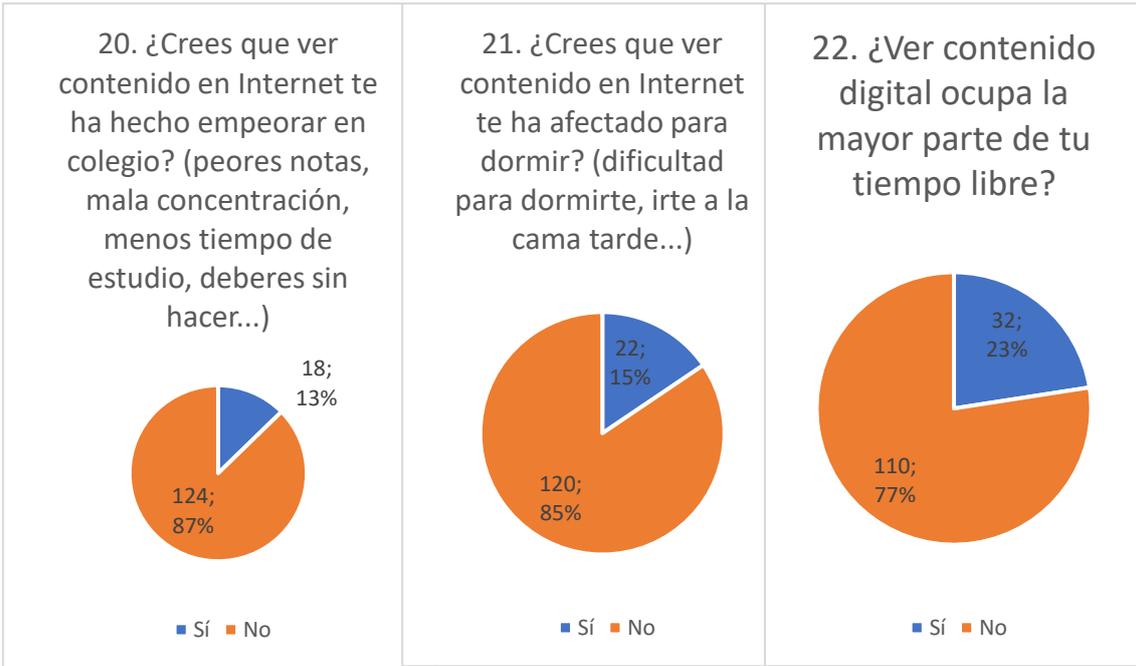
Gráficas 2.11, 2.12 y 2.13. Preguntas 11, 12 y 13. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



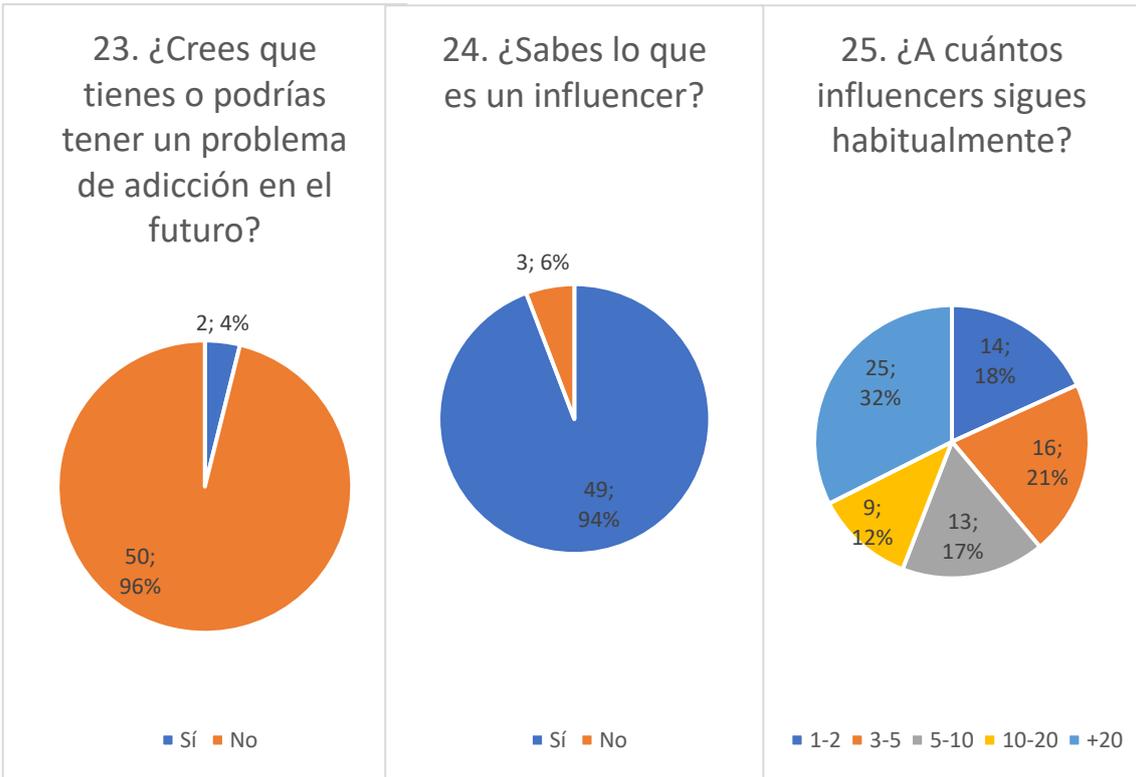
Gráficas 2.14, 2.15 y 2.16. Preguntas 14, 15 y 16. *Encuesta del alumnado* (elaboración propia)



Gráficas 2.17, 2.18 y 2.19. Preguntas 17, 18 y 19. *Encuesta del alumnado* (elaboración propia)



Gráficas 2.20, 2.21 y 2.22. Preguntas 20, 21 y 22. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



Gráficas 2.23, 2.24 y 2.25. Preguntas 23, 24 y 25. Encuesta del alumnado (elaboración propia)

26. ¿Quiénes son tus influencers favoritos? (puedes escribir muchos o ninguno)

