

Explorar las redes sociales en la educación: algunas reflexiones

Exploring social media in education: some reflections

María Alejandra Rojas

Doctora en Educación, Universitat Autònoma de Barcelona. Investigadora en tecnología y educación.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6260-3419>.

Correo: mariaalejandra.rojasf@autonoma.cat

Fecha de recepción: 31/10/2025

Fecha de aprobación: 10/12/2025

Resumen

El artículo propone una reflexión sobre el desarrollo de plataformas tecnológicas destinadas al estudio de las redes sociales en el ámbito educativo. La propuesta surge de una investigación realizada en escuelas secundarias chilenas. En el proyecto se estudiaron estrategias para promover la literacidad crítica digital utilizando discursos sobre el pasado reciente, presentados en cuestionarios que simulaban una red social. Los resultados de dicha investigación indican que es posible favorecer la reflexión crítica utilizando estos formatos. No obstante, también ponen de relieve la necesidad de generar dispositivos diseñados específicamente para la investigación educativa, que permitan reproducir las formas de uso de las redes, que recojan datos relevantes de las interacciones y que consideren herramientas para facilitar el análisis posterior. En el mismo sentido, la propuesta plantea la idoneidad de pensar en plataformas abiertas y flexibles, que se basen en tecnologías de código abierto y que sean capaces de adaptarse a la realidad de las comunidades educativas.

Palabras claves: literacidad crítica digital, redes sociales, investigación educativa, tecnología educativa, didáctica de la historia.

Abstract

The article proposes a reflection on the development of technological platforms aimed at the study of social media in the educational field. The proposal arises from research carried out in Chilean secondary schools. The project studied strategies to promote digital critical literacy using discourses about the recent past, which were presented in questionnaires that simulated social media. The results of this research indicate that it is possible to favor critical reflection using these formats. However, they also highlight the need to generate devices designed specifically for educational research, that allow the reproduction of the forms of use of the networks, that collect relevant data from the interaction, and that consider tools to facilitate subsequent analysis. In the



same sense, the proposal raises the appropriateness of thinking about open and flexible platforms, which are based on open source technologies and are able to adapt to the reality of educational communities.

Keywords: *critical digital literacy, social media, educational research, educational technology, history teaching.*

Introducción

Es claro que en el mundo actual las redes sociales tienen una enorme relevancia económica y cultural. Buena parte de la comunicación política, el marketing, las noticias y la vida social se articulan hoy en día a través de estas plataformas. Aunque los datos a nivel global no son transparentes, se estima que en 2024, Meta, la marca detrás de Facebook, Instagram y WhatsApp, acaparó el 22% del tráfico realizado desde teléfonos móviles en el mundo (Sandvine, 2024). En el caso de Latinoamérica, solamente las aplicaciones de Meta habrían concentrado casi el 50% del tráfico de descarga móvil en un año (GSMA, 2024). En el mismo sentido, en 2025, Instagram alcanzó los 3.000 millones de usuarios activos mensuales (Weatherbed, 2025) y Alphabet, dueña de Google y Youtube, fue la cuarta empresa más valiosa del mundo. Ciertamente, ocho de las diez compañías con mejor capitalización bursátil en el mundo son tecnológicas (Ventura, 2025).

El surgimiento de las redes sociales ha modificado no solo los estilos de comunicación pública, sino también la agenda y los marcos del debate (Morozov, 2015). Ello ha permitido el surgimiento de líderes, partidos y movimientos que han sabido orientar su acción política desde este nuevo paradigma. Resulta difícil comprender el ascenso de Trump y el movimiento MAGA (Make America Great Again), la expansión de la extrema derecha en Europa o la llegada de Javier Milei a la presidencia en Argentina, sin considerar el papel estructural de las redes sociales como canal de producción y difusión de discursos e identidades. Es posible que, en un contexto de desafección y falta de representatividad (Urbinati, 2023), estas plataformas hayan acelerado cambios en las formas de hacer política, generando una notable transformación en el marco de la discusión, en los acuerdos mínimos en torno a lo que es viable decir o hacer y en la propia concepción de la democracia (Benkler et al., 2018; Nagle, 2017; Fuchs, 2021).

Si hace una década existía cierto optimismo respecto al efecto empoderador de las redes sociales, en tanto medios que permitían revitalizar las democracias y potenciar nuevos relatos de participación e inclusión (Castells, 2013; Tufekci, 2018), hoy el panorama parece más complejo. Muchos analistas sostienen que las redes sociales poseen un modelo de negocio y una arquitectura que lleva a la polarización ideológica (Pariser, 2017; Gorwa et al., 2020), así como a la circulación de desinformación, *fake news* y teorías de la conspiración (Buckingham, 2019; Marwick y Lewis, 2017). Lo anterior llevaría a un empobrecimiento del debate público (Han, 2022) y, al mismo tiempo generaría un espacio privilegiado para el acoso y la promoción de una cultura basada en la misoginia, los discursos de odio y la difusión de ideas de individualismo económico y social que convergen con el horizonte ideológico de las extremas derechas (Bates, 2020; Benkler et al., 2018; Lanier, 2010, 2018).

