

# Estudiantes de secundaria y uso de redes sociales: aprendizaje y conocimiento, emociones y entretenimiento

## *Middle school students and use of social networks: learning and knowledge, emotions and entertainment*

Fecha de recepción: 2023-03-04 • Fecha de aceptación: 2023-07-07 • Fecha de publicación: 2023-09-10

**Ricardo Alberto Reza Flores<sup>1</sup>**

Centro de Actualización del Magisterio en la Ciudad de México, México

[ricardo.a.reza@aeefcm.gob.mx](mailto:ricardo.a.reza@aeefcm.gob.mx)

<https://orcid.org/0000-0002-2654-8715>

**Marco Antonio Guemez Peña<sup>2</sup>**

Centro de Actualización del Magisterio en la Ciudad de México, México

[marco.guemez@aeefcm.gob.mx](mailto:marco.guemez@aeefcm.gob.mx)

<https://orcid.org/0000-0002-9056-0639>

**Citlali Michelle Reza Flores<sup>3</sup>**

Centro de Actualización del Magisterio en la Ciudad de México, México

[citlali.reza@aeefcm.gob.mx](mailto:citlali.reza@aeefcm.gob.mx)

<https://orcid.org/0000-0003-1248-1529>

**J. Guadalupe Martínez Granados<sup>4</sup>**

Centro de Actualización del Magisterio en la Ciudad de México, México

[jguadalupe.martinez@aeefcm.gob.mx](mailto:jguadalupe.martinez@aeefcm.gob.mx)

<https://orcid.org/0000-0001-6345-5166>

**Alejandra Zamudio Palomar<sup>5</sup>**

Centro de Actualización del Magisterio en la Ciudad de México, México

[alejandra.zamudio@aeefcm.gob.mx](mailto:alejandra.zamudio@aeefcm.gob.mx)

<https://orcid.org/0000-0003-3947-4628>

## Resumen

El objetivo principal de esta investigación fue valorar las codificaciones de lo que representan las redes sociales cuando son usadas por los estudiantes de secundaria desde los ámbitos aprendizaje y conocimiento, emociones y entretenimiento. El enfoque del estudio es cuantitativo descriptivo transversal, en la cual participaron estudiantes de educación secundaria (N=560) de la Ciudad de México mediante un instrumento diagnóstico; se reveló una consistencia interna del instrumento fuerte, corroborada por el Alfa de Cronbach. Fueron realizadas pruebas no paramétricas y existieron diferencias estadísticamente significativas ( $p < .05$ ) entre las variables analizadas. Los estudiantes manifestaron que incluir las redes sociales para abordar contenido escolar puede hacer más atractivo el trayecto formativo; los docentes a su vez podrían implementar estos medios tecnológicos para realizar actividades propias del aula; el empleo de las redes puede causar diferentes estados emocionales, lo cual está íntimamente ligado en el desempeño escolar; dichos ciberespacios son empleados principalmente para el ocio y entretenimiento, gracias a la difusión de contenido en videos, imágenes, etc. A manera de conclusión se determinó que es imprescindible una alfabetización sobre el manejo ético y responsable de las redes sociales para que los estudiantes puedan beneficiarse de sus atributos dentro y fuera del aula.

**Palabras clave:** aprendizaje, conocimiento, entretenimiento, emociones, escuela secundaria, redes sociales

## Abstract

The main objective of this research was to assess the codifications of what social networks represent when used by high school students from the areas of learning and knowledge, emotions and entertainment. The approach of the study is quantitative descriptive cross-sectional, in which high school students (N=560) from Mexico City participated by means of a diagnostic instrument; a strong internal consistency of the instrument was revealed, corroborated by Cronbach's Alpha. Non-parametric tests were performed and there were statistically significant differences ( $p < .05$ ) between the variables analyzed. Students stated that including social networks to address school content can make the learning process more attractive; teachers in turn could implement these technological means to carry out classroom activities; the use of networks can cause different emotional states, which is closely linked to school performance; these cyberspaces are mainly used for leisure and entertainment, thanks to the dissemination of content in videos, images, etc. By way of conclusion, it was determined that it is essential to provide literacy on the ethical and responsible management of social networks so that students can benefit from their attributes inside and outside the classroom.

**Keywords:** entertainment, emotions, knowledge, learning, middle school, social networks

## Introducción

La sociedad actual global es conocida como la 5.0, porque caracteriza a los seres humanos por permitir una hiperconexión para asimilar, transmitir e interactuar con la información; el conocimiento puede ser configurado de manera diferente a lo que antes era habitual de hacer por rutas análogas; a grandes rasgos, permite que los individuos, con ayuda de la tecnología digital, realicen procesos cotidianos más fácilmente (Gallardo, 2020). Por tales motivos, es de suponer que por este gran auge tecnológico, los organismos internacionales realicen innumerables esfuerzos por centrar las transformaciones de este rubro para acelerar los Objetivos del Desarrollo Sostenible para gozar de un mundo más justo y balanceado (Naciones Unidas, s.f.) y que nadie se quede atrás en este proceso.

Desde otra arista, también la industria de iniciativa privada ha impulsado la revolución digital, a tenor de la integración e igualdad de las personas. Claramente es vislumbrado este panorama con lo que acontece con las Redes Sociales (RS), las cuales han acortado las distancias comunicativas, procuran romper los paradigmas tradicionalistas reduccionistas sociales y han recodificado al mundo, además de que pueden ser muy asequibles entre los individuos. Las RS actualmente funcionan como una necesidad de carácter intra e interpersonal y uno de los sectores poblacionales que mayormente han sido empoderados con éstas, son los adolescentes, los cuales se encuentran activamente cursando la educación secundaria.

Los jóvenes antes mencionados emplean las RS de manera natural, les resulta familiar navegar en sus aguas digitales, sobre todo por la existencia y abundancia de contenido que les resulta atractivo y hasta cierto punto adictivo (Torres, 2022). Algo que es importante destacar en este grupo generacional, es el autodescubrimiento de lo que experimentan al interactuar en las RS sobre temáticas de su interés, como lo es para generar amistades, tener esparcimiento y momentos de ocio, aproximarse a información que les ayude en estudios escolares, crear códigos comunicativos, etc., lo cual puede cobrar mucho valor para ellos.

Una problemática es que los adolescentes cuando están en la red de navegación dedican alrededor de 318 minutos diarios al uso de internet en general, en donde su principal foco de interés es hacer presencia en las RS, para lo cual destinan 176 minutos exclusivamente a este rubro (Hernández y Rayón, 2021); tanto tiempo invertido a las RS puede incrementar los neuroquímicos que dan la sensación de felicidad y bienestar (Cabero y Valencia, 2019), por ende, es de suponer que los individuos quieran estar constantemente conectados.

Esto es alarmante, el que tanto tiempo sea invertido en esos espacios, porque deriva en adicción a las RS, y más al considerar que uno de los mayores focos de uso es para el ocio y entretenimiento, mediante contenido digital que no enriquecen el saber de los usuarios; la mayor cantidad de contenido es infantilizado y neurobiológicamente hace que la etapa de adolescencia sea más pronunciada, y la toma de decisiones y el pensamiento crítico es debilitado.

Desde otra panorámica, muchos de los adultos (como migrantes digitales) que envuelven a los estudiantes de secundaria, encuentran barreras cuando entran en contacto con los diferentes medios digitales (Icaza et al., 2019), sienten animadversión o desmotivación por encontrarlos



complejos. Por ende, esta población no resulta empática con los adolescentes del significado de las RS, no saben cómo monitorear a los menores de edad para que tengan un uso éticamente apropiado de las RS. A grandes rasgos se puede decir que el manejo de las RS al igual que de los dispositivos digitales, en general en los estudiantes de secundaria rebasa por mucho los niveles de adaptación y desarrollo de las Competencias Digitales (CD) en las personas adultas, como en los padres, maestros, directivos, etc.