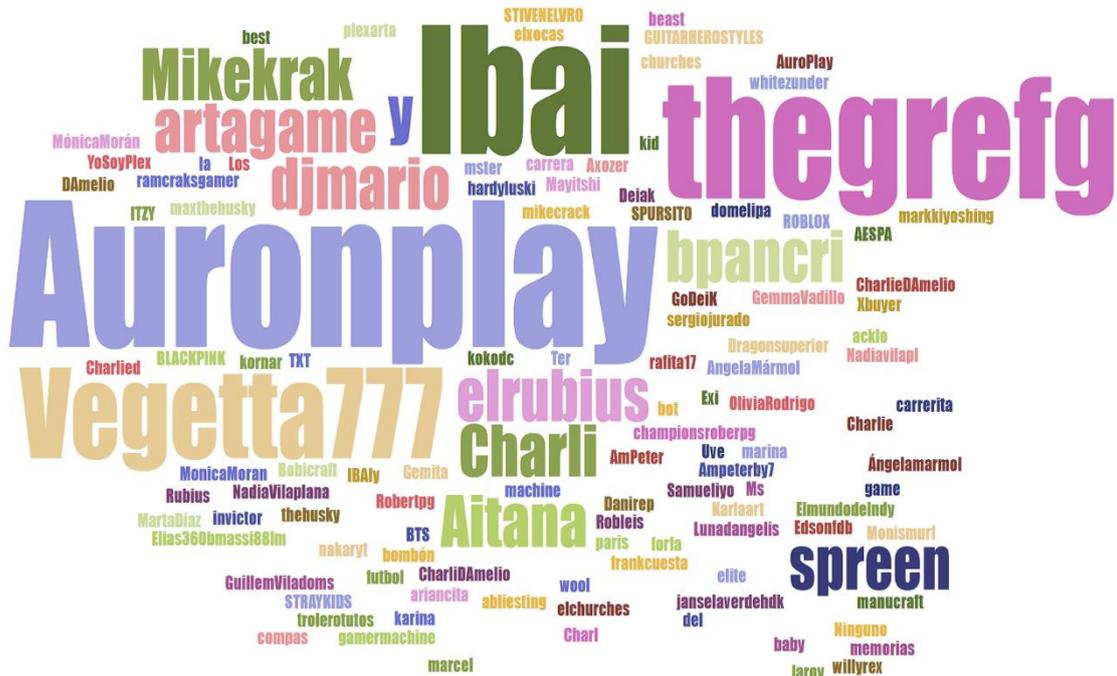
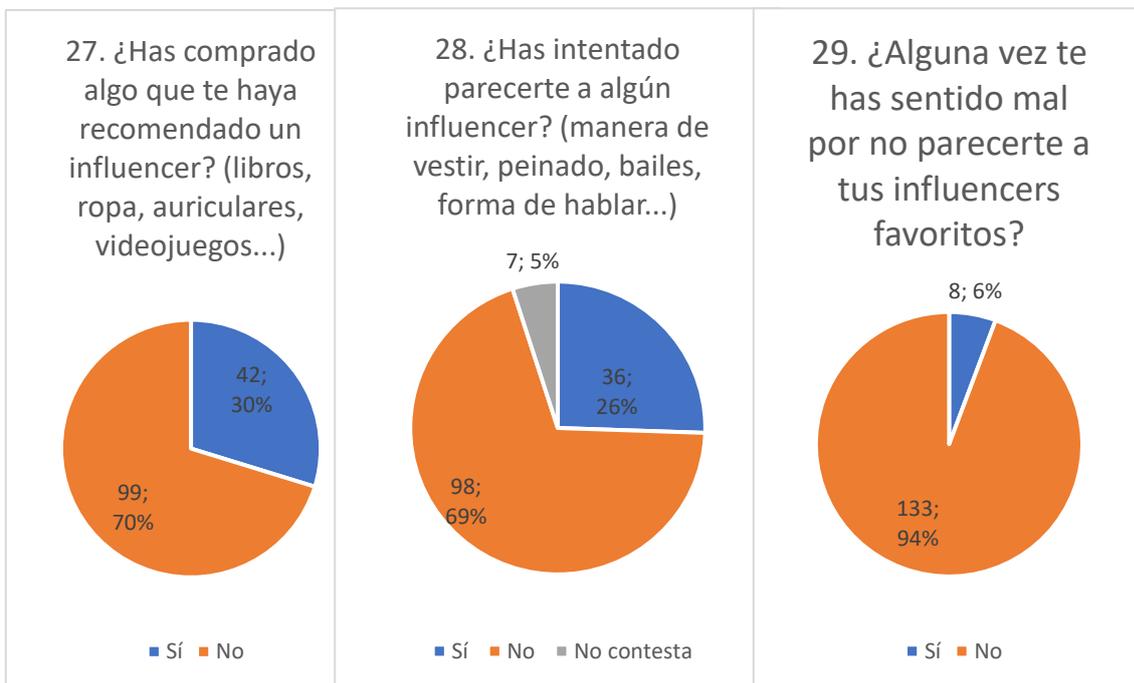
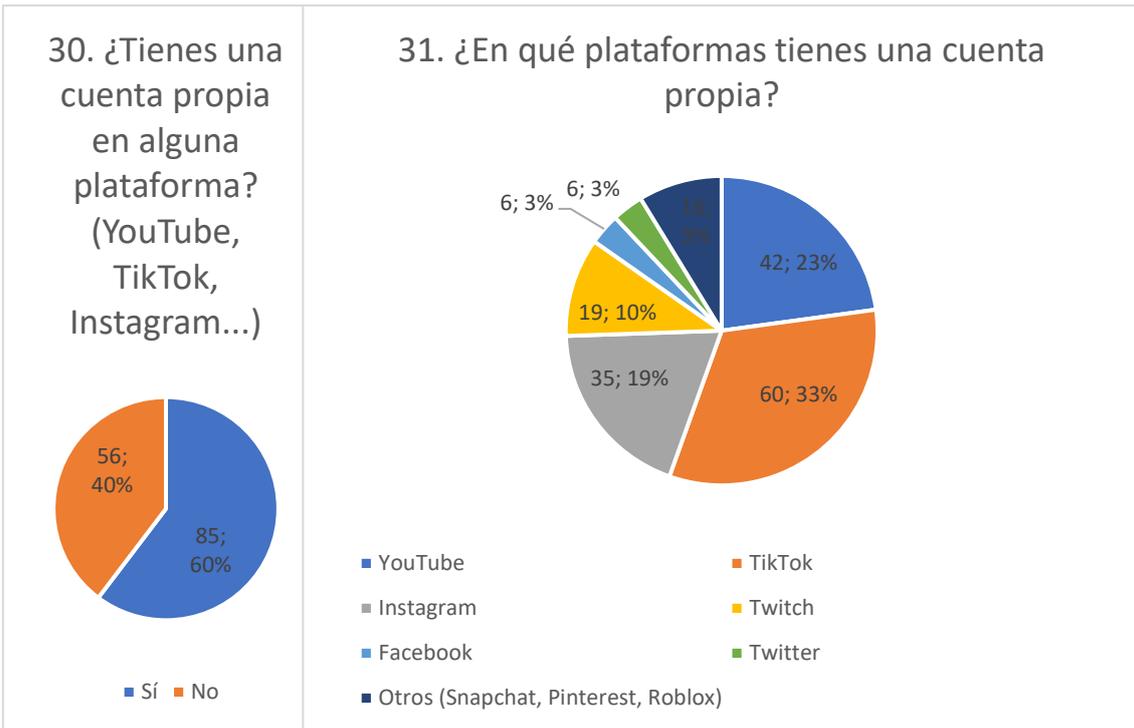


