



COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Entornos emergentes para el desarrollo de competencias digitales en tiempos de COVID-19

Learning Virtual Communities

Emerging environments for the development of digital competences in times of COVID-19

JESSICA ALEJANDRA CORDERO, JOSEFINA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
Universidad Autónoma de Zacatecas, México

KEYWORDS

*Virtual Communities
Digital Competences
Distance Learning
Social Media
Covid-19*

ABSTRACT

The social and educational isolation lived around the world due to SARS-CoV2 has put upon challenges for teachers, students and parents. They have managed to use technological tools to do homework and attend communication assignments. Social networks have worked as a means of communication thus creating virtual learning communities for whoever has academical and technological doubts, as well as emotional support. Therefore, in this document participants will be analyzed along with their interactions and resources used to reinforce their digital competences. This will be done through the study of a virtual group called "Aprende en Casa 6° de Primaria".

PALABRAS CLAVE

*Comunidades Virtuales
Competencias Digitales
Educación a Distancia
Redes Sociales
Covid-19*

RESUMEN

El aislamiento social y educativo vivido a nivel mundial por el SARS-CoV-2 imprimió retos a docentes, estudiantes y padres de familia, entre ellos, hacer uso de distintas herramientas informáticas y tecnológicas para realizar tareas y comunicarse. Las redes sociales sirvieron como punto de encuentro dando paso a comunidades virtuales de aprendizaje para quienes tenían dudas académicas, tecnológicas e incluso de apoyo emocional. Desde este escenario se plantea el presente estudio, analizando los participantes, interacciones y recursos compartidos que ayudaron para adquirir o fortalecer las competencias digitales, a través de una etnografía virtual al grupo "Aprende en Casa 6° de Primaria".

Recibido: 12/ 07 / 2022

Aceptado: 25/ 09 / 2022

1. Introducción

Tras el cierre de las escuelas como medida de prevención ante la pandemia del COVID-19, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO por sus siglas en inglés) lanza la coalición mundial para la Educación, una plataforma de colaboración e intercambio cuyo fin es proteger el derecho a la educación de jóvenes, niños y niñas. Para lograr este objetivo, los países miembros retoman las distintas plataformas digitales y herramientas disponibles o bien se crean nuevas alternativas que permitan dar continuidad a la formación. En el caso de México, se aplica Aprende 2.0, recurso de la Secretaría de Educación Pública, el cual, busca promover el uso de tecnologías para fomentar el desarrollo de competencias digitales; y Telesecundaria, que brinda educación a distancia para estudiantes de zonas rurales del país, ambos programas previamente existentes; además lanza Aprende en Casa (UNESCO, 2021), estrategia y política mexicana para la educación a distancia, un ecosistema que integra programas en televisión abierta, página web y Radio, todo ello para apoyar el aprendizaje desde el hogar, orientado en el nivel preescolar, primaria y secundaria, soportado en el currículo nacional.

Si bien, la base del proyecto mexicano Aprende en Casa “se sustenta en programas televisivos, de radio y cuadernillos de trabajo” (Rodríguez, Magallanes & Gutiérrez, 2020, p. 255), con la finalidad de dar posibilidad a que todos los niños, niñas y jóvenes continuaran con su educación desde casa, independientemente de contar o no con medios digitales, internet o aparatos de recepción de canales, lo cierto es, que buena parte de las actividades y recursos como libros, programas, fichas, clases, vídeos, entre otros, se integran en formato digital, alojados en la página web oficial y distribuidos mediante redes sociales como *Facebook*, *YouTube* y *Twitter*, además se crea una aplicación para celular. Esta variedad de medios se usa para informar, acceder al material oficial y retransmitir cada una de las clases televisadas.

Lo anterior, hace necesario que la mayoría de los actores del sistema educativo (docentes, alumnos, padres y madres de familia) dispongan de internet y dispositivos de conexión (celular, tableta, computadora) para acceder a estos recursos, además, que cuenten con las competencias y habilidades en el uso de herramientas informáticas para la socialización, búsqueda de datos, crear contenido y compartir información, por mencionar solo algunas. Si bien para el 2021 se contabilizan 89.5 millones de internautas en México, las actividades de los usuarios se basan en aspectos de comunicación y socialización, a la cabeza está el envío de mensajes (88.4%), acceder a redes sociales (87.2%), escuchar música (72.4) y ver películas (71.2%), acciones poco relacionadas con aspectos educativos (AMIPCI, 2022).

