

Resultados cuantitativos de un juego de roles como alternativa para una práctica en una red social disciplinar

Quantitative results from a role play as an alternative exercise in a disciplinary social network

José Manuel Meza Cano¹
Edith González Santiago²

Recibido: 05/08/2021

Aceptado: 13/01/2022

Revista RELEP, Educación y Pedagogía en Latinoamérica.

Disponible en:

<https://iquatroeditores.com/revista/index.php/relep/index>

<https://doi.org/10.46990/relep.2022.4.1.552>



Resumen

Las redes sociales disciplinares son empleadas para discutir sobre temas académicos específicos, construidas con redes de código abierto. El objetivo de este trabajo es mostrar los resultados descriptivos de la implementación del juego de roles en una práctica en psicología dentro de una red social disciplinar, para ello se creó un personaje ficticio que interactuó con los estudiantes durante un semestre. Los resultados cuantitativos arrojaron una cantidad importante de interacciones estudiantes-personaje, centradas en fechas. Se concluye que es necesario implementar actividades para mantener la interacción entre estudiantes y figuras docentes.

Palabras clave

Análisis de redes, juego de roles, prácticas educativas, psicología, redes sociales.

Abstract

Disciplinary social networks are used to discuss specific academic topics built with open-source networks. The objective of this research is to show descriptive results obtained when role plays are implemented as an exercise in psychology using disciplinary social networks. To do so, a fictional character was created. This character interacted with students during one semester. Quantitative results reveal an important amount of student-fictional character interaction based on dates. We conclude that it is necessary to implement activities to maintain interaction between students and teachers.

Keywords

network analysis, role play, educational practices, psychology, social networks.

Introducción

Las redes sociales se han posicionado como la actividad más frecuente de uso de internet. En el 16° estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2020 (Asociación Mexicana de Internet, 2020), en el que entrevistaron a 1812 personas vía una encuesta, se reporta que 45% de los usuarios de internet en este país tuvo que aumentar su adopción tecnológica debido a la contingencia por COVID-19, en donde 74% afirma conectarse a la red durante todo el día. En lo relacionado al acceso a redes sociales, en este mismo estudio se muestra un aumento considerable de uso, que va de 82% durante 2019 a 89% en 2020. Esto marca una tendencia que se venía registrando desde antes de la pandemia. Como puede verse, las redes sociales se han visto favorecidas por la contingencia sanitaria, por lo que los escenarios educativos podrían verse beneficiados con su incorporación.

En el caso de las prácticas en psicología, la estrategia de juego de roles a través de una red social podría ser una alternativa viable, pues ha dado buenos resultados en otros escenarios (Gaete-Quezada, 2011; Polo, 2018). Por tanto, el objetivo de este trabajo es mostrar los resultados cuantitativos-descriptivos de la implementación del juego de roles como medio para generar interacción para una práctica en psicología en una red social disciplinar.

Revisión de la literatura

Las redes sociales están en auge como una herramienta tecnológica, pero cuando se trata de incluirlas en el ámbito educativo es necesario tomar en cuenta consideraciones propias del área educativa. Suárez, Carreño y Rivero (2017) mencionan que el profesor es un actor importante para la integración de las redes sociales en el ámbito académico, pues asume un rol de facilitador y tecnólogo que debería contar con las capacidades para seleccionar, instalar y conocer herramientas sociales que favorezcan a los estudiantes, para a su vez guiarlos en el desarrollo del aprendizaje autónomo. En general, las redes sociales conllevan una actitud positiva por parte de los estudiantes, quienes las ven como herramientas innovadoras e inclusivas, esto puede favorecer que las universidades las empleen para gestión del conocimiento. A decir de estos autores, son los docentes quienes deben enfrentar el reto de incluirlas en las dinámicas educativas a través de las planeaciones docentes.

En una experiencia en Ecuador, Hidalgo, Hidalgo e Hidalgo (2017) emplearon en Facebook un perfil docente para que 121 estudiantes interactuaran con él a lo largo del semestre para desarrollar las actividades académicas de dos asignaturas. Encontraron que 92% de los estudiantes se sintió satisfecho al aprovechar dichos espacios de aprendizaje; aunque en un inicio manifestaron que las redes sociales se emplean principalmente para el ocio y no para actividades académicas, después de la experiencia, afirmaron que debían incluirse redes sociales como espacios de educación informal.