Por otro lado, debemos tener en cuenta la relevancia de las redes sociales en la juventud. Según el Pew Research Center (2023), alrededor del 90 % de las y los jóvenes norteamericanos utilizan YouTube, un 63 % son usuarios de TikTok, un 59 % son usuarios de Instagram y cerca de la mitad indica que está en línea de manera constante o casi constante (Pew Research Center, 2024). Ello implica posibilidades y riesgos. Ciertamente, las redes pueden ayudar a promover la acción ciudadana, la participación de la juventud (Smidi y Shahin, 2017; Stornaiuolo y Thomas,

2017) o la inclusión cultural de grupos históricamente marginados (Ingram et al., 2017; Krueger y Young, 2015). Por otra parte, el uso adictivo de las redes se asocia con mayores niveles de ansiedad, depresión y estrés entre adolescentes (Azem et al., 2023; Khalaf et al., 2023), mientras que el ciberacoso es un problema frecuente, con efectos sobre la autoestima y el bienestar psicológico (Ademiluyi et al., 2022). Así, es clara la necesidad de estrategias educativas y de prevención que fomenten un uso saludable y crítico de las redes sociales entre niñas, niños y adolescentes.

Frente a esta situación, la posición de la escuela es ambivalente. Si en los años noventa y dos mil se observaba un mundo educativo lleno de optimismo tecnológico y de llamados a la inclusión de la tecnología en las aulas (González y Pangrazio, 2021), hoy se evidencian diagnósticos más matizados, en los que se observan crecientes esfuerzos por abordar algunos de los riesgos de estas plataformas. Así, existen investigaciones que destacan la necesidad de fomentar la ciudadanía digital crítica en el ámbito educativo (Emejulu y McGregor, 2016; Hintz et al., 2019), la literacidad crítica digital (Castellví, 2020; Rojas y González-Monfort, 2023), el desarrollo de la educación en torno a los datos, la privacidad y los algoritmos (Dasgupta y Hill, 2020; Pangrazio y Selwyn, 2020; Selwyn et al., 2021; Talib, 2018) y la educación sobre discursos de odio y *fake news* en redes (Buckingham, 2019; Izquierdo, 2019; Massip et al., 2021).

Por otro lado, en los últimos años se ha visto una respuesta desde la institucionalidad educativa consistente en mantener los teléfonos celulares y las plataformas asociadas a ellos fuera de la escuela (Reed y Dunn, 2025; King et al., 2024). No está claro que estas medidas produzcan mejoras en los aprendizajes o en la salud mental del estudiantado (Goodyear et al., 2025) y tampoco resuelven una cuestión de fondo: la necesidad de alfabetizar críticamente en estas tecnologías. Más allá de prohibir el uso de estos dispositivos, se vuelve necesario dotar a las y los jóvenes de herramientas que les permitan comprender el funcionamiento de las plataformas, proteger su privacidad y ejercer sus derechos digitales. Del mismo modo, la escuela debería fomentar prácticas de autocuidado y autorreflexión frente a los discursos y dinámicas que circulan en las redes, así como ofrecer espacios de apoyo que ayuden a prevenir los riesgos para la salud mental de estas tecnologías.

En consideración de lo anterior, se puede afirmar que ignorar el problema y mantener las redes sociales fuera de las aulas es un error. Esto genera un distanciamiento entre la cultura escolar y la realidad cotidiana del estudiantado, y supone renunciar a la misión de desarrollar habilidades necesarias para que este pueda desenvolverse en el mundo actual. La escuela tiene una posición privilegiada para abordar estos temas, ya que puede desarrollar talleres prácticos, facilitar el debate y la deliberación colectiva, recoger las experiencias de las y los estudiantes y ofrecerles perspectivas informadas, basadas en evidencias y en la investigación científica. Por ello, sostenemos que la escuela y el mundo de la educación pueden tomar la iniciativa sobre este problema, promoviendo espacios de trabajo, iniciativas y programas en su seno. Al mismo tiempo, las investigadoras e investigadores debemos estar a la altura de esta demanda y pensar nuevas metodologías para estudiar la relación entre las redes sociales, la juventud y las propias instituciones educativas.

Método

En consideración de lo anterior, se presentan algunas reflexiones surgidas de una investigación doctoral desarrollada en escuelas secundarias de Chile. Dicho proyecto tuvo por objetivo evaluar estrategias didácticas para promover la literacidad crítica digital en el estudiantado utilizando discursos sobre el pasado presentados en el formato de las redes sociales. El periodo escogido abarcaba desde 1970 hasta 1990, incluyendo el gobierno de Allende, la dictadura militar

liderada por Augusto Pinochet y el retorno a la democracia. Esta es una etapa fundamental en la historia política del país y sigue siendo fuente de tensiones en la sociedad chilena. Esta investigación cualitativa se ubicó en el campo de la didáctica de las ciencias sociales y utilizó técnicas mixtas. El proyecto contó con la participación de 150 estudiantes, distribuidos en cinco casos de estudio.