El uso desmedido y desubicado de estos sitios digitales, sumados al analfabetismo digital (de las personas en general), puede derivar en resultados nocivos de los estudiantes como usuarios internautas, tal como en la procrastinación, desinformación, problemas emocionales y afectivos, sexting, grooming, doxing, ciberbullying, entre otros (Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes, 2019). En este marco de ideas, Valencia et al. (2021) afirman que:

El uso excesivo de las redes sociales puede provocar efectos contraproducentes en los jóvenes: aislamiento social, distorsión entre el mundo real y virtual, falta de atención hacia otras actividades, depresión, ansiedad, problemas de salud y fracaso escolar. Ante esta perspectiva, es importante ofrecer información sobre las redes sociales desde una visión educativa (p. 99).

Por tales motivos, es de gran valor para los investigadores de este escrito expresar el objetivo central de este estudio, que es: analizar las codificaciones de lo que representan las RS cuando son usadas por estudiantes de secundaria desde los ámbitos aprendizaje y conocimiento, emociones y entretenimiento; para reorientar su manejo hacia prácticas asertivas que favorezcan el desarrollo académico y personal de ellos.

Entre los objetivos específicos se encuentra: discutir áreas de oportunidad entre los estudiantes de secundaria del manejo de las redes sociales desde los ámbitos anteriormente descritos; concientizar a los actores educativos y a la sociedad en general de los beneficios y riesgos del uso de las redes sociales por los adolescentes.

Existe mucho contenido que es divulgado y obtenido por las RS que puede tener connotaciones que no necesariamente son positivas para los estudiantes; por ende, debe ser un área de atención el conocer cómo se manejan los estudiantes en este tipo de entornos virtuales y lo que representa en su vida desde diferentes aristas.

## 1.1 Marco teórico

### 1.1.2 Sociedad digitalmente dinámica y el desarrollo de competencias digitales

Existe una constante evolución social como vertiente antropológica, que es una clara característica de la naturaleza humana, la cual es el reflejo de las necesidades emergentes de las nuevas realidades, en tal sentido, Fiallos (2020) sostiene que:

La cultura ha dejado de ser un concepto estático para transformarse en un objeto de reflexión e interpretación; ha perdido su carácter patrimonial para convertirse en un

dinamizador de procesos -extendiéndose hasta el campo digital- y en una herramienta de transformación social (p. 176).

El mundo contemporáneo está asociado a un nuevo contexto que requiere apreciar con gran énfasis, que casi todos los rubros cotidianos están permeados de la tecnología digital, los escenarios reales se redefinen y son dibujados de manera diferente. En este hilo conductor de ideas, es considerado que para que los individuos puedan permanecer vigentes en un rol social activo e interconectados ante la nueva oleada tecnológica, es trascendental que sean desarrolladas nuevas habilidades, así como CD en ellos; en este referente de ideas, Silva y Lázaro (2020) proclaman que:

La CD es una de las ocho competencias consideradas clave para un ciudadano, necesarias desde la primera infancia hasta el final de la vida adulta, que se desarrollan a lo largo de la vida en procesos de educación formal, no formal e informal (p. 40).

### 1.1.3 Tejido social y pensamiento colectivo

Por ende, queda en evidencia la imperativa necesidad de estimular un tejido productivo mediante el fortalecimiento del pensamiento colectivo para esculpir un nuevo prototipo de ciudadano (Álvarez et al., 2017), que sea más competente y eficaz, y además de que sepa interrelacionarse mediante los dispositivos digitales y sus vastas aplicaciones. Para lograr este cometido, es imprescindible que desde edades tempranas sean estimuladas las personas para desarrollar CD, porque muchas veces no se explotan las posibilidades de las nuevas tecnologías (Lévano et al., 2019).

Una ventaja que tienen las nuevas generaciones a diferencia de los adultos es que nacieron en una era trasminada de la tecnología digital, por ende, les resulta habitual y sencillo su manejo; además son casi los principales consumidores de internet. En México la población de menores de edad que implementan los dispositivos digitales para navegar en la web es gigantesca y tiene una tendencia de aumentar cada año; tan sólo de los adolescentes, es conocido que aproximadamente el 94% de ellos manejan este tipo de medios (Unicef, s.f).

### 1.1.4 Redes sociales y adolescentes

En la actualidad, la red de navegación digital (web 2.0) permite el manejo de múltiples plataformas de interacción sociales como las RS, las que más destacan por su demanda son TikTok, Twitter, Facebook, Instagram, Snapchat, YouTube; éstas les sirven a los adolescentes para crear puentes de conexión entre el contenido disponible en los ciberespacios y ellos, favoreciendo la socialización, a encontrar un punto de confort emocional con diferentes acentos socioafectivos, el contar con momentos de distracción y esparcimiento.

Cabe destacar que el uso de las RS también puede estar permeado de grandes atributos que benefician a los adolescentes para sus estudios, el cual corresponde a la educación secundaria (cuando estos están en el rango de edad entre los 12 a 15 años), porque pueden encontrar datos o

ellos mismos divulgar información que resulte valiosa para los diversos confines educativos. Por tal motivo, Ramírez et al. (2022) afirman que:

La introducción de nuevas tecnologías, redes sociales, big data, Internet de las Cosas (IoT), etc. han impactado en la enseñanza y el aprendizaje, tanto en entornos presenciales, como a distancia (*elearning*, *blended learning*, *mlearning*). La integración de las TIC y de las herramientas tecnológicas en las escuelas supone un gran reto de cara a la nueva era del sistema de educación (p. 11).

Por otro lado, las RS manejadas por los jóvenes estudiantes generan estados de validación, propician estadios emocionales tales como felicidad, tristeza, enojo, ansiedad, sorpresa, amor, entre otros; también moldean el desarrollo de la personalidad

A sabiendas de la amplia gama de oportunidades que se pueden desarrollar al estar inmerso en las RS, es relevante que los padres o tutores estén pendiente de cómo interactúan los menores de edad con dichas plataformas, es necesario establecer una comunicación abierta y honesta sobre los atributos al igual que de los riesgos de las RS. A tal efecto, los adultos deben de interrelacionarse con lo que resulta importante para sus hijos y renovar sus saberes tecnológicos. Existen muchos espacios digitales que ofrecen asesoría o tutoriales del monitoreo responsable de los hijos con las RS, como lo que es establecido en la página Famisafe o, en Laita Digital (canal de YouTube) para conocer los controles parentales.

También es importante que al concientizar el alcance que han cobrado estos medios y que la educación conlleva procesos evolutivos, resulta imperdible describir que los actores educativos deben considerar los retos de estar vigente con el empleo de la tecnología. Las RS son una nueva manera de concebir terrenos que involucren estrategias pedagógicas y didácticas, que aproximen a los estudiantes y profesores dentro y fuera del aula.

## Metodología

El presente estudio aspira a dar respuesta de los datos de sentido que extendieron los participantes al compartir sus expresiones subjetivas con lo que piensan cuando están empleando las RS. A tal efecto, fue desarrollada una investigación empírica de carácter cuantitativa (Hernández, 2010).

Fue desarrollado un enfoque descriptivo porque no sólo se contemplaron las acciones de contingencia, sino también las relaciones aprióricas para todo caso que fuera considerado como presente en el momento que fue recabada la información y que puede ser aplicado en un futuro.

A grandes rasgos es información expresada a conciencia de manera personal gracias a subjetividades, las cuales son sistematizada para poder emprender una investigación de ésta naturaleza (Lohmar, 2007). Adicionalmente a esto, únicamente la información fue recolectada en un momento, metodológicamente este mecanismo es considerado como transversal.

Para los autores de este manuscrito la edificación del objeto de estudio parte de los primeros hallazgos de la investigación centrada en la interacción sobre conocimiento y socialización con estudiantes de secundaria en Sitios de Redes Sociales (SRS), realizada por Reza et al. (2023) los cuales sostienen que “los estudiantes anteriormente descritos cuentan con un gran deseo de pertenecer a grupos, interrelacionarse y sentir aprobación de pares; las redes sociales son espacios en donde pueden atender esas necesidades de conexión social” (p. 4).