Ante este escenario, las redes sociales se convirtieron en un medio de apoyo, donde se generaron comunidades virtuales enfocadas por grado escolar, niveles educativos (preescolar, primaria y secundaria) o áreas geográficas, todas, orientadas en un fin, el programa Aprende en Casa; sirviendo como punto de encuentro para quienes tenían dudas académicas, tecnológicas e incluso de apoyo emocional por el confinamiento vivido y la falta de contacto directo con la figura docente.

Para la investigación social, las comunidades virtuales permiten un acercamiento a los escenarios vividos en la educación durante la pandemia por el COVID 19, en este caso, se presentan parte de los resultados de una investigación más amplia realizada durante los años 2020-2022, en grupos construidos en la red social *Facebook*. El objetivo trazado es analizar a través de los post y comentarios cuáles habilidades digitales se presentaban en los miembros, los roles y funciones que ejercen los participantes y, las acciones y recursos compartidos que ayudaron para adquirir o fortalecer las competencias digitales dentro de las comunidades virtuales. Como ejes teóricos se retoma el Marco de Competencias Digitales para la ciudadanía (AUPEX, 2018) y las comunidades virtuales de apoyo (Salinas, 2003 y Rheingold, 1993), ambos enfoques sirven como anclaje para el análisis y la observación realizada a los grupos mencionados, mediante una etnografía virtual y la aplicación de cuestionarios.

2. Competencias Digitales

El término de “competencia ha tenido varias interpretaciones y aplicaciones prácticas en el mundo productivo de diferentes países y se ha utilizado indistintamente para referirse a autoridad, competición, incumbencia, cualificación, etc.” (Pavié, 2011, p. 69). En la educación, se ha empleado como un mecanismo para “facilitar la compatibilidad, comparabilidad y competitividad de estudios y de movilidad estudiantil” (Rodríguez & Rodríguez, 2014, p. 61), entre los proyectos que sobresalen está el Tuning para el nivel superior, donde se definen las competencias genéricas y específicas por áreas de conocimiento; y el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA, por sus siglas en inglés) en la educación básica, en este modelo las competencias fue el mecanismo para medir el nivel de conocimientos y destrezas en áreas como lectura, matemáticas y resolución de problemas.

Ante las demandas de la globalización, la sociedad de la información y la industria, se plantea la necesidad de definir y seleccionar las competencias clave para el bienestar personal, social y económico, estableciendo las habilidades que las personas necesitan adquirir para estar mejor preparados, pero también, para enfrentar los desafíos de la vida y el trabajo, considerando que “una competencia es más que conocimientos y destrezas. Involucra la habilidad de enfrentar demandas complejas, apoyándose en y movilizando recursos psicosociales

(incluyendo destrezas y actitudes) en un contexto particular” (OCDE, 2005, p.3), así nacen las competencias clave, que se definen como “una combinación de conocimientos, capacidades, y actitudes adecuadas al contexto... son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo” (Consejo de la Unión Europea, 2007. p.3). Esto incluye, una serie de capacidades, actitudes y destrezas, las cuales, deben fortalecer el pensamiento crítico y creativo, la capacidad de iniciativa y la resolución de problemas.

Las competencias digitales forman parte de las ocho competencias claves¹ que cualquier ciudadano debe poseer a lo largo de la vida, “entraña el uso seguro y crítico de las Tecnologías de la Sociedad de la Información (TSI), para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar producir y presentar e intercambiar información y, comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet” (Consejo de la Unión Europea, 2007, p.7), lo que incluye tener conocimientos, capacidad y actitudes relacionadas.

En el ámbito educativo podemos encontrar distintos modelos y marcos que definen las competencias digitales básicas, las cuales en su mayoría presentan puntos de encuentro. Para la presente investigación retomamos el Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía de la Asociación de Universidades Populares de Extremadura (AUPEX) (2018), conformado por cinco áreas de competencia y ocho niveles de aptitudes, como se aprecia en la Tabla 1.

