

## EDUCACIÓN SOCIAL: REDES SOCIALES Y ESCUELA

**Almudena Torres de Bustos.** *Profesor Técnico de Servicios a la Comunidad en el Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica de Retiro-Salamanca-Chamartín de Madrid.*

278

### Resumen

*La educación social debe ir avanzando con la sociedad, a la par. Educar en el presente y preparar para el futuro. Los viejos modelos de generación de redes sociales para el apoyo de sus individuos y su adecuada integración traspasan las barreras físicas y se sitúan ahora también en un mundo virtual y globalizado. Se apuntan en este artículo, desde la opinión de la autora, los nuevos retos que debe afrontar la escuela desde una perspectiva socioeducativa para preparar a los que serán los profesionales del futuro y, en el proceso, aportar satisfacción personal y bienestar a todo su alumnado. Importa el resultado pero mucho más el camino y que el fracaso solo sea entendido como motor para el aprendizaje.*

**Palabras clave:** Educación social, redes sociales, nuevas tecnologías, escuela, metodología docente, formación profesional básica, alumnado en riesgo social.

Fecha de recepción: 15/05/2017

Fecha de aceptación: 09/07/2017



Si la sociedad del futuro era la de la digitalización (Castells, 1999), como ya se anotaba en los textos que servían para formar a los educadores sociales en la universidad hace más de una década, ¿Cómo es posible que la escuela a día de hoy persiga la inclusión de las nuevas tecnologías en sus programaciones de centro como un aspecto innovador? Muchas de las que se consideran nuevas tecnologías en el contexto escolar deberían estar integradas con normalidad en el currículo y su manejo ser una habilidad adquirida por el conjunto de la comunidad docente. Para poder alcanzar los objetivos de innovación social y educativa que se señalan en Europa en la actualidad, se requiere de determinadas competencias en los docentes que van más allá del manejo técnico de las herramientas digitales.

*“En el comienzo del siglo XXI, las sociedades europeas se enfrentan a numerosos retos y desafíos. Algunos de ellos han sido recogidos en la Estrategia Europa 2020 de la Unión Europea, agrupados en cinco grandes áreas: empleo, investigación, educación, reducción de la pobreza y cambio climático y energía. La consecución de estos objetivos reta a todos los estamentos de la sociedad, pero muy en especial a los sistemas educativos y a todos los agentes que en ellos intervienen. Algunos informes reclaman una necesaria mejora de la educación científica y matemática de nuestros jóvenes, orientándola ésta hacia un aprendizaje más funcional y significativo en el que el alumnado tenga oportunidades no sólo de ver, oír y repetir, sino también de hacer, explorar, experimentar, investigar y comunicar. Este cambio metodológico sitúa al profesorado ante un escenario nuevo, en el que debe diversificar y enriquecer sus competencias profesionales [...]”* (García, 2014: 1)

Las nuevas tecnologías están al alcance de la gran mayoría de la población; la escuela debe asegurar que el principio de igualdad de oportunidades se cumpla dando acceso a aquellos que aún no lo han conseguido y formación en general para un uso adecuado. La competencia digital es imprescindible para la inserción en el mercado laboral y no podemos olvidar que detrás del mundo virtual hay todo un nuevo paradigma de comunicación que no tiene límites y que posibilita mucho aprendizaje. Surgen sin embargo a diario nuevos códigos que se propagan a gran velocidad y que, de no poseer las claves necesarias para descifrarlos, pueden tornarse peligrosos. A continuación se expone un ejemplo: “La ballena azul”. Se trata de una moda que se ha expandido por las redes y que ha puesto en peligro la vida de adolescentes en todo el mundo.



