



## XXVIII Congreso Internacional de Aprendizaje (CONGRESO ONLINE)

Universidad Jaguelónica, Cracovia, Polonia.

7-9 de julio de 2021

### Estados de WhatsApp o cuando la curiosidad sirve para aprender<sup>1</sup>

*WhatsApp status or when curiosity serves to learn.*

Participación online: <https://youtu.be/nbSjaEaB0e8>

#### AUTOR

**Sonia Ríos-Moyano**

Universidad de Málaga (España)

[srios@uma.es](mailto:srios@uma.es)

[orcid.org/0000-0002-5727-3507](https://orcid.org/0000-0002-5727-3507)

**PALABRAS CLAVE:** Humanidades, Aprendizaje permanente, Educación continua, Aprendizaje informal, Educación vocacional, Estudiantes adultos

**RESUMEN:** La comunicación titulada *Estados de Whatsapp o cuando la curiosidad sirve para aprender* en el proyecto de innovación educativa titulado: *Estrategias canónicas y anticanónicas en la docencia de la Historia de la Cultura: Identidad y*

---

<sup>1</sup> La comunicación se enmarca en el proyecto de innovación educativa titulado: *Estrategias canónicas y anticanónicas en la docencia de la Historia de la Cultura: Identidad y pedagogía ciudadana*. (con Código PIE19-102), financiado por la Universidad de Málaga y coordinado por la profesora María José de la Torre Molina. Y del Grupo de Investigación HUM-130



*pedagogía ciudadana.* (con Código PIE19-102), financiado por la Universidad de Málaga y coordinado por la profesora María José de la Torre Molina.

Entre otras cosas, exploramos otras maneras de enseñanza, aquellas que no sean canónicas, y que, en nuestro caso, se dirige hacia las maneras de integrar la tecnología en el aula y realizar actividades formativas que permitan adquirir competencias y habilidades que acerquen el aula a su realidad más inmediata.

WhatsApp es una de las aplicaciones más populares para la comunicación. Es una aplicación de mensajería instantánea para smartphones (aunque también se puede emplear en un ordenador personal) que permite una multiplicidad de funciones. No creo que haga falta muchas explicaciones de sus utilidades, puesto que los últimos datos de uso la posicionan como la aplicación líder en gran parte del mundo, con más de dos mil millones de usuarios y lo más probable es que la use con sus familiares y amigos.





Desde 2014 pertenece a la empresa de Facebook y es cierto que en los últimos años sus funciones han mejorado muchísimo, lo que ha ayudado a su expansión. Sin embargo, el uso de las redes sociales se distribuye principalmente por edades. Ahí en la imagen podemos ver las redes sociales y aplicaciones más usadas por nuestro alumnado. Llegados a este punto, nuestro objetivo se centró en algo tan sencillo como intentar integrar una aplicación como es WhatsApp (de las más usadas diariamente a nivel personal) a las actividades formativas de nuestra asignatura y título.

El contexto en el que desarrolló la actividad fue la asignatura *Diseño y estética de lo cotidiano*, tal como ya hemos apuntado anteriormente, aunque también hemos preparado material para otra asignatura que expondré al final de la presentación. La asignatura *Diseño y estética de lo cotidiano* se centra en el estudio de la historia del diseño y su relación con los movimientos artísticos. El estudio de la teoría, la estética de los objetos, la historiografía en general, buscando no solo el discurso hegemónico occidental, sino también nuevos enfoques que pretenden encontrar nuevas lecturas y narrativas en la historia del diseño. También se analizan las múltiples facetas del diseño, desde el






industrial, el gráfico, la cartelería, el diseño de comunicación y un largo etcétera. Se diseñan actividades formativas para atender a los distintos bloques temáticos de la asignatura, No obstante, el bloque de historia del diseño es muy relevante: saber reconocer estilos, autores, obras, influencias, ponerlas en relación con los movimientos artísticos y el contexto donde se generan, es un objetivo importante para considerar y es donde vinculamos nuestra propuesta.