En México, en la Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad Autónoma de Chihuahua, Chávez y Gutiérrez (2015) aplicaron una encuesta para conocer cómo es que los estudiantes emplearon redes sociales en el ámbito universitario, encontrando que de 140 alumnos, 60% ha utilizado una red social en clase, siendo WhatsApp, Facebook, YouTube e Instagram las más empleadas, mientras que sólo 4% declaró no haberlas empleado antes; así, 88% recomienda generalizar el uso de las redes sociales en todas las materias.

En otra experiencia empleando Facebook en el nivel superior, Salas, Lugo y Ruiz (2017) encuestaron a 19 estudiantes de una universidad de la Ciudad de México, quienes expresaron estar de acuerdo en que Facebook captó su atención (47.37%), mientras que 42.11% manifestó que estaban en desacuerdo con tal afirmación. En relación con el mantenimiento de la atención, 36.84% afirmó no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, sin embargo, al hablar de Facebook como una herramienta interesante, 42.11% afirmó estar muy de acuerdo. Los autores concluyeron que la motivación en el uso de la red social Facebook fue alta, junto con una percepción también alta de aprendizaje y utilidad.

Aunque estas experiencias hablan de lo favorable que puede ser el uso de una red social en el ámbito académico, existen diversas problemáticas que Cabrera (2017) señala como elementos a tomar en cuenta para la incorporación de las redes sociales privadas como Facebook. En primer lugar, son gestionadas por empresas privadas y con infraestructuras cerradas, por tanto, no se puede ser partícipe en la toma de decisiones, modificación o auditoría de la red. La finalidad de estos servicios sociales es la obtención de beneficios económicos mediante el uso de los datos de los usuarios. Por consiguiente, como menciona este autor, es desde las universidades en donde debe cuestionarse el uso de este tipo de servicios para generar reflexión colectiva sobre el manejo tecnológico de los docentes, administrativos y alumnos.

Dadas estas condiciones, existen alternativas que parten de redes sociales de código abierto, denominadas “federadas” (<https://fediverse.party/en/fediverse>), que permiten su instalación, uso, administración y autogobernanza. Con tal flexibilidad se favorece la creación de una red académica, segura y administrada por docentes en donde se enfatiza el discurso disciplinar, llamando a este escenario Redes Sociales Disciplinadas (Meza, Miranda & Delgado, 2019).

Al respecto, un antecedente importante es el trabajo de Meza, Miranda y Delgado (2019), en el que se presentaron las características más importantes de una red social disciplinar a estudiantes de psicología en la modalidad en línea y en la cual se encontró que los estudiantes prefieren ser espectadores más que miembros activos de una comunidad, pero mostraron una intención favorable de participar en una red social que fuera moderada por docentes y que tuviera una finalidad educativa, en la cual se discutieran aspectos relacionados con la disciplina (psicología).

Tomando en cuenta la flexibilidad de las redes sociales disciplinares, es posible realizar juegos de rol, dado que han demostrado ser una herramienta que favorece el aprendizaje y la interacción social, por ejemplo, en casos de aprendizaje para realizar entrevistas (Gaete-Quezada, 2011), en donde se encontró que los estudiantes reportan que es una buena estrategia de preparación para el mundo real, un escenario adecuado para la práctica de habilidades, además de que mejoran la motivación y favorecen la autoeficacia. Por su parte, Polo (2018) señala que emplear el juego de roles como estrategia didáctica favorece la empatía por otros, el aprendizaje de temas específicos, incrementa la motivación y mejora la convivencia al interior de un grupo.

Esto es favorable dado que, de acuerdo con Vygotski, los instrumentos de mediación favorecen cambios cognitivos significativos, en donde el juego de roles se vuelve un mediador de la interacción entre los participantes, pues funge como andamio (Bernardo & Rojas, 2005) que permite solucionar problemas o tomar decisiones en situaciones ficticias. A decir de Parra (2014), la mediación y el acompañamiento como procesos de interacción social promueven la construcción de conocimientos a partir de la aplicación de habilidades que permiten apropiarse del significado propio para el aprendizaje y la asimilación.