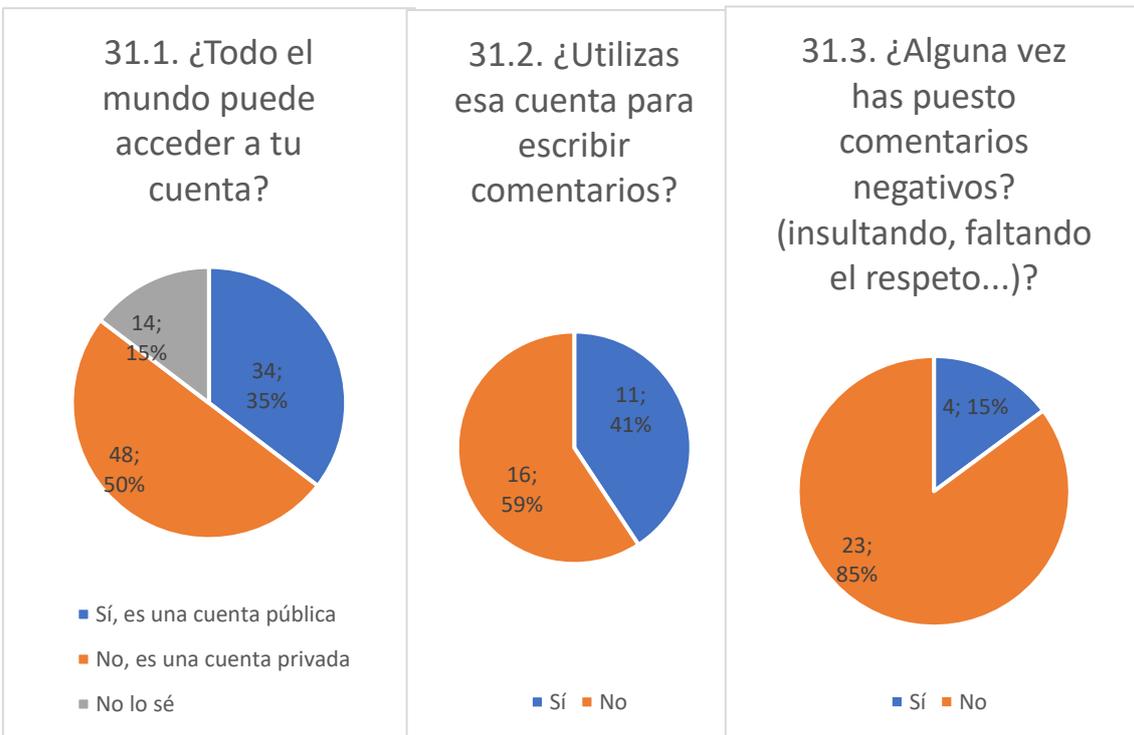
Figura 2. Pregunta 26. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



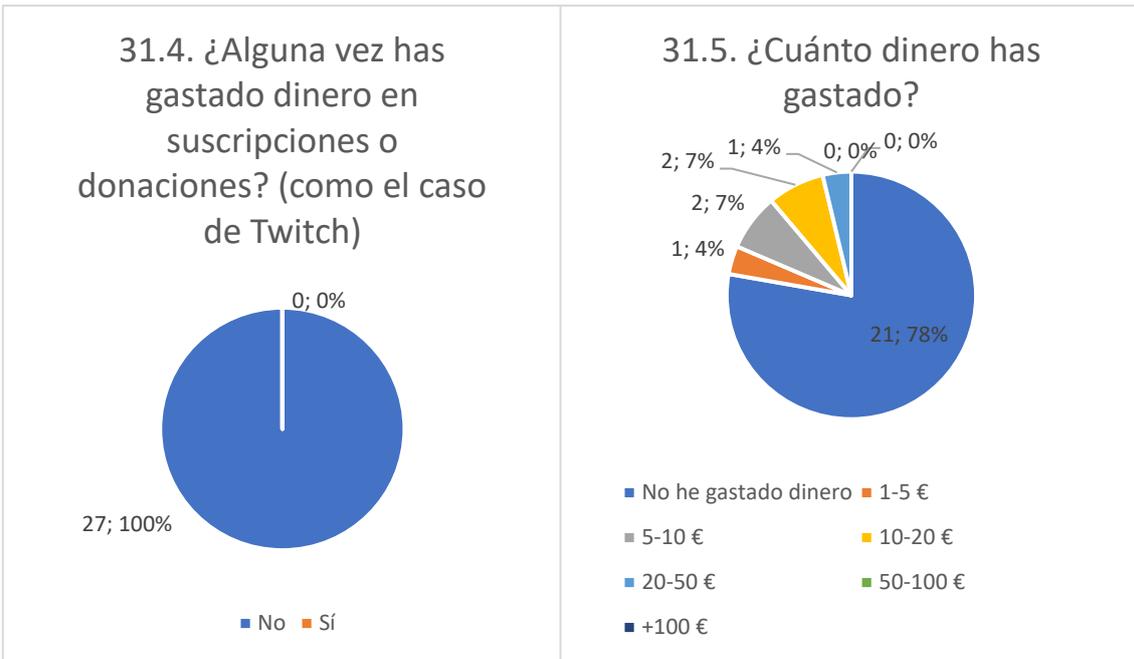
Gráficas 2.27, 2.28 y 2.29. Preguntas 27, 28 y 29. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



