Horizonte Académico
Revista Multidisciplinaria
**Recibido:09/03/2025 Aprobado:10/04/2025**

DOI: https://doi.org/10.70208/3007.8245.v5.n1.100

# *Desarrollo de habilidades de investigación y divulgación mediante la creación de videos cortos*

Jorge Ariel Ramírez Pérez
ariel.ramirez@uaem.mx
https://orcid.org/0000-0002-5586-1006
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
México-Cuernavaca

Eloísa Rodríguez Vázquez
eloisa.rodriguez@uaem.mx
https://orcid.org/0009-0009-5042-9634
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
México-Cuernavaca

Belem Gabriela Hernández Jaimes
https://orcid.org/0000-0002-3866-3593
belem.hernandez@uaem.mx
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
México-Cuernavaca

Teresa Hernández Salas
teresa.hs@uaem.mx
Universidad Autónoma del Estado de Morelos
México-Cuernavaca

RESUMEN

El presente artículo describe el proceso de generación de vídeos cortos, realizados por estudiantes de licenciatura como medio de comunicación de resultados de una pequeña investigación. La experiencia desarrollada muestra que el desarrollo de vídeos cortos para su divulgación en redes sociales como tik tok, atrae fuertemente la atención de las y los estudiantes; esta actividad genera condiciones para trabajar de manera activa e interesada en habilidades de investigación como lectura crítica de textos científicos, diseño de metodologías e instrumentos de recolección de información, desarrollo de habilidades de análisis y síntesis de información, de la escritura de guión del vídeo corto, de la aplicación de otros saberes como música, actuación, dibujo y diseño.

***Palabras clave**:* educación superior, tecnologías de la información y la comunicación, investigación, reporte de investigación

# *Developing research and outreach skills through the creation of short videos*

ABSTRACT

This article describes the process of generating short videos, created by undergraduate students as means of communicating the results of a small research project. The experience developed shows that the development of short videos for dissemination on social networks such as TikTok strongly attracts the attention of students. This puts them in a state of enthusiasm to produce short videos, which in turn creates the conditions to work actively and with interest in research skills such as critical reading of scientific texts, design of methodologies and instruments for data collection, development of skills in analysis and synthesis of information, writing short video scripts, and applying other knowledge such as music, acting, drawing and design.

*Keywords*: higher education, information and communication technologies, research, research report

## INTRODUCCIÓN

Toda sociedad, para garantizar su reproducción requiere de socializar a los individuos que participan en ella, de tal manera que aquellos incorporen tanto los valores como los conocimientos que la sociedad considera como deseables, en función de los diferentes estratos sociales. Es decir, cada estrato social precisa que los individuos incorporen los valores y conocimientos asociados a esa posición social. Existen estructuras que hacen posible esta socialización de los individuos en función de su origen social: la familia y la escuela son las más importantes. Estas transmiten los valores y reglas que se consideran naturales a la posición social. Sin embargo, otras instituciones, como los medios de información y comunicación compiten con la familia y la escuela para instaurar valores en las personas; y de manera muy importante influyen en las juventudes: los vuelven consumidores pasivos de los contenidos que circulan sobre todo en redes sociales; lo que compite contra las acciones de socialización de la escuela y la familia.

Las sociedades contemporáneas son funcionalmente diferenciadas; lo que implica que existen diferentes funciones necesarias para la configuración de las sociedades. Un elemento constituyente de las actuales sociedades es el capitalismo. Este sistema social se caracteriza por obtener su riqueza a partir de procesos de explotación y de expropiación. Explotación de las y los trabajadores; y expropiación de recursos naturales, y de trabajo no pagado, como el de cuidado y reproducción humana, principalmente realizado por las mujeres (Fraser, 2023).

Marx identificó con claridad cómo se daba el proceso de explotación del proletariado. La riqueza extraída al proletario se da bajo la forma de plusvalía, que se entendió como la riqueza producida en la parte de la jornada de trabajo que no es pagada por el burgués. Una de las vías de mayor extracción de plusvalía es a través del desarrollo tecnológico, que permite incrementar lo producido en un determinado periodo de tiempo, por decir, en una jornada de trabajo. Así, la innovación tecnológica permite producir más mercancías en el mismo tiempo de trabajo pagado en la forma de salario. Así, todo desarrollo tecnológico está orientado a incrementar la productividad; es decir, producir más con el mismo gasto en salarios (Marx, 1994).