Metodología

Se trata de un diseño no experimental, ex post facto, con alcance descriptivo, dado que los datos se analizaron una vez que se concluyó el semestre de la práctica.

Hipótesis

H0: El juego de roles empleando una red social favorece la interacción entre estudiantes y docentes en un módulo de prácticas de psicología.

H1: El juego de roles empleando una red social no favorece la interacción entre estudiantes y docentes en un módulo de prácticas de psicología.

Participantes

Se trató de una muestra no probabilística, por conveniencia, dado que estuvo conformada por 16 estudiantes de psicología de un módulo de prácticas en intervención en educación media y dos figuras docentes (el profesor del módulo y un profesor ficticio).

Escenario

Se realizó el estudio en la asignatura titulada Seminario de Investigación II: Intervención en educación media, que forma parte del séptimo semestre de la licenciatura en Psicología en la modalidad en línea de la Facultad de Estudios Superiores (FES) Iztacala, dentro del área educativa.

El objetivo del módulo, según el plan de estudios (Silva et al., 2005) es: los participantes desarrollarán y llevarán a cabo un proyecto de

investigación cuya finalidad implique la intervención psicológica en instituciones de educación media.

Antes de la contingencia sanitaria por COVID-19, el proceso de diagnóstico e intervención consistía en los siguientes pasos generales: primero, los estudiantes buscaban una institución de educación media superior en su comunidad, ya sea secundaria o preparatoria, pública o privada, para luego realizar una entrevista con el personal administrativo para conocer las problemáticas más comunes a atender desde el punto de vista psicopedagógico. Con estos datos se plantean los objetivos generales y específicos y el método de intervención. Posteriormente, ponían en práctica la intervención frente a grupo, incluyendo instrumentos pretest-postest, seguían con la interpretación de los resultados del impacto de la intervención y presentaban conclusiones generales en un reporte final integrador. Sin embargo, dado que las instituciones educativas cerraron sus puertas a partir de marzo del 2020, no hubo posibilidad de que pudieran asistir a algún escenario presencial.

Instrumentos

Las herramientas empleadas en la intervención fueron, principalmente:

Learning Management System (LMS) basado en Moodle. En el LMS los estudiantes enviaron evidencia de los trabajos realizados durante la asignatura, especialmente el marco teórico de la intervención, el método y la planeación de ésta. También enviaron las evidencias de la interacción en la red social disciplinar.

La red social disciplinar llamada Iztasocial (<https://iztasocial.site>) fue construida a partir de la red social federada de código abierto llamada Mastodon (<https://joinmastodon.org/>). En ella se realizó toda la interacción social de la asignatura empleando la etiqueta #0705edumedia, incluyendo el proceso de indagación de las problemáticas más frecuentes de la institución y un video en donde se explica cómo es que fue diseñada la intervención. Cabe señalar que a la par de esta experiencia, la red social fue empleada por varios profesores, por lo que la actividad fue constante, aunque aquí se presenta únicamente lo correspondiente a la asignatura reportada.

Procedimiento

Como se comentó, derivado de la pandemia por COVID-19, se modificó el calendario del semestre 2021-1, ajustándolo de septiembre de 2020 a febrero de 2021, además de que se impuso el cierre de las instituciones educativas de manera presencial. Para solventar parcialmente este inconveniente, se propuso el siguiente arreglo metodológico, el cual consistió en dos fases: una fase de indagación a partir del juego de roles y una fase de planeación de una intervención para una institución educativa ficticia. El nombre del director de la institución ficticia fue Bruno Díaz. Aunque el rol fue tomado por el docente de la asignatura, los estudiantes sabían que se trataba de un juego de roles. En la figura 1 se muestra una publicación del perfil ficticio.

Figura 4.1

Publicación del director de la escuela ficticia, Bruno Díaz



Como puede notarse en la Figura 4.1, los participantes podían emplear etiquetas, pero también mencionar a otros participantes empleando @ y el nombre del usuario. En la Tabla 4.1 se muestran de manera general las actividades, la descripción de cada una y las fechas de realización.