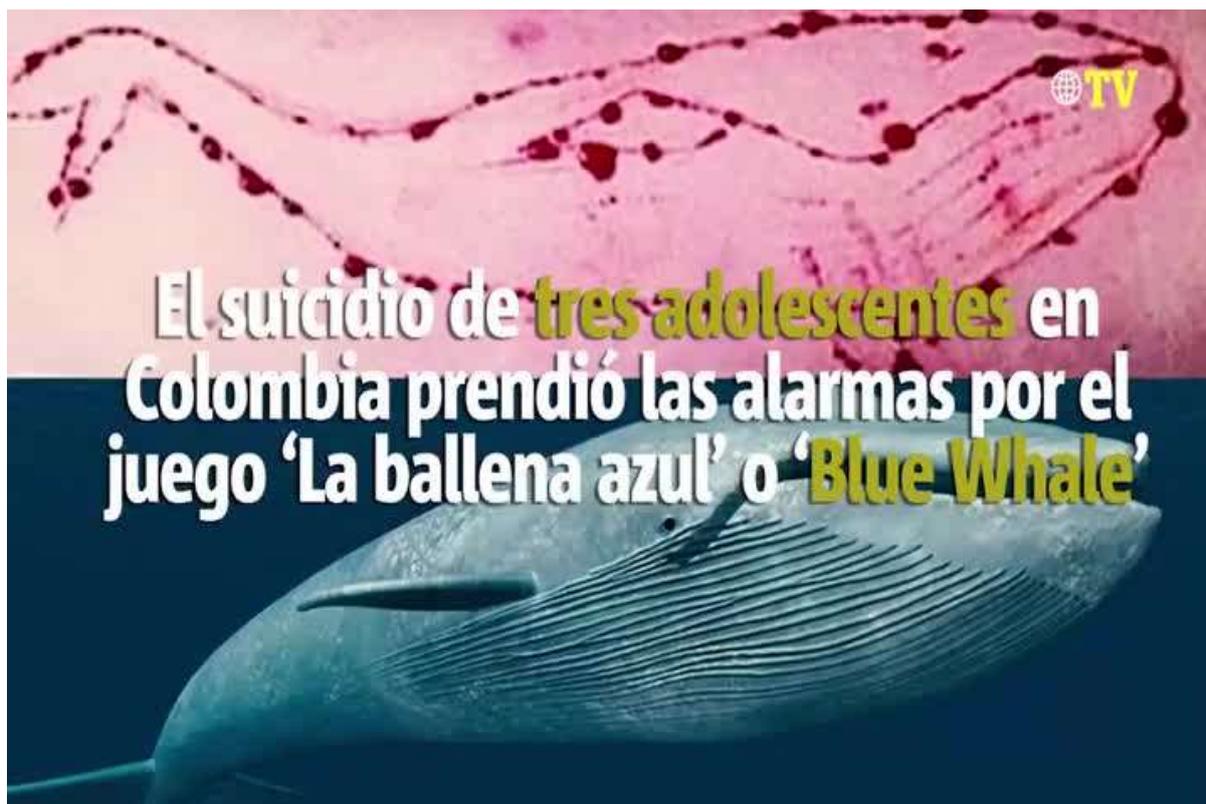


Figura 1. Titular en Colombia de los efectos de “La Ballena azul” en publimetro TV. Recuperado de: <http://clcdn02.mundotkm.com/2017/04/la-ballena-azul.jpg>

Hay grandes comunidades en Facebook en español que usan nombres como “La ballena azul” o “Ballena Azul”. La mayor de ellas tenía 270.000 miembros hasta que cerró durante el presente año. Constituyen éstas grupos cerrados que requieren autorización de administradores para ingresar y que en su descripción muestran una lista de 50 retos que se deben alcanzar en 50 días, el último de los cuales supondría suicidarse. Se requiere de un “guardián” que supervise las pruebas que los participantes deben realizar (a razón de una por día) y éstas alternan autolesiones (como cortes en brazos y piernas o pinchazos), privación de sueño (quedarse despierto a las 4:20 o despertarse a esa hora), visionado de vídeos de terror o visitar sitios peligrosos como azoteas, vías de tren... A los jugadores se les denomina “ballenas azules” y en algunas pruebas tienen que interactuar entre ellos o con su guardián (González L., Peinado M<sup>a</sup>. L., Cantó P., Rubio J. y Llorca Á., 2017). En la prueba 26 del listado que se publicaba por los autores citados, el guardián indica al participante la fecha de su muerte.