Tabla 1. Competencias digitales para la ciudadanía

| Área de competencia | Competencia | Niveles de aptitudes |
|---|--|--------------------------|
| 1. Información y alfabetización digital | 1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. | |
| | 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales. | |
| | 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. | |
| 2. Comunicación y colaboración | 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales. | |
| | 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales. | |
| | 2.3 Compromisos de la ciudadanía a través de tecnologías digitales. | |
| | 2.4 Colaboración a través de las tecnologías digitales. | |
| | 2.5 Comportamiento en la red. | |
| | 2.6 Gestión de la identidad digital. | -Básico |
| 3. Creación de contenido | 3.1 Desarrollo de contenido digital. | -Intermedio |
| | 3.2 Integración y reelaboración de contenido digital. | -Avanzado |
| | 3.3 Copyright y licencias. | -Altamente especializado |
| | 3.4 Programación. | |
| 4. Seguridad | 4.1 Protección de dispositivos | |
| | 4.2 Protección de datos personales y privacidad | |
| | 4.3 Protección de la salud y el bienestar | |
| | 4.4 Protección del medio ambiente | |
| 5. Resolución de problemas | 5.1 Resolución de problemas técnicos | |
| | 5.2 Identificación de necesidades y respuestas técnicas | |
| | 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales | |
| | 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales. | |

Fuente: AUPEX, 2018, p. 19.

Las competencias digitales están compuestas por cinco áreas y 21 competencias con cuatro niveles de aptitud del que se desprenden dos categorías, “cada nivel representa una configuración en la adquisición de la competencia de los ciudadanos de acuerdo con sus retos cognitivos, la complejidad de las tareas que pueden realizar y su autonomía a la hora de completar las tareas” (AUPEX, 2018, p. 10). En el nivel básico, se ubican

¹ En el año 2006 el Consejo y Parlamento Europeo definen el Marco de Referencia Europeo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente: comunicación en lengua materna, comunicación en lenguas extranjeras, competencias matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu de empresas y, conciencia y expresiones culturales.

aquellos que pueden realizar tareas sencillas, con asistencia de otros y con un dominio cognitivo de recordar; en el nivel intermedio, es posible realizar tareas bien definidas y rutinarias, así como problemas sencillos por la persona de manera independiente, el nivel cognitivo es entender y comprender; las aptitudes avanzadas implican realizar diferentes tareas y problemas más complicados, en este caso, se tiene la capacidad de dar asistencia a otros, con un dominio cognitivo para aplicar y evaluar las tecnologías; finalmente los altamente especializados son capaces de resolver problemas complejos con la interacción de varios factores, contribuyen en la práctica profesional, asisten a otros y proponen nuevas ideas o procesos, en este sentido, su dominio cognitivo es crear.

3. Fundamentos de las Comunidades Virtuales

De acuerdo con la Real Academia de la Lengua Española (RAE), una comunidad es “un conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes”². En otras palabras, se constituye un grupo de individuos que se unen por tener gustos iguales, hablar un mismo idioma, compartir creencias y costumbres, o simplemente por pensar de forma similar. Algunos ejemplos de lo anterior son la comunidad religiosa, rural, estudiantil o científica cada una con enfoques y objetivos totalmente diferentes pero que comparten la esencia de una comunidad; crear vínculos.

Las redes sociales han otorgado la creación de espacios en los que se pueden reunir miles de usuarios de todas partes del mundo, permitiendo la conformación de comunidades virtuales, las cuales son grupos de individuos (estudiantes, docentes, profesionales, o cualquier persona) organizados con base a un interés en común, sus formas de interacción, relación y comunicación se dan dentro del ciberespacio (Rodríguez, Cordero & Román, 2021). Autores como Salinas (2003) las define como:

Un grupo de personas reales, una comunidad real, sean profesionales, estudiantes o un grupo con aficiones comunes, que usa la telemática para mantener y ampliar la comunicación. El hecho de que la interacción entre las personas se pueda realizar entre personas físicamente, pero enlazadas mediante redes telemáticas es lo que lleva a hablar de comunidades virtuales. (p.3)