El trabajo de campo constó de varias etapas consecutivas. En primer lugar, se aplicó un cuestionario inicial digital, que permitió observar las habilidades de las y los estudiantes al comenzar la intervención. En las siguientes sesiones se aplicó una serie de dosieres-cuestionarios digitales, con materiales de trabajo, discursos sobre el pasado, explicaciones y ejercicios que fueron dinamizados por las y los docentes guías de cada grupo. En una última sesión se aplicó un cuestionario final *online*, que buscó determinar si el trabajo con los dosieres generó cambios en las habilidades críticas de las y los participantes. Este proceso se complementó con notas de observación de clases, grupos focales en los que participó el estudiantado y entrevistas a las y los docentes guías.

Cuando hablamos de discursos sobre el pasado presentados en el formato de las redes sociales, nos referimos a textos que tienen un contenido, un formato y unos medios particulares (ver imagen 1). En primer lugar, se trata de textos que hablan sobre el pasado y que se encuentran en las redes sociales (o en un formato que simula una red social). A nivel de formato, se trata de textos breves (establecemos un límite de 180 caracteres), que presentan un tono informal y directo (pudiendo, incluso, buscar la confrontación). Son, además, relatos con escasa referencia a sus fuentes ni preocupación por la verificabilidad del contenido. Finalmente, estos discursos se organizan en torno a hilos de conversación, en los que suelen existir elementos multimedia. Dentro de la investigación nos referimos a este tipo de textos como Narraciones históricas en redes sociales (NHRS) con el objetivo de dar cuenta de un tipo de discursos concretos, que revelan ciertas formas de abordar el pasado y que es posible encontrar de manera profusa en internet.

Figura 1
Características de las narraciones históricas en redes sociales

| Contenido | Medio | Formato |
|-----------------------------|----------------|--|
| Narraciones sobre el pasado | Redes sociales | Contenido histórico Carácter social (Hilo) Brevedad No hay fuentes ni verificación Multimedia Lenguaje informal y directo |

En la investigación se trabajó con una serie de habilidades que se consideran parte de la literacidad crítica digital, a partir de un modelo creado en el seno del Grupo de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales (GREDICS), de la Universidad Autónoma de Barcelona (Santisteban, 2017; Castellví, 2020). Las habilidades contempladas fueron la distinción entre hechos y opiniones; la capacidad de identificar vacíos y omisiones en la información; el reconocimiento de intencionalidades o ideologías en los discursos; la identificación de fuentes y la capacidad de evaluar su fiabilidad; el establecimiento de vinculaciones entre el pasado y el presente; y la capacidad de proponer respuestas argumentadas como una forma de acción social.

Resultados

Entre los resultados hallados, se evidenció la posibilidad de estimular las habilidades críticas de las y los estudiantes a partir del uso de materiales digitales e intervenciones en el aula, aunque el desarrollo de dichas capacidades fue bastante desigual. En este sentido, se observaron mejoras relevantes en las habilidades de diferenciar hechos y opiniones, de reconocer vacíos y omisiones, y de identificar fuentes de información. Por otro lado, las mejoras fueron más modestas en la evaluación de la fiabilidad de las fuentes y en la habilidad de vincular pasado y presente. En cambio, no se lograron mejoras a la hora de identificar la intencionalidad en los discursos, ni en la capacidad de proponer una respuesta argumentada.

Al mismo tiempo, notamos una escasa disposición a realizar consultas externas en internet. También reconocimos un bajo interés por participar en temas políticos o históricos en las redes, lo que iba de la mano con una cierta desconfianza hacia las redes sociales como fuente de información, fenómeno que se evidenció desde el comienzo del trabajo de campo.

Junto con lo anterior, observamos la importancia de las representaciones sociales del pasado y la política (Moscovici, 1979; Araya, 2002; Mireles, 2011) en la manera en que las y los jóvenes otorgan sentido a la historia reciente. Estas representaciones se organizaron en torno a polos bastante claros, con escalas de valores, énfasis e interpretaciones del pasado muy distintas. Así, un grupo de estudiantes construyó una representación de la historia reciente como un tema que debía dejarse atrás, con el objetivo de vivir el presente y poder construir el futuro. Mientras que otro grupo de jóvenes concibió la historia reciente como una época dolorosa, pero superada, que no debía repetirse, poniendo el énfasis en los derechos humanos. Finalmente, se identificaron participantes que veían el periodo del golpe militar y la dictadura de Pinochet como una herida abierta, origen de injusticias que persisten en la actualidad y que, por tanto, no ha sido superada.

Limitaciones metodológicas

En paralelo a los resultados presentados, identificamos una serie de limitaciones y problemas metodológicos en el proyecto, algunos de los cuales han originado reflexiones que quisiéramos compartir. Algunas de estas limitaciones fueron observadas en la etapa del diseño de la investigación, mientras que otras se fueron constatando durante el desarrollo del trabajo de campo y del análisis.