A día de hoy, también podemos encontrar el antídoto contra este macabro juego en las redes. Se trata de “La ballena rosa” y consiste en 50 desafíos para animar a los más jóvenes a tener una actitud positiva en la vida (Europa Press, 2017).

En el desempeño de mi función profesional como Profesor Técnico de Servicios a la Comunidad en diferentes puestos docentes en la Comunidad de Madrid he podido observar de cerca al alumnado en riesgo social, que en definitiva es el más vulnerable a los desafíos sociales. Y en el ejercicio de mi vocación como educadora social, que es posible desarrollar dentro de esta especialidad docente, se me han revelado necesidades de intervención educativa y también respuestas que pueden articularse con altas dosis de motivación hacia el aprendizaje en torno a las nuevas tecnologías y las redes sociales en los más jóvenes.

Los resultados de la encuesta realizada a nivel nacional entre 12.000 estudiantes de Bachillerato y Formación Profesional por Educa 2020, Fundación AXA y GAD3 en este año 2017 muestran que el 27% del alumnado opina que las profesiones que desempeñarán en el futuro aún no existen y que estos trabajos requerirán de mayor preparación científica, creatividad, de la capacidad de interactuar con otros seres humanos y del conocimiento sobre nuevas tecnologías.

Todo este panorama requiere de cambios metodológicos en la escuela. Un nuevo paradigma donde el maestro ya no puede ser el único poseedor del conocimiento, puesto que éste está al alcance de todos en la red, sino que se transforma en facilitador de los procesos de aprendizaje y dinamizador de las relaciones humanas. En un contexto donde el alumno ha de tener un rol activo, dónde se han de implementar estrategias de investigación para que éste aprenda por sí mismo y genere, a través de su propia reelaboración, nuevo conocimiento que siempre será mucho más creativo si se construye con las aportaciones de cada individuo dentro de un trabajo grupal en el que cada uno tenga algo que aportar.

Las nuevas metodologías que se exigen no le son nuevas al educador social. La misión de este perfil profesional, allá donde se encuentre trabajando y con cualquiera de los colectivos objeto de su intervención, es dotar de herramientas a las personas para que sean autónomas en sus procesos vitales y se sostengan en redes de apoyo social. Es decir, busca la integración social del individuo apoyándose para conseguirlo en dinámicas grupales y comunicativas. Hoy más que nunca es preciso transferir estas experiencias socioeducativas más frecuentes en el ámbito



no formal a la educación formal. La enseñanza reglada apunta cambios en esta línea tomando algunas de sus metodologías habituales y se ve muy beneficiada cuando se ponen en práctica como ocurre con el caso de la gamificación educativa (Santana, 2016), de los grupos interactivos o el aprendizaje-servicio.

Hasta ahora, el menor definía su identidad fundamentalmente en el entorno escolar puesto que era el lugar en el que los adolescentes se relacionaban y donde interiorizaban si eran exitosos en las relaciones o no. Las etiquetas y clasificaciones en la escuela tienen un efecto en los niños y adolescentes (Aguilera, 2002). Algunos han tardado años en descubrir que no eran como pensaban, o como les habían hecho sentir sus profesores y/o compañeros del colegio (Carneiro, 2016). Las nuevas redes sociales que se generan a través de las tecnologías permiten que los niños se relacionen más allá de este contexto físico. Internet no es la solución a todos los males y problemas de la sociedad, de la educación o de las relaciones humanas, pero sí está contribuyendo de manera importante al desarrollo de la identidad de los menores, y en no pocos casos de forma determinante. Cuando trabajas con grupos de adolescentes escuchas cosas como: “en el tablón de mi perfil puedo escribir sobre lo que de verdad pienso y lo que de verdad siento”, “hablamos de cosas de las que no puedes hablar en el cole porque se reirían de ti”, “hay cosas que nunca diría cara a cara pero que me atrevo a decir en internet”, “escribo en mi blog porque quiero que los demás sepan realmente como soy”, “cuando alguien le da a un “me gusta” por algo que he escrito me siento increíblemente bien”, y cientos de frases más que apuntan todas en la misma dirección (Cánovas, 2014), la necesidad de expresarse libremente y ser reconocidos.