Entre los objetivos, citamos los principales, los cuales están vinculados a las competencias básicas y procedimentales específicas del título. Debemos tener en cuenta que esta actividad se planteó en un momento crucial, aún en plena pandemia y con una docencia online. De modo que cualquier propuesta empleando redes sociales o nuestro dispositivo personal fue bienvenida.


A partir de aquí vamos a explicar en qué consistió la actividad, sus variantes y la aplicación práctica que esperamos poder seguir desarrollando en cursos sucesivos. Durante algunos cursos, pedíamos la realización de un poster académico que les sirviese también como actividad de repaso y para consolidar contenidos. Si embargo, viendo la gran expansión del uso de redes sociales en nuestros alumnos, nos atrevimos en diseñar una actividad basada en una aplicación de smartphone, en la aplicación más usada como es WhatsApp. Por tal motivo, creímos que era más viable hacer esta práctica en WhatsApp por la familiaridad y el uso constante de la misma por parte de todos los alumnos, jóvenes y adultos, aunque se podría haber hecho también en Facebook o Instagram, porque al pertenecer al mismo grupo, hay funcionalidades que son comunes y nos permiten igualmente contar pequeñas historias que duran 24 horas. La actividad se titula “El reto: preguntas y soluciones en 24 horas”, se vincula a los contenidos sobre la historia del diseño y se prevé su difusión a través de los estados de WhatsApp. Los



alumnos pueden trabajar en grupo, ya que pueden diseñar una pregunta y respuesta y después intercambiársela.



PIE19-102  
PROYECTO DE INNOVACION EDUCATIVA  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



<b>TÍTULO</b>	El reto: preguntas y soluciones en 24 horas
<b>CONTENIDOS</b>	Bloque temático N.º 1: Historia del diseño. Apartado. Orígenes y antecedentes del diseño industrial
<b>TIPO</b>	Actividad basada en los estados de WhatsApp
<b>Componentes</b>	Grupal para su diseño e individual para su puesta en marcha
<b>PORCENTAJE DE PARTICIPACIÓN EN LA EVALUACIÓN FINAL</b>	10%
<b>EXPLICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elección de un autor u obra</li> <li>Realizar una pregunta adivinatoria/reto y ponerla en el estado de WhatsApp</li> <li>Realizar una solución, puede ser un diseño de una imagen que incluya texto o poner una imagen acompañada de un texto.</li> <li>La respuesta se pondrá a las 24 horas de la pregunta.</li> <li>Se recogerán las visitas y las respuestas si las hubiere.</li> </ul>

La pregunta debe girar sobre un autor u obra. Las imágenes pueden escogerse directamente de la web o pueden diseñarse exprefeso para la actividad a través de un programa de edición de imágenes. En mi caso he utilizado Photoshop, a un tamaño de 10 x15 cts. y a una resolución de 300 puntos por pulgada. Se les pide que vayan haciendo capturas de pantalla para controlar las visitas y que guarden algunas respuestas de sus contactos a este reto. A continuación, mostramos algunos ejemplos. Como comprobarán a continuación, las imágenes diseñadas eran muy llamativas, provocadoras a veces, incluso irrisorias para llamar la atención aún más y pretender que la curiosidad por saber qué es esa imagen que se visiona en un formato reducido pueda hacer que suba el número de visitas de nuestro estado. La foto muestra a un señor con objetos en sus ojos y nariz, la respuesta es Wedgwood.



uma.es

### El reto: preguntas y soluciones (en 24 horas)



La siguiente adivinanza mostraba a un hombre y algo relacionado con su idea, una idea que fue esencial para el nacimiento de una industria. El lema era “un matadero inspiró a este hombre”. Si una cadena y un gancho sirven para descuartizar a un animal, ¿por qué no usarlo en sentido inverso para construir algo? Al día siguiente se mostraba la siguiente imagen: “Solución: Ford T” y una frase del propio Henry Ford. El cliente puede escoger el color siempre se sea negro”

uma.es

### El reto: preguntas y soluciones en 24 horas

PIE19-102  
PROYECTO DE INNOVACION EDUCATIVA  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA





Los dos retos siguientes fueron sobre obras del diseñador Christopher Dresser. En el primero se preguntaba de quién y de qué época eran las teteras que se mostraban. Se ponían varias fechas aproximadas. Entre los que se atrevieron a responder, pocos acertaron con la fecha, y mucho menos con el autor. Pensamos que esta forma de plantear estos retos sirve para enseñar, para difundir los conocimientos que se dan en el aula y que perfectamente, mostrados de una manera didáctica y amena pueden ser del interés tanto de alumnos como de sus contactos.