Originalmente, pensamos utilizar hilos de conversación reales extraídos de plataformas como YouTube, Twitter o Instagram. Sin embargo, pronto comprendimos que resultaba inviable construir los instrumentos de investigación a partir de esos hilos. Incluso seleccionar comentarios de diferentes hilos era complejo: los mensajes variaban mucho en extensión y no hablaban de todos los temas que necesitábamos, o al menos no desde todos los enfoques que queríamos cubrir. Además, muchos contenían insultos, una cantidad abrumadora manifestaba expresiones

abiertamente racistas, misóginas u homófobas y, en general, la mayoría estaban formulados en un tono demasiado confrontacional para una investigación escolar. Tras realizar una búsqueda y revisión de comentarios en distintas plataformas, decidimos que podían servir como fuente de inspiración para comprender las características discursivas del formato, pero que era necesario elaborar narraciones históricas propias, ajustadas a las necesidades del estudio y con un tono menos violento y ofensivo.

La limitación anterior evidenció un problema más amplio: la dificultad de controlar variables al intentar investigar utilizando las redes sociales. Por un lado, no era posible aislar las páginas del proyecto de todo el flujo de información existente en la red social; la posibilidad de contaminación con información o usuarias/os externos no estaba asegurada. En segundo lugar, no era posible garantizar el adecuado control de los datos. Existía la posibilidad de perder el acceso a la información en función de decisiones de administradores o de filtros de seguridad que tratan de evitar usos distintos a los promovidos por las empresas tecnológicas. Finalmente, no era posible que los contenidos fuesen presentados de la misma manera para todas y todos los usuarios, dado que la visualización de los mismos cambia según las decisiones tomadas por los algoritmos, generando otra capa de incertidumbre y de falta de control.

Ciertamente, la cuestión de la propiedad de las redes constituye otro problema que dificulta su uso en entornos educativos. Las redes sociales más populares pertenecen a empresas privadas cuyos modelos de negocio se basan en la venta de publicidad segmentada a partir de la recopilación de datos de las personas (Fuchs, 2021), prácticas que suelen ser considerablemente opacas (Pangrazio y Selwyn, 2020). Además, se trata de sistemas de código cerrado en los que los mecanismos de jerarquización, recomendación y moderación de contenidos son opacos y difícilmente auditables (Gorwa et al., 2020). Todo ello redonda en unas plataformas cuyo uso es altamente inadecuado para la investigación educativa.

Frente a estas problemáticas, se optó por trabajar con formularios online que imitaban el formato visual de las redes sociales. Así, se diseñó una intervención basada en la simulación, reproduciendo formas, colores y tipos de contenido propios de dichas plataformas (ver imagen 2), pero dejando claro al estudiantado que se trataba de un ejercicio investigativo que requería cierta dosis de compromiso. Se les invitó a imaginar que estaban explorando fragmentos de una red social real, con el fin de reflexionar sobre los discursos y dinámicas presentes en las redes digitales que forman parte de su vida cotidiana. Estos formularios funcionaban a la vez como material de trabajo y como instrumento de recogida de datos mediante preguntas abiertas. Las actividades fomentaban la reflexión individual y la participación colectiva, bajo la guía de las y los docentes responsables.

Figura 2
Simulación de hilo de conversación



Sin embargo, se debió afrontar las limitaciones de un formulario online. El ejercicio de simulación implicó concesiones importantes en pos de su viabilidad. Al trabajar con un sistema de formularios, aceptamos ignorar aspectos relevantes de la experiencia de una red social. Hay elementos de la dinámica que se produce entre los distintos usuarios/as y en la relación entre usuario/a-plataforma, que son imposibles de reproducir en un instrumento como el elegido. En este sentido, consideramos que una investigación sobre las redes debería atender tanto a las respuestas de los participantes, darles la oportunidad de crear contenidos, observar las reacciones frente a las publicaciones de otros participantes y atender a los elementos interactivos: clics, tiempos de visualización, *scrolls*, *likes* e, incluso, los contenidos que son ignorados por las personas participantes.

Propuesta

Una de las conclusiones metodológicas del proyecto es la necesidad de desarrollar ecosistemas digitales de trabajo que permitan investigar las redes sociales utilizando tecnologías que se asemejen a las aplicaciones reales. Es necesario que estas plataformas estén pensadas en función de los objetivos y los lineamientos metodológicos de investigadoras e investigadores, bajo el con-

trol de la comunidad científica, siguiendo modelos flexibles y capaces de adaptarse a la diversidad del mundo educativo y de replicar proyectos en distintos escenarios. Sería recomendable que estas permitiesen presentar información multimedia, desarrollar interacciones entre participantes, recoger datos y facilitar las tareas de categorización de cara al análisis de datos.

La aplicación de los instrumentos presentaba materiales poco flexibles, con escaso margen para que los docentes los adaptaran a las condiciones específicas de sus comunidades, a la sensibilidad del grupo, a los trabajos previos o a la cultura de cada centro. Aunque esta rigidez respondía a la necesidad de mantener cierta homogeneidad entre las distintas instituciones participantes, creemos que una plataforma pensada para la investigación educativa debería dejar espacio para la acción y la creatividad de las y los profesores. Imaginamos, por tanto, una herramienta en la que investigadores y comunidades educativas puedan modificar los instrumentos según sus propios diseños, establecer categorías de análisis, crear o cambiar usuarios, subir imágenes o materiales multimedia. Ciertamente, se trataría de un dispositivo donde los propios participantes podrían, eventualmente, generar contenido. Se trataría de un instrumento de investigación *sui generis*, susceptible de cambiar durante el propio trabajo de campo.