Dado que la innovación tecnológica posibilita una mayor extracción de plusvalía, que es propiamente el objetivo del capitalismo, no es casualidad que actualmente la educación se oriente al desarrollo de las capacidades de aprender a aprender (Delors, 1996), de aprender a resolver problemas y desarrollar pensamiento crítico (Conferencia mundial sobre la educación superior, 2009). Estas habilidades son de suma utilidad en un contexto laboral caracterizado por la flexibilidad en la producción para satisfacer las demandas del mercado. La flexibilidad implica identificar las demandas del mercado, de modo que se reoriente la producción de mercancías en función de las cambiantes demandas de los mercados. Además, es preciso señalar que la litera-tura orientada a plantear los elementos que definen el pensamiento crítico están orientadas fundamentalmente a desarrollar habilidades de investigación; es decir, demanda desarrollar habilidades de interpretación, análisis, evaluación, realizar inferencias, generar explicaciones y autorregulación (Facione, 1990).

Es decir, la innovación tecnológica es inherente al capitalismo, y avanza de manera considerable e ininterrumpida. Ahora bien, la innovación tecnológica genera mercancías que demandan ser consumidas tanto por los individuos, es decir, como mercancías finales para el consumo de las personas, pero también dentro de los procesos productivos. Tal es el caso de las diferentes formas de computadoras, de softwares y de smartphones. De cada uno de estos se desarrollan versiones no sólo para estudiantes, profesionistas y consumidores individuales; sino también versiones para las empresas. Como señalamos arriba, el uso de las tecnologías genera ventajas para la extracción de plusvalía, para el caso de las empresas; y oportunidades laborales, en el caso de los profesionistas. Respecto de los estudiantes, aquellos que cuentan con acceso a tecnologías en el hogar, implica mayores posibilidades de acumulación de capital cultural, y de esta manera, mayores rendimientos académicos y más probabilidades de éxito escolar, lo que genera condiciones para contar con mayores oportunidades de inserción laboral.

Sin embargo, el mero hecho de contar con la tecnología no basta para incrementar las probabilidades de éxito académico y una posterior inserción laboral de acuerdo con el perfil de formación profesional, para el caso de los estudiantes. Se precisa que se haga un uso consciente y deliberado de aprendizaje,

que posibilite la acumulación de capital cultural, es decir, que genere aprendizajes y conocimientos deseables y esperables tanto en el sistema escolar como en el espacio laboral.

Empero, hay un obstáculo importante de superar en las tecnologías actuales, sobre todo en las orientadas a los individuos: la gran cantidad de distractores. Es decir, si bien, las actuales tecnologías inteligentes tienen un valor positivo, también tienen un lado negativo que genera riesgos de diferente tipo: la adicción, el acceso a contenidos inapropiados, el acoso o la pérdida de intimidad (Echeburúa y de Corral, 2010, p. 92; Rojas, Yepes, 2022).

Desde hace tiempo sabemos que el éxito escolar depende fundamentalmente de los recursos materiales, sociales y culturales en el hogar, así como del apoyo de las familias (Illich, 2011; Bourdieu y Passeron, 2009; Bourdieu y Passeron, 1996), por lo que lo que aporta la escuela para reducir las brechas es realmente mínimo. Precisamente, por esa razón es que la escuela debe realizar mayores esfuerzos por reducir las brechas, y lograr que el estudiantado con menos capitales logre desarrollar aprendizajes, conocimientos, habilidades y competencias, que de ninguna manera les proveerán sus entornos familiares; es decir, que sí y sólo sí la escuela puede proveer.

Es urgente que la instituciones educativas participen en enseñar al estudiantado a hacer un uso crítico de las actuales tecnologías de la información y la comunicación. A partir de cálculos propios de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (INEGI, 2025), tenemos que los principales usos del internet que hacen las personas de licenciatura (usos por arriba del 80%), para el año 2015 eran los siguientes: obtener información en general (97.1%); enviar y recibir correos (95%); acceder a redes sociales (94.1%); enviar mensajes instantáneos (Whatsapp, Messenger, Skype, etc) (93.8%); para acceder a contenidos audiovisuales que no requieran pago (Youtube, Vimeo, Megavideo, Google video) (86.5%); entretenimiento (jugar en línea, descarga de juegos, música, multimedia, videos) (80.3%); apoyar la educación (80.2). Mientras que para 2023, se hacían los siguientes usos: enviar mensajes instantáneos (WhatsApp, Messenger, Twitter, etcétera) (99.5%); redes sociales (99.4%); conversaciones telefónicas (a través de Skype o WhatsApp) (96.6%); búsqueda de información sobre educación, investigación o tareas (95.3%); enviar correos electrónicos?