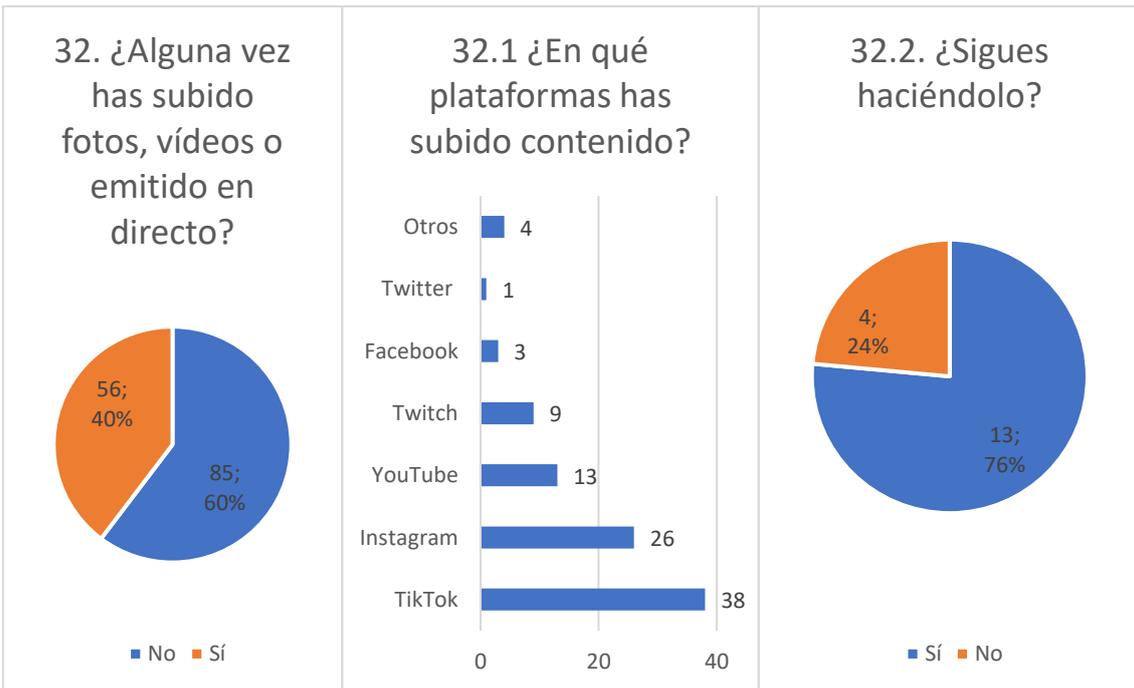
Gráficas 2.30 y 2.31. Preguntas 30 y 31. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



Gráficas 2.31.1, 2.31.2 y 2.31.3. Preguntas 31.1, 31.2 y 31.4. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



Gráficas 2.31.4 y 2.31.5. Preguntas 31.4 y 31.5. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



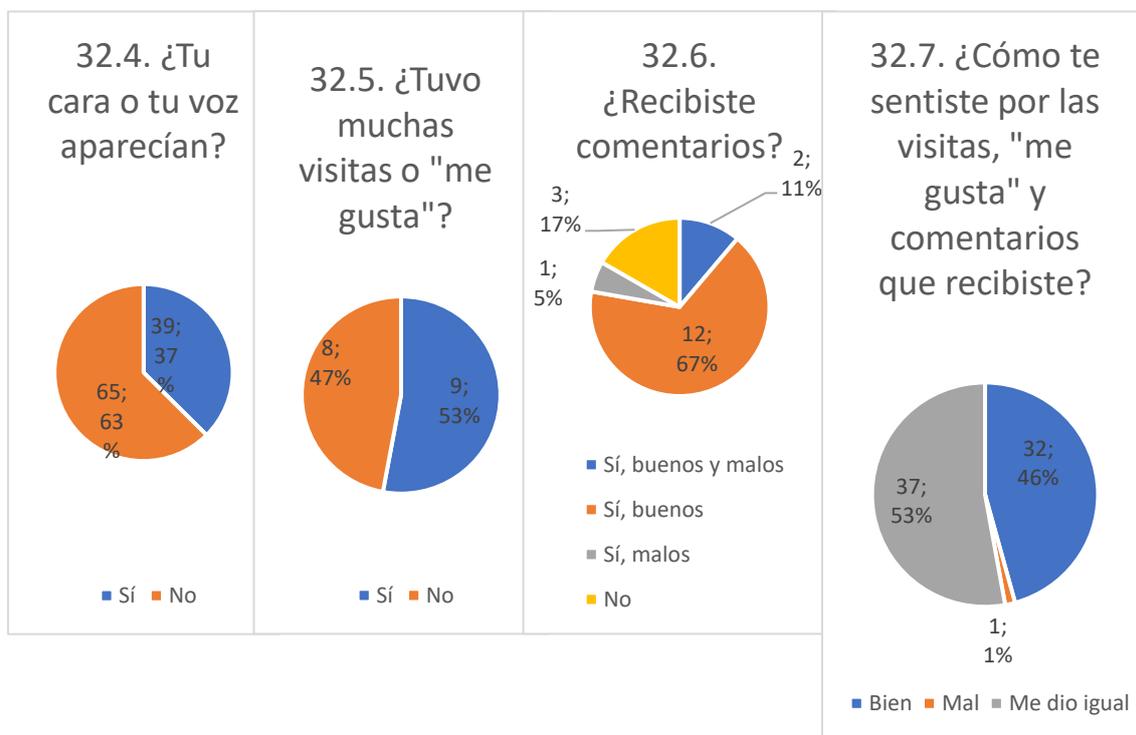
Gráficas 2.32, 2.32.1 y 2.32.2 Preguntas 32, 32.1 y 32.2. Encuesta del alumnado (elaboración propia)