Rheingold (1993 como se cita en Salinas, 2003, p. 3) acuñó el término comunidad virtual como “una agregación social que emerge de la Red cuando suficiente gente desarrolla discusiones públicas lo suficientemente largas, con suficiente sentimiento humano, formando redes de relaciones personales en el ciberespacio”. En este sentido, las comunidades virtuales nacen de la interacción de un grupo de usuarios que comparten un interés a través de las redes sociales. Dentro de estos espacios, los usuarios expresan su manera de sentir, pensar y actuar debido a la amplia libertad que ofrecen, asimismo, se rompen barreras culturales, profesionales, de edad, género y espaciotemporales, que permiten alimentar la curiosidad y creatividad del ser humano.

Las características principales de la comunidad virtual son: *accesibilidad, cultura de participación, destrezas compartidas y un buen contenido* (ver Tabla 2) para que el intercambio y flujo de información se den y se evite su desaparición en la Red.

Tabla 2. Características de la comunidad virtual

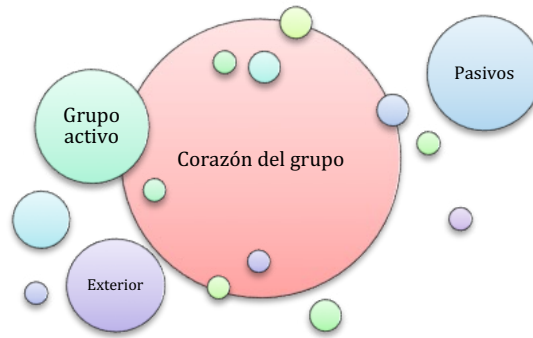
| Accesibilidad | Cultura de Participación | Destrezas | Contenido |
|---|---|---|---|
| La comunidad cuenta con constante intercomunicación y capacidad de acceso (telemática). | Colaboración, aceptación a la diversidad y voluntad de compartir, elementos clave para el flujo de información. | Los miembros comparten destrezas comunicativas, de gestión de la información y procesamiento. | Las aportaciones de los miembros sean relevantes pues refleja la calidad de la comunidad. |

Fuente: Elaboración propia a partir de Salinas (2003).

Las personas participan en estas comunidades por razones diversas como el sentirse parte de un grupo, compartir sus conocimientos y habilidades con otros, o porque la comunidad virtual les otorga un espacio en el que pueden conectar con otras personas que viven en un país distinto al de ellos. Sin embargo, su forma de interactuar es variada pues sus intereses no son los mismos.

En las comunidades virtuales, existen tres *niveles de participación* (ver Ilustración 1) que se dan durante la interacción entre miembros: el corazón de grupo, el grupo activo y los miembros pasivos (Wenger & otros, 2002, como se cita en Meirinhos & Osório, 2009). En el *corazón del grupo*, se encuentran los administradores y los miembros que participan frecuentemente en las publicaciones y comentarios, guían los debates y actividades, dando a la vez rumbo a la comunidad; el *grupo activo*, cuenta con miembros que participan de manera regular, no con la misma constancia al anterior; y *los miembros pasivos*, quienes raramente participan, es decir, no comentan o publican, regularmente son observadores.

Ilustración1. Niveles de Participación



Fuente: Elaboración propia a partir del adaptado de Wenger y otros (2002, como se cita en Meirinhos & Osório, 2009).

Los niveles de participación de los miembros de la comunidad pueden variar y pasar de ser pasivo a tener una participación activa, esto de acuerdo a los temas e intereses de cada persona. De este modo, los miembros de los tres niveles pueden intercambiar lugar con facilidad, ello se debe a que el *contenido* puede ser relevante para los miembros *pasivos*, pero no para el *grupo activo*, ello provoca que el *grupo activo* no lo sea más y los *pasivos* eleven su participación al grado de alcanzar el *grupo activo*. También, puede darse que personas exteriores al grupo sean atraídas e inmediatamente ingresen y formen parte del *grupo activo* pues su participación es constante porque el tema que se maneja es de su interés.