Este modelo de plataforma debería ser capaz de recopilar información de las interacciones de los participantes. Clics, vistas, scrolls, publicaciones, comentarios, la rapidez en la toma de decisiones, cambios de ventana o incluso la ausencia de movimientos podrían ser información importante para el proceso de análisis. Este dispositivo-instrumento permitiría identificar patrones de comportamiento que podrían pasar desapercibidos en métodos tradicionales como cuestionarios, grupos focales o entrevistas. Ello facilitaría la observación de la forma en que las y los jóvenes se desenvuelven en los ecosistemas digitales en tiempo real y a una escala amplia.

Al mismo tiempo, creemos que es necesario desarrollar una plataforma que permita generar herramientas para facilitar el análisis de datos. Si cada participante tuviera un usuario en este sistema, sería apropiado que se pudieran agregar etiquetas a los datos, que luego podrían utilizarse como filtros para visualizar la información en el *backend*. En estudios experimentales se podrían establecer y separar los datos de los participantes del grupo control y del grupo experimental; en investigaciones longitudinales se podrían diferenciar los resultados en diferentes momentos del trabajo de campo. En el mismo sentido, se podrían construir perfiles ordenados de los participantes (los que podrían crear ellos mismos), para luego poder visualizar datos en función de las categorías seleccionadas en los perfiles (género, lugar de residencia, edad, etc.). Esto permitiría generar visualizaciones rápidas de la información recopilada. Estos sistemas deberían ser compatibles con la exportación de los datos recopilados a otros programas y formatos de análisis cualitativo o de gestión estadística.

Consideramos que desarrollar un sistema de código abierto permitiría el escrutinio, la revisión y la búsqueda de sesgos en su propia arquitectura, así como la modificación de sus mecanismos internos según las necesidades de la comunidad. Además, reduciría los costos de desarrollo, facilitando la democratización de la investigación educativa en entornos digitales. El desarrollo de una plataforma *open source* también aumentaría la capacidad de replicación y adaptación de investigaciones a diferentes casos. Esto podría ser de utilidad en el desarrollo de estudios comparados o en la construcción de marcos de comprensión generales.

Discusión

Aunque existe una amplia documentación en torno al trabajo con las redes sociales en educación, hay pocas que abordan perspectivas críticas y hay una clara mayoría de investigaciones que se enmarcan en perspectivas favorables y optimistas frente a estas tecnologías. Por otro lado, la cantidad de investigaciones que desarrollen trabajos con aplicaciones de investigación específicamente diseñadas es escasa (Escribano et al., 2024).

Entre las investigaciones educativas que han usado plataformas tecnológicas especializadas para trabajar habilidades críticas en torno a las redes sociales, se destacan tres casos. El primero corresponde a una serie de estudios desarrollados en escuelas de Melbourne, Australia (Pangrazio y Selwyn, 2018; 2020), en torno a la alfabetización crítica de datos. En dichas experiencias se utilizaron dos aplicaciones de chat que permitían a las y los estudiantes visualizar la enorme cantidad de datos personales que la plataforma captaba y era capaz de compartir con terceras aplicaciones. Las y los participantes utilizaban la app durante un tiempo y luego podían observar, a través de una API¹ de Google, cómo sus datos podían ser analizados y reutilizados por servicios de terceros, tal como ocurre en muchos servicios comerciales y páginas web. En este caso, las aplicaciones digitales fueron usadas para la visualización de datos en una intervención educativa y no fueron, en sí mismas, instrumentos de investigación.

Una segunda experiencia fue desarrollada por el grupo DIDPATRI de la Universidad de Barcelona, especializado en didáctica y patrimonio cultural. Este grupo llevó a cabo una investigación en torno al *Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)*, diseñando un videojuego que tenía por objetivo ayudar a las y los participantes a identificar *fake news*. El videojuego tenía elementos que simulaban una red social en la que las y los usuarios debían interactuar, poner *likes* y compartir un post para seguir avanzando a las siguientes etapas. Uno de los aspectos más interesantes de este proyecto es que, además de tener una función educativa, el videojuego permitía recoger información anónima sobre cómo las y los participantes interactuaban con él. De esta forma, el proyecto no solo ofrecía un recurso para aprender a detectar desinformación, sino que también generaba datos útiles para comprender mejor cómo el estudiantado navega y procesa información en entornos digitales (Rubio-Campillo et al., 2024). El videojuego era, al mismo tiempo, material didáctico e instrumento de recogida de información.

Una tercera experiencia relevante fue desarrollada por un grupo de investigadores de la University of Eastern Finland con la participación de estudiantes de 5º y 8º curso. En esta intervención didáctica se diseñaron dos aplicaciones de aula que replicaban elementos característicos de las redes sociales, tales como feeds de noticias, botones de *like*, algoritmos de recomendación y elementos para compartir contenidos. Las y los estudiantes interactuaron con estas apps durante actividades planificadas, analizando cómo los contenidos se mostraban y cómo sus propias decisiones influían en la información que recibían, pudiendo experimentar de manera controlada los efectos de la personalización de la información y la viralidad de los contenidos. En esta experiencia las aplicaciones fueron concebidas como herramientas educativas para el desarrollo de competencias críticas. Al igual que en el caso australiano, no fueron concebidas como instrumentos para la recogida de datos. Los datos fueron obtenidos a través de cuestionarios entregados al comienzo y al finalizar la intervención (Vartianen et al., 2025).