Este reto fue muy divertido, puesto que la mayoría pensaba que era un servilletero o un frutero, no es un objeto que se suele utilizar en la actualidad en España, sin embargo, de nuevo, la simplicidad y la funcionalidad de un diseñador muy avanzado a su tiempo dejó sorprendido a más de uno.

**uma.es**

PIE19-102  
PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

**El reto: preguntas y soluciones en 24 horas**

TETERAS SIMPLES Y FUNCIONALES

*¿De quién y de qué época aproximada serán?*

¿1850?  
¿1870?  
¿1900?  
¿1950?  
¿1975?  
¿1990?  
¿2010?

Tetera en alpaca con mango de ébano (1879)

Autenticidad, belleza y fuerza

**Christopher Dresser**  
(1834-1904)

<https://www.lic.com/unicidad/inglat-101-2704537>

**uma.es**

PIE19-102  
PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

**El reto: preguntas y soluciones en 24 horas**

SIMPLES Y FUNCIONALES

*¿Para qué sirve este objeto?*

**SOLUCIÓN: TOAST RACK**  
*Bandeja para pan tostado*

Dresser, década 1880

**DISEÑO SIN ORNAMENTACIÓN: FUNCIONAL, ATEMPORAL Y UNIVERSAL**

Estas bandejas no faltaban en ningún hogar. El diseño fue reproducido hace unos años por la firma italiana Alessi



Los siguientes retos estaban dedicados los Shakers. Una comunidad religiosa que realizó un mobiliario muy característico. La primera imagen del reto era muy llamativa, decía lo siguiente “Un smartphone es una de las cosas más importantes en nuestra generación” ¿Qué objeto fue de los más importantes para esta comunidad religiosa americana? Por supuesto, queríamos prestar atención al diseño de la silla en el contexto de la comunidad.



Continuando con los Shaker, planteamos otro reto. Preguntamos, sobre ¿qué otro elemento era importante dentro del hogar de estas comunidades? Fue muy interesante explicar con varias imágenes y un breve texto, cómo la barra de pared servía para colgar todo tipo de objetos, incluidas sillas. La barra permitía hacer los espacios multifuncionales y favorecer el rito religioso, la limpieza y otras reuniones comunitarias.








Las visualizaciones del estado demuestran la data de gente asidua mirar este tipo de imágenes. El porcentaje de interacción o de gente que se manifiesta en ese momento es mínimo, no llega al 10%, pero con el tiempo nos hemos percatado que la gente ha manifestado positivamente su interés por nuestro **estado** ha preguntado por y ha manifestado su satisfacción. La frecuencia de las visualizaciones varía también dependiendo del horario en el que se publican y si es entre semana o los fines de semana. Todo esto requiere un estudio más detallado por nuestra parte, que esperamos poder llevarlo a la práctica en años sucesivos. Por ahora se ha tratado de una experiencia piloto.

Ahora le exponemos el mismo tipo de actividad, pero en otra asignatura, *Lenguajes artísticos y lecturas de la imagen*, coordinada por la profesora Reyes Escalera Pérez. Esta actividad no se ha llevado a cabo con los alumnos aun, pero yo he realizado un ensayo con mis contactos para poder explicarlala dentro unos meses cuando iniciemos la asignatura y se pueda realizar en las clases prácticas.

Al igual que la actividad para la otra asignatura, aquí explicamos el diseño de la actividad en sí. Se titula “Mitos: lee la imagen y siente la historia”, se vincula a los contenidos del bloque temático que trata sobre la imagen mitológica. Y se prevé su difusión a través de los estados de WhatsApp (o una red social). Los alumnos pueden trabajar en grupo, ya que pueden distribuirse los mitos o episodios e intercambiárselos después.