### 32.3. Si te apetece, explica en qué consistía lo que subiste

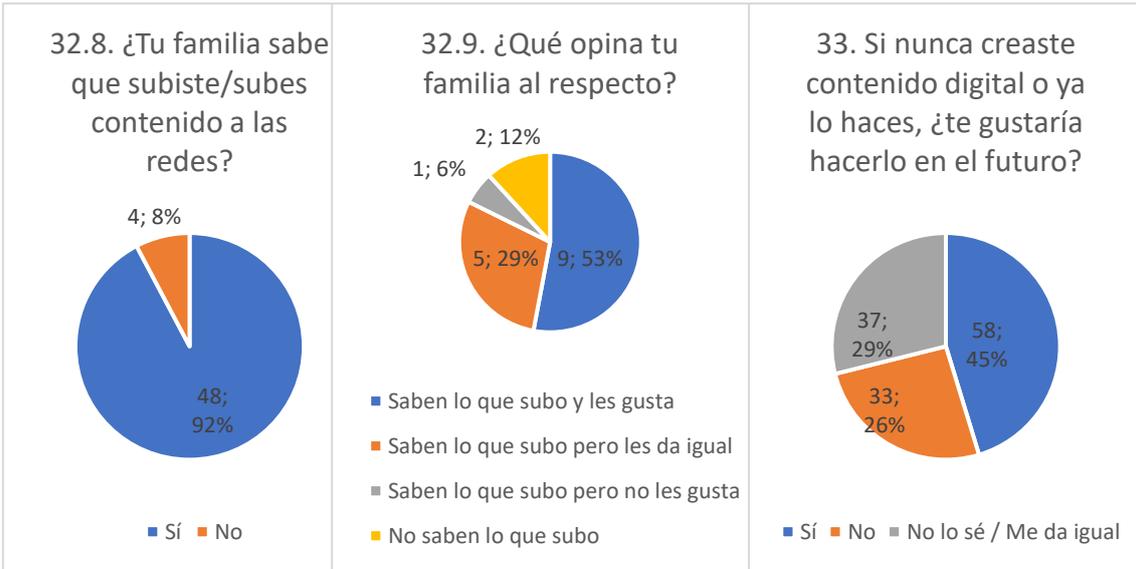
Repuestas:

-en tiktok un baile y agradeciendo que la gente me siga y en instagram una foto  
 -Juegos  
 -pues subo edits en tik tok y fotos en instagram  
 -en videojuegos sobre todo en los sims 4  
 -Subo fotos de algunos sitios a los que voy, pero solo tengo familia para que lo vea.  
 -Videos bailando y edits  
 -fornite  
 -Bailes  
 -Pues subo videos en TikTok de Charli D'amelio  
 -bailes  
 -Videos y fotos de samueliyo baby  
 -en cosas de mi familia y mias  
 -una foto con buenas vistas namas  
 -Yo subo historias para no aburrirme porque juego con los 800 filtros y si me gusta me ago foto, a veces juego con los emojis

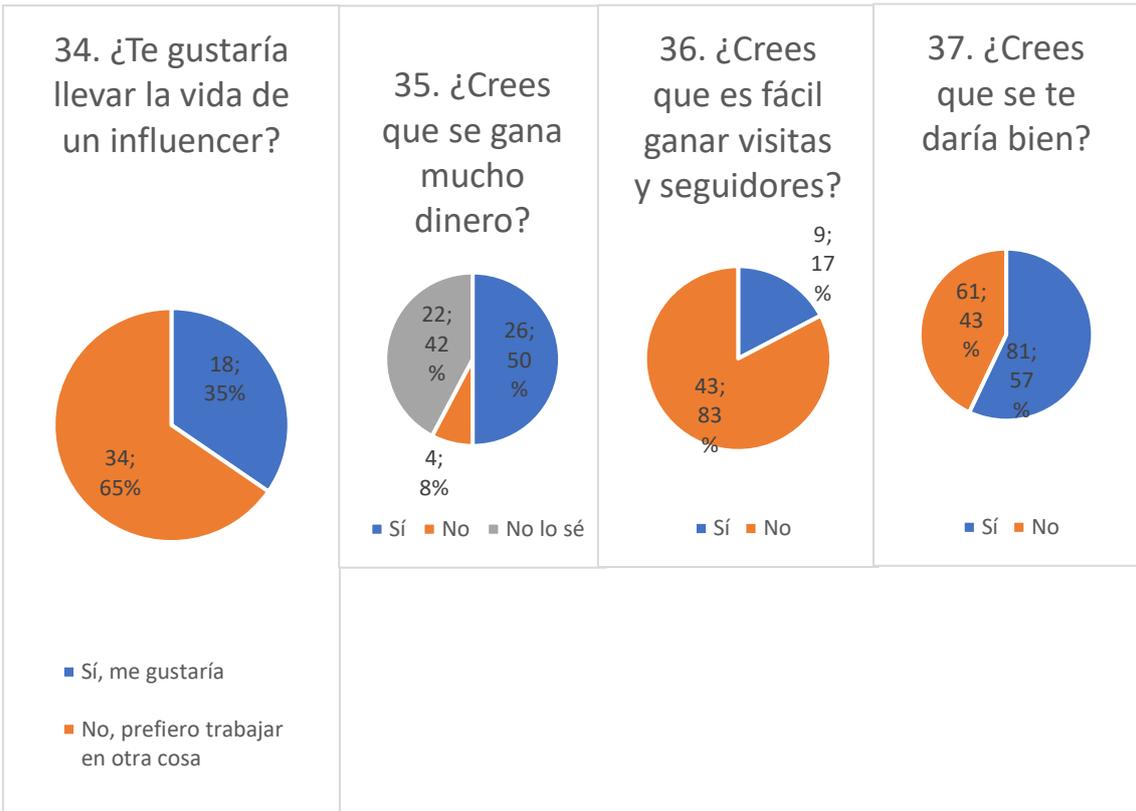
Figura 2. Pregunta 32.3. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