(95.2%); tomar tutoriales sobre cualquier tema de interés (a través de YouTube o de otras plataformas o aplicaciones) (90%); información sobre rutas y ubicación (GPS) (87.9%); ver películas, series, conciertos y otros audiovisuales gratuitos (Youtube) (87.6%); información sobre clima (80.4%). Es decir, los usos del internet para asuntos escolares y de investigación compiten contra los usos de comunicación y de entretenimiento. De ahí la importancia de enseñar a hacer usos académicos del internet.

Como dejamos asentado arriba, los actuales procesos formativos en educación superior, en la medida que se demanda desde los mercados laborales el desarrollo del pensamiento crítico, se precisa formar al estudiantado con habilidades de investigación. En el proceso de formación en la educación superior, el profesorado ha de lograr que el estudiantado conozca e interiorice destrezas y capacidades para la investigación científica, pues al llegar a la educación superior no cuentan con tales competencias.

El pensamiento científico cuenta con poco tiempo de existencia, si consideramos el tiempo que llevamos como especie humana en este planeta. Como planteara Norbert Elias (2008), el pensamiento científico no es natural al hombre, sino que es resultado del proceso del progreso del conocimiento humano. Una manera sencilla de demostrar que el conocimiento no es natural, lo hace Elias al mostrar que el pensamiento científico no siempre ha estado presente en la historia humana, sino que recién apareció en los últimos 300 años.

Junto con Agusto Comte, Elias plantea que el conocimiento ha evolucionado de un pensamiento mágico-religioso, a uno metafísico (filosófico), hasta llegar a uno positivo o científico. Dentro de este último distinguen diferentes grados de evolución de las diferentes ciencias, en función de sus objetos, teorías y métodos. Así, las ciencias físico-químicas serían las más antiguas, más legitimadas, con mayor prestigio y con teorías y métodos consensados, aplicados al conocimiento de elementos atómicos. Luego estarían las ciencias biológicas y de la salud, que orientadas al conocimiento de órganos, constituidos por elementos atómicos, pero que adquieren una realidad propia, que precisa de métodos y teorías, irreductibles a los usados por las prime-ras. Finalmente, las ciencias sociales serían las de más reciente desarrollo. Estas se orientan no al análisis de elementos atómicos ni de órganos, sino de organismos

sociales, por lo que precisan de su propio lenguaje (de tipo relacional), sus propios métodos y sus propias teorías.

Es decir, dado lo anterior, es evidente que si bien se habla de investigación en términos generales, en términos reales, lo que existe es que las diferentes ciencias realizan investigación de manera específica en función de sus objetos y sus métodos y teorías asociados, útiles a sus objetos. Por lo tanto, las diferentes ciencias deben desarrollar y sistematizar tanto las estrategias de investigación como las pedagógicas para su enseñanza. En este sentido es que este trabajo busca hacer una contribución.

El objetivo del presente trabajo es sencillo: describir una experiencia de formación para la investigación en ciencias sociales a nivel de licenciatura, que busca estimular en el estudiantado el interés en aprender a investigar a partir de la realización de una pequeña investigación y de la comunicación de los resultados a través de un vídeo corto.

## MATERIALES Y MÉTODOS

La experiencia que aquí se describe tuvo su origen en dos grupos de estudiantes de la licenciatura en ciencias políticas. Estos se encontraban estudiando el primer y segundo semestre. La materia en la que tuvo lugar la experiencia tiene el nombre de Teorías de los problemas sociopolíticos contemporáneos. En ésta se abordaban problemas que enfrentan las sociedades contemporáneas, tales como problemas laborales, ambientales, de desigualdades en la educación, políticos y de gobernabilidad. Las lecturas asignadas para el curso eran lecturas del libro Sociología de Anthony Giddens (2010), Nancy Fraser (2023) y algunos textos elegidos de la colección Los grandes problemas de México, editado por el Colegio de México.