	
	
	
ASIGNATURA	Lenguajes artísticos y lecturas de la imagen. 1er. curso del título de Graduado/a en Historia del Arte
TÍTULO	Mitos: lee la imagen y siente la historia
CONTENIDOS	Bloque temático N.º 2: La imagen mitológica
TIPO	Actividad basada en los estados de WhatsApp (no descartamos Instagram, Facebook o Twitter)
Componentes	Grupal para su diseño e individual para su puesta en marcha
PORCENTAJE DE PARTICIPACIÓN EN LA EVALUACIÓN FINAL	10%
EXPLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elección de un episodio/personaje</li> <li>• Realizar una breve explicación del mito en el menor número posible de imágenes. Se recomienda entre 7 y 10 máximo.</li> <li>• Se realizará un guion del mito que deberá entregarse junto con su impacto en el Estado</li> <li>• Se recogerán las visitas y las respuestas si las hubiere.</li> </ul>



Aquí mostramos la tabla con el desarrollo del mito o episodio. Es importante que el alumno simplifique, que escoja la versión más fantástica para atrapar a su lector y que lo presente de un modo divertido si le apetece. Se recomienda no superar las diez imágenes, si son menos mejor, que use imágenes de calidad y que ponga su sello personal en esta manera de abordar una historia.

**uma.es**

PIE19-102  
PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



### Mitos: lee la imagen y siente la historia

TÍTULO	Episodio: Aracne (Metamorfosis, Ovidio)
	Lo que la gente ve...
	Lo que ya ven. "Fábula de Aracne" Metamorfosis de Ovidio
	Aracne, nacida en Lidia, era famosa por ser muy habilidosa en el tejido y el bordado. Pero se le subió a la cabeza y retó a Atenea a ver quien hacía el mejor tapiz.
	Atenea, con apariencia de anciana, advirtió a la joven que fuese más modesta.
	Pero Aracne siguió con la soberbia. Ambas tenían un día para hacer un tapiz.



Atenea hizo un tapiz con los principales dioses del Olimpo, pero Aracne representó magistralmente los amores de los dioses.



Velázquez pintó el cuadro del "Rapto de Europa" de Tiziano dentro de la fábula, como si hubiese sido el tapiz tejido por la joven. Atenea entró en cólera e insultó a la joven.



Aracne sin comprender nada, se sintió humillada, enloqueció e intentó ahorcarse



Pero Atenea no permitió que muriera y la convirtió en una araña, le dijo "tu vida siempre penderá de un hilo" y la condenó a...



Pues si has llegado hasta aquí, recuerda la moralja y deja a un lado la soberbia. Como le dirían a los emperadores romanos al oído cuando entraban victoriosos: "memento mori" (recuerda que eres mortal)

Aquí mostramos un ejemplo del desarrollo del episodio que hemos descrito en la tabla anterior, el mito de Aracne. Las capturas de pantalla estaban próximas a las 24 horas, y sí es observable que las visitas a las últimas decrecían aproximadamente un 25%. Tendremos que estudiar más detenidamente el número óptimo de diapositivas y la hora en la que se inicia la actividad.