Existen cuatro diferentes tipos de comunidades virtuales: de discurso, de práctica, de construcción de conocimiento y de aprendizaje (ver Tabla 3).

Tabla 3. Tipologías de Comunidades Virtuales

| Tipo | Descripción |
|------------------------------|--|
| Discurso | Los miembros comparten sus intereses con otros de diversas partes del mundo mediante las herramientas de comunicación tecnológicas. |
| Práctica | Las personas forman grupos de trabajo en el que se asignan roles, enseñan, apoyan a otros. Los miembros aprenden en base al conocimiento empírico. |
| Construcción de conocimiento | Esta comunidad tiene como intención el aprendizaje, por ende, apoya a los estudiantes a perseguir estratégicamente sus metas. Construye el conocimiento en una actividad social. |
| Aprendizaje | Se conforma por estudiantes y/o profesionales que conducen investigaciones, comparten información buscando un significado o temas de interés. Apoya la reflexión sobre el conocimiento construido y el proceso utilizado para construirlo. |

Fuente: Elaboración propia a partir de Jonassen, Peck & Wilson (1999, como se cita en Salinas, 2003).

En el presente estudio se hace énfasis en las comunidades virtuales de aprendizaje, ya que la base del interés del grupo es el programa Aprende en Casa, sus contenidos y actividades académicas, siendo notoria la importancia de la interacción social, la participación, la colaboración y el intercambio de experiencias e información (formal o informal), guiadas por reglas para obtener un buen ambiente de colaboración, y que todo ello a su vez fluya, ya que representan los pilares de una comunidad virtual, sin estos, las comunidades tienden a quedar inactivas o dejan de existir pues el contenido será irrelevante y no tendrá control de las interacciones (Salinas, 2003).

Por último, se puede plantear que las comunidades virtuales “son moldeadas por las personas que la componen” (Rodríguez, Cordero & Román, 2021, p. 35), pues comparten en el ciberespacio sus valores, manera de sentir y pensar, ello sin mencionar los acontecimientos de la vida física que también afectan el contenido compartido en la comunidad. Estos cambios (políticos, educativos, económicos o sociales) pueden enriquecer el contenido o cambiar el objetivo que se persigue en la comunidad virtual lo que provoca la generación de nuevas comunidades virtuales.

4. Objetivos

1. Analizar los roles y funciones que tienen los distintos participantes que están integrados en las comunidades virtuales que van desde los administradores, docentes, alumnos, padres y madres de familia.
2. Identificar a través de los post y comentarios las habilidades digitales que estaban ausentes y las que se presentaban en los miembros del grupo a raíz de las actividades encomendadas a los alumnos en el proceso de educación a distancia, describiendo las acciones y recursos compartidos dentro de las comunidades virtuales que ayudaron para adquirir o fortalecer las competencias digitales entre los miembros.

5. Metodología

La metodología del estudio se basa en la etnografía virtual, la observación y el cuestionario, estos tres elementos permitieron profundizar en los objetivos planteados. La etnografía virtual es un método de tipo cualitativo, que surge como una técnica para la indagación en la red, que actúa desde el procedimiento interpretativo, analizando el comportamiento de los sujetos de estudio en el contexto de las comunidades virtuales y las ciberculturas, retomando los elementos de la etnografía tradicional (Rodríguez & Rodríguez, 2019). El grupo seleccionado es "Aprende en Casa 6° de Primaria" creado en la red social *Facebook* en 2020, cuenta con 46,935 miembros, además de publicaciones, comentarios y reacciones frecuentes relacionadas al tema de investigación.

El trabajo de campo se realizó de junio de 2020 a enero del 2022, tiempo en el que las personas se encontraban en confinamiento por COVID-19 y, a la vez, se desarrolla el Programa Aprende en Casa, haciendo uso de la observación en línea, llevando a la par, el registro de las publicaciones, comentarios, enlaces, fotografías y vídeos que eran compartidos por los miembros, registrándose en el diario de campo. Como categorías de análisis se retomó el Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía de AUPEX (2018), en las siguientes áreas: información y alfabetización informacional; comunicación y colaboración, creación de contenido digital y resolución de problemas, retomando las competencias que fueron visibles en las interacciones de los miembros de las comunidades virtuales y descartando aquellas sobre las que no se observó evidencia, como el área de seguridad, de la cual solo retomó la competencia protección de datos personales y privacidad.