Tabla 4.1

Actividades realizadas en la asignatura empleando la red social disciplinar Iztasocial

Actividad	Descripción	Fecha de realización
Indagando para realizar el diagnóstico	Los estudiantes debían ingresar a la red social y preguntar sobre las problemáticas más comunes al director de la escuela, Bruno Díaz, empleando la etiqueta #0705edumedia.	19 al 25 de octubre de 2020.
Marco teórico, Objetivos, Población y muestra	Los estudiantes desarrollaron el documento con estos elementos, tomando en cuenta los comentarios del director Bruno Díaz.	26 de octubre al 15 de noviembre de 2020.
Método y planeación de la intervención	Los estudiantes desarrollaron las fases de su intervención. Explicaron el método de la intervención al director Bruno Díaz en Iztasocial.	16 de noviembre al 13 de diciembre de 2020.
Envío de video de presentación de la intervención	Los estudiantes enviaron a la plataforma Moodle un video de YouTube de entre 10 y 15 minutos en donde expusieron de manera oral la propuesta de intervención.	4 al 10 de enero de 2021.
Compartir y comentar los videos de las propuestas de intervención	Los estudiantes compartieron el enlace del video a través de Iztasocial con el Mtro. Bruno Díaz y comentaron los videos de sus compañeros.	11 al 17 de enero de 2021.

Una vez concluido el juego de roles, se obtuvieron los datos con base en el siguiente procedimiento: se exportó la base de datos de la red social disciplinar a partir de PostgreSQL del servidor, para luego ser importado de manera local en una máquina virtual, se realizaron visitas para obtener las tablas de la base de datos requeridas empleando el softwa-

re PgAdmin4. Luego se realizaron los cálculos de frecuencia empleando hojas de cálculo y datastudio de Google (<https://datastudio.google.com>). Por último, se realizó el análisis de redes sociales empleando el software Cytoscape v3.8.2 (<https://cytoscape.org/>). Para guardar la identidad de los participantes, se cambió el nombre “usuario” por un número identificador.

Resultados

Se obtuvo un total de 268 publicaciones empleando la etiqueta #0705edumedia, las cuales se distribuyeron de la siguiente manera en relación con los usuarios (Tabla 4.2).

Tabla 4.2
Muestra el número de publicaciones con la etiqueta #0705edumedia por usuario

ID Usuario	Publicaciones #0705edumedia	% de participación
134 (P)	96	35.82
29	48	17.91
2 (P)	16	5.97
67	16	5.97
16	14	5.22
27	11	4.10
95	10	3.73
165	8	2.99
172	7	2.61
26	7	2.61
161	7	2.61
166	7	2.61
153	6	2.24
136	5	1.87
160	4	1.49
163	2	0.75
191	2	0.75
143	2	0.75

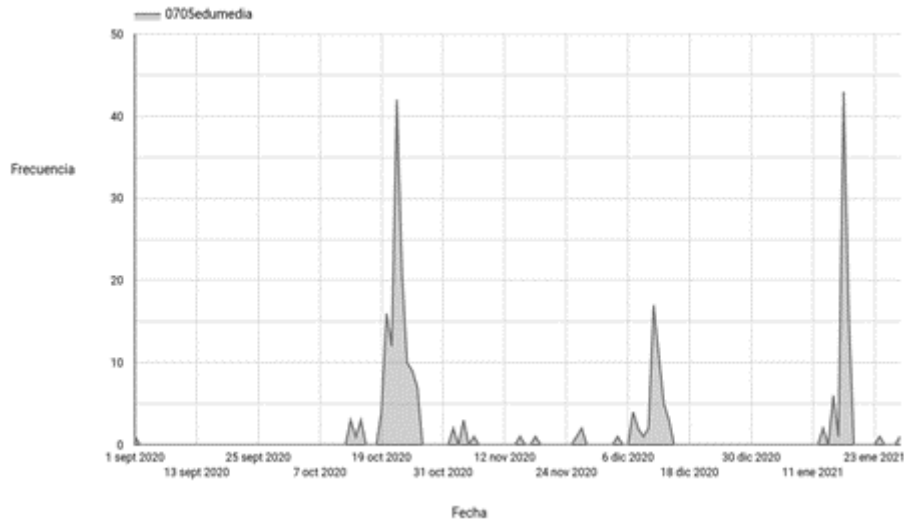
Nota: las figuras docentes se marcaron con un símbolo (P).