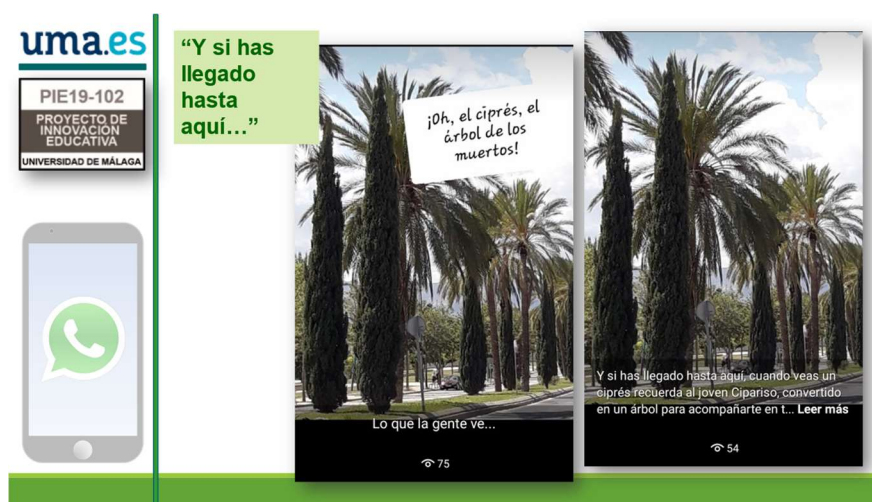




Y a continuación: “Lo que yo veo.” Aquí les muestro algunos ejemplos. A continuación, comenzaba el relato.



Y para finalizar siempre acababa con la misma imagen del inicio (pero sin el texto) y abajo la frase “Y si has llegado hasta aquí” y añadía la moraleja del mito o apelaba al animal, estado o elemento de la metamorfosis en sí. Era una manera de enlazar o encadenar las imágenes.



**Conclusión:** Los proyectos de Innovación Educativa nos dan el apoyo y el impulso necesario para seguir planteando este tipo de actividades. Creemos que el modelo ideado puede llevarse a la práctica en cualquier asignatura, solo se necesita algo de ingenio y hacer cosas que llamen la atención de los contactos. Pensamos que modelo tiene muchas posibilidades, no solo por WhatsApp, también en otras redes sociales que permiten este tipo de historias de 24 horas. Como acción de mejora creemos que nos falta contar con un muestreo más exhaustivo de la participación. Y, por último, pensamos vincular esta actividad a algún tipo de competición o reto entre los propios alumnos. Serán premiados, por ejemplo, los que tengan más visitas, los que hagan creaciones más originales, etc.

## Bibliografía

- Catalina, B., García, A., & Montes, M. (2015). Jóvenes y consumo de noticias a través de Internet y los medios sociales. *Historia y Comunicación Social*, 20(2), 601-619. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2015.v20.n2.51402](http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2015.v20.n2.51402)



- García-Jiménez, A., Tur-Viñes, V., & Pastor Ruiz, Y. (2018). Consumo mediático de adolescentes y jóvenes. *Icono* 14, 16(1), 22-46. <https://doi.org/10.7195/ri14.v16i1.1101>
- González-Cortés, E., Córdoba-Cabús, A., & Gómez, M. (2020). Una semana sin smartphone: usos, abuso y dependencia del teléfono móvil en jóvenes. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 72(3), 105-121. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2020.79296>
- Instituto Nacional de Estadística. (2020). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Año 2020*. <https://bit.ly/2HLvPw>
- Pedrero-Pérez, E.J., Ruiz-Sánchez, J.M., Rojo-Mota, G., Llanero-Luque, M., Pedrero-Aguilar, J., Morales-Alonso, S., & Puerta-García, C. (2018). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): uso problemático de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*, 30(1), 19-32. <https://doi.org/10.20882/adicciones.806>
- Rosales, F. L., & Jasso Medrano, J. L. (2019). Interacción entre el uso y la adicción a las redes sociales y teléfonos móviles entre estudiantes universitarios. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 7(14), 76-88. <https://doi.org/10.36825/RITI.07.14.007>
- Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J., & Trujillo-Torres, J. M. (2016). Utilización de Internet y dependencia a teléfonos móviles en adolescentes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(2), 1357-1369.
- Ruiz-Palmero, J., Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E. & Linde-Valenzuela, T. (2021) Estudio del uso y consumo de dispositivos móviles en universitarios, *Digital Education Review* - Number 39. pp. 90-106.
- Viñals Blanco, A., Abad Galzacorta, M., & Aguilar Gutiérrez, E. (2014). Jóvenes conectados: Una aproximación al ocio digital de los jóvenes españoles. *Communication Papers -Media Literacy & Gender Studies-*, 3(4), 52-68.