Además, se aplicó un cuestionario a 211 personas, entre ellos los administradores del grupo, docentes, padres y madres de familia para conocer desde su perspectiva si las interacciones dentro del grupo les permitieron adquirir nuevas competencias digitales.

6. Resultados

6.1 Roles y funciones de los participantes en la comunidad virtual

Los roles y funciones dentro de las comunidades virtuales son dos elementos centrales para la permanencia y participación de los miembros en el grupo. En el caso de las competencias digitales se hizo visible la diferencia de niveles competenciales de acuerdo con el tipo de participación (grupo activo, pasivo y corazón del grupo). La ayuda mutua entre quienes tenían mayores conocimientos tecnológicos, habilidades y destrezas fue importante para el apoyo de quienes carecían de ellas, en la realización de las diversas actividades académicas a desarrollar de desde casa establecidas en el programa Aprende en Casa.

De acuerdo con lo observado, los miembros que pertenecían al corazón del grupo, entre los que se encuentran los administradores, moderadores de contenido y generadores de conversaciones, muestran habilidades digitales avanzadas y/o especializadas, siendo capaces de realizar tareas más complejas dentro de la comunidad virtual, ya que guiaban e instruían a los miembros del grupo activo y pasivo. Además, durante el confinamiento fueron adaptando los contenidos que se integraban dentro de la comunidad de acuerdo con el contexto, fechas y eventos tanto académicos, culturales y sociales relevantes, como la revolución mexicana, la independencia de México, el día de la bandera, día de muertos; o días festivos, entre ellos, navidad, año nuevo, día del niño, día de la madre, día del maestro entre otros, proporcionando material o creando contenido acorde a ello. Lo que forma parte de las habilidades que una persona con aptitudes avanzadas posee.

Los administradores mostraban su autonomía en el contexto digital, siendo capaces de resolver tareas más complejas o problemas, teniendo un dominio cognitivo para aplicar, evaluar y crear contenido, ayudando a los miembros del grupo a solucionar dudas académicas, proporcionar material educativo y orientarlos sobre aplicaciones y recursos en internet. Resalta la capacidad de trabajo en equipo, la definición y delimitaciones de funciones, así como, la colaboración continua.

En el grupo activo, conformado por miembros con una participación regular, es decir, que publican o comentan acerca de sus dudas o dan una reacción como un me gusta, me enoja o me encanta, está integrada comúnmente por padres y madres de familia, profesores y alumnos, cuyo interés central era conocer u obtener información sobre los horarios de transmisión del programa Aprende en Casa, tareas, aplicaciones, entre otros. Este tipo de participantes de la comunidad virtual muestran un nivel de habilidades básico, ya que requieren asistencia, siendo capaces solo de realizar tareas sencillas, siendo común observar la solicitud que realizaban a los administradores para acceder a los archivos o imágenes como planeaciones semanales, cuadernillos de actividades, exámenes y guías, mostrando poca capacidad para la búsqueda de información. Los miembros de nuevo ingreso también se ubicaban en este grupo, pues contaban con un conocimiento básico para la realización de tareas sencillas como la búsqueda de información, por lo que solicitaban el apoyo constante por parte de los administradores para que les guiasen, incluso, otros requirieron ayuda de sus familiares o amigos para crear un perfil en *Facebook*.

Los docentes también formaban parte de estas comunidades, existiendo participación desde distintos espacios. Como en el caso del *grupo Aprende en casa 6° de primaria* donde los administradores principales eran docentes, quienes contaban con aptitudes avanzadas, como se describió al inicio del apartado. En contra parte,

encontramos a docentes que, si bien participaban en el grupo activo, su nivel de competencias se situaba como básico o intermedio, ya que era común que solicitaran el apoyo dentro de la comunidad virtual para que les facilitaran material que estaba disponible en la página web oficial del Programa Aprende en Casa o dentro del grupo, tales como planeaciones semanales, exámenes y actividades para el trabajo en el hogar.