Por consiguiente y para dar marcha a la investigación actual, fue necesario extender algunos de los principales significados relacionados con los estudiantes cuando están inmersos en las RS; por ende, se desarrollaron tres dimensiones de estudio, las cuales fueron:

- a. Aprendizaje y Conocimiento. La interconectividad una relativa nueva ruta de favorecer a los diferentes actores de este sector a tener acceso a información (Hernández y Medina, 2015).
- b. Emociones. Las RS puede desencadenar múltiples emociones, de las cuales es importante que los jóvenes estudiantes aprendan a reconocer, así como las personas que se involucran en su la vida cotidiana (Rodriguez y Sebastian, 2020).
- c. Entretenimiento. Son aliados interactivos donde las gratificaciones experimentadas motivan su continuo uso (Dhir et al., 2018).

Una vez esclareciendo las diferentes aristas como unidad de análisis, fueron establecidos los diferentes momentos para abordar la investigación. En primer término, se ahondó en la teoría fundamentada, que destaca por discernir el impacto que han cobrado las RS de manera general y en especial con los internautas adolescentes e identificar una problemática con relación a este punto descrito.

En segundo lugar, el diseñar y aplicar el instrumento diagnóstico con base a las tres dimensiones previstas a la población muestral; en tercer término, se realizó un análisis de la información recabada con los sujetos de estudio en contraste con la teoría fundamentada y de otros autores para establecer un principio epistémico.

Como último punto, se procedió a dar pie a la construcción de opiniones empíricas con sustento investigativo para brindar posibles respuestas de las situaciones-problema planteadas sobre el manejo de las RS entre los estudiantes de secundaria.

## 2.1 Participantes

Los estudiantes que participaron para atender el instrumento diagnóstico y expresaron la subjetividad de sus paradigmas, forman parte de la capital metropolitana de la Ciudad de México y se encuentran cursando la educación secundaria tanto en escuelas del sector privado como del público. La selección muestral de los estudiantes adolescentes fue mediada bajo el criterio de intencionalidad que es de gran uso en muestras no probabilísticas; resulta importante su uso en etapas exploratorias de casos típicos para adentrarse en lo que piensan los participantes de un estudio para obtener información clave sobre situaciones específicas (Martínez, 2011).

Además, para este criterio, los docentes que se encargan de mediar el trayecto formativo de los estudiantes tuvieron que ser consultados previamente para que sus alumnos pudieran atender el instrumento diagnóstico. Por otro lado, como los encuestados eran menores de edad, fue relevante mantener su anonimato para salvaguardar su privacidad e integridad.

Los participantes fueron un total de 560 estudiantes (397 de escuelas públicas [70.9%] y 163 de escuelas privadas [29.1%]) con un rango de edades que oscilaron entre los 11 y 15 años, los cuales se encontraban distribuidos en diferentes ciclos escolares, de las escuelas públicas en un 33.0% eran de primer año, el 15.1% de segundo año escolar y el 51.9% pertenecían a tercer año; del sector privado el 4.9% eran de primer año, el 4.9% de segundo año escolar y el 90.2% pertenecían a tercer año. El género de los alumnos de las escuelas públicas era de un 57.2% para las mujeres, 40.1% para los hombres, 0.8% fueron los que se denominaron como otro género y el 2.0% prefirió no esclarecer esta interrogante; de las escuelas particulares el 51.5% son mujeres, 42.3% fueron hombres, 2.5% se denominaron como otro género y el 3.7% prefirió no esclarecer esta pregunta.

## 2.2 Instrumento

Estuvo orientado a obtener información de lo que los estudiantes expresan con relación al empleo de las RS desde las múltiples dimensiones de análisis; por consiguiente, el diseño instrumental fue *ad hoc*. Se construyeron 10 reactivos para la dimensión de Aprendizaje y Conocimiento, 11 para la dimensión de Emociones y 9 para la dimensión Entretenimiento. Para que pudieran ser contestados cada uno de los reactivos de las dimensiones antes mencionadas, fue empleada la escala de Likert porque ayuda a determinar el valor de variables cualitativas que por su origen pueden acentuar un orden y favorecen a crear indicadores estadísticos confiables (Canto et al., 2020). Los intervalos de dicha escala en el instrumento fueron: 5= Totalmente de acuerdo, 4= De acuerdo, 3= Indeciso, 2= En desacuerdo y 1= Totalmente en desacuerdo.

## 2.3 Procedimiento y análisis de datos

Mediante la red de navegación digital 2.0 fue empleada la plataforma digital Google Formularios para que los estudiantes pudieran contestar el instrumento diagnóstico, gracias a su fácil manejo<sup>o</sup>; los datos obtenidos fueron exportados de la plataforma antes mencionada a una hoja de Excel y subsecuentemente para el tratamiento de la información al paquete estadístico de SPSS V.25.

Resultó determinante medir la consistencia interna de la información obtenida para saber si era confiable, es por esto por lo que se utilizó el coeficiente de la Alfa de Cronbach en todas las variables cualitativas de análisis. La prueba de Kolmogorov-Smirnov cobró significado de uso para conocer qué tipo de distribución era prevista, lo que sugirió que fueran empleados los estadísticos de Chi Cuadrado de Pearson por un lado y por otro, la prueba de U de Mann-Whitney para la comparativa de las pruebas no paramétricas de las muestras independientes.



## Resultados

Destaca desde la panorámica de la confiabilidad del instrumento, que este cuenta con una consistencia (la cual fue comprobada estadísticamente por el Alfa de Cronbach) general excelente (0.91), así mismo, las tres dimensiones: Aprendizaje y conocimiento (0.70), Emocional (0.85) y Entretenimiento (0.78) son vislumbradas con coeficientes adecuados y buenos; de acuerdo con el siguiente consenso: un coeficiente de confiabilidad igual o mayor a 0.90 es excelente, 0.80 a 0.89 es buena, 0.70 a 0.79 es adecuada, 0.60 a 0.69 es limitada y si es menor a 0.60 se recomienda realizar otra prueba con mejor confiabilidad (Hogan, 2015).

Después de realizar la prueba de Normalidad, como hallazgo fue revelado que las pruebas estadísticas correlaciones de las variables cualitativas se tenían que direccionar por rutas no paramétricas ( $p = .000$ ).

El espacio muestral del instrumento fue situado y comparado a partir de la variante relacionada al tipo de escuela, pública o privada, partiendo de la noción de “educación comunitaria”, conceptos contemplados recientemente en la Educación Básica en la Ciudad de México a través de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) que propone un proyecto educativo integral y humanista con miras hacia una comunidad educativa exitosa.

Los resultados obtenidos de los datos entre la comparativa de la variable Aprendizaje y Conocimiento (ver *Tabla 1*) mostraron diferencias significativas ( $p < .05$ ) en la pregunta 1 ( $X^2 = 15.110$ ,  $p = .004$ ;  $U = 27971.000$ ,  $p = .008$ ); pregunta 3 ( $X^2 = 37.511$ ,  $p = .000$ ;  $U = 22923.500$ ,  $p = .000$ ); pregunta 4 ( $X^2 = 15.068$ ,  $p = .004$ ;  $U = 26852.500$ ,  $p = .001$ ); pregunta 5 ( $X^2 = 23578$ ,  $p = .000$ ;  $U = 25072.500$ ,  $p = .000$ ); pregunta 7 ( $X^2 = 11.953$ ,  $p = .017$ ;  $U = 27979.000$ ,  $p = .007$ ); pregunta 8 ( $X^2 = 143.558$ ,  $p = .006$ ;  $U = 27398.000$ ,  $p = .003$ ) y pregunta 9 ( $X^2 = 17.351$ ,  $p = .002$ ;  $U = 26255.000$ ,  $p = .000$ ). En los ítems 2, 6 y 10 no existieron diferencias significativas.

Es importante mencionar que el encontrar pruebas estadísticamente significativas entre dos grupos permite exaltar las diferencias entre sí, las cuales serán valoradas a detalle en el apartado de discusión de resultados.