Como puede observarse, fueron 18 los participantes que emplearon la etiqueta #0705edumedia, en donde el usuario con ID 134 (P), que corresponde al director Bruno Díaz, fue quien abarcó la mayor cantidad de participaciones (96), lo que corresponde a 35.82%; le sigue el estudiante con ID 29 con 48 publicaciones, lo que representa 17.91%. Entre ambos suman 53.73%, es decir, más de la mitad de las publicaciones empleando la etiqueta. El resto de las publicaciones se distribuye entre los 16 participantes restantes de la asignatura. Para conocer cómo se distribuyen

las publicaciones a lo largo del semestre, se realizó la Gráfica 4.1, en donde se observa la frecuencia de las publicaciones por fecha.

Gráfica 4.1

Muestra la frecuencia de publicaciones durante el semestre 2021-1 que comprende de septiembre 2020 a febrero 2021



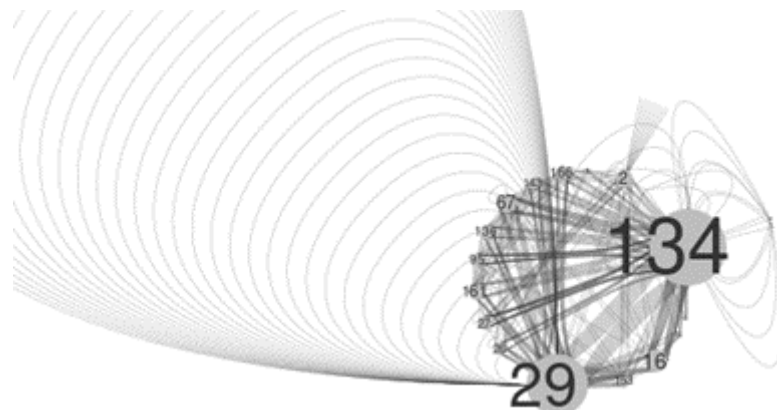
Como puede notarse, en la gráfica 1 se dieron tres picos de actividad importantes: el 22 de octubre con 42 publicaciones, el 11 de diciembre con 17, y el 17 de enero con 43 publicaciones. El resto de la actividad fluctuó entre 16 y 2 publicaciones por día, mientras que hubo varios días sin publicaciones empleando la etiqueta #0705edumedia, aunque hubo publicaciones sin esta etiqueta en la red. Para indagar sobre la interacción entre los participantes, se realizó un emparejamiento mediante una hoja de cálculo en donde se conjuntaron emisores y receptores de acuerdo con cada mensaje, se obtuvieron así 590 interacciones en las cuales se emplearon @ para mencionar a una o varias personas por publicación, como en el siguiente ejemplo:

@151: Hola buenas noches Maestro @134 a nosotras @29 @16 y @151 nos gustaría preguntar si en la institución educativa de la que Usted es responsable existe un psicólogo que apoye estas situaciones? y qué medidas han pensado o llevado a cabo al respecto? #0705edumedia [sic]

Por tanto, en este ejemplo, hay cuatro interacciones: @151>@134, @151>@29, @151>@16 y @151>@151, esto dado que el usuario 151 fue el emisor del mensaje, mencionó a 3 personas y se menciona a sí mismo. Empleando el emparejamiento anterior, se empleó el programa Cytoscape v3.8.2 y se aplicó un análisis de redes con la opción “yFiles circular Layout”, en donde el tamaño de la etiqueta del ID y del círculo representan el grado de participación en la red, obteniendo así la Gráfica 4.2.