¹ Una API es un conjunto de protocolos o una interfaz que permite la comunicación entre dos aplicaciones. Compartiendo funcionalidades.

Estas tres experiencias nos muestran las potencialidades del desarrollo de aplicaciones propias para trabajar críticamente en torno a las redes sociales en el mundo educativo. El uso de plataformas ad hoc permite recrear de forma controlada mecanismos como el uso y la función de los algoritmos, la recopilación de datos personales o la viralidad de la información. Utilizar aplicaciones específicas posibilita articular de manera más coherente los objetivos formativos con los instrumentos de investigación, en particular si estos se utilizan para recoger datos. En conjunto, este tipo de desarrollos evidencia que la creación de entornos digitales experimentales permite avanzar en la comprensión de cómo el estudiantado interpreta y cuestiona su forma de desenvolverse en las redes sociales.

Conclusiones

En el artículo se han presentado algunas reflexiones a partir de una investigación en escuelas secundarias chilenas. En dicha investigación se propusieron diversas estrategias para estimular las habilidades críticas del estudiantado en relación con los discursos del pasado que circulan en las redes sociales. Esta búsqueda no es aislada, sino que se enmarca en los esfuerzos que actualmente se desarrollan en diversos campos de la investigación didáctica por promover el pensamiento crítico, la alfabetización informacional, digital o mediática, la literacidad crítica y, en definitiva, el desarrollo de herramientas en contra de la desinformación. En este sentido, existen cada vez más proyectos hispanoamericanos tendientes a abordar este problema desde la didáctica de las ciencias sociales (Aceituno-Silva, 2024; Panisello et al., 2025; Bellati et al., 2024; Sabiote y Gómez, 2025). Así, se puede afirmar que la escuela tiene enormes posibilidades para fomentar una relación crítica e informada entre la juventud y el mundo digital.

A partir de esta experiencia, se plantean las potencialidades de desarrollar plataformas digitales como apoyo a la investigación educativa sobre tecnologías. Este tipo de herramientas permitiría reproducir las dinámicas de interacción propias de las redes sociales, observando cómo las y los jóvenes interactúan, responden y construyen su identidad digital.

Por otro lado, se ha planteado la importancia de avanzar hacia soluciones tecnológicas abiertas y debatidas por la comunidad de investigadoras e investigadores, basadas en código abierto. Así, se reduciría la dependencia estructural de las corporaciones privadas y de los software comerciales de investigación, los que muchas veces resultan prohibitivos en contextos institucionales con recursos limitados (Fecher y Friesike, 2014). Creemos que quienes participamos en iniciativas de alfabetización digital deberíamos contar con espacios de reflexión sobre los servicios tecnológicos que utilizamos en nuestras investigaciones. Muchas veces, se trata de infraestructuras y herramientas controladas por corporaciones privadas, que vayan el acceso a los datos de nuestras propias investigaciones, dentro de ecosistemas cerrados y guiados por intereses que no necesariamente coinciden con los de las comunidades educativas o científicas (Lli, 2025). Creemos que este es un camino viable y democrático para mejorar nuestra comprensión de la relación entre sociedad, tecnología y educación.

Referencias

- Aceituno-Silva, D. (2024). Razonamiento ciudadano en redes y la economía de la atención. Desafíos actuales y futuros para la enseñanza de la Historia en Chile y América Latina. *Educación y Humanismo*, 26(46), 82-102. <https://doi.org/10.17081/eduhum.26.46.6649>

Ademiluyi, A., Li, C., y Park, A. (2022). Implications and preventions of cyberbullying and social exclusion in social media: Systematic review. *JMIR Formative Research*, 6(1). <https://doi.org/10.2196/30286>

Araya, S. (2002). Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión. *Cuaderno de Ciencias Sociales* (127). <https://www.flacso.ac.cr/es/publicaciones/cuadernos-flacso/198-127-las-representaciones-sociales-ejes-teoricos-para-su-discusion>

Azem, L., Al Alwani, R., Lucas, A., Alsaadi, B., Njihia, G., Bibi, B., Alzubaidi, M., y Househ, M. (2023). Social Media Use and Depression in Adolescents: A Scoping Review. *Behavioral Sciences*, 13(6), 475. <https://doi.org/10.3390/bs13060475>

Bates, L. (2022). *Los hombres que odiaban a las mujeres: el extremismo misógino y cómo afecta a todos*. Capitán Swing.

Bellatti, I., Fuentes Moreno, C., y Hurtado Torres, D. (2024). Fake news y desinformación en las aulas escolares: una propuesta de taller. En M. C. Sánchez Fuster (Ed.), *Tecnologías emergentes y alfabetización digital para enseñar historia* (pp. 231-245). Octaedro.

Benkler, Y., Faris, R., y Roberts, H. (2018). *Network Propaganda: Manipulation, Disinformation, and Radicalization in American Politics*. Oxford University Press.