**Tabla 1***Comparativa de la Dimensión Aprendizaje y Conocimiento*

Ítems	X <sup>2</sup>	Sig.	U	Sig.
1. Te apoyas de tus redes sociales para aprender más de tus materias de secundaria de manera voluntaria	15.110	.004	27971.000	.008
2. Tu (s) profesor (es) de secundaria te pide (n) tener redes sociales para usarlas en relación a la (s) asignatura (s) de secundaria	7.575	.108	32255.500	.953
3. El uso de las redes sociales en las asignaturas las haría más atractivas	37.511	.000	22923.500	.000
4. Tus profesores de secundaria usan las redes sociales para enseñar contenido escolar	15.068	.004	26852.500	.001
5. Las redes sociales facilitan el aprendizaje	23.578	.000	25072.500	.000
6. Confías en la calidad y veracidad de la información de las redes sociales para apoyarte en tus actividades y tareas de clase	8.077	.088	32217.500	.934
7. A pesar de tener redes sociales te concentras para hacer todos tus deberes escolares	11.953	.017	27979.000	.007
8. Es más fácil encontrar información de tus actividades y tareas escolares en redes sociales que por otros medios (libros, enciclopedias, televisión, radio, páginas de internet que no sean redes sociales)	14.558	.006	27398.000	.003
9. Es importante aprender contenido académico con el apoyo de las redes sociales	17.351	.002	26255.000	.000
10. Las personas que suben contenido a las redes sociales con relación a temas académicos deberían de capacitarse para hacer las cosas de calidad e interés	3.528	.479	29696.000	.104

Así mismo, en la comparativa de la variable Emociones (ver Tabla 2) se muestra que existieron diferencias significativas ( $p < .05$ ) en la pregunta 11 ( $X^2 = 43.666$ ,  $p = .000$ ;  $U = 21831.000$ ,  $p = .000$ ); pregunta 12 ( $X^2 = 21.294$ ,  $p = .000$ ;  $U = 27658.000$ ,  $p = .000$ ); pregunta 13 ( $X^2 = 13.509$ ,  $p = .009$ ;  $U = 29577.000$ ,  $p = .097$ ); pregunta 15 ( $X^2 = 14.567$ ,  $p = .006$ ;  $U = 26327.500$ ,  $p = .000$ ); pregunta 16 ( $X^2 = 20.767$ ,  $p = .000$ ;  $U = 25694.500$ ,  $p = .000$ ); pregunta 17 ( $X^2 = 21.781$ ,  $p = .000$ ;  $U = 25694.500$ ,  $p = .002$ ); pregunta 18 ( $X^2 = 14.128$ ,  $p = .000$ ;  $U = 26162.500$ ,  $p = .000$ ); pregunta 19 ( $X^2 = 22.714$ ,  $p = .000$ ;  $U = 24775.500$ ,  $p = .000$ ); pregunta 20 ( $X^2 = 33.919$ ,  $p = .000$ ;  $U = 22966.500$ ,  $p = .000$ ); pregunta 21 ( $X^2 = 18.920$ ,  $p = .001$ ;  $U = 22230.000$ ,  $p = .000$ ). El reactivo 13 no tuvo diferencias significativas.

**Tabla 2***Comparativa de la Dimensión Emociones*

Ítems	X <sup>2</sup>	Sig.	U	Sig.
11. Usar las redes sociales en general causa felicidad	43.666	.000	21831.000	.000
12. Usar las redes sociales en general causa tristeza	21.294	.000	27658.000	.005
13. Usar las redes sociales en general te causa enojo	13.509	.009	29577.000	.097
14. Usar las redes sociales en general te causa ansiedad	8.549	.073	28855.000	.037
15. Usar las redes sociales para escapar de tu realidad	14.567	.006	26327.000	.000
16. Usar las redes sociales para sentirte incluido en algún círculo social	20.767	.000	25694.500	.000
17. Te sientes importante al usar las redes sociales	21.781	.000	27196.000	.002
18. Sientes libertad cuando usas las redes sociales	14.128	.000	26162.500	.000
19. Consideras valioso usar tu tiempo en las redes sociales	22.714	.000	24775.500	.000
20. Sientes la necesidad de usar diario las redes sociales	33.919	.000	22966.500	.000
21. Te interesa las reacciones (like, me importa, enfadado, triste, me divierte, amor, etc.) de las demás personas sobre tus publicaciones personales en las redes sociales	18.92	.001	25230.000	.000

Por otro lado, la comparativa de la variable *Entretención* (Tabla 3), mostró diferencias significativas ( $p < .05$ ) en la pregunta 22 ( $X^2 = 25.147$ ,  $p = .000$ ;  $U = 25070.000$ ,  $p = .000$ ); pregunta 23 ( $X^2 = 23.927$ ,  $p = .000$ ;  $U = 24231.500$ ,  $p = .000$ ); pregunta 24 ( $X^2 = 23.359$ ,  $p = .000$ ;  $U = 23842.500$ ,  $p = .000$ ); pregunta 25 ( $X^2 = 21.188$ ,  $p = .000$ ;  $U = 25637.000$ ,  $p = .000$ ); pregunta 28 ( $X^2 = 16.483$ ,  $p = .002$ ;  $U = 31300.000$ ,  $p = .526$ ); pregunta 30 ( $X^2 = 13.129$ ,  $p = .010$ ;  $U = 27839.000$ ,  $p = .006$ ). Los reactivos 26, 27 y 29 no mostraron diferencias significativas.

**Tabla 3***Comparativa de la dimensión Entretención*

Ítems	X <sup>2</sup>	Sig.	U	Sig.
22. ¿Te gusta ver y compartir memes en redes sociales?	25.147	.000	25070.000	.000
23. ¿Te gusta enterarte lo que hace la gente famosa como artistas, deportistas, etc. en las redes sociales?	23.927	.000	24231.500	.000
24. ¿Te gusta el contenido de las "historias" en las redes sociales?	23.359	.000	23842.500	.000
25. ¿Te gusta el contenido de los "reels" en las redes sociales?	21.188	.000	25637.000	.000
26. ¿Te gusta el contenido de los "en vivo" (live) en las redes sociales?	1.966	.744	31518.000	.621
27. ¿Te gusta el contenido de los "boomerang" en las redes sociales?	8.735	.068	29408.000	.080
28. ¿Prefieres escuchar sólo audios en las redes sociales?	16.483	.002	31300.000	.526
29. ¿Prefieres ver sólo imágenes con texto en las redes sociales?	3.155	.535	31936.000	.801
30. ¿Prefieres el contenido en videos en las redes sociales?	13.129	.010	27839.000	.006

De acuerdo con lo que expresan los estudiantes con relación al empleo de RS desde diferentes enfoques, la información fue revelada mediante una codificación que relaciona el número de estudiantes por estratos de Likert con cada uno de los ítems o variables del instrumento. Para la dimensión Aprendizaje y Conocimiento (ver *Figura 1*) los ítems (del 1 al 10) fueron contrastados acorde al tipo de escuela y son mencionados inicialmente los alumnos de escuelas públicas seguido de los de privadas.

El ítem 1 cuestiona el uso y apoyo de las RS para aprender más de sus materias de manera voluntaria, en donde expresaron 98 y 36 que estuvieron totalmente de acuerdo, 179 y 57 de acuerdo, 91 y 42 indecisos, 20 y 17 en desacuerdo, 9 y 11 totalmente en desacuerdo. El ítem 2, sobre si su (s) profesor (es) les solicitan el uso de RS para fines propios de la materia de estudio, 11 y 7 dijeron estar totalmente de acuerdo, 56 y 30 de acuerdo, 104 y 37 indecisos, 112 y 32 en desacuerdo, 114 y 57 totalmente en desacuerdo. La pregunta 3 revela si el uso de las RS haría más atractiva a la asignatura, 70 y 67 se mostraron totalmente de acuerdo, 124 y 45 de acuerdo, 131 y 37 indecisos, 49 y 32 en desacuerdo, 23 y 4 totalmente en desacuerdo.