Gráfica 4.2

Muestra el gráfico de red social de los participantes que emplearon la etiqueta #0705edumedia



Como puede notarse, el usuario 134, que corresponde a Bruno Díaz, fue quien concentró la mayoría de las interacciones, seguido del estudiante con ID 29 y el estudiante con ID 67. Cabe destacar que es notoria la cantidad de automenciones que el usuario 29 realizó, mientras que el usuario 134 interactuó con tres participantes que no formaron parte del círculo central. Otro aspecto importante es que el usuario 2, también una figura docente, interactuó con algunas personas que no formaban parte del círculo central, dada esta razón, se visualizan las líneas superiores que parten del ID 2.

1. Asimismo, se calcularon las siguientes medidas de redes sociales empleando el mismo software:
2. Promedio del camino más corto (Average Shortest Path Length). Es la ruta más corta entre dos nodos de la red, es decir, la distancia promedio entre cualquier par de nodos (Perez & Germon, 2016).
3. Grado de centralidad (Grade). Es el recuento del número de conexiones sociales que tiene un nodo (Golbeck, 2015).
4. Cercanía a la centralidad (Closeness Centrality). Permite conocer qué tan cerca está cada nodo o persona de las otras personas en la red. Valores altos indican que las personas están más conectadas con el resto de la red (Hansen, Shneiderman & Smith, 2011).
5. Coeficiente de agrupamiento (Clustering Coefficient). Permite saber si los nodos a los que una persona está conectada, están conectados al mismo tiempo con otros nodos, es decir, qué tanto interactúan entre sí aquellos con los que una persona interactúa. Bajos valores indican una mayor cantidad de personas que se conocen entre sí (Hansen, Shneiderman, Smith & Himelboim, 2011).
6. Tensión de la centralidad (Stress). Es el número de caminos más cortos que pasan por un nodo o persona, por lo que una persona tiene una tensión mayor si es atravesada por una cantidad alta de caminos más cortos (Max Planck Institute for Informatics, 2018).

A partir de esto, se obtuvieron los valores de la Tabla 4.3.

Tabla 4.3

Muestra los valores obtenidos de acuerdo con las medidas de redes sociales

ID Usuario	Promedio del camino más corto	Cercanía a centralidad	Coefficiente de agrupamiento	Grado de centralidad	Tensión
134	1.33	0.75	0.29	271	388
29	1.60	0.63	0.64	249	88
16	1.73	0.58	0.75	78	34
67	2.00	0.50	0.62	65	34
2	1.20	0.83	0.14	60	894
161	1.70	0.59	0.81	55	54
166	1.67	0.60	0.73	49	64
27	1.77	0.57	0.76	46	30
136	2.07	0.48	0.79	46	12
26	1.77	0.57	0.71	44	32
95	1.67	0.60	0.71	43	46
153	1.73	0.58	0.79	43	32
143	1.73	0.58	0.89	41	46
151	1.87	0.54	1.00	26	0
165	1.80	0.56	0.53	16	54

En la Tabla 4.3 destaca el usuario 134, correspondiente al director Bruno Díaz, el cual tiene el menor valor de Promedio del camino más corto, es decir, es el usuario con mayor número de conexiones con un valor de 1.33. Al ser un valor cercano a 1, quiere decir que está casi directamente relacionado con todos los miembros de la red, mientras que hay usuarios, como el 136, que requeriría de dos personas para conectarse con cualquier otra en la red. Esto es confirmado con el valor de Cercanía a centralidad, en donde mientras mayor es el valor, mayor es la importancia de la persona en la red. Respecto al Coeficiente de agrupamiento, sobresale el participante con el ID 2, docente de la asignatura, quien tiene un valor menor (0.14), por lo que las personas con las que está conectada, a su vez, se conectan entre sí. El Grado de centralidad es la cantidad de interacciones por usuario, por tanto, el ID 134 es quien obtuvo el valor más alto, mientras que en relación con la Tensión, fue el profesor de la asignatura, con ID 2, quien obtuvo el valor más alto, esto dado que interactuó con el grupo y con personas que no formaron parte de la asignatura, pero que estaban participando en la red social Iztasocial.