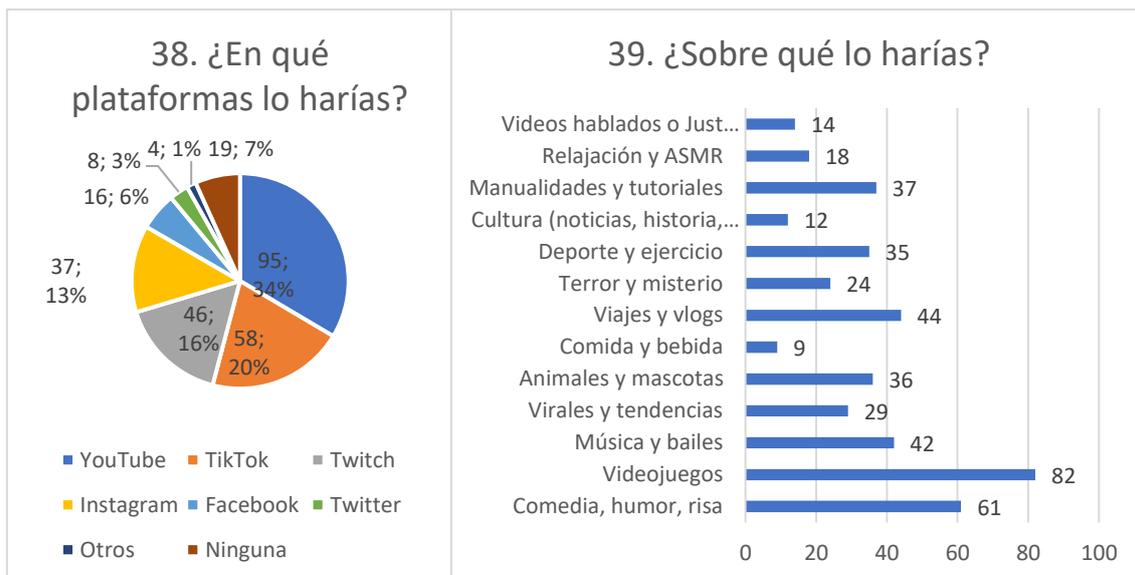
Gráficas 2.32.4, 2.32.5, 2.32.6 y 32.7. Preguntas 32.4, 32.5, 32.6 y 32.7. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



Gráficas 2.32.8, 2.32.9 y 2.33 Preguntas 32.8, 32.9 y 33 Encuesta del alumnado (elaboración propia)



Gráficas 2.34, 2.35, 2.36 y 37. Preguntas 34, 35, 36 y 37. Encuesta del alumnado (elaboración propia)



Gráficas 2.38 y 2.39. Preguntas 38 y 39. *Encuesta del alumnado* (elaboración propia)

#### 7.4 TARJETAS ACTIVIDAD “¿REALIDAD O FICCIÓN?”

PERSONAJES	GUION
- Persona adulta que se hace pasar por niño/a -Niño/a víctima de grooming	Una persona adulta se hace pasar por un niño/a y encuentra el perfil de Instagram de otro niño/a, que es público y le empieza a seguir. El niño/a le sigue también. Empiezan a hablar y se hacen amigos. Después de varios días hablando, esta persona le pide fotos sin ropa. El niño/a se asusta y lo bloquea. No le dice nada a nadie.

Tarjeta 1 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

PERSONAJES	GUION
- Persona adulta que se hace pasar niño/a un niño/a -Niño/a víctima de grooming	Una persona adulta se hace pasar por un niño/a encuentra el perfil de Instagram de otro niño/a y al ser privado le manda una solicitud. El niño/a le acepta y le sigue también. Empiezan a hablar y se hacen amigos. Después de varios días hablando, empieza a pedirle fotos sin ropa. Le acaba mandando una foto, porque confía en esta persona. Luego le pide más y el niño/a se niega. Le chantajea. El niño/a se asusta y lo bloquea. No le dice nada a nadie.

Tarjeta 2 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

PERSONAJES	GUIÓN
- Persona adulta que se hace pasar por adolescente -Adolescente víctima de grooming	Un adolescente sube un vídeo a TikTok. Una persona que se hace pasar por otro/a adolescente ve el vídeo y le pide el número de teléfono. Se lo da y comienzan a hablar por WhatsApp. Después de varios días hablando, la persona insiste en quedar en la calle. El chico/a acepta porque está empezando a gustarle. Cuando llega al sitio, se encuentra con una persona adulta que la mete en su coche y se la lleva.

Tarjeta 3 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

PERSONAJES	GUIÓN
-Persona adulta que se hace pasar por niño/a -Niño/a víctima de grooming -Padre/madre del niño/a	Una persona adulta se hace pasar por un niño/a y encuentra el perfil de otro/a. En una foto puede ver que hace natación. Empiezan a hablar y se hacen amigos. El adulto le pide fotos donde aparezca con el bañador. Él/ella se las pasa, pensando que no es nada malo. El padre/madre del niño revisa su móvil y se entera. Le riñe y le quita el móvil.