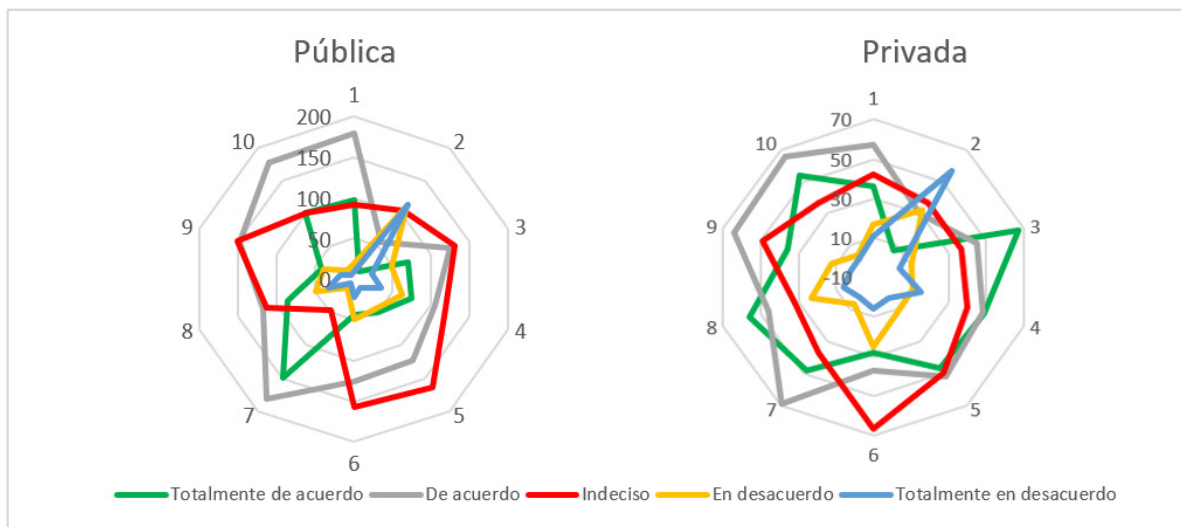
Así mismo, en la pregunta 4 se cuestionó si los profesores usan RS para enseñar contenido escolar, de los alumnos, 75 y 49 mencionaron estar totalmente de acuerdo, 105 y 48 de acuerdo, 119 y 40 indecisos, 62 y 22 en desacuerdo, 36 y 15 totalmente en desacuerdo. El reactivo 5, precisa sobre si las RS facilitan el aprendizaje, 51 y 47 están totalmente de acuerdo, 124 y 52 de acuerdo, 164 y 50 indecisos, 45 y 11 en desacuerdo, 13 y 3 totalmente en desacuerdo. El ítem 6 sobre si confían en la calidad y veracidad de la información que obtienen a través de RS para sus actividades escolares, 48 y 28 dijeron que se encuentran totalmente de acuerdo, 125 y 37 de acuerdo, 157 y 67 indecisos, 49 y 25 en desacuerdo, 22 y 6 totalmente en desacuerdo.

El ítem 7 interroga sobre si a pesar de tener RS consiguen concentrarse para cumplir con sus deberes académicos, a lo cual 149 y 48 sostienen estar totalmente de acuerdo, 182 y 69 de acuerdo, 47 y 37 indecisos, 13 y 7 en desacuerdo, 6 y 2 totalmente en desacuerdo. La pregunta 8 está centrada en la facilidad de encontrar información escolar en RS que en otro tipo de medios (libro, enciclopedia, televisión, radio, etc.), los informantes responden 85 y 56 totalmente de acuerdo, 118 y 46 de acuerdo, 112 y 32 indecisos, 50 y 23 en desacuerdo, 32 y 6 totalmente en desacuerdo.

Respecto a la variable 9, es importante aprender contenido académico con apoyo de RS, 42 y 36 se dicen totalmente de acuerdo, 148 y 64 de acuerdo, 150 y 49 indecisos, 39 y 12 en desacuerdo, 18 y 2 totalmente en desacuerdo. Y para el reactivo 10, que menciona si las personas que se dedican a subir contenido a RS en un ámbito académico deberían recibir capacitación para mostrar contenido de calidad, 101 y 54 replicaron estar totalmente de acuerdo, 177 y 66 de acuerdo, 100 y 37 indecisos, 13 y 4 en desacuerdo y 6 y 2 totalmente en desacuerdo.

**Figura 1**

*Comparativa de la Dimensión Aprendizaje y Conocimiento de las Escuelas Públicas vs Privadas*



En la dimensión Emociones (ver *Figura 2*) los datos fueron representados de la misma manera que en la dimensión anterior.

La pregunta 11 considera a la felicidad como consecuencia del uso de RS de lo cual 61 y 62 se identifican totalmente de acuerdo, 136 y 56 de acuerdo, 145 y 39 indecisos, 42 y 5 en desacuerdo, 13 y 1 totalmente en desacuerdo. El reactivo 12 considera al sentimiento de tristeza como consecuencia, en tal caso, 9 y 12 se encuentran totalmente de acuerdo, 44 y 35 de acuerdo, 166 y 56 indecisos, 112 y 33 en desacuerdo, 66 y 27 totalmente en desacuerdo.

La pregunta 13 con respecto al enojo como consecuencia del uso de RS mostró, 7 y 10 totalmente de acuerdo, 44 y 29 de acuerdo, 147 y 48 indecisos, 113 y 42 en desacuerdo, 86 y 34 totalmente en desacuerdo. La ansiedad como causa del uso de redes es referida en la pregunta 14, en que, 12 y 11 están totalmente de acuerdo, 55 y 29 de acuerdo, 125 y 55 indecisos, 105 y 30 en desacuerdo, 100 y 38 totalmente en desacuerdo. En el reactivo 15 se consideran a las RS como un medio para escapar de la realidad, en la que, 60 y 35 se muestran totalmente de acuerdo, 93 y 50 de acuerdo, 83 y 39 indecisos, 92 y 22 en desacuerdo, 69 y 17 totalmente en desacuerdo.

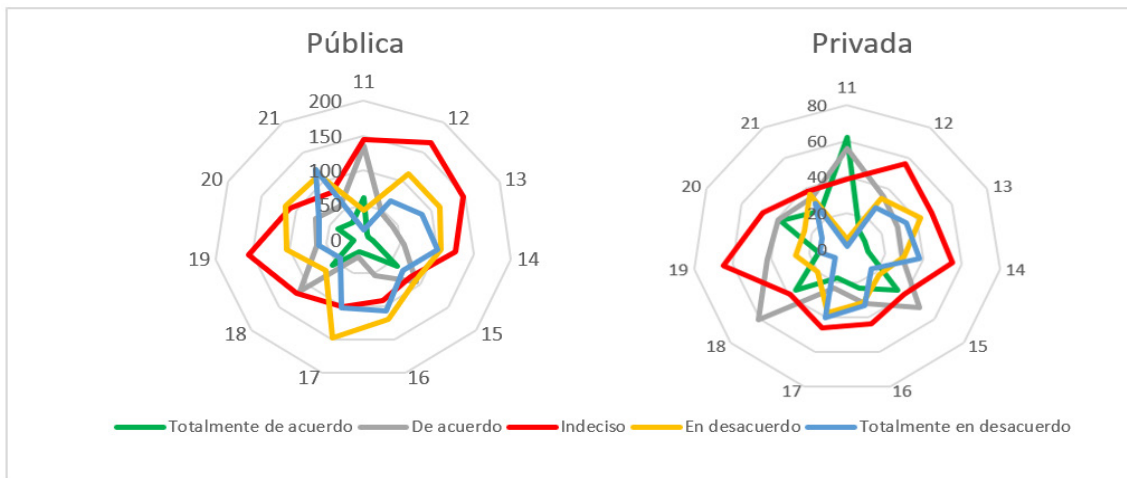
El ítem 16 refiere al uso de redes para sentirse incluido en un grupo social, de los alumnos 23 y 23 se encuentran totalmente de acuerdo, 54 y 32 de acuerdo, 92 y 44 indecisos, 120 y 31 en desacuerdo, 108 y 33 totalmente en desacuerdo. Sobre el sentir de importancia, el ítem 17 revela que, 18 y 17 se dicen totalmente de acuerdo, 26 y 23 de acuerdo, 102 y 46 indecisos, 148 y 37 en desacuerdo, 103 y 40 totalmente en desacuerdo. En referencia al sentimiento de libertad, el ítem 18 demuestra 56 y 35 totalmente de acuerdo, 113 y 61 de acuerdo, 118 y 39 indecisos, 68 y 20 en desacuerdo, 42 y 8 totalmente en desacuerdo.