Discusión

El objetivo del presente trabajo fue mostrar los resultados cuantitativos-descriptivos de la implementación del juego de roles como medio

para generar interacción en una práctica en psicología dentro de una red social disciplinar. Este objetivo se cumplió al mostrar la cantidad de estudiantes que participaron con la etiqueta #0705edumedia, la cantidad de mensajes que se publicaron con la implementación del perfil del director Bruno Díaz y la interacción con él. Por tanto, se acepta la hipótesis (H0).

El hecho de que el docente de la asignatura, con ID 2, no haya obtenido la mayor cantidad de interacciones es un punto favorable, dado que la interacción se centró en el personaje ficticio con ID 134, por lo que puede considerarse un buen resultado en la implementación del juego de roles como estrategia didáctica, tomando al personaje ficticio como un mediador de la actividad (Parra, 2014), focalizando las participaciones en la toma de decisiones y la propuesta de soluciones a problemáticas encontradas durante la práctica, esto en consonancia con lo sugerido por Polo (2018). Esto, además, motivó a los estudiantes a ser miembros activos de esta comunidad en red, publicando y respondiendo tanto a las figuras docentes como a sus compañeros, a diferencia de lo que Meza et al. (2019) reportaron acerca de que los estudiantes, al emplear redes sociales, preferían mantenerse como espectadores y no publicar contenido frecuentemente.

Un punto a discutir sobre la intervención es que se integró el uso de la red social disciplinar como parte de las actividades curriculares de la asignatura, como lo sugieren Suárez et al. (2017), por tanto, fue el docente quien realizó el diseño didáctico con base en los objetivos de aprendizaje, enfatizando así la actividad educativa, no únicamente el uso tecnológico. Esto favoreció la interacción por parte de los estudiantes con el perfil docente ficticio, el director Bruno Díaz, aunque, como puede verse en las gráficas de frecuencia de mensajes, la interacción con la etiqueta del módulo (#0705edumedia) estuvo centrada en las fechas de entrega, puesto que la mayor cantidad de mensajes aparece en fechas próximas al cierre de alguna actividad. Sería importante, entonces, implementar actividades que mantengan la interacción con las figuras docentes o entre los estudiantes, no sólo en momentos específicos, sino a lo largo del semestre.

A grandes rasgos, se puede señalar que hubo una alta participación en la red social, pues el grupo de estudiantes se mantuvo activo durante el semestre, aunque sea de manera intermitente, por lo que puede afirmarse que hubo aceptación por su parte en cuanto al uso de esta herramienta tecnológica, lo que concuerda con las afirmaciones de Hidalgo et al. (2017) y Salas et al. (2017) acerca de que los estudiantes tienen una alta tendencia a ver con buenos ojos este tipo de herramientas para el aprendizaje. Sin embargo, hace falta triangular esta información con alguna escala de percepción de uso o de aceptación tecnológica.

Conclusiones

Esta experiencia es una de las primeras reportadas sobre el uso de redes sociales federadas en escenarios educativos, lo que se ha denominado redes sociales disciplinares. Se espera que forme parte de una serie de proyectos que contribuyan a que la universidad abra paso a la conformación de redes

sociales en donde la discusión de temas específicos académicos sea el eje rector. Dicha implementación inició en una facultad, dentro de la Universidad, pero puede extenderse a diversas facultades y escuelas para luego interconectar las redes entre sí, lo que abona a la propuesta de Cabrera (2017) sobre crear microcomunidades entre campos disciplinares diversos.

Si bien la interacción se vio favorecida, es importante resaltar que para el tema específico de la práctica se circunscribió a momentos de entrega, por lo que deben explorarse más formas de favorecer el intercambio profesor-alumnos o alumnos-alumnos. A pesar de lo anterior, este escenario se considera más fructífero que el hecho de únicamente revisar textos o videos y plantear así una propuesta de intervención, sin una interacción que pudiera favorecer la reflexión y análisis de escenarios posibles para prácticas.