Buckingham, D. (2019). Teaching media in a ‘post-truth’age: fake news, media bias and the challenge for media/digital literacy education. *Cultura y educación*, 31(2), 213-231. <https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1603814>

Castells, M. (2013). *Comunicación y poder*. Siglo XXI Editores México.

Castellví, J. (2020). Leer, interpretar y actuar en un mundo digital: literacidad crítica digital en educación primaria. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, 19, 17-28. <https://raco.cat/index.php/EnsenanzaCS/article/view/384310>

Dasgupta, S., y Hill, B. M. (2020). Designing for critical algorithmic literacies. En W. i. Progress (Ed.), *Algorithmic Rights and Protections for Children*. <https://doi.org/10.1162/ba67f642.646d0673>

Emejulu, A., y McGregor, C. (2016). Towards a radical digital citizenship in digital education. *Critical Studies in Education*, 60(1), 131-147. <https://doi.org/10.1080/17508487.2016.1234494>

Escribano-Muñoz C., Gil-Fernández R. y Calderón-Garrido D. (2024). Confluencias entre pensamiento crítico y redes sociales en el ámbito educativo. Mapeo de experiencias y detección de desafíos a través de una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 35(2), 363-379. <https://doi.org/10.5209/rced.85615>

Fecher, B., y Friesike, S. (2014). Open Science: One Term, Five Schools of Thought. En S. Bartling y S. Friesike (Eds.), *Opening Science* (pp. 17-47). Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-00026-8_2

Fuchs, C. (2021). *Social Media: A Critical Introduction* (3rd ed.). Sage.

- González, A. E., y Pangrazio, L. (2021). El currículum argentino de educación digital: un análisis de la dimensión “crítica” de las competencias digitales. *Praxis educativa*, 25(1) <https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2021-250114>
- Goodyear, V. A., Randhawa, A., Adab, P., Al-Janabi, H., Fenton, S., Jones, K., Michail, M., Morrison, B., Patterson, P., Quinlan, J., Sitch, A., Twardochleb, R., Wade, M., y Pallan, M. (2025). School phone policies and their association with mental well-being, phone use, and social media use (SMART Schools): A cross-sectional observational study. *The Lancet Regional Health - Europe*. <https://doi.org/10.1016/j.lanepe.2025.101211>
- Gorwa, R., Binns, R., y Katzenbach, C. (2020). *Algorithmic content moderation: Technical and political challenges in social media platforms*. Big Data & Society.
- GSMA. (2024). *The Mobile Economy Latin America 2024*. GSMA Intelligence. <https://www.gsma.com/solutions-and-impact/connectivity-for-good/mobile-economy/wp-content/uploads/2024/06/The-Mobile-Economy-Latin-America-2024.pdf>
- Han, B.C. (2022). *Infocracia: La digitalización y la crisis de la democracia*. Taurus.
- Hintz, A., Dencik, L., y Wahl-Jørgensen, K. (2019). Digital citizenship in a datafied society. *Polity Press*. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1635186>
- Ili, B. (2025). Capitalism exploits and commodifies (digital) common spaces and (digital) public spheres. In particular: The platformisation and knowledge capitalism in the context of academic publishing. *tripleC: Communication, Capitalism & Critique*, 23(1), 84-101. <https://doi.org/10.31269/triplec.v23i1.1520>
- Ingram, M., Speedlin, S., Cannon, Y., Prado, A., y Avera, J. (2017). A Seat at the Table: Using Social Media as a Platform to Resolve Microaggressions Against Transgender Persons. *Journal of Creativity in Mental Health*, 12(3), 289-304. <https://doi.org/10.1080/15401383.2016.1248266>
- Izquierdo, A. (2019). Literacidad crítica y discurso del odio: una investigación en Educación Secundaria. *REIDICS. Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, 5, 42-55. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.05.42>
- Khalaf, A. M., Alubied, A. A., Khalaf, A. M., y Rifaey, A. A. (2023). The Impact of Social Media on the Mental Health of Adolescents and Young Adults: A Systematic Review. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.42990>
- King, D. L., Radunz, M., Galanis, C. R., Quinney, B., y Wade, T. (2024). "Phones off while school's on": Evaluating problematic phone use and the social, well-being, and academic effects of banning phones in schools. *Journal of Behavioral Addictions*, 13(4), 913-922. <https://doi.org/10.1556/2006.2024.00058>
- Krueger, E., y Young S. (2015). Twitter: A Novel Tool for Studying the Health and Social Needs of Transgender Communities. *JMIR Ment Health*. 2(2). <https://doi.org/10.2196/mental.4113>
- Lanier, J. (2010). *Contra el rebaño digital*. Debate.