Al inicio del curso se acordó que las y los estudiantes organizados en equipos realizarían una pequeña investigación, a partir de los problemas propuestos en el curso. Los resultados de la investigación se reportarían en la forma de vídeo corto o cartel. El profesor pidió a los estudiantes que eligieran el tema con el que trabajarían y que lo comunicaran en la segunda sesión.

Las primeras sesiones se orientaron a explicar en qué consiste el proceso de investigación en ciencias sociales: sus momentos y sus procedimientos. Aunque durante el semestre se regresaba a estas explicaciones, para que el estudiantado recordara e interiorizara definiciones y procedimientos.

Hubo sesiones orientadas a explicar y comprender las lecturas asignadas a la sesión. De estas lecturas, además se desprendían los conceptos y se trabajaba sobre las formas en que se harían observables y se discutían los métodos más adecuados. Las sesiones permitían discutir las lecturas teóricas, al tiempo que se discutían preguntas de investigación que pudieran derivarse de la teoría, además de reflexionar sobre la forma de abordar las preguntas de investigación.

Una vez revisadas las problemáticas sociopolíticas, se trabajó en el planteamiento de las preguntas de investigación, la formulación de hipótesis de trabajo, y el diseño de los instrumentos de investigación. A partir de aquí se realizó un resumen de la investigación, con el fin de ser enviado a dictamen para un concurso de carteles y vídeos cortos de investigación en ciencias sociales, que había organizado la coordinación de la licenciatura. Posteriormente se pasó a la fase de recopilación de información. En ese punto se impartió a las y los estudiantes, cuyos resúmenes fueron aceptados, un taller de 8 horas sobre diseño y edición de vídeos cortos. Esto con la finalidad de que adquirieran las habilidades básicas para la elaboración de un vídeo corto.

Una vez que contaron con los resultados de la investigación, se procedió a trabajar en su análisis y posteriormente en el reporte de investigación. Este último se redactó de tal manera que funcionara como guión para el vídeo corto.

En resumen, la investigación es de corte exploratorio; participaron un total de 30 estudiantes, organizados en equipos de entre 3 y 5 estudiantes. La investigación se organizó en 4 fases: la primera correspondió a la formación teórica, a partir de las problemáticas sociales que se abordaron en el curso; el segundo momento fue el del diseño de la investigación; el tercer momento fue el de la recopilación de la información; y la cuarta fase fue la del análisis de la información y el reporte de los resultados a través de un vídeo corto de divulgación de resultados. Durante todo el semestre se llevó un diario de campo donde se registraban las conductas de las y los estudiantes en relación con sus reacciones y

actuaciones ante las tareas encomendadas. Para la elaboración de esta ponencia se recurrió al diario de campo y a los vídeos producidos.

El resto del presente documento profundiza cómo fueron desarrollando cada una de las competencias las y los estudiantes en esta experiencia de investigación a través del reporte de investigación en el formato de vídeo corto.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Al inicio del semestre, el profesor compartió con las y los estudiantes de primer y segundo semestre de la licenciatura en ciencias políticas el interés de que el curso se orientara a realizar una pequeña investigación, cuyos resultados se plasmarían en un vídeo corto, de entre 2 y 5 minutos. En ambos grupos se dio la opción de trabajar en equipos de máximo 3 participantes o de manera individual. En general decidieron trabajar en equipos.

En el caso de las y los estudiantes de primer semestre, se pidió una pequeña investigación de corte empírico. La temática les fue propuesta de acuerdo con el programa de la materia. Las temáticas elegidas fueron: problemas ambientales, desigualdad en la educación, participación política, papel de las mujeres en la economía rural.

A las y los estudiantes de segundo semestre se les sugirió realizar un video corto de divulgación de alguna de las lecturas vistas en clase, que abarcaban las siguientes temáticas: institucionalismo sociológico, el estudio del poder y el campo político.

El semestre se organizó en 5 momentos:

a) el de la lectura de textos teóricos, que implicaba la comprensión y exposición de las lecturas asignadas en cada curso. En esta fase era importante la participación del profesor para lograr que las y los estudiantes demostraran una buena comprensión de la lectura; para lograrlo el profesor dirigía la sesión explicando la lectura, pero al tiempo que incitaba la participación de las y los estudiantes para que fueran haciendo deducciones, interpretaciones y sobre todo apropiaciones de los conceptos medulares. Este momento implicó un trabajo de 8 sesiones, de un total de 16 sesiones de 2 horas cada una.

b) el del diseño de la investigación y la investigación misma, que implicaba la formulación de la pregunta de investigación, la postulación de una hipótesis, la formulación de objetivos, el diseño de los instrumentos de recopilación de información, el levantamiento de la información y el análisis de la información. A esta fase del curso se les dedicaron 4 sesiones

c) cursar un taller de diseño de vídeos para divulgación científica, que implicaba el diseño del guión: qué contar, qué aportar, qué materiales presentar, a qué público se dirige; elementos técnicos a considerar: para elaborar el story board, para grabar, para editar; elementos a considerar en las fases de producción y postproducción; y formatos y plataformas de difusión. Posterior al taller, las y los estudiantes diseñaron el guión y realizaron el vídeo. El taller se desarrolló en 2 sesiones;

d) el de la retroalimentación fue un momento en el que las y los estudiantes expusieron ante sus compañeras y compañeros el vídeo realizado y recibieron comentarios de retroalimentación por parte del resto del grupo. En esta fase también se les pidió que expusieran cuáles consideraban que fueron los aprendizajes que lograron con el ejercicio de investigación y la realización del vídeo corto. En total se ocuparon 2 sesiones para este último momento del curso.

Los vídeos realizados fueron de diversos tipos atendiendo a su contenido. Aquellos donde las imágenes que ilustran el texto fueron dibujos creados por las y los realizadores. Otros donde las y los entrevistados aparecen en primer plano. Unos más donde son las y los realizadores quienes actúan en el vídeo. Por último aquellos donde se combinan imágenes provenientes de las y los entrevistados, del en-torno donde se realiza la entrevista, de fuentes de información, gráficos, datos estadísticos.

Como mencionamos, en la fase de retroalimentación se les pidió a las y los estudiantes que expresaran los aprendizajes logrados y que en general relataran qué les había parecido la experiencia. Uno de los comentarios que más hicieron las y los estudiantes fue referente a la duración del vídeo. Desde su punto de vista, contar con entre 2 y 5 minutos para comunicar los hallazgos de la investigación era un tiempo sumamente corto. Enseguida se reflexionó sobre cómo se consumen ingentes cantidades de tiempo viendo vídeos cortos, sin ponerse realmente a ver todo el trabajo que tienen contenido, el con-junto de decisiones que se debieron tomar para generar finalmente un producto con una duración tan corta,

pero tan eficaz en enviar el mensaje. Esta discusión-reflexión fue importante porque les permitió a las y los estudiantes pensar más allá del mero consumo acrítico y sobre la importancia que tiene la síntesis y el teorizar, como una forma económica de describir la realidad.

Otro de los elementos que se discutieron en la sesión de retroalimentación fue lo importante que les resultó realizar entrevistas. Aquí cabe señalar que dos de las sesiones del curso orientadas al diseño metodológico se dedicaron a la entrevista y a la observación. Se hicieron prácticas de entrevista para pilotear las guías de entrevista, así como prácticas de observación, con la finalidad de tener un pequeño entrenamiento, una breve experiencia, la cual fue analizada y reflexionada. Así, cuando realizaron las entrevistas para su investigación, tenían nociones básicas de cómo realizarla. Para las y los estudiantes el momento de entrevista fue relevante porque les permitió acceder al mundo de vida de las personas entrevistadas, reconociendo así la diversidad de formas que desarrollan las personas para enfrentar la vida.

Para las y los asistentes a los cursos y que tuvieron la experiencia de realizar el vídeo corto, les pareció importante la experiencia vivida porque les hizo tomar consciencia de la necesidad de desarrollar múltiples habilidades: de comprensión lectora; de deducción a partir de proposiciones teóricas; el reconocimiento de la importancia de contar con habilidades de análisis y síntesis; el descubrimiento de la importancia de identificar una tesis y un argumento a demostrar y a desarrollar en un vídeo corto de divulgación científica; el hallazgo de la relevancia de acercarse a los actores con preguntas guiadas teórica-mente e hipótesis de trabajo a ser modificadas en función de la atención a las experiencias, vivencias y prácticas relatadas por las y los entrevistados; la importancia de la redacción persuasiva, que logre captar el interés del público; la relevancia del aprendizaje de diferentes softwares como apoyos necesarios para el análisis de información, para el diseño del vídeo; lo valioso de contar con habilidades y cono-cimientos que no necesariamente son aprendidos en la licenciatura, nos referimos a habilidades como el dibujo, la pintura, la música, las modulaciones de voz, recursos necesarios para la elaboración del vídeo corto.

En suma, que enseñar a realizar investigación teniendo en el horizonte que la comunicación de los resultados sea en forma de vídeo corto fue novedoso y altamente valorado por las y los estudiantes. Los vídeos cortos suelen consumirlos de manera frecuente y cotidiana. Ahora se han vuelto capaces de crear contenidos de divulgación científica, eso les hace sentir orgullosos. Ahora saben, les consta, que pueden crear contenido para incrementar el conocimiento y saberes de las personas, al mismo tiempo que pueden consumir de manera crítica buena parte de los contenidos que suelen frecuentar en internet.

Sin duda se precisa de desarrollar habilidades de investigación en las y los estudiantes de educación superior. Este tipo de competencias y habilidades son altamente deseables en el mercado de trabajo. Si bien hay literatura que propugna por la necesidad de enseñar habilidades investigativas a estudiantes de educación superior; sus propuestas se quedan en la necesidad de enseñar los elementos que componen a una investigación: planteamiento del problema, marco teórico, diseño de hipótesis y objetivos, diseño de instrumentos, levantamiento de información y análisis (Omar y Capdevila, 2013; Espinosa et.al., 2016; Pastor et.al., 2020).

Efectivamente, esos elementos son fundamentales, pero también es importante pensar en el reporte de investigación. En este sentido, desde el inicio del curso a los estudiantes se les hizo reflexionar sobre la diferencia entre investigación y reporte de investigación; distinción propuesta por Kosik (1967). En términos breves, la investigación se en-tiende como el proceso por medio del cual se busca responder a una pregunta de investigación guiado por hipótesis y un aparato metodológico, donde lo que importa es que a partir del análisis empírico se pueda llegar a comprensiones más completas de los fenómenos. En el proceso de investigación se busca llegar a un descubrimiento, a una comprensión de la dinámica interna de un objeto o un fenómeno. Una vez que se da con el descubrimiento o con la comprensión y se tiene una idea clara del movimiento del objeto o del fenómeno, se entra a la fase de ordenar los resultados de manera que el descubrimiento pueda ser comunicado a la sociedad, se enfrenta uno propiamente con la fase de reportar los resultados de la investigación. En este punto las y los estudiantes deben conocer diferentes formas en que se puede reportar una investigación: no sólo cartel, ponencia, artículo, capítulo de libro, libro o tesis, sino además vídeos cortos.

En este sentido consideramos que la experiencia aquí reportada es de sumo valor, pues el vídeo corto es un producto que atrae fuertemente la atención de las y los estudiantes, pero la mayoría de los que abundan en internet y en las redes sociales son superficiales, y sobre todo son de dudosa calidad informativa. El hecho de enseñar a investigar y a reportar los hallazgos, descubrimientos y comprensiones de lo real en la forma de vídeos cortos es una manera de contrarrestar la desinformación que pulula en las redes sociales virtuales en particular, y en internet en general; es una manera apropiarse de tecnologías que explotan el consumo fácil y que nos están conduciendo a un proceso de pérdida de capacidades cognitivas (Espinoza et.al., 2018).

## CONCLUSIONES

El desarrollo contemporáneo que experimenta la tecnología, las tecnologías de la información y la comunicación, la inteligencia artificial aplicada diferentes ámbitos, desde los académicos, escolares, pasando por los productivos y de generación de información genera inquietudes en la sociedad. Uno de los temores más extendidos desde el surgimiento del capitalismo con el desarrollo de tecnologías para la producción de mercancías es la pérdida de empleos. De los temores actuales que generan las nuevas tecnologías se añade el de su impacto negativo en la cognición humana, el desarrollo de adicciones a las tecnologías, la vulnerabilidad a la que se encuentra expuesta la población.

Sin embargo, no se debe olvidar, no se debe perder de vista, que la tecnología no tiene por sí misma ninguna capacidad de actuar sobre la realidad de manera autónoma. Las tecnologías, como todas las herramientas que ha desarrollado el ser humano, tienen la función de facilitar sus tareas, consumir menos energía, de manera que el ser humano ya no viva supeditado a sólo resolver sus necesidades básicas diariamente. De acuerdo con el joven Marx, el desarrollo tecnológico ha de liberar al ser humano de la dependencia a las necesidades básicas y permitirle el despliegue de las actividades propias del espíritu relacionadas con la creación y la creatividad. El uso que hacemos de las tecnologías es el que determina los rumbos y los efectos de las tecnologías sobre la vida humana individual y en sociedad. Es importante aprender a revertir los usos negativos y estimular los usos positivos, constructivos, creadores e inspiradores.

La experiencia aquí reportada permite sostener que es posible enseñar a investigar a estudiantes de licenciatura y reportar los hallazgos de investigación por medio de vídeos cortos. Los vídeos cortos son con-sumidos de manera importante por los diferentes miembros de la sociedad. Aprovechar ese gusto por los vídeos cortos generando materiales informativos de resultados de investigación consideramos que es enseñar a hace un uso creativo, apropiativo y de sumo interés para las y los estudiantes. El ejercicio aquí expuesto permite ver que puede y debe hacerse una apropiación de los recursos populares de internet y de las redes sociales con fines educativos, sin perder su amenidad y atractivo para las diferentes poblaciones.

La realización de vídeos cortos orientados a la divulgación de resultados de investigación, es además útil porque permite movilizar muchos conocimientos, habilidades, destrezas, valores y competencias: lectura crítica, deducción, análisis, síntesis, interacciones, búsqueda de información, descubrimiento de pautas explicativas, dibujo, actuación, redacción, empatía. Las y los estudiantes estuvieron comprometidos con su investigación y su reporte de investigación. Realizar un producto de este tipo, guiados en todo momento en el proceso de investigación, de análisis y del reporte de investigación, son elementos valiosos que generan un producto complejo y relevante tanto para las y los investigadores-creadores nóveles, como para las y los consumidores finales, que suelen ser otros estudiantes de educación superior.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS


Bourdieu, P. y Passeron, J.C. (1996). *La reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. Fontamara

Bourdieu, P. y Passeron, J.C. (2009). *Los herederos. Los estudiantes y la cultura*. Siglo XXI editores

Conferencia mundial sobre la educación superior (2009). La nueva dinámica de la educación superior y la investigación para el cambio social y el desarrollo. *Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior,* 14 (3), 755-766

Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. UNESCO

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

Elias, N. (2008). *Sociología fundamental*. Gedisa

Espinoza Guamán, E. E.; Cruz Yaguachi, L. N.; Espinoza Freire, E. E. (2018). Las redes sociales y rendimiento académico. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 1 (3), 38-44.

Espinoza Freire, E., Rivera Ríos A. R. y Tinoco Cuenca, N.P. (2016). Formación de competencias investigativas en los estudiantes universitarios. *Atenas*, 1 (33).

Facione, P. A. (1990). Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction. Research Findings and Recommendations. https://eric.ed.gov/?id=ED315423

Fraser, N. (2023). *Capitalismo caníbal. Qué hacer con este sistema que devora la democracia y el planeta, y hasta pone en peligro su propia existencia*. Siglo XXI editores.

Giddens, A. (2010). *Sociología*. Alianza editorial

Illich, I. (2011). *La Sociedad desescolarizada*. Ediciones Godot

Kosik, K. (1967). *Dialéctica de lo concreto*. Grijalbo

Marx, K. (1994). El *capital*. Editores Mexicanos Unidos

Omar-Hechavarría, M. y Capdevila-Leyva, B. (2013). El desarrollo de habilidades investigativas en la formación inicial de los estudiantes. *EduSol*, 13 (43), 22-29

Pástor Ramírez, D., Arcos Medina, G.L. y Lagunes Domínguez, A. (2020). Desarrollo de capacidades de investigación para estudiantes universitarios mediante el uso de estrategias instruccionales en entornos virtuales de aprendizaje. *Apertura*, 12 (1), 6-21

Rojas Díaz, J. S. y Yepes Londoño, J. J. (2022). Panorama de riesgos por el uso de la tecnología en América Latina. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 14 (26), 2022. DOI: https://bit.ly/4bKESHn