En cuanto al tiempo dedicado en redes (ítem 19), 13 y 15 totalmente de acuerdo, 63 y 42 de acuerdo, 156 y 65 indecisos, 104 y 27 en desacuerdo, 61 y 14 totalmente en desacuerdo. Sobre

el sentir la necesidad de ocupar diario las RS, el ítem 20 evidencio que, 37 y 38 se precisan totalmente de acuerdo, 71 y 39 de acuerdo, 108 y 48 indecisos, 115 y 24 en desacuerdo, 66 y 14 totalmente en desacuerdo. Y sobre su interés para recibir reacciones de otras personas a sus publicaciones personales, expresan 28 y 25 estar totalmente de acuerdo, 58 y 34 de acuerdo, 81 y 38 indecisos, 111 y 36 en desacuerdo, 119 y 30 totalmente en desacuerdo.

**Figura 2**

*Comparativa de la Dimensión Emociones de las Escuelas Públicas vs Privadas*



Para la dimensión Entretenimiento (ver *Figura 3*) los datos también se representaron conforme a la primera dimensión y los resultados (del 22 al 30) se describen en el mismo orden de alumnos de escuela pública y consecuentemente alumnos de privada.

El ítem 22 objeta sobre su gusto por ver y compartir memes, en donde, 94 y 66 sienten estar totalmente de acuerdo, 148 y 54 de acuerdo, 60 y 28 indecisos, 62 y 9 en desacuerdo, 33 y 6 totalmente en desacuerdo. El ítem 23 responde a su gusto por conocer la vida de gente famosa y se observa que, 85 y 61 están totalmente de acuerdo, 130 y 57 de acuerdo, 88 y 29 indecisos, 56 y 10 en desacuerdo, 38 y 6 totalmente en desacuerdo. Sobre el gusto por la herramienta historias de contenido, la pregunta 24 obtuvo 83 y 63 totalmente de acuerdo, 125 y 63 de acuerdo, 90 y 24 indecisos, 51 y 10 en desacuerdo, 48 y 3 totalmente en desacuerdo.

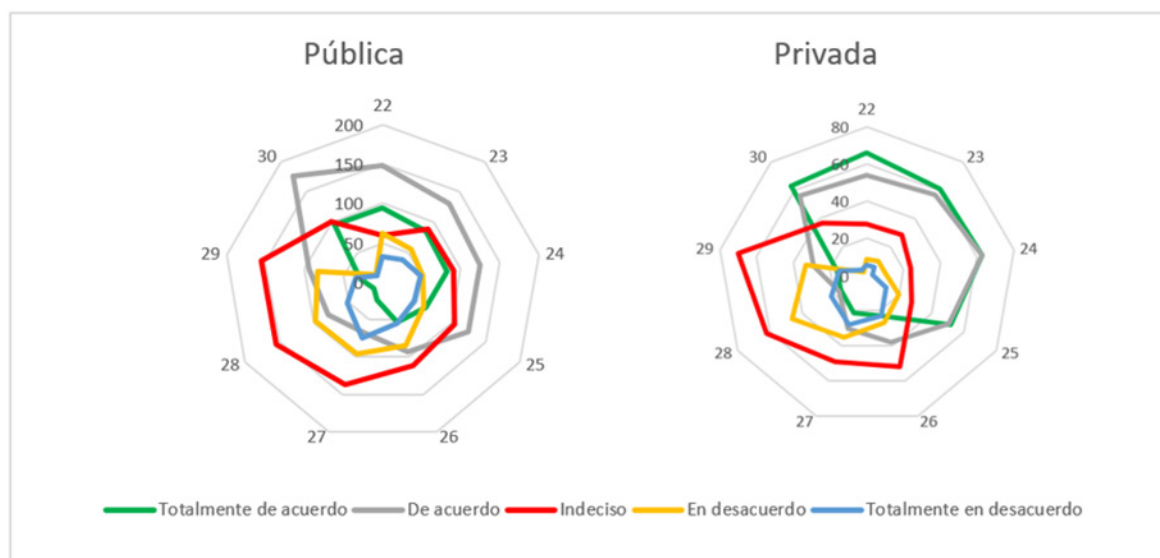
Acorde al reactivo 25, sobre el gusto por la herramienta *reels* de contenido, 63 y 52 se dicen totalmente de acuerdo, 124 y 51 de acuerdo, 105 y 28 indecisos, 59 y 20 en desacuerdo, 46 y 12 totalmente en desacuerdo. Según la pregunta 26 sobre su gusto por el contenido *en vivo* (live), 53 y 23 se muestran totalmente de acuerdo, 93 y 38 de acuerdo, 112 y 52 indecisos, 85 y 27 en desacuerdo, 54 y 23 totalmente en desacuerdo. De semejante forma el ítem 27, sobre su gusto por la herramienta *boomerang*, 23 y 21 se encuentran totalmente de acuerdo, 67 y 30 de acuerdo, 137 y 49 indecisos, 96 y 35 en desacuerdo, 74 y 28 totalmente en desacuerdo.

En otro sentido, sobre su preferencia para escuchar principalmente audios en RS, de la pregunta 28, 13 y 16 se encuentran totalmente de acuerdo, 80 y 17 de acuerdo, 155 y 62 indecisos, 98 y 46

en desacuerdo, 51 y 22 totalmente en desacuerdo. De la preferencia para ver con mayor énfasis imágenes con texto, la pregunta 29 demuestra que, 29 y 16 se refieren totalmente de acuerdo, 94 y 29 de acuerdo, 156 y 70 indecisos, 83 y 33 en desacuerdo, 35 y 15 totalmente en desacuerdo. Finalmente, sobre la preferencia de ver contenidos en redes, el reactivo 30 identificó a 95 y 63 totalmente de acuerdo, 176 y 56 de acuerdo, 101 y 37 indecisos, 14 y 3 en desacuerdo, 11 y 4 totalmente en desacuerdo.

**Figura 3**

*Comparativa de la Dimensión Entretenimiento de las Escuelas Públicas vs Privadas*



### 3.1 Discusión

La tecnología pensada como *doxa*, haciendo referencia a las codificaciones de pensamiento personal y al conocimiento que puede ser común, edifica múltiples unidades de análisis cuando éstas son expuestas a la luz por el uso de las RS. La extensión de las subjetividades de los estudiantes cuando interactúan mediante las RS en relación con la variable Aprendizaje y conocimiento, consideran de manera general que pueden usar estos espacios virtuales para aprender más, además de que sienten que el proceso es más atractivo en contraste con enseñanzas tradicionalistas. Los alumnos de escuelas privadas consideran que es más fácil encontrar información que les sirva para la escuela a través de las RS que por otras vías como lo son libros, revistas, tv, páginas web que no sean RS.

Es poco el personal docente que se encuentra acomodado con el manejo de las RS para usarlas como recurso didáctico en el aula y para solicitar que sus estudiantes ahonden en información que nutra su trayectoria escolar; en este hilo conductor de ideas los alumnos de ambos sectores educativos comentaron que sus profesores no les solicitan usar RS para acompañar su formación académica y tampoco piden que les sigan en RS para compartir o difundir información; éstas afirmaciones pueden ligarse a la falta del desarrollo de CD. No obstante, es preciso destacar

cómo algunos profesores pueden encontrar un significado valioso al permitir aproximar las RS en el aula y encontrar información acorde a las necesidades académicas; de la misma forma, en su investigación de RS Mateus y Quiroz (2021) destacan el caso de una docente que afirma:

Algunos alumnos me han salvado la vida en ocasiones de redes sociales y así aprendemos. Con el otro salón, yo era la “trome” [experta], porque había aprendido con el anterior salón. Estamos con todas las ganas de aprender y estar a la altura con los estudiantes (p. 13).

Al cambiar de enfoque, los estudiantes de escuelas tanto privadas, como públicas, se sienten con indecisión si las RS son un medio relevante para obtener información que pueda ser pertinente con sus asignaturas; lo cual está íntimamente relacionado a que sus profesores no los orientan a usar estos terrenos digitales en aras de propiciar nuevas herramientas didácticas, como previamente había sido expuesto. En efecto dominó, el mismo núcleo de individuos expresan incertidumbre si el contenido que es divulgado en RS es verídico y de calidad.

Uno de los factores que llama la atención es cuando los alumnos refieren que las RS no los desconcentran para atender sus deberes en la escuela secundaria. Sin embargo, cabe destacar que está altamente documentado la contradicción a la afirmación de ellos por múltiples investigaciones, al denotar que los estudiantes prefieren chatear, escuchar música, ponerse al día de las publicaciones de amistades, ver videos de entretenimiento, estar en situaciones de ocio; en pocas palabras, prevalece el procrastinar (Espinoza y Chávez, 2021).

El creciente interés por explorar las emociones en entornos virtuales, donde la cultura digital establece mecanismos de interacción con el uso de las RS, permite analizar las respuestas de estudiantes de educación secundaria y la correlación de categorías contenidas en la dimensión Emociones; diversos estudios destacan las RS como el espacio en el cual los sentimientos son expresados a partir de la comunicación difundida, en consecuencia, los usuarios pueden experimentar: empatía, indiferencia celos, resentimiento, amor, odio, felicidad, agrado, celos, envidia, entre otros.

Otro aspecto para subrayar es la adicción que propician las RS y el efecto que genera en los adolescentes, ocasionando que prevalezcan conectados e inmersos en las redes por varias horas debido a la inmediatez, accesibilidad, intereses, necesidad de comunicación, socialización, de compartir contenidos, etc. Las particularidades del entorno digital y la expresión emocional donde no hay contacto físico alguno y en la cual la comunicación entre los usuarios puede o no ser síncrona, no es impedimento alguno para detonar estados anímicos; es así como Derks et al. (2008) sostienen que “las emociones positivas se expresan en la misma medida que en las interacciones cara a cara y las emociones negativas intensas incluso se expresan más abiertamente” (p. 780).

Diversas investigaciones han documentado algunos efectos relacionales que pasan por estados anímicos y de contraste como son la felicidad, tristeza, ansiedad, enojo; así como un espacio “seguro” que les posibilita evadir la realidad; también el incremento de las RS brinda a los jóvenes un sentido de pertenencia al grupo. Por otro lado, el efecto que tienen las reacciones en las RS puede provocar sentimientos como deseo, entusiasmo, intriga, aprecio, frustración, por enunciar



algunas. La medición de las emociones y reacciones de los cibernautas pueden observarse también a través del uso de *emoticonos* (Jibril y Abdullah, 2013 citado por Serrano, 2016). Por otra parte, Kappas y Krämer (2011) afirman que cuando la interacción digital es mediada por video, es más fácil el reconocimiento gestual de expresiones e interpretación de las emociones.

Asimismo, es conveniente resaltar los resultados de esta investigación para explicar la influencia e impacto de las RS en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, se encontró que de las 10 preguntas que integran esta dimensión 9 de ellas arrojan diferencias significativas entre los grupos de estudio; lo cual puede deberse a factores del entorno familiar, social, económico y de estereotipos (Guevara y Espinosa, 2014)

Indudablemente la aparición de las RS y su uso como herramienta de entretenimiento, se debe a la tendencia y popularidad de ciertas redes entre adolescentes y jóvenes para el consumo y creación de contenidos que pueden ser de alto impacto, tales como: *reels*, videos en tiempo real o pregrabados, *boomerans*, historias, mensajes, perfiles, imágenes, textos, publicidad, música, películas, foros, etc., que son de interés por los consumidores de información digital y también, resultan ser detonadores para hacer uso continuo de las RS, hasta el grado de generar adicción (Valencia et al., 2021). De ahí el auge e incremento de usuarios, los cuales encuentran estos espacios como una opción para acompañar sus vidas.

Las diferentes RS están direccionadas a un tipo de usuario en específico; algunos usuarios publican información que se consideraba íntima o personal como; el algoritmo de las redes detecta la clase de contenido en el que el usuario pretende ahondar y le proporciona más información semejante, de esta forma los jóvenes pueden permanecer horas conectados, utilizando sus redes como mecanismo de entretenimiento. Razón por la cual docentes de secundaria deben conocer las redes que manejan sus alumnos, para parcialmente adoptarlas para acompañar el aula y reinventar la práctica que habitualmente se les da a estos espacios y cambiar el panorama del alumnado.

Para entender las RS y la necesidad de ser usadas por los estudiantes de secundaria, es imprescindible tener presente que la sociedad tiene como característica el dinamismo, en el cual existen ciertos códigos elementales en la comunicación para interactuar en un sistema evolutivo y complejo; en este sentido, están involucrados los intereses de las comunidades, del medio ambiente, de la vivienda y propiamente, los de cada individuo.

A tal efecto, Martín (2019) sostiene que:

El análisis de los cambios sociohistóricos tiene que tomar en cuenta la capacidad de transformación que en cada momento tienen las mediaciones sociales. Ahora, pueden incidir en esos cambios a dos niveles diferentes.

A nivel de las organizaciones sociales: cuando las mediaciones afectan a las formas de relación entre sus miembros son efectos sociogenéticos. A nivel de la naturaleza de nuestra especie: cuando afectan a las pautas que regulan las interacciones entre los seres humanos, son efectos antropogenéticos (p. 4).



Es por esto por lo que es concientizado que la comunicación por las RS es el resultado acelerado de la cuarta revolución industrial, que está dotada de grandes avances en comunicación digital y de una infraestructura muy robusta; dichos procesos han repercutido en la realidad que se vive y en la interrelación de los humanos. No es de extrañar que el manejo de estos medios comunicativos para estrechar lazos socioafectivos y de revisión de contenido, sea por el conglomerado generacional que está familiarizado con los dispositivos digitales y sus respectivas aplicaciones, y que además, es el objeto de estudio en la presente investigación: los adolescentes de educación secundaria; porque son considerados los futuros ciudadanos un mundo globalizado, en la cual pueden hacer aportaciones valiosas demostrando sus competencias digitales comunicativas.

Para poder construir a un miembro de la sociedad con atributos morales, afectivos y de competencias digitales, la escuela debe brindar una educación digital y favorecer el desarrollo de un pensamiento crítico, para que los alumnos interactúen, compartan, se retroalimenten, disfruten del aprender para toda la vida, sean cuidadosos del entorno natural y contexto social; esto brindará de elementos base para un pleno desarrollo con conciencia y compromiso acorde a la sociedad tecnológica y que permita enfrentar los desafíos globales.

## Conclusiones

Para los centros escolares y sus respectivos engranajes, las RS son un área extremadamente fértil para ser consideradas en el aula, además de que pueden ser pertinentes a los nuevos esquemas de enseñanza que vinculan lo que tradicionalmente se hace (en la era digital) con las TIC y las TAC para extender los confines de la enseñanza y aprendizaje al incorporar el empoderamiento, la participación, las comunidades educativas mediante nodos que construyan nuevos saberes plurales, en pocas palabras, hacer un uso inclusivo de las TEP; con apoyo de la tecnología pensada como algo que fortalece el pensamiento crítico personal, y a su vez, el pensamiento que también es un entretejido en colectivo.

Es pertinente que los engranajes del sector educativo y que, a su vez, son migrantes digitales (adultos), consideren la implementación de las RS para acceder a contenido digital que pueda ser usado para atender contenido curricular, claro está, que en páginas que contengan información sustentada y validada. Una responsabilidad profesional y social que tienen estos individuos es la adaptación a los cambios para atender las necesidades del estudiantado. Lo previamente descrito es porque las RS son parte de la vida diaria de los estudiantes y es relevante considerar lo que es parte de su cultura.

Evidentemente el principal foco de interés para los estudiantes al navegar en las RS es para acceder a contenido de entretenimiento y entretenimiento, a información que no nutre al saber de ellos, estimula la procrastinación y el distanciamiento físico con las personas que están en su entorno por estar atentos a las novedades del día a día de las RS.

Las RS son espacios muy atractivos para los jóvenes estudiantes porque encuentran múltiple contenido que les resulta trascendental para su vida cotidiana, pueden expresarse de manera libre y acceder a información de manera rápida y concreta; el uso en general de las RS puede

desencadenar diversas emociones entre estos cibernautas como felicidad, ansiedad, tristeza, amor, odio, etc.

A tal efecto, es imprescindible que cada individuo pueda reconocer qué estado anímico le genera navegar en las RS, para gozar de un uso responsable y ético de estos sitios; dichos procesos idealmente deberían ser de la mano de adultos responsables que continuamente estén actualizados con el uso de las RS y del internet en general.

Finalmente, se determinó que la información que puede ser obtenida en estas plataformas digitales puede estar permeada de atributos positivos, si es que tanto los estudiantes, como los adultos, son alfabetizados con su manejo asertivamente, para proyectar un desarrollo óptimo e inclusivo en los seres humanos, con un tinte de una educación sostenible, lo cual es algo pertinente para la sociedad del futuro.



## Referencias

- Álvarez, E., Núñez, P., y Rodríguez, C. (2017). Adquisición y carencia académica de competencias tecnológicas ante una economía digital. *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, 540-559. <http://dx.doi.org/10.4185/RLCS-2017-1178>
- Cabero-Almenara, J. y Valencia-Ortiz, R. (2019). La adicción a las redes sociales: validación de un instrumento en el contexto mexicano. *Health and Addictions*, 19 (2), 149-159. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/88944/Adicciones.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Canto de Gante, Á, Sosa-González, W., Bautista-Ortega, J., Escobar-Castillo, J., y Santillán-Fernández, A. (2020). Escala de Likert: Una alternativa para elaborar e interpretar un instrumento de percepción social. *Revista de la alta tecnología y sociedad*, 12(1), 38-45.
- Derks, D., Fischer, A. H., y Bos, A. E. (2008). The Role of Emotion in Computer-mediated Communication: A Review. *Computers in Human Behavior*, 24(3), 766-785. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2007.04.004>
- Dhir, A., Kaur, P., y Rajala, R. (2018). Why do young people tag photos on social networking sites? Explaining user intentions. *International Journal of Information Management*, (38), 117-127. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2017.07.004>
- Espinoza-Guillen, B., y Chávez-Vera, M. (2021). El uso de las redes sociales: Una perspectiva de género. *Mas-kana*, 12(2), 19–24. <https://doi.org/10.18537/mskn.12.02.03>
- Fiallos-Quintero, B. (2020). La política cultural en el siglo XXI: entre la diversidad y el entorno digital. *Revista Científica UISRAEL*, 7(3), 163–177. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.336>
- Gallardo, S. (2020). Sociedad 5.0 o sociedad hiperconectada. *Revista Sistemas*, (154), 51-67. <https://doi.org/10.29236/sistemas.n154a6>
- Guevara-Rojas, L., y Espinosa, A. (2014). Estereotipos y emociones intergrupales en Facebook durante las Elecciones Generales Peruanas del 2011. *Revista electrónica de psicología política*, 13(33), 24-28. <http://www.psicopol.unsl.edu.ar/pdf/b2014-Diciembre-Articulo2.pdf>
- Hernández-Gómez, E., y Medina-Vidal, F. (2015). Estrategias de aprendizaje basadas en entornos virtuales en educación secundaria. *Etic@ net. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 15(2), 163-183. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v15i2.11948>
- Hernández-Ortega, J., y Rayón-Rumayor, L. (2021). Teléfonos móviles, redes sociales y praxis en adolescentes. *Educatio Siglo XXI*, 39(3), 135–156. <https://doi.org/10.6018/educatio.427011>

- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Baptista-Lucio, M. P (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Hogan, T. (2015). *Pruebas psicológicas: una introducción práctica*. Editorial el manual moderno. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1201>
- Icaza-Álvarez, D., Campoverde-Jiménez, G., Verdugo-Ormaza. D., y Arias-Reyez, P. (2019). El analfabetismo tecnológico o digital. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 4(2), 393-406. <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v4i2.922>
- Kappas, A., y Krämer, N. (2011). *Face-to-face Communication over the Internet: Emotions in a Web of Culture*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511977589>
- Lévano-Francia, L., Sanchez, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N. y Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569-588. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- Lohmar, D. (2007). El método fenomenológico de la intuición de esencias y su concreción como variación eidética. *Investigaciones fenomenológicas: anuario de la Sociedad Española de Fenomenología*, (5), 9-48. <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:InvFen-2007-5-5010/Documento.pdf>
- Martín-Serrano, M. (2019). La comunicación y la información en un mundo que se virtualiza. Desarrollos y funciones previsibles. *Comunicación y sociedad*, (16), 1-29. <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7478>
- Martínez de Sánchez, A. (2011). Técnica de muestreo para la selección documental. Una mirada desde el método. *Revista Códices*, 7(2), 81-96. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/24152>
- Mateus, J., y Quiroz, M. (2021). La “Competencia TIC” desde la mirada de docentes de secundaria: más que habilidades digitales. *Revista Peruana De Investigación Educativa*, 13(14). <https://doi.org/10.34236/rpie.v13i14.266>
- Naciones Unidas. (s.f.). *Forjando nuestro futuro juntos*. UN75 más allá del 2020. <https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies>
- Ramírez-Montoya, M., McGreal, R., y Obiageli-Agbu, J. (2022). Horizontes digitales complejos en el futuro de la educación 4.0: luces desde las recomendaciones de UNESCO. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2), 09-19. <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.33843>
- Reza-Flores, R., Guemez-Peña, M., Zamudio-Palomar, A., Reza-Flores C., y Martínez-Granados, J. (2023). *Estudiantes de secundaria en México y redes sociales: interacción sobre conocimiento y socialización*.

- Rodriguez-Ibarra, R., y Sebastian, O. (2020). *Inteligencia emocional y uso de redes sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de los Andes]. Repositorio Institucional de la Universidad Peruana Los Andes. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/123456789/3/discover>
- Serrano-Puche, J. (2016). Internet y emociones: nuevas tendencias en un campo de investigación emergente. *Comunicar*, 24(46), 19-26. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-02>
- Silva-Quiroz, J., y Lázaro-Cantabrana, J. (2020). La competencia digital de la ciudadanía, una necesidad creciente en una sociedad digitalizada. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (73), 37-50. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.73.1743>
- Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes. (18 de julio de 2019). *¿Qué tanto sabes sobre niñez y redes sociales?* Gobierno de México. <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/que-tanto-sabes-de-ninez-y-redes-sociales?idiom=es>
- Torres, J. (2022). *La soledad y la adicción a las redes sociales en adolescentes* [Tesis de licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio Institucional Continental. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/11499>
- Unicef. (s.f). *Mantener seguros a niñas, niños y adolescentes en internet*. <https://www.unicef.org/mexico/mantener-seguros-ni%C3%B1as-ni%C3%B1os-y-adolescentes-en-internet#:~:text=En%20M%C3%A9xico%2C%2050%25%20de%20las,la%20ni%C3%B1ez%20y%20la%20adolescencia>
- Valencia-Ortiz, R., Cabero-Almenara, J., Garay-Ruiz, U., y Fernández Robles, B. (2021). Problemática de estudio e investigación de la adicción a las redes sociales online en jóvenes y adolescentes. *Tecnología, Ciencia y Educación*, (18), 99-125. <https://idus.us.es/handle/11441/104915>

Copyright (2023) © Ricardo Alberto Reza Flores, Marco Antonio Guemez Peña, Citlali Michelle Reza Flores, J. Guadalupe Martínez Granados y Alejandra Zamudio Palomar



Este texto está protegido bajo una licencia internacional [Creative Commons](#) 4.0.

Usted es libre para Compartir—copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato — y Adaptar el documento — remezclar, transformar y crear a partir del material—para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de Atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[Resumen de licencia](#) – [Texto completo de la licencia](#)