Las redes sociales constituyen un medio de comunicación social, que educa y permite la oportunidad de forjar relaciones. Contribuyen por tanto a aumentar o disminuir el autoconcepto y la autoestima de sus usuarios. Con este entorno, los docentes tenemos la obligación de conocer las nuevas dinámicas de comunicación emergentes y educar al alumnado en las mismas, pues no hay probabilidad de éxito en el mundo adulto (entendida como felicidad) si el intelecto no va acompañado de inteligencia emocional (Goleman, 1996) o lo que hoy entendemos como competencia social en definitiva.

## Bibliografía

Aguilera Aguilera, Á. (2002). *Expectativas y atribuciones académicas del profesor, del alumno: su influencia en el autoconcepto y en el rendimiento escolar*. (Tesis doctoral inédita).



Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad Complutense de Madrid.

- Cánovas, G. (2014). El papel de las Redes Sociales en el desarrollo de la identidad de los adolescentes (Parte I, II, III y IV). *Kids and teenon line*. Recuperado de: <https://kidsandteenonline.com/2014/01/08/el-papel-de-las-redes-sociales-en-el-desarrollo-de-la-identidad-de-los-adolescentes-parte-i/>
- Carneiro, M. (2016). Ten cuidado con lo que le dices a un niño, porque se lo cree. *La voz de Galicia*. Recuperado de: [http://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/coruna/oleiros/2016/12/10/ten-cuidado-dices-nino-cree/0003\\_201612H10C4994.htm](http://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/coruna/oleiros/2016/12/10/ten-cuidado-dices-nino-cree/0003_201612H10C4994.htm)
- Castells, E. (2016). La psicología detrás de las redes sociales: el código de comportamiento no escrito. *Psicología y mente*. Recuperado de: <https://psicologiaymente.net/social/psicologia-redes-sociales-codigo>
- Castells, M. (1999). *La transformación del trabajo*. Barcelona: Los Libros de la Factoría.
- Europa Press (2017). La 'Ballena Rosa', el antídoto contra el macabro juego de la 'Ballena Azul'. *Extra El periódico*. Recuperado de: <http://www.elperiodico.com/es/extra/20170508/ballena-rosa-reto-positivo-contraballena-azul-6023272>
- [Fotografía de autor desconocido]. (Colombia, 2017). Publimetro.co canal de youtube. Recuperado de: <http://cldn02.mundotkm.com/2017/04/la-ballena-azul.jpg>
- García, M<sup>a</sup> del P. (2014, julio). *Programa curso IBL (Inquiry Based Learning)*. Experiencias innovadoras para aprender Ciencias y Matemáticas. Cursos de Verano de la Universidad Internacional Menéndez Pelayo. Cuenca. España.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- González L., Peinado M<sup>a</sup>. L., Cantó P., Rubio J. y Llorca Á. (2017). El origen de 'Ballena Azul', el supuesto juego vinculado a suicidios y lesiones de menores. *Verne*. Recuperado de: [http://verne.elpais.com/verne/2017/04/28/articulo/1493372590\\_262666.html?id\\_externo\\_rsoc=whatsapp](http://verne.elpais.com/verne/2017/04/28/articulo/1493372590_262666.html?id_externo_rsoc=whatsapp)
- Santana Cabrera, E. G. (2006). La gamificación en las aulas. *Ined 21*. Recuperado de: <https://ined21.com/la-gamificacion-las-aulas/>