Entre las limitaciones de este estudio se mencionan falta de análisis de la calidad de los productos realizados por los estudiantes, sin embargo, eso queda fuera del objetivo del presente trabajo. Otra limitante a señalar es que se presentan datos en lo referido a la práctica y las publicaciones empleando la etiqueta #0705edumedia, lo que deja fuera otras interacciones dentro de la red social disciplinar, esto podría interpretarse como una baja participación, sin embargo, la red se mantuvo activa para otros docentes y estudiantes que compartían el mismo espacio virtual con propósitos distintos.

Referencias

- Arango, J. & Rojas, C. (Eds.). (2005). La educación desde las éticas del cuidado y la compasión. Pontificia Universidad Javeriana.
- Asociación Mexicana de Internet (2020). 16° estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México. Recuperado de <https://www.asociaciondeinternet.mx/estudios/asociacion>
- Cabrera, E. (2017). Redes sociales libres en la universidad pública. *Revista Digital Universitaria*, 18(1). Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.18/num1/art06/>
- Chávez, I. L. C. & Gutiérrez, M. D. C. G. (2015). Redes sociales como facilitadoras del aprendizaje de ciencias exactas en la educación superior. *Apertura*, 7(2), 1-12. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68842702005.pdf>
- Gaete-Quezada, R. A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, 14(2), 289-307. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/834/83421404005.pdf>
- Golbeck, J. (2015). Analyzing networks. Introduction to social media investigation: a hands-on approach (pp. 221-235). Recuperado de <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-801656-5.00021-4>

- Hansen, D. L., Shneiderman, B. & Smith, M. A. (2011). Calculating and visualizing network metrics. *Analyzing social media networks with NodeXL* (pp. 69-78). Morgan Kaufmann. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-382229-1.00005-9>
- Hansen, D. L., Shneiderman, B., Smith, M. A. & Himelboim, I. (2011). Social network analysis: measuring, mapping, and modeling collections of connections. *Analyzing social media networks with NodeXL* (pp. 31-51). Morgan Kaufmann. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-817756-3.00003-0>
- Hidalgo, B., Hidalgo, D. & Hidalgo, I. (2017). El impacto de las redes sociales como herramientas de comunicación, interacción y colaboración en el proceso enseñanza aprendizaje en la educación superior. *SATHIRI*, 12(1), 104-113. Recuperado de <https://doi.org/10.32645/13906925.56>
- Max Planck Institute for Informatics (2018). *NetworkAnalyzer Online Help*. Recuperado de <https://med.bioinf.mpi-inf.mpg.de/netanalyzer/help/2.7/>
- Meza, J., Miranda, G. & Delgado, Z. (2019). Percepción de uso de redes sociales disciplinares por parte de estudiantes. XV Congreso Nacional de Investigación Educativa. Acapulco, Guerrero. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v15/doc/2790.pdf>
- Parra, K. (2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de investigación*, 38(83), 155-180. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324730>
- Perez, C. & Germon, R. (2016). Graph creation and analysis for linking actors: Application to social data. *Automating Open Source Intelligence* (pp. 103-129). Recuperado de <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-802916-9.00007-5>
- Polo, C. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 869-876. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.17981/cultedu-soc.9.3.2018.103>
- Salas, R. A. S., Lugo, J. L. L. & Ruiz, H. F. R. (2017). Perspectivas de los estudiantes sobre el uso de redes sociales en el proceso educativo superior. *Vivat academia*, 53-66. Recuperado de <https://doi.org/10.15178/va.2017.139.53-66>
- Silva, A. et al. (2005). Proyecto de modificación al plan de estudios vigente de la licenciatura en Psicología del sistema escolarizado para impartirse en Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia en la FES-Iztacala. Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM.

Suárez, K. V. M., Carreño, E. J. M. & Rivero, A. J. M. (2017). Las redes sociales y su importancia en la Educación Superior. *Opuntia Brava*, 9(4), 284-298. Recuperado de <http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/230>

Sobre los autores

¹ Profesor Titular “A” de tiempo completo en la Facultad de Estudios Superiores Iztacala, Universidad Nacional Autónoma de México, México. ORCID: 0000-0002-9504-7906

² Profesora de asignatura en la Facultad de Estudios Superiores Iztacala, Universidad Nacional Autónoma de México, México. ORCID: 0000-0002-7876-6079



iQU4TRO EDITORES

En colaboración con:

