



<https://doi.org/10.23913/cemys.v13i25.431>

Artículos científicos

El impacto de la globalización tecnológica, uso de redes sociales e inteligencia artificial en estudiantes de educación media superior

The impact of technological globalization, social media use, and artificial intelligence on high school students

Angélica Somarriba Linares

Centro de Estudios Tecnológicos Industrial y de Servicios N°15

angelica.somarriba.ce15@dgeti.sems.gob.mx

<https://orcid.org/0009-0005-1160-2554>

Canek Ramón Regalado Herrera

Centro de Estudios Tecnológicos Industrial y de Servicios N°15

canekramon.regalado.ce15@dgeti.sems.gob.mx

<https://orcid.org/0009-0005-5667-0104>

Resumen

En el mundo actual, los jóvenes se han visto inmersos en los cambios tecnológicos impulsados con el fin de difundir información, el uso de la IA y las influencias culturales extranjeras que han alcanzado a nuestro país; en el sector educativo estas transformaciones pueden afectar ya sea de manera positiva o negativa el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, por lo que estudiar la influencia que conlleva el uso de las tecnologías de la información y la comunicación promueve la toma de acciones y así encontrar los momentos clave en que se debe intervenir para encaminar adecuadamente su formación académica.

Palabras clave: globalización, aprendizaje, enseñanza, influencia, tecnología.

Abstract

Nowadays young people have become immersed in technological changes that were promoted to spread information, the use of AI, and foreign cultural influences that have reached our country; in the education sector, all these transformations can affect the teaching-learning process of students either positively or negatively. Therefore, studying the influence of information and communication technologies promotes action and helps identify key moments where intervention is needed to properly guide academic training.

Keywords: globalization, influence, learning, teaching, technology.

Introducción

El panorama contemporáneo guía a las personas a adaptarse a los cambios tecnológicos que ocurren de manera constante, esto involucra diversas actividades de la vida diaria y la globalización es la principal causante de las transformaciones que van surgiendo en nuestro entorno. Según Touraine (1995), el contexto moderno es un campo de fuerzas establecido por la razón y las instituciones: la industrialización, la democratización y la formación de estados nacionales a través de incursiones tecnológicas.

La globalización tiene una incidencia en el sector educativo ya que los estudiantes se ven influenciados por culturas extranjeras, modismos y prácticas que repercuten en su desempeño escolar, a su vez se fían demasiado de la tecnología y recientemente de la inteligencia artificial para desarrollar tareas y actividades de seguimiento en el aula.

Educación, economía, política y desarrollo científico-tecnológico son todas dimensiones de la vida social íntimamente entrelazadas. En un mundo interconectado y global, los asuntos educativos requieren miradas holísticas desde perspectivas críticas y fundamentadas en el rigor científico (Mendoza, 2018). Por lo anterior se considera pertinente estudiar la influencia de diversos factores ligados a la globalización y su impacto en el proceso formativo de los estudiantes, a través de esta investigación se pretende identificar áreas de oportunidad y posibles estrategias para guiar a los alumnos para utilizar las herramientas tecnológicas para fortalecer su proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación formativa cumple un papel fundamental como mecanismo para monitorear y orientar el proceso de aprendizaje, constituyéndose en un componente esencial de la práctica docente.

Conforme a Moncayo et al. (2023), la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para la evaluación formativa ha resultado ser una importante herramienta para mejorar la gestión de actividades realizadas por parte de los alumnos y del docente.

Su finalidad no solo es verificar el logro de los resultados de aprendizaje esperados, sino también brindar a los estudiantes la posibilidad de demostrar sus conocimientos, habilidades y competencias desarrolladas en cada experiencia formativa. Una evaluación bien diseñada contribuye, además, al fortalecimiento del pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía del estudiantado (Ndlovu, 2025).

Las prácticas educativas se encuentran en un cambio constante, según Tenorio (2005) las características de la organización escolar, la cultura escolar que impera en el centro escolar, la formación inicial y el perfeccionamiento docente recibido, principalmente en torno a la diversidad y concepciones del aprendizaje, que se traducen en una determinada práctica pedagógica.

Por ello, es de suma relevancia considerar el contexto educativo y las influencias que predominan en la cultura escolar para poder interpretar cómo influyen en el proceso formativo de los alumnos en educación media superior y posteriormente encaminarlos hacia un uso racional y con propósitos de aprendizaje en el salón de clases.

Metodología

El presente estudio se centró en una muestra de estudiantes de educación media superior con el propósito de realizar un estudio cuantitativo para determinar en qué enfocan la mayor parte de su tiempo el uso de las TIC complementado con observación y notas cualitativas de cómo influye en su proceso formativo

con la finalidad de detectar influencias negativas para guiar a los jóvenes a utilizar estas herramientas de manera óptima con propósitos de aprendizaje.

Además, es de suma importancia desde la perspectiva docente se considera importante identificar si nuestras prácticas están siendo efectivas, pero sobre todo mantenerse actualizado para ofrecer educación no solo de acuerdo con los nuevos planes de estudios vigentes, sino tener en cuenta que a veces se tiene que ir más allá de lo tradicional para ofrecer una formación integral y completa a los estudiantes.

A esto se suma la prevalencia de modelos evaluativos tradicionales, centrados en la reproducción de contenidos y en el rendimiento cuantitativo, los cuales dificultan la adopción de enfoques más formativos, inclusivos y contextualizados. Esta situación exige una revisión crítica de las prácticas evaluativas actuales, así como su alineación con principios pedagógicos que promuevan el desarrollo integral del estudiante, la reflexión y el aprendizaje significativo (Ramírez et al., 2025).

Es pertinente estudiar el proceso formativo actual que enmarca La Nueva Escuela Mexicana en educación media superior, que se centra en evaluar dando peso a la evaluación formativa y no sumativa, ya que el proceso de aprendizaje es clave para que el alumno adquiera sus conocimientos, todas las actividades que se realizan clase tras clase, sus participaciones, proyectos etc., van formando este conocimiento, dicho esto, la evaluación es un complemento más, no es todo el proceso en sí.

Según Falcón et al. (2021), si bien se reconoce la importancia de utilizar recursos diversos para recolectar evidencias del aprendizaje y valorar el desempeño estudiantil, así como de establecer una comunicación empática que motive al estudiante, estas condiciones no siempre se garantizan en la práctica, lo cual debilita el potencial transformador de la evaluación.

Lo anterior refuerza que el valorar el desempeño a través de pruebas sumativas que recolectan los docentes no es una garantía de demostrar el éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que esta investigación busca identificar los momentos clave a intervenir según el uso de la tecnología que los estudiantes manifiestan para orientar y complementar de manera positiva su proceso formativo en el aula.

La globalización que impacta directamente en el proceso formativo es multifactorial, para este estudio se consideran los siguientes factores:

1. El uso del internet para redes sociales durante clases: El fácil acceso a las redes sociales puede derivar en distracciones que impactan negativamente los procesos de aprendizaje. El uso excesivo de estas plataformas puede provocar una gestión ineficaz del tiempo, pérdida de concentración y disminución de la productividad académica (Velázquez et al., 2025).

2. La influencia de culturas extranjeras: de acuerdo con Campos (2008), la función de los medios de comunicación no es simple entretenimiento, sino que son una vía que permite la interacción, convivencia y la adopción de aspectos culturales entre los seres humanos de diferentes partes del mundo.

A su vez, Romero (2012) agrega que la influencia cultural no es exclusiva de una cultura en particular ya que el mercado mundial permite tener acceso a diversas culturas mediante muchos medios. Depende particularmente del interés que el sujeto tenga por alguna cultura, de ese modo se adquieren los referentes culturales ajenos a los de uno.

3. El uso de la IA para elaborar tareas o actividades de clase: Según Prieto et al. (2024), la utilización de este nuevo recurso por parte de los alumnos trae consigo una serie de riesgos relacionados con el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad, así como la cuestión ética al momento de realizar las tareas escolares.

Fase 1: Selección de muestra y observaciones.

La investigación se llevó a cabo en el periodo de agosto 2025 a febrero 2026 con la finalidad de dar seguimiento a los mismos estudiantes para poder monitorear su proceso de enseñanza-aprendizaje y la influencia que la globalización ocasiona en el mismo.

La muestra por estudiar abarcó un total de 314 alumnos, con los que para comenzar el estudio se decidió llevar un registro de las observaciones los estudiantes ya que, de manera visual, se observó de manera recurrente la adopción de culturas extranjeras.

A su vez cuando hay estudiantes que tienen sus teléfonos inteligentes en sus manos la mayoría del tiempo al grado que se les debe hacer un llamado de atención para que lo guarden y pongan atención a las clases, por lo que todas estas clases de comportamientos se fueron anotando para llevar un control y poder realizar un análisis posterior, ya que si los estudiantes están generando una adicción por las redes sociales esto afectará su proceso formativo.

Según investigaciones de Öztürk et al. (2015), afirman que la adicción a través de internet se debe en gran parte a los rasgos de personalidad de cada individuo que la propicia.

Fase 2: Aplicación del instrumento de recolección de datos.

Consideraciones éticas: Es de importancia mencionar que los jóvenes al ser menores de edad al realizar su inscripción de manera formal a la institución educativa los padres de familia firman un consentimiento de uso de datos del estudiante para cuestiones académicas y de promoción del plantel, por lo que existe la autorización para la aplicación de este instrumento con fines académicos, salvaguardando sus datos de manera anónima dentro de un marco ético y moral que el proceso de investigación conlleva.

Instrumento: El cuestionario a utilizar lo elaboraron Monserrat Peris, Carmen Maganto y Maite Garaigordobil de la Universidad del País Vasco, España, se reportó un Alfa de Cronbach de 0.90, consta de 4 apartados para identificar diversas actitudes y comportamientos alarmantes en los jóvenes, para fines de esta investigación se utilizará el apartado de adicción a las redes sociales e internet que es un tema bastante ligado a la globalización y que influye en su vida diaria.

Cabe mencionar que el cuestionario “Escala de Riesgo de Adicción-adolescente a las Redes Sociales e Internet (ERA-RSI)”, se ocupó de manera parcial, únicamente el apartado ¿Cuánto y cuándo utilizó las redes sociales e internet? (Síntomas-adicción), que se consideró pertinente para la investigación que consta de las siguientes 9 preguntas:

1. Teniendo en cuenta todas las veces que visito las RSI y el WhatsApp, sin estar dedicadas al estudio, el tiempo que paso diariamente en ellas es.
2. Utilizo las RSI (Redes Sociales e Internet) en mis horas de estudio y / o trabajo.
3. Ahora mismo sentiría rabia si tuviera que prescindir de las RSI.
4. Accedo a las RSI en cualquier lugar y a cualquier hora.

5. Creo que conectarme a las RSI ha interferido en mi trabajo académico/laboral.
6. He perdido horas de sueño por conectarme a las redes sociales y por ver series.
7. Oculto en mi casa el tiempo que me conecto a las RSI.
8. Si no tengo acceso a internet me siento inseguro o no estoy a gusto
9. Actualizo mi estado.

El formato de respuesta es una escala tipo Likert de frecuencia (nunca o nada= 1, algunas veces o poco = 2, casi siempre o bastantes veces = 3 y siempre o mucho = 4).

De 1 a 9 puntos: Se experimentan bajos síntomas por lo que el riesgo de adicción es bajo.

De 10 a 16 puntos: Se presentan los primeros síntomas hacia la adicción, sin embargo, aún son pocos para considerarse de riesgo, se recomienda monitorear.

De 17 a 27 puntos: Existe una adicción a las redes sociales e internet.

De 28 a 36 puntos: Se presenta adicción y uso completamente excedido de las redes sociales e internet.

A los jóvenes se les brindaron las facilidades de acceso a internet y disponibilidad de tiempo dentro de la institución educativa para que respondieran el cuestionario y se hizo énfasis en la importancia de tomarse el cuestionario con la seriedad debida y su respectiva sinceridad para responder.

Fase 3: Análisis de resultados.

En esta etapa se realizó un análisis de las respuestas que brindaron los alumnos en el formulario digital, se sumó el valor de cada respuesta el cual fue asignado conforme a la escala de Likert, se pudo detectar si presentaban o no adicción a las redes sociales e internet y se analizó la frecuencia del ítem que mayor cantidad de veces seleccionaban, para así obtener la puntuación final de cada estudiante.

Carr y Hayes (2015) definen las redes sociales como “canales de comunicación digitales que posibilitan a sus usuarios oportunidades de interacción y presentación personal, además de compartir información y contenidos diversificados en tiempo real o de manera asincrónica, dirigidos a una audiencia que puede ser tan reducida o amplia, según la percepción de valor que dicha información o contenido tiene para aquellos que acceden a él y deciden interactuar con el mismo” (p. 50).

Por esta razón, las redes sociales al ofrecer diversa cantidad de contenidos y distintitas maneras de interacción llevan a los estudiantes a querer estar conectados en todo momento para estar al día con los contenidos que se muestran en ellas distrayéndose en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fase 4: Reflexión y propuestas intervinientes para guiar el proceso formativo.

Aunque las redes sociales pueden afectar negativamente los hábitos de estudio al servir como una fuente de distracción, también presentan beneficios significativos si se emplean con fines educativos (Velázquez et al., 2025).

Es por ello, que se detectó que la problemática empieza desde principios de semestre, sobre todo en estudiantes que tienen problemas más severos en el uso desmedido de sus teléfonos inteligentes para acceder a las redes sociales, saber qué hacen sus artistas preferidos, sus amigos y conocidos, o estar al día con alguna serie o anime se vuelve primordial en sus vidas al grado de descuidar y distraerse de sus estudios, por lo que se diseñaron algunas propuestas para aplicar con el alumnado.

Según Romero (2012), una gran cantidad de anime y manga desarrolló una influencia cultural entre los consumidores quienes empezaron a copiar actitudes de los personajes de los animes, como ademanes, frases, personalidad, dietas e ideología extranjera.

Es aquí donde interviene la parte social y cultural que implica la globalización en el mundo interconectado actual, como estudiantes viendo anime durante clases u otros copiando conductas negativas que aprenden a través de estas influencias extranjeras y que inciden de manera negativa en su proceso formativo, pero ¿y si usáramos esto con fines educativos? De ahí se derivan las siguientes propuestas.

La NEM tiene asignaturas como, Conciencia histórica, inglés, lengua y comunicación, Ciencias sociales, entre otras que se prestan para utilizar la estrategia de juego de roles para trabajos de clase, por ejemplo, de esta se proponen dos actividades:

Propuesta 1: es un juego de roles representando una historia asociada al tema visto en clase inspirada en con estilo anime o personajes ficticios esta puede ser presentada en formato video o puede ser presentada en vivo (esto para ajustarse a los diferentes contextos de la institución educativa) y se les pediría que esta tenga un mensaje positivo para sus compañeros.

Propuesta 2: dependiendo los escenarios educativos de manera escrita o digital los alumnos elaboran un cómic en el que de manera respetuosa y mediante los diálogos integrarán el tema de clase a modo reflexivo.

Instagram se destaca como una red social con una notable capacidad para contar historias y generar en sus usuarios la percepción de una relación cercana y directa con las personas o marcas que siguen. Este atributo podría explicar su atractivo particular entre los adolescentes (García-Béjar, 2021).

Esta red social y querer mantener al día sus historias es otro distractor en clase, por lo que utilizarla con fines educativos daría un giro a favor del proceso formativo de los alumnos.

Una práctica educativa que toma las fortalezas de esta red social es utilizar Instagram a través de “studygram” temática que se encuentra en Instagram y que fue creada con propósitos educativos a través de esta se comparten diferentes contenidos de múltiples asignaturas, también poniendo en tendencia dentro de ella el sketchnoting en el cual se centraría la siguiente actividad.

El Sketchnoting, se trata de la toma de apuntes a partir de bocetos, diagramas, gráficos, dibujos, figuras, cajas y flechas. Con esta técnica, se pretende plasmar la información en el papel a través de la interpretación de lo escuchado o leído. (Martínez et al., 2018).

Propuesta 3: Solicitar un organizador gráfico de un tema en específico utilizando el sketchnoting, y postearlo en Instagram en una cuenta grupal en la que todos los estudiantes puedan interactuar, el docente puede crear una publicación con fines educativos para trabajar el tema, esta actividad no solo ayuda en el proceso formativo del alumno para promover el aprendizaje, también funciona como actividad de cierre para que el alumno englobe en un diagrama lo aprendido y funcione para dar reforzamiento al tema en cuestión. De acuerdo con Martín et al., (2018) al sketchnoting se le ha considerado un método innovador, que ayuda a estructurar y organizar problemas complejos.

Según la SEP, (2025). La cultura de paz consiste en promover acciones personales y sociales encaminadas a colaborar en la construcción de ambientes favorables para la interacción de todas y todos, partiendo del reconocimiento de los Derechos Humanos, el respeto a la vida, la libertad, la dignidad de las personas.

Propuesta 4: La siguiente actividad propuesta consistiría en el uso de Facebook Live para contextos con acceso a internet, este apartado de Facebook permite subir videos en tiempo real lo que permitiría a los estudiantes interactuar y difundir campañas educativas, la Nueva Escuela Mexicana propone seguir un calendario de actividades asociadas a fomentar la cultura de la paz, campañas para prevenir el consumo de drogas o anti depresión, lo que da la oportunidad de que los estudiantes lleven las mismas y las compartan a través de las redes sociales para impactar a más jóvenes de su edad, en caso de contextos sin acceso internet dentro de las instituciones podrían grabar un video y posteriormente subirlo como publicación en el muro de la aplicación.

La integración de la IA en la educación en los procesos de enseñanza-aprendizaje- ha evolucionado a la par de la necesidad de facilitar los mecanismos de gestión de información y creación de contenidos (Bitzenbauer, 2023).

Propuesta 5: Crear un video de avatares animados con el uso de la app gratuita Adobe Express, con funciones de inteligencia artificial generativa, esta tiene la posibilidad de grabar notas de voz dentro de la misma para animar y hacer que hable un personaje, esto con la finalidad de incluirla en las asignaturas y repartir diversos temas vistos durante el parcial para que a través del uso de la app los alumnos graben una explicación resumida del tema visto y se presente a la clase ya sea proyectado durante clase, con el planteamiento de la actividad que pone a flote su creatividad en este sentido se motiva al alumno a que ellos le den voz al personaje y expliquen por su cuenta el tema, de tal manera que resalte el hecho que la IA es una herramienta de apoyo, más no es correcto recargar en ella la totalidad de la realización de una tarea; ya que el diseño y el guion corre por cuenta de los estudiantes, el docente podría solicitar añadir los videos en un Padlet al que todo el grupo tenga acceso e interactúen entre compañeros, se pueden realizar ajustes dependiendo los contextos de cada institución.

Propuesta 6: Crear una canción con la utilización de un prompt mediante instrucciones claras para que el contenido de la misma esté asociado a la asignatura y tema solicitados por el docente, el docente sugiere apoyarse de la plataforma “Suno” la cual ayuda a crear este tipo de contenido, para la entrega de esta actividad se le deberá hacer entrega tanto del prompt como de la canción para que el docente corrobore el tipo de instrucción brindada a la app o IA usada, las canciones serán compartidas durante la clase para que todos los estudiantes puedan apreciar los resultados finales y e intercambiar ideas.

Resultados

Del cuestionario aplicado a un total de 314 alumnos se obtuvo lo siguiente:

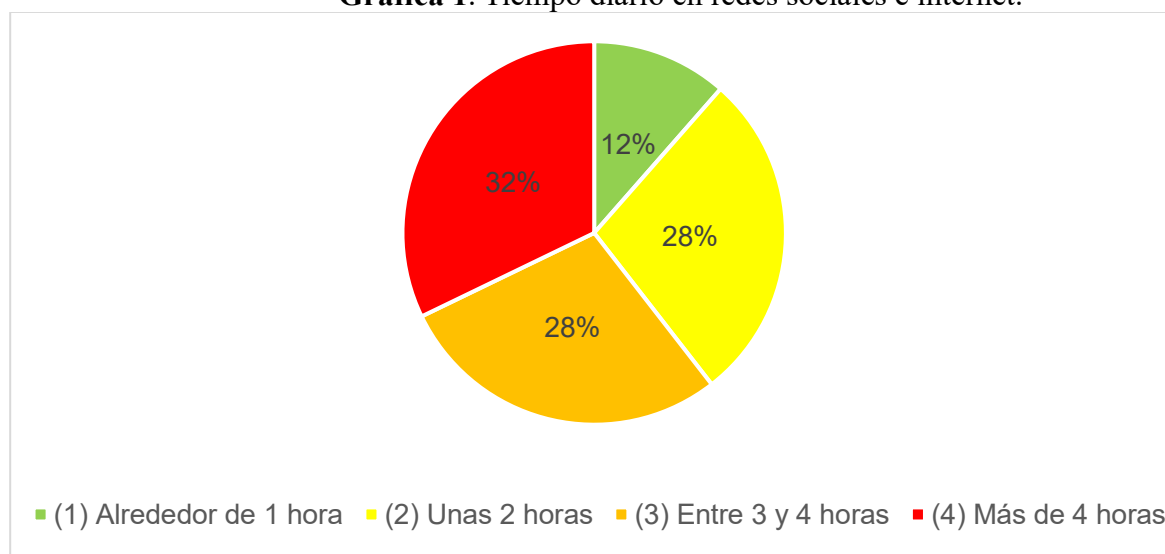
1. Teniendo en cuenta todas las veces que visito las redes sociales e Internet y el WhatsApp, sin estar dedicado al estudio, el tiempo que paso diariamente es:

Tabla 1. Tiempo diario en redes sociales e internet.

(1) Alrededor de 1 hora	(2) Unas 2 horas	(3) Entre 3 y 4 horas	(4) Más de 4 horas	Total
36	88	89	101	314

Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

Gráfica 1. Tiempo diario en redes sociales e internet.



Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

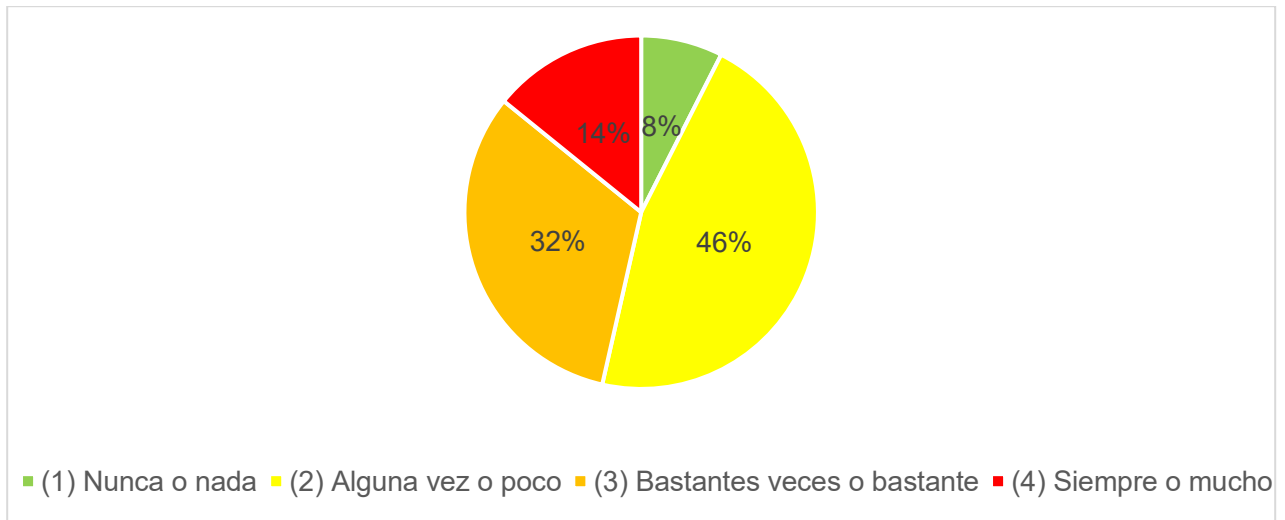
2. Utilizo las redes sociales e internet en mis horas de estudio y/o trabajo:

Tabla 2. Utilizo redes sociales e internet en horas de estudio.

(1) Nunca o nada	(2) Alguna vez o poco	(3) Bastantes veces o bastante	(4) Siempre o mucho	Total
19	117	82	36	314

Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

Gráfica 2. Utilizo redes sociales e internet en horas de estudio.



Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

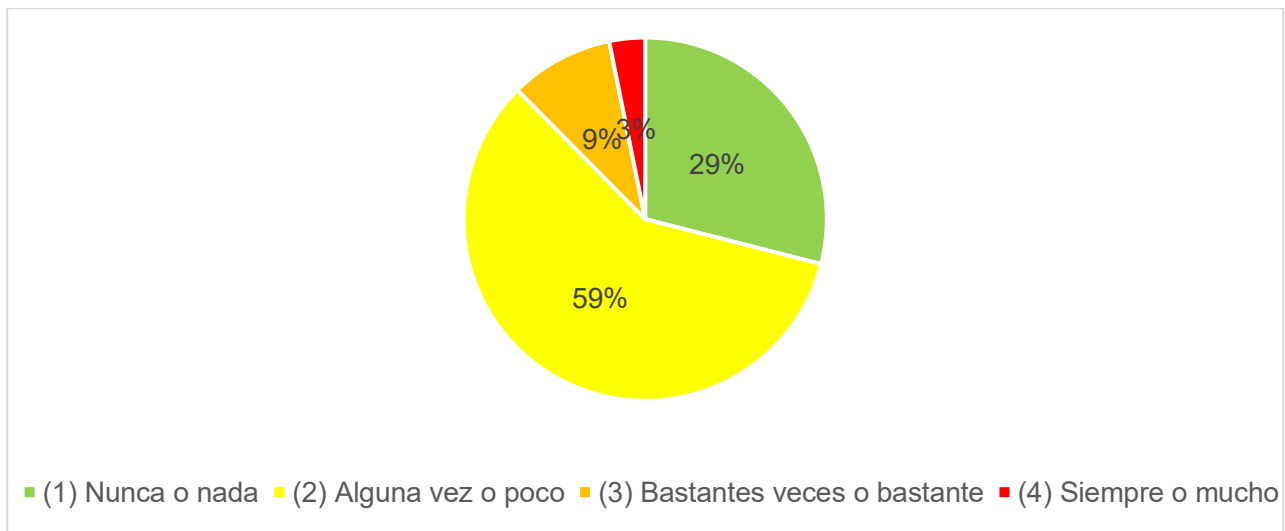
3. Ahora mismo sentiría rabia si tuviera que prescindir de las redes sociales e internet.

Tabla 3. Rabia por prescindir de redes sociales e internet.

(1) Nunca o nada	(2) Alguna vez o poco	(3) Bastantes veces o bastante	(4) Siempre o mucho	Total
91	184	29	10	314

Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026)

Gráfica 3. Rabia por prescindir de redes sociales e internet.



Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

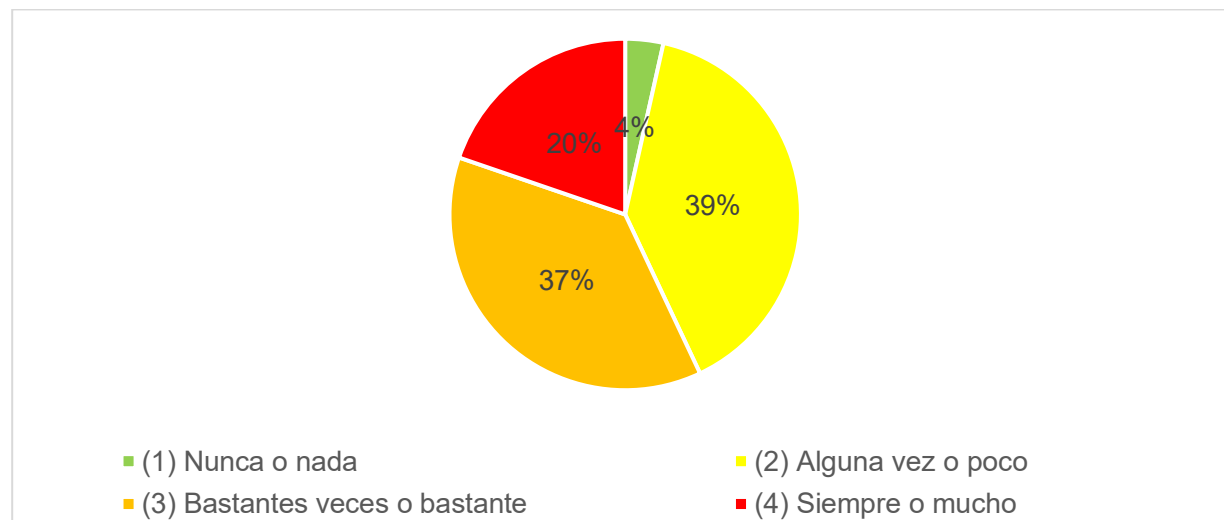
4. Acceso a las redes sociales e internet en cualquier lugar y a cualquier hora:

Tabla 4. Acceso a redes sociales e internet en cualquier lugar y hora.

(1) Nunca o nada	(2) Alguna vez o poco	(3) Bastantes veces o bastante	(4) Siempre o mucho	Total
11	124	117	62	314

Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

Gráfica 4. Acceso a redes sociales e internet en cualquier lugar y hora.



Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

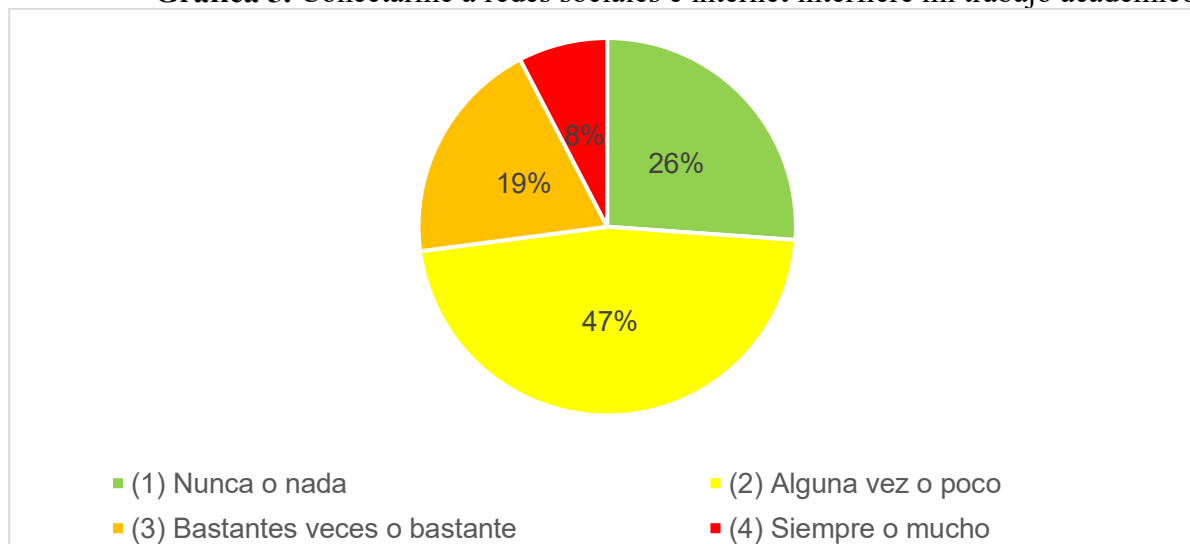
5. Creo que conectarme a las redes sociales e internet ha interferido en mi trabajo académico/laboral:

Tabla 5. Conectarme a redes sociales e internet interfiere mi trabajo académico.

(1) Nunca o nada	(2) Alguna vez o poco	(3) Bastantes veces o bastante	(4) Siempre o mucho	Total
82	147	61	24	314

Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

Gráfica 5. Conectarme a redes sociales e internet interfiere mi trabajo académico.



Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

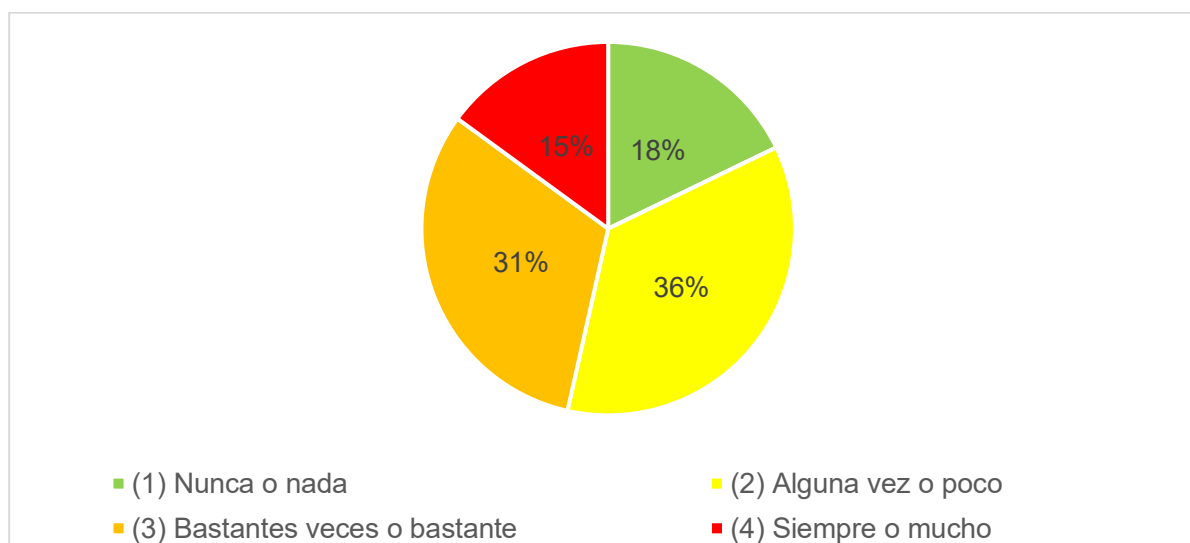
6. He perdido horas de sueño por conectarme a las redes sociales y por ver series:

Tabla 6. Perder horas de sueño por redes sociales y series.

(1) Nunca o nada	(2) Alguna vez o poco	(3) Bastantes veces o bastante	(4) Siempre o mucho	Total
56	112	99	47	314

Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

Gráfica 6. Perder horas de sueño por redes sociales y series.



Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

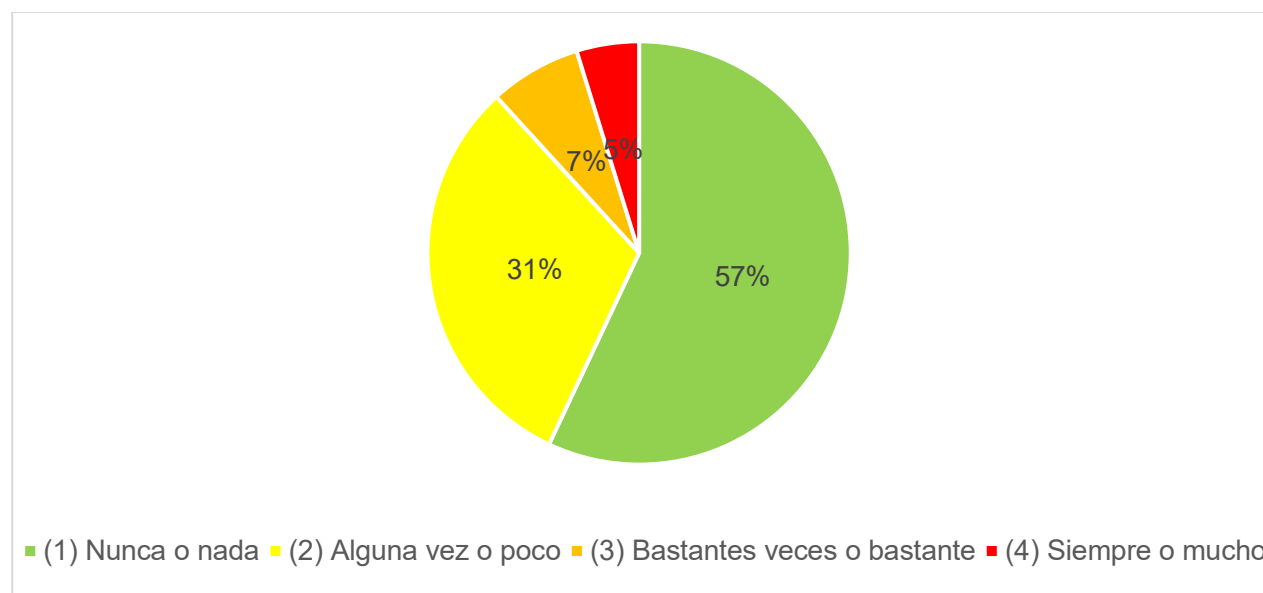
7. Oculto en mi casa el tiempo que me conecto a las redes sociales e internet:

Tabla 7. Oculto el tiempo que me conecto a redes sociales e internet.

(1) Nunca o nada	(2) Alguna vez o poco	(3) Bastantes veces o bastante	(4) Siempre o mucho	Total
179	98	22	15	314

Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

Gráfica 7. Oculto el tiempo que me conecto a redes sociales e internet.



Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

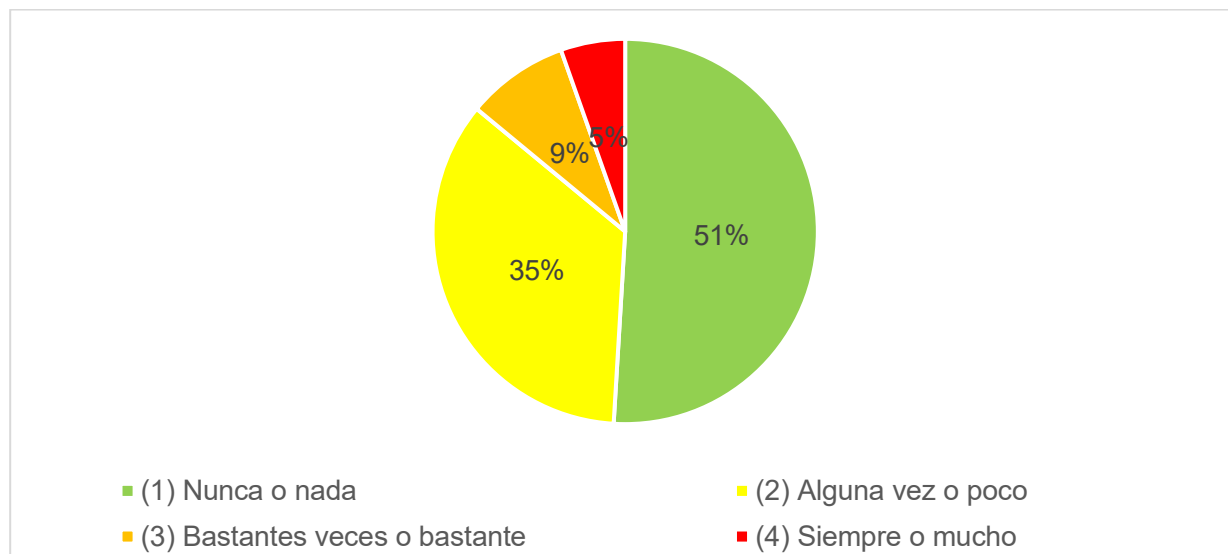
8. Si no tengo acceso a internet me siento inseguro:

Tabla 8. Inseguro si no tengo acceso a internet.

(1) Nunca o nada	(2) Alguna vez o poco	(3) Bastantes veces o bastante	(4) Siempre o mucho	Total
160	110	27	17	314

Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

Gráfica 8. Inseguro si no tengo a acceso a internet.



Fuente(s): Somarriba y Regalado.

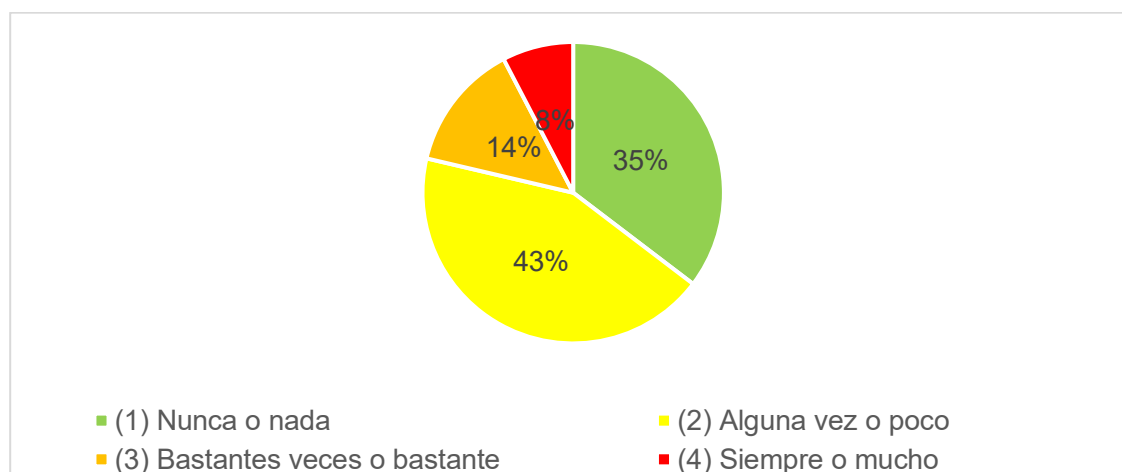
9. Actualizo mi estado:

Tabla 9. Actualizo mi estado.

(1) Nunca o nada	(2) Alguna vez o poco	(3) Bastantes veces o bastante	(4) Siempre o mucho	Total
111	136	43	24	314

Fuente(s): Somarriba y Regalado.

Gráfica 9. Actualizo mi estado.



Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

10. Resultados

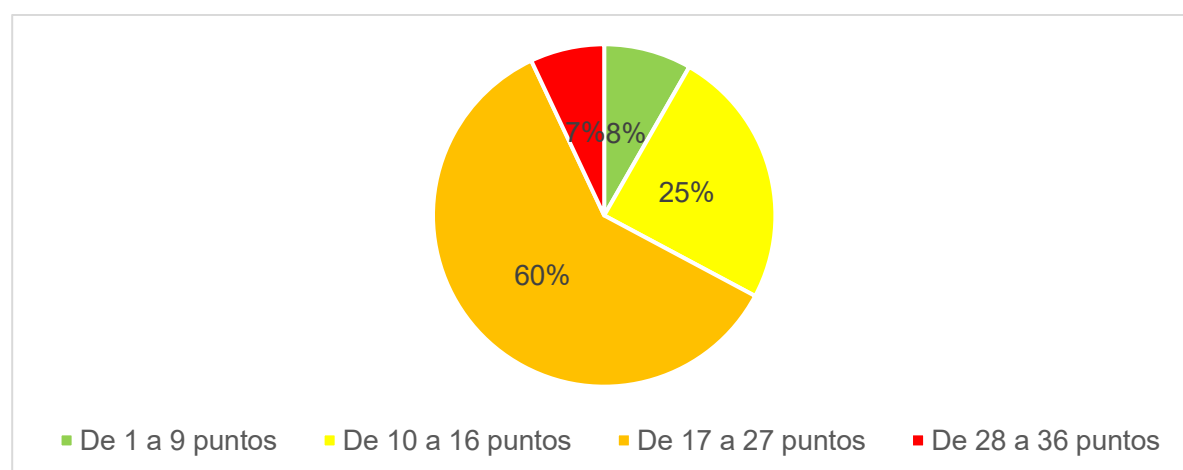
- 9 puntos: Se experimentan bajos síntomas, por lo que el riesgo de adicción es bajo.
- De 10 a 16 puntos: Se presentan los primeros síntomas hacia la adicción, sin embargo, aún son pocos para considerarse riesgo, se recomienda monitorear.
- De 17 a 27 puntos: Existe una adicción a las redes sociales e internet.
- De 28 a 36 puntos: Se presenta adicción y uso completamente excedido de las redes sociales e internet.

Tabla 10. Resultados.

9 puntos	De 10 a 16 puntos	De 17 a 27 puntos	De 28 a 36 puntos	Total
26	77	189	22	314

Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

Gráfica 10. Resultados.



Fuente(s): Somarriba y Regalado (2026).

Se puede apreciar de los resultados cualitativos que las preguntas que tiene mayor incidencia son la 1, 4, 5 y 6 influyendo en el resultado final un elevado porcentaje de alumnos que presentan adicción.

Siendo más del 60% los jóvenes que presentan tener adicción a las redes sociales, navegación por internet o ver series lo que desencadena en ellos concentrarse en diversas actividades de su preferencia directamente relacionadas con la globalización.

La combinación de la tecnología con la didáctica busca transformar las prácticas pedagógicas dentro y fuera del aula, potenciando el aprendizaje a través de estrategias colaborativas, creativas, innovadoras y significativas (Parra y Rengifo, 2021).

Después del proceso de recolección de datos los resultados demostraron la gran cantidad de tiempo que los jóvenes pasan en internet e interactuando tecnológicamente de diversas formas por lo que al poner en práctica una serie de propuestas en clase que tuvieran la finalidad de guiar el proceso formativo de los

alumnos con el uso de estas prácticas para despertar su interés por aprender, demostraron gratamente que a los jóvenes les llama la atención el hecho que el aprendizaje este ligado a todos estos métodos modernos asociados a la tecnología que forman parte de su día a día cambiando su concepto de que aprender puede ser tedioso inculcar en ellos una perspectiva más entretenida en las aulas.

Desde una perspectiva cualitativo-descriptiva derivado de los hallazgos encontrados con el testado, las percepciones de la puesta en marcha de las propuestas anteriormente mencionadas se describirán a continuación:

Propuestas 1 y 2 creadas para enfocar el aprendizaje con la influencia de las culturas extranjeras: Los jóvenes encontraron el juego de roles como una actividad divertida que propició momentos amenos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, el comic mencionó que no a todos se les daba bien dibujar por lo que algunos decidieron realizarlo digital, algunos equipos tuvieron que pensar mucho en los diálogos mientras que otros mencionaron que les resulto entretenido escribir las historias, los resultados finales a la entrega cumplieron su propósito y algunos recibieron elogios de sus compañeros.

Propuestas 3 y 4 consideradas para guiar el uso de las redes sociales con fines educativos: El uso del sketchnoting tuvo mayor éxito con las alumnas ya que las estudiantes les suele llamar la atención practicar diversos tipos de caligrafía, utilizar plumones y plumas de colores, entre los jóvenes hubo algunas excepciones de alumnos que desarrollaron la actividad de manera creativa, pero fue menos notorio que en las alumnas. Posteriormente el uso del muro de Facebook para difundir campañas fue una actividad que les entretuvo a todos los y las jóvenes por igual, incluso provocó en ellos la sana competencia por ver que equipos juntaban más “likes” con sus campañas, esta actividad involucro alumnos, docentes y directivos por lo que resultó ser todo un éxito con su impacto dentro y fuera de las aulas, los alumnos recibieron elogios por parte de toda la comunidad educativa y estuvo entre las actividades más gustadas por los estudiantes.

Propuestas 5 y 6 diseñadas para enfocar el uso de la IA hacia actividades de aprendizaje: El crear videos con avatares que expliquen un tema se volvió bastante popular entre los jóvenes, algunos diseñaron animaciones inspirados en alguno de sus personajes favoritos y tomando en cuenta la popularidad que tomó se ligó con que el platel se incorporó la especialidad de inteligencia artificial se les invitó a desarrollar videos cortos para promocionar la especialidad en la página del plantel y los dos mejores videos se subirían lo que generó entusiasmo en los jóvenes. Por último, las canciones surgieron algunas muy creativas y con rimas, que generaron asombro y risas entre los estudiantes, dando lugar a una clase tanto productiva como creativa.

Discusión

1.- La globalización conlleva a la diversificación de influencias presentadas en el alumnado.

A raíz de los hallazgos de este estudio se puede apreciar claramente como repercute la tecnología y su incidencia en los estudiantes, esta empieza desde la dependencia de sus dispositivos tecnológicos lo que ocasiona que pasen demasiado tiempo de ocio en redes sociales como consecuencia los jóvenes no se enfocan adecuadamente en su formación académica ya que su prioridad está en permanecer inmersos en sus teléfonos inteligentes.

Derivado del tiempo que pasan navegando en internet y en sus redes tanto aprenden como también adoptan muchas costumbres extranjeras, hoy en día estas culturas impactan de tal manera que caen en la

procrastinación, descuidando su fase formativa ya que deciden posponer sus deberes escolares por actividades como juegos en línea, ver anime, las series de momento o estar al día en su perfil de su red social.

Carrión (2019), aporta que enriquecer la práctica docente a través de un aprendizaje que resulte motivador y significativo, en el que se subraya la importancia de incluir elementos lúdicos mediante la aplicación de diversas herramientas tecnológicas como medios para fomentar la creatividad y la innovación.

Este artículo no busca catalogar este tipo de actividades como negativas en cambio, se planteó usarlas a favor del proceso formativo de los estudiantes, en el mundo actual donde la tecnología está relacionada en múltiples actividades diarias y se determinó que el uso de las redes sociales, la IA así como el anime o los comics para plasmar tareas o actividades de clase tiene un efecto positivo en los jóvenes ya que los motiva a desarrollarlas mientras que tienen la oportunidad de poner en práctica su creatividad.

2.- Práctica docente actualizada a las nuevas herramientas digitales disponibles.

Un área de oportunidad latente será que como docente se debe permanecer en constante actualización ya que con el paso de los años seguirán surgiendo nuevas herramientas y técnicas de enseñanza, si no se busca adaptarse pero sobre todo conocer el entorno tecnológico que cada vez es más amplio, no se podrá entender el mundo globalizado que se mantiene en constante cambio y así plantear estrategias para brindar clases dinámicas e innovadoras, lo cual es de vital importancia para lograr involucrar a los jóvenes en el proceso formativo en las aulas de tal manera que aprender les resulte ameno y no algo tedioso como tiende a representar para muchos estudiantes el ir a la escuela, un docente bien preparado e instruido contemporáneamente podrá encontrar el medio adecuado para con mayor certeza transmitir los conocimientos a los jóvenes.

La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en distintos ámbitos, es cada vez más necesario para implementar procesos orientados a la innovación educativa y a la mejora que permitan enriquecer los ambientes educativos (Valles y Parra, 2021).

Conclusiones

A través de la investigación realizada, en primer lugar, se puede concluir que actualmente los jóvenes que estudian en el nivel de educación media superior tienen acceso a una amplia gama de tecnologías que pueden ser usadas para su ocio o para interactuar socialmente, volviéndose un distractor en el aula que puede repercutir en su salud física o mental y en el rendimiento académico, en mayor medida sobre aquellos donde se observó que tienen o presentan síntomas de adicción a las redes sociales e internet.

Es necesario que el docente comprenda que incluir prácticas educativas innovadoras significa no solo valerse de la tecnología o usar herramientas y metodologías más activas, sino que esto también envuelve una profunda reflexión sobre la praxis docente, el sentido mismo de la escuela y la forma en que se relacionan todos los actores implicados en el sistema educativo. (Villarreal et al., 2022).

Los docentes son una parte importante en el proceso formativo de los estudiantes, por lo que es sumamente relevante que sus prácticas educativas estén en constante actualización, además de que se debe involucrar en los intereses y motivaciones de los jóvenes, debe mediar el uso de la tecnología en el aula, pues si se aplica en exceso puede ser contraproducente, además de que no todos los alumnos tienen las mismas

herramientas tecnológicas, pues existen brechas digitales. Sin embargo, si los docentes orientan y supervisan su uso en el aula, pueden crear prácticas innovadoras que llamen la atención de los estudiantes y que potencien su creatividad al desarrollar contenido educativo.

Las TIC se han convertido en un elemento estratégico para transformar, crear y recrear el mundo, produciendo transformaciones culturales; construyendo sujetos sociales e históricos que produzcan un cambio profundo en la realidad, con visión crítica (Parra y Rengifo, 2021, p.5).

Por otro lado, los jóvenes de educación media superior deben prepararse para un mundo cada vez más globalizado y tecnificado, no pueden permanecer aislados de su impacto en el aula y en su vida, es deber del docente el orientarlo e involucrarlo en los desafíos del futuro como el uso de la inteligencia artificial.

Los efectos nocivos fuera del aula, como la pérdida de horas de sueño, es algo preocupante, donde existe un área de oportunidad en los padres de familia para brindar un mejor acompañamiento y supervisión del uso de pantallas por parte de sus hijos. Evitar que las nuevas tecnologías se conviertan en una adicción, no depende del docente, sino que se deben hacer cambios en los entornos familiares, como promover la desconexión digital, evitar el acceso de pantallas en los menores de edad y supervisar el uso de redes sociales.

Futuras líneas de investigación

De acuerdo con Trisca (2024), la procrastinación es común entre estudiantes y adultos, y puede afectar negativamente el rendimiento académico. Algunas razones para procrastinar incluyen la pereza, la influencia de las redes sociales, la falta de concentración, entre otras.

En futuras investigaciones sería pertinente analizar más a fondo las preferencias de los estudiantes en cuanto a otras culturas que han sido adquiridas a través de la globalización que ha alcanzado a nuestro país, esto apoyado de un cuestionario que permita determinar el nivel de procrastinación que les genera el tiempo que dedican a estas series, películas o prácticas de actividades relacionadas a ellas durante su tiempo de ocio, para así detectar qué porcentaje de estudiantes se encuentran en riesgo y también generar estrategias que mitiguen esta problemática que está latente en las aulas.

Con el avance de la tecnología se van identificando tanto beneficios como algunas consecuencias no deseadas, y en el caso de la inteligencia artificial una de ellas sería que los conocimientos que se generen en el salón de clases se queden en la superficialidad o que ni siquiera se construyan (UNAM, 2025).

Otra línea de investigación relevante y ligada directamente al ámbito de la globalización es el uso de la IA de manera indebida en las aulas, muchas veces los estudiantes no se dan a la tarea de corroborar la información generada por la herramienta o bien la usan para sacar ventaja al realizar tareas en las que para muchos docentes se hace evidente hay presencia de la misma, es de suma importancia inculcar en nuestros estudiantes las consideraciones éticas que conlleva el uso de la IA y un estudio más ampliamente centrado en analizar el impacto y uso que el alumnado hace de estas herramientas, para poder visualizar de manera más clara las ventajas y desventajas del uso de la IA como herramienta de apoyo y desarrollar así diversas estrategias que ayuden a los jóvenes a aplicarla de una manera más integral y con fines académicos.

Referencias

- Bitzenbauer, P. (2023). ChatGPT in physics education: A pilot study on easy-to-implement activities. *Contemporary Educational Technology*, 15(3), ep430. <https://doi.org/10.30935/cedtech/13176>
- Campos Freire, F. (2008). Las redes sociales trastocan los modelos de los medios de comunicación tradicionales. *Revista Latina De Comunicación Social*, (63), 287–293. <https://doi.org/10.4185/RLCS-63-2008-767-287-293>
- Carr, C., Hayes, R. A (2015). Social Media: Defining, Developing, and Divining. *Atlantic Journal of Communication*. 23. 46-65. 10.1080/15456870.2015.972282
- Carrión Candel, Elena. *El uso del juego y la metodología cooperativa en la Educación Superior: una alternativa para la enseñanza creativa*. ARTSEDUCA, 2019, no 23, p. 70-97. <http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2019.23.4>
- Falcón Ccenta, Y., Aguilar - Hernando, J., Luy-Montejo, C. A., y Morillo-Flores, J. (2021). *La evaluación formativa, ¿Realidad o buenas intenciones?* Estudio de caso en docentes del nivel primario. *Propósitos Y Representaciones*, 9(1), e1041. <https://doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1041>
- García-Béjar, Ligia. (2021). Hacia la comprensión del engagement en jóvenes universitarios mexicanos con Instagram TV. *Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 19 (38), 157-178. <https://doi.org/10.22395/angr.v19n38a8>
- Martín García, R., Arguedas Sanz, R., González Arias, J., González Fidalgo, J. M., y Vicente Vírseda, J. A. (2018). Innovación y creatividad mediante Visual Thinking frente al pensamiento lineal tradicional. La profesionalización del docente a través de la innovación educativa. Libro de actas: IX Jornadas de redes de investigación en innovación docente, UNED, Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7101522>
- Mendoza, J. L. (2018). Los temas educativos en un mundo globalizado. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(1), 1-4. <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/2041>
- Moncayo Arias, M. A., Bastidas Vera, E.A., Cabezas Macias, P.M., Ledesma Spín, C.R., Bayas Guevara, B.I., Onofre Palma, C.P., Loor Valdiviezo G. C. *Aplicación de TICs en la evaluación formativa mejora la gestión docente en educación básica. Artículo en revisión*. Vol. 8, N°. 2. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7802893>
- Ndlovu, B. B. (2025). Exploring teachers' practices when using formative assessment in improving quality education. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2451489>

Parra, L. y Rengifo, K. (2021). Prácticas pedagógicas innovadoras. *Educación*, 30(59), 237-254. <https://doi.org/10.18800/educacion.202102.012>

Peris Hernández Montserrat, Maganto Mateo C., Garaigordobil Landazabal, M. (2018). Escala de riesgo de adicción-adolescente a las redes sociales e internet fiabilidad y validez (ERA-RSI). *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes: Journal of Clinical Psychology in Childhood and Adolescence*, Vol. 5, Nº. 2, 2018, págs. 30-36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6399729>.

Prieto García, B., Anchondo Chavarría, G., Martínez Aranda, M. B., González González, J.A., Tintori Lara, M. (2024). El uso de la IA para la realización de tareas de los alumnos de la carrera de DN de la UTCH. *Revista Politécnica de Aguascalientes*, Vol 4, Año 3. <https://revistapolitecnicaags.upa.edu.mx/wp-content/uploads/2024/12/V4101.pdf>

Ramírez Martínez, Luis Fernando, Muriel Echavarría, Johan Manuel, & Gaviria Cortes, Didier Fernando. (2025). Percepciones de los estudiantes sobre la evaluación en la asignatura de educación física. *Páginas de Educación*, 18(1), e4231. <https://doi.org/10.22235/pe.v18i1.4231>

Rodríguez Rodríguez, B., Mateos Duarte, M., Merlino Fernández, M., Moreno Heredero, B. (2022). ¿Cómo perciben los alumnos la utilización de la técnica “sketchnoting” en el aula?. *Innovación docente y prácticas educativas para una educación de calidad*. Capítulo 47. Pp. 1019-1041. <https://hdl.handle.net/10641/3726>

Romero, J. (2012). Ensayo: Influencia cultural del anime y manga japonés en México. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. UAEM. http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/214/Influencia_cultural_del_anime.pdf?sequence=1

SEP (2025). Plataforma Digital de la Nueva Escuela Mexicana. La Nueva Escuela Mexicana. <https://nuevaescuelamexicana.sep.gob.mx/contenido/coleccion/que-es-la-cultura-de-paz-3/>

Öztürk, C., Bektas, M., Ayar, D., Öztornaci, B., & Dilek, Y. (2015). Association of personality traits and risk of internet addiction in adolescents. *Asian Nursing Research*, 9(2), 120–124. <https://doi.org/10.1016/j.anr.2015.01.001>

Tenorio, S. (2005). La Integración escolar en Chile: Perspectiva de los docentes sobre su implementación, *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación (REICE)*, vol. 3, n. 1(e), 823-831. Consultada el 25 de abril, 2010. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1137957.pdf>

Touraine, A. (1995). *Critique of Modernity*. Cambridge: Blackwell Publishers. <https://archive.org/details/critiqueofmodern0000tour/page/n411/mode/2up>

Trisca Martínez, J. (2024). La procrastinación académica. *Revista Internacional De Estudios En Educación*, 24(1), 51–57. <https://doi.org/10.37354/rie.2024.240>

Universidad Nacional Autónoma de México (2025). Grandes desafíos del uso de la IA en la escuela. *Revista Ciencia UNAM*. <https://ciencia.unam.mx/leer/1633/grandes-desafios-del-uso-de-la-ia-en-la-escuela->

Valles, H. G., y Parra, H. (2021). La digitalización de la formación universitaria con enfoque socioformativo: un análisis documental. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 12, e1199. <https://www.redalyc.org/journal/5216/521665144039/html/>

Velázquez Favela, A. A., Barrios Dominguez, O. I., Salgado Flores, O. (2025). Impacto de las redes sociales en la actividad académica y personal de los adolescentes. Valoraciones desde la perspectiva estudiantil. Volumen: 5, Número: 2. <https://diversidadacademica.uaemex.mx/article/view/25552>

Villarreal, R., Salas, D. y Alemán, A. (2022). Prácticas educativas innovadoras desde un enfoque STEAM+A. *Editorial Universidad de Córdoba*. <https://repositorio.unicordoba.edu.co/server/api/core/bitstreams/d0a2642a-4bd7-4ed0-a569-c44895a66863/content>