Tarjeta 4 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

PERSONAJES	GUIÓN
-Persona adulta que se hace pasar por niño/a -Niño/a víctima de grooming -Padre/madre del niño/a	Una persona adulta se hace pasar por un niño/a y empieza a seguir a otro niño/a en Instagram (cuenta pública). Le hace creer que es un niño de su ciudad y después de hablar varios días le insiste en verse persona. El niño/a desconfía y avisa a su padre/madre. El padre/madre bloquea la cuenta y le dice a su hijo/a que no vuelva a hablar con desconocidos

Tarjeta 5 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

PERSONAJES	GUIÓN
-Persona adulta que se hace pasar por niño/a -Niño/a víctima de grooming -Padre/madre del niño/a	Una persona adulta que se hace pasar por un niño/a empieza a seguir a otro niño/a en Instagram (cuenta privada, pero le acepta). Después de varios días hablando, le pide fotos sin ropa al niño/a. El niño/a las envía. Cuando le pide más y el niño/a no quiere, le amenaza con difundir las que ya tiene. El niño/a se lo cuenta a su padre/a, denuncian la cuenta y llaman a la policía.

Tarjeta 6 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

PERSONAJES	GUIÓN
-Estafador -Niño/a víctima de estafa -Padre/madre del niño/a	Un niño/a recibe un mensaje de una cuenta que se hace pasar por un trabajador de Instagram. Le pide los datos de la tarjeta de crédito de sus padres para poder seguir usando la aplicación. El niño/a se lo cree y le da los datos. Después de unos días, el padre/madre se entera de que le han quitado 1000 euros de la cuenta, avisa a la policía y castiga a su hijo/a.

Tarjeta 7 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

PERSONAJES	GUIÓN
-Ciberacosador/a 1 -Ciberacosador/a 2 -Víctima	Un niño/a encuentra el perfil de TikTok de un compañero/a de clase. Le empieza a poner comentarios insultantes en sus vídeos para reírse de él. El niño/a elimina los comentarios. El acosador habla con otro amigo/a y ahora le insultan entre los dos. El niño, agobiado por el acoso borra su cuenta y no le dice nada a nadie.

Tarjeta 8 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

<p>-Ciberacosador/a 1 -Ciberacosador/a 2 -Víctima</p>	<p>Un niño/a encuentra el perfil de TikTok de un compañero/a de clase. Le empieza a poner comentarios insultantes en sus vídeos para reírse de él. El niño/a elimina los comentarios. El acosador habla con otro amigo/a y ahora le insultan entre los dos. El niño bloquea ambas cuentas y pone su cuenta en privado para que solo puedan entrar sus amigos/as.</p>
---	--

Tarjeta 9 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

<p>-Ciberacosador/a -Víctima -Padre/madre de la víctima</p>	<p>Un acosador/a empieza a subir fotos embarazosas de su compañero a Instagram para reírse de él. Él niño/a le dice que las borre. El acosador no hace caso y sigue subiéndolas. El niño denuncia la cuenta, habla con su padre/a y se lo comunican a la policía.</p>
---	---

Tarjeta 10 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

<p>-Ciberacosador/a -Víctima</p>	<p>Un niño/a acosa a otro poniéndole comentarios negativos en sus fotos de Instagram. Bloquea su cuenta, pero el acosador se crea otra y sigue poniéndole comentarios insultantes. El niño pone su cuenta privada y soluciona el problema. No le cuenta nada a sus padres.</p>
--------------------------------------	--

Tarjeta 11 “¿Realidad o ficción?” (elaboración propia)

## 7.5 RÚBRICAS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDADES “La privacidad en Internet”, “Contra el ciberacoso”, “¡Cuidado con el grooming!”, “¿Ficción o realidad?” y “El Decálogo”.

*Rúbrica de autoevaluación para el alumnado.*

INDICADORES	1	2	3
He trabajado de forma cooperativa en las actividades grupales			
He mostrado respeto por los materiales y recursos del aula			
He tenido interés por aprender y participar en las actividades			
He compartido y escuchado opiniones de manera respetuosa			
Me he esforzado todo lo que he podido en las sesiones			
Estas sesiones me han parecido interesantes y dinámicas			
Estas sesiones me han resultado útiles y he aprendido de ellas			
Las explicaciones del profesor han sido interesantes			
He comprendido lo que es el ciberacoso y el grooming			
He aprendido a prevenir el ciberacoso y el grooming			
He aprendido acerca de la privacidad en Internet y cómo protegerla			

Tabla 2. Rúbrica 1 para el alumnado. Fuente: Elaboración propia.

ACTIVIDADES “La privacidad en Internet”, “Contra el ciberacoso”, “¡Cuidado con el grooming!”, “¿Ficción o realidad?” y “El Decálogo”.

*Rúbrica de evaluación de actividades para docentes.*

INDICADORES	1	2	3
Desarrolla apropiadamente las distintas competencias trabajadas en las actividades			
Hace un buen uso de los recursos y materiales de trabajo			
Muestra buena actitud y predisposición por aprender y trabajar correctamente las diferentes actividades			
Expresa de manera apropiada sus ideas, adecuando su discurso a cada situación comunicativa			
Representa un papel activo dentro de su grupo, participando y aportando ideas			
Respeto y escucha con atención las opiniones de sus compañeros			
Ayuda a crear un clima de trabajo y convivencia positivo, dentro y fuera de su grupo			
Realiza una buena redacción de sus ideas y la de la información pertinente			
Ha comprendido lo que es el ciberacoso y el grooming			
Ha aprendido a prevenir el ciberacoso y el grooming			
Ha aprendido acerca de la privacidad en Internet y cómo protegerla			

Tabla 3. Rúbrica 1 para el docente. Fuente: Elaboración propia.

ACTIVIDADES “Nuestra historia en tweets” y “Talent Show”

*Rúbrica de autoevaluación para el alumnado.*

INDICADORES	1	2	3
He trabajado adecuadamente, adaptándome a las situaciones individuales y grupales			
He mostrado respeto por los materiales y recursos			
He tenido interés por aprender y participar en las actividades			
He compartido y escuchado ideas de manera respetuosa			
Me he esforzado todo lo que he podido en las sesiones			
Estas sesiones me han parecido interesantes y dinámicas			
Estas sesiones me han resultado útiles y he aprendido de ellas			
El trabajo del maestro ha sido positivo			
Me he esforzado escribiendo los tweets y he sido respetuoso al leer los de los demás			
Me he esforzado preparando y realizando la actuación para TikTok, respetando el trabajo de los demás			
He aprendido acerca del funcionamiento de Twitter y TikTok, conociendo maneras interesantes de usar estas plataformas			

Tabla 3. Rúbrica 2 para el alumnado. Fuente: Elaboración propia.