- Lanier, J. (2018). *Diez razones para borrar tus redes sociales de inmediato*. Debate.
- Marwick, A., y Lewis, R. (2017). *Media manipulation and disinformation online*. Data & Society Research Institute. https://datasociety.net/pubs/oh/DataAndSociety_Media_Manipulation_and_Disinfo_Online.pdf
- Massip, M., García-Ruiz, C. R., y González-Monfort, N. (2021). Contrariar el odio: Los relatos del odio en los medios digitales y la construcción de discursos alternativos en alumnado de Educación Secundaria. *Bellaterra Journal of Teaching y Learning Language y Literature*, 14(2), 1-19. <https://doi.org/10.5565/rev/jtl3.909>
- Mireles, O. (2011). Representaciones sociales: debates y atributos para el estudio de la educación. *Sinéctica*, (36), 1-11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8412957>
- Morozov, E. (2015). *La locura del solucionismo tecnológico*. Katz/Clave Intelectual.
- Moscovici, S. (1979). La representación social: un concepto perdido. *El Psicoanálisis, su imagen y su público*, 2, 27-44.
- Nagle, A. (2017). *Matar a los normies: Guerras culturales en Internet de 4chan y Tumblr a Trump y la alt-right*. Orciny Press.
- Pangrazio, L., y Selwyn, N. (2018). "It's not like it's life or death or whatever": Young people's understandings of social media data. *Social Media+ Society*, 4(3). <https://doi.org/10.1177/2056305118787808>
- Pangrazio, L. y Selwyn, N. (2020) Towards a school-based 'critical data education'. *Pedagogy, Culture & Society*. <https://doi.org/10.1080/14681366.2020.1747527>
- Panisello, D., Rivero Gracia, M. P., y Lazo, C. M. (2025). AulaCheck: un enfoque crítico para la alfabetización mediática. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (118), 55-59. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10031696>
- Pariser, E. (2017). *El filtro burbuja*. Taurus.
- Pew Research Center (2023). *Teens, Social Media and Technology 2023*. <https://www.pewresearch.org/internet/2023/12/11/teens-social-media-and-technology-2023/>
- Pew Research Center (2024). *Teens, Social Media and Technology 2024*. <https://www.pewresearch.org/internet/2024/12/12/teens-social-media-and-technology-2024/>
- Reed, J., y Dunn, C. (2025). Postdigital Young People's Rights: A Critical Perspective on the UK Government's Guidance to Ban Phones in England's Schools. *Postdigit Sci Educ*, 7, 376-385. <https://doi.org/10.1007/s42438-024-00464-6>
- Rojas, M. A., y González-Monfort, N. (2023). ¿Cómo promover la literacidad crítica digital a través de narraciones históricas? Estudio de caso. *REIDICS. Revista De Investigación En Didáctica De Las Ciencias Sociales*, 12, 198-217. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.12.12>

Rubio-Campillo, X., Marín-Rubio, K., y Corral-Vázquez, C. (2024). *La evaluación del Aprendizaje Basado en Juegos en contextos informales mediante ciencia de datos*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa (RELATEC), 23(2), 9-26. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.23.2.9>

Sabiote González, M., y Gómez Carrasco, C. J. (2025). Analizar fuentes históricas para luchar contra la desinformación: Estudio de caso sobre los refugiados de la guerra civil española. *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, (118), 7-15. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10031690>

Sandvine. (2024). *Global Internet Phenomena Report 2024*. Sandvine/AppLogic Networks. https://www.sandvine.com/hubfs/Sandvine_Redesign_2019/Downloads/2024/GIPR/GIPR%202024.pdf

Santisteban, A. (2017). Educació política i mitjans de comunicació. *Perspectiva Escolar*, 395, 12-16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6095432>

Selwyn, N., Pangrazio, L., y Cumbo, B. (2021) Knowing the (datafied) student: the production of the student subject through school data. *Society for Educational Studies*. <https://doi.org/10.1080/00071005.2021.1925085>

Smidi, A., y Shahin, S. (2017). Social Media and Social Mobilisation in the Middle East: A Survey of Research on the Arab Spring. *India Quarterly*, 73(2), 196-209. <https://doi.org/10.1177/0974928417700798>

Stornaiuolo, A. y Thomas, E.E. (2017). Disrupting educational inequalities through youth digital activism. *Review of Research in Education*, 41(1), 337-357. <https://doi.org/10.3102/0091732X16687973>

Talib, S. (2018). Social media pedagogy: Applying an interdisciplinary approach to teach multimodal critical digital literacy. *E-learning and digital media*, 15(2), 55-66. <https://doi.org/10.1177/2042753018756904>

Tufekci, Z. (2018). *Twitter y gas lacrimógeno: El poder y la fragilidad de la protesta conectada*. Capitán Swing.

Urbinati, N. (2023). *Pocos contra muchos. El conflicto político en el siglo XXI*. Katz.

Vartiainen, H., Pope, N., Kahila, J., L'opez-Pernas, S., y Tedre, M. (2025). Classroom Activities and New Classroom Apps for Enhancing Children's Understanding of Social Media Mechanisms. *ACM Trans. Comput. Educ.*, 1(1). <https://doi.org/10.48550/arXiv.2501.16494>

Ventura, L. (8 de septiembre de 2025). *World's largest companies in 2025*. Global Finance Magazine. <https://gfmag.com/data/biggest-company-in-the-world/>

Weatherbed, J. (24 de septiembre de 2025). *Instagram hits 3 billion monthly users*. The Verge. <https://www.theverge.com/news/784784/instagram-3-billion-monthly-users-reels-dms-updates>