Otro de los aspectos que denotaba el nivel básico de habilidades digitales de los docentes, era el desconocimiento en el manejo de aplicaciones o recursos educativos que les permitieran contacto con sus alumnos, mostrando su falta de autonomía, pues requerían la asistencia de otros miembros para saber cómo utilizarlas.

Describir las habilidades que presentaban el grupo pasivo es complicado, ya que estos se caracterizan por ser básicamente observadores, es decir, interactúan poco con la comunidad, sin embargo, no siempre adoptaba este rol, ya que, al surgir dentro de las publicaciones preguntas sobre algún tema de interés para ellos, compartían sus estrategias personales, pasando de esta manera al grupo activo.

6.2. Competencias digitales, acciones y recursos compartidos

En este apartado se describen las competencias que se presentaba en los miembros de la comunidad, a partir de la observación y sus interacciones en el grupo (publicaciones y comentarios), complementándose con la autopercepción que tienen de su nivel de competencias en la encuesta realizada, para ello, se retoman las cinco áreas de competencias digitales y sus 21 niveles. La primer área *información y alfabetización digital*, sobre la competencia *Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales*, en el nivel básico las personas deben saber identificar las necesidades de información, encontrar información y contenidos a través de búsquedas sencilla en entornos digitales (AUPEX, 2018). De acuerdo a lo observado en la comunidad virtual, los miembros que no contaban con la habilidad de búsqueda de datos en internet e identificación de información requerida para el desarrollo de las actividades que establecía el programa Aprende en Casa, publicaban sus dudas en el muro con el fin de obtener estos datos, esperando que se los compartieran otros miembros, a pesar de que los datos requeridos estaban disponibles dentro de los archivos de la comunidad virtual a los que todos podían acceder.

“Hola alguien me puede explicar qué son las líneas secantes, paralelas y perpendiculares, por favor” (CV1, 2020). “Buenas tardes alguien que me puede apoyar en pasarme por PDF las últimas actividades de diciembre antes de salir de vacaciones del aprende en casa, mi correo es jessicaara1990@gmail.com x favor gracias. (Cita textual tomada de la CV1, 2021)³

La segunda competencia digital *evaluar datos, información y contenidos digitales*, en el nivel de habilidades básico se espera que las personas detecten la fiabilidad y seriedad de fuentes habituales de datos, información y contenidos. En los miembros de la comunidad se observa una ausencia de dicha competencia, lo común era descargar el contenido para hacer sus tareas, dejando en manos de los administradores esta parte, es decir, no cuestionaban si el contenido o los datos eran fiables. Siendo evidente que desconocían las estrategias necesarias para evaluar las fuentes y la información.

Sobre la última competencia del área uno, *gestionar datos, información y contenidos digitales*, se espera en el nivel básico, que las personas logren identificar cómo almacenar, organizar y recuperar datos, información y contenidos de una forma sencilla en entornos estructurados, básicamente que tengan la habilidad para guardar los archivos realizados por ellos mismos u obtenidos de internet, de tal manera que localicen la información, ya sea creando carpeta con ubicaciones definidas en sus dispositivos (computadora, tableta o celular) o en la nube.

Hola buenas noches alguien de favor me podría pasar todas las preguntas de las tres semanas pasadas se los agradecería por favor del 24 en adelante muchas gracias. (Cita textual tomada de la CV1, 2021)

La publicación anterior, hace ver que el miembro no ordenó, ni guardó la información en el momento que fue proporcionada por los administradores del grupo al inicio de cada semana para que estas puedan ser trabajadas, dejando ver la ausencia que se tienen en la gestión de información, aunque cabe resaltar, que en ocasiones, este tipo de acciones se realizaban como un medio para obtener de manera sencilla información, evitando buscar nuevamente los datos e incluso solicitando tareas encomendadas a los niños, esperando que alguien del grupo les pasara las respuestas.