ACTIVIDADES “Nuestra historia en tweets” y “Talent Show”

*Rúbrica de evaluación de actividades para docentes.*

INDICADORES	1	2	3
Desarrolla apropiadamente las distintas competencias trabajadas en las actividades			
Hace un buen uso de los recursos y materiales de trabajo			
Muestra buena actitud y predisposición por aprender y trabajar correctamente las diferentes actividades			
Expresa de manera apropiada sus ideas, adecuando su discurso a cada situación comunicativa			
(En caso de trabajar en grupo) Representa un papel activo dentro de su grupo, participando y aportando ideas			
Respeta y escucha con atención las ideas y aportaciones de sus compañeros			
Ayuda a crear un clima de trabajo y convivencia positivo entre sus compañeros			
Se ha esforzado escribiendo los tweets y ha sido respetuoso al leer los de los demás			
Se ha esforzado preparando y realizando la actuación para TikTok, respetando el trabajo de los demás			
Ha aprendido acerca del funcionamiento de Twitter y TikTok, conociendo maneras interesantes de usar estas plataformas			

Tabla 4. Rúbrica 2 para el docente. Fuente: Elaboración propia.

ACTIVIDADES “La Galería” y “Perfiles históricos”

*Rúbrica de autoevaluación para el alumnado.*

INDICADORES	1	2	3
He trabajado adecuadamente, adaptándome a las situaciones individuales y grupales			
He mostrado respeto por los materiales y recursos			
He tenido interés por aprender y participar en las actividades			
He compartido y escuchado ideas de manera respetuosa			
Me he esforzado todo lo que he podido en las sesiones			
Estas sesiones me han parecido interesantes y dinámicas			
Estas sesiones me han resultado útiles y he aprendido de ellas			
El trabajo del maestro ha sido positivo			
Me he esforzado al hacer las fotos para Instagram, eligiendo el texto apropiado y con buena actitud al trabajo de los demás			
Me he esforzado creando el perfil de Facebook de un personaje histórico junto con mis compañeros			
He aprendido acerca del funcionamiento de Instagram y Facebook, conociendo maneras interesantes de usar estas plataformas			

Tabla 5. Rúbrica 3 para el alumnado. Fuente: Elaboración propia.

ACTIVIDADES “La Galería” y “Perfiles históricos”

*Rúbrica de evaluación de actividades para docentes.*

INDICADORES	1	2	3
Desarrolla apropiadamente las distintas competencias trabajadas en las actividades			
Hace un buen uso de los recursos y materiales de trabajo			
Muestra buena actitud y predisposición por aprender y trabajar correctamente las diferentes actividades			
Expresa de manera apropiada sus ideas, adecuando su discurso a cada situación comunicativa			
(En caso de trabajar en grupo) Representa un papel activo dentro de su grupo, participando y aportando ideas			
Respeto y escucha con atención las ideas y aportaciones de sus compañeros			
Ayuda a crear un clima de trabajo y convivencia positivo entre sus compañeros			
Se ha esforzado al hacer las fotos para Instagram, eligiendo el texto apropiado y con buena actitud al trabajo de los demás			
Se ha esforzado creando el perfil de Facebook de un personaje histórico junto con sus compañeros			
Ha aprendido acerca del funcionamiento de Instagram y Facebook, conociendo maneras interesantes de usar estas plataformas			

Tabla 6. Rúbrica 3 para el docente. Fuente: Elaboración propia.

ACTIVIDADES “Debates en directo” y “Pequeños YouTubers”

*Rúbrica de autoevaluación para el alumnado.*

INDICADORES	1	2	3
He trabajado adecuadamente, adaptándome a las situaciones individuales y grupales			
He mostrado respeto por los materiales y recursos			
He tenido interés por aprender y participar en las actividades			
He compartido y escuchado ideas de manera respetuosa			
Me he esforzado todo lo que he podido en las sesiones			
Estas sesiones me han parecido interesantes y dinámicas			
Estas sesiones me han resultado útiles y he aprendido de ellas			
El trabajo del maestro ha sido positivo			
Me he esforzado al máximo en los debates en Twitch, ya sea como participante, moderador o público			
Me he esforzado al máximo en el proceso de creación del vídeo para YouTube			
He aprendido acerca del funcionamiento de Twitch y YouTube, conociendo maneras interesantes de usar estas plataformas			

Tabla 6. Rúbrica 4 para el alumnado. Fuente: Elaboración propia.

ACTIVIDADES “La Galería” y “Perfiles históricos”

*Rúbrica de evaluación de actividades para docentes.*

INDICADORES	1	2	3
Desarrolla apropiadamente las distintas competencias trabajadas en las actividades			
Hace un buen uso de los recursos y materiales de trabajo			
Muestra buena actitud y predisposición por aprender y trabajar correctamente las diferentes actividades			
Expresa de manera apropiada sus ideas, adecuando su discurso a cada situación comunicativa			
(En caso de trabajar en grupo) Representa un papel activo dentro de su grupo, participando y aportando ideas			
Respeto y escucha con atención las ideas y aportaciones de sus compañeros			
Ayuda a crear un clima de trabajo y convivencia positivo entre sus compañeros			
Se ha esforzado al máximo en los debates en Twitch, ya sea como participante, moderador o público			
Se ha esforzado al máximo en el proceso de creación del vídeo para YouTube			
Ha aprendido acerca del funcionamiento de Twitch y YouTube, conociendo maneras interesantes de usar estas plataformas			

Tabla 7. Rúbrica 4 para el docente. Fuente: Elaboración propia.