Con respecto al área dos *comunicación y colaboración*, se contaban con las competencias necesarias, como son interactuar a través de tecnologías digitales, es decir, los miembros de la comunidad virtual sabían, conocían e identificaban, medios de comunicación sencillos y apropiados para utilizarlos en un contexto determinado, por ejemplo, en las interacciones del grupo o de manera individual utilizando otras herramientas de mensajería instantánea como *WhatsApp* y *Messenger*, en este sentido, sabían cómo interactuar a través de las redes sociales con otras personas. Lo mismo para la competencia de *compartir a través de tecnologías digitales*, pues reconocían herramientas sencillas y adecuadas para compartir información, datos y contenido digital, usando aplicaciones como *WhatsApp*, *Google Drive*, *Messenger* y correo electrónico.

3 Las referencias que se presentan a lo largo de los resultados fueron tomadas del grupo en *Facebook* Aprende en Casa 6° de Primaria, acorde al año de publicación.

Les comparto enlace para que se unan al grupo de quinto grado solamente. Da click. (Cita textual tomada de la CV1, 2021)

El enlace nos dirige a un grupo en *WhatsApp* denominado Sexto Grado Nacional (<https://bit.ly/3Pr23Kz>), en ellos, se realiza un contacto más directo entre los miembros, siendo posible interactuar entre quienes pertenecen al grupo, conformado regularmente por docentes, padres y madres de familias principalmente. Este espacio, es abierto y permite que cualquiera pueda enviar mensajes, materiales o bajar la información que se sube. Quienes interactúan y comparten archivos son principalmente los administradores del grupo. Entre los materiales enviados están: cuadernos de actividades, planeaciones semanales, exámenes acordes al bloque o trimestre, efemérides, libros digitales, cronogramas de trabajo y material interactivo entre otros, integrando directamente el archivo o compartiendo a través de enlaces de *Drive*. Otra de sus funciones era mantener informado a la comunidad, compartiendo avisos sobre suspensión de clases, fechas inscripciones (de acuerdo al estado) o mensajes de apoyo moral y oraciones.

Buenas tardes les pido por favor que apoyen con su like. Es un concurso de un celular y deseo regalárselo a la Mtra. Lucy ya que en este momento lo necesita. Les dejo el link⁴ y mi agradecimiento. Deben dar like en mi comentario si son tan amables.

Buen día querido grupo, disculpen me podrían pasar el formato de preinscripciones, soy del (estado de) Mty (Monterrey). (Mensajes tomados del grupo de WhatsApp 6° GRADO)

Cabe resaltar que a lo largo del estudio se localizaron distintos grupos alternos que se crearon en principalmente en *WhatsApp* y algunos en *Telegram*. El objetivo de estos grupos sigue siendo compartir información y apoyo entorno al programa Aprende en Casa. En este espacio al igual que en las comunidades virtuales también se definen reglas a fin de que la comunicación sea más fluida.

Lean los mensajes ya subidos para que busquen la información, una vez visto que no está lo que necesitan, hagan su petición, esto con el fin de no saturar el grupo con lo mismo. (Mensajes tomados del grupo de WhatsApp 6° GRADO).

Durante la entrevista se les pregunto a los administradores la finalidad por la que fueron creados grupos en las aplicaciones mencionadas anteriormente (*WhatsApp* y *Telegram*), dando como respuesta que *el objetivo era poner a disposición de docentes y padres de familia el material que se compartía en Facebook, el que no se podía compartir en él por sobrepasar los bytes permitidos y dar información adicional que era bloqueada por la red social (cita textual tomada de la entrevista a administradores, 2021).*

Sobre la competencia *compromisos de la ciudadanía a través de tecnologías digitales*, en este caso no se observó ningún tipo de acción que los miembros generaran para participar en asuntos o demandas sociales, solo en ocasiones se compartían noticias que afectaban a un importante número de población, por ejemplo, el derrumbe sucedido en la línea 12 del Sistema del Transporte Colectivo Metro, ocurrido el 3 mayo de 2021 en la Ciudad de México que provocó la afectación directa de 132 personas y 26 fallecidos (Comisión de Derechos Humanos, 2022), o bien, información sobre las estadísticas de contagios y decesos por el COVID-19.

De la competencia *colaboración a través de las tecnologías digitales* que implica saber elegir herramientas y tecnologías digitales básicas para procesos colaborativos a través de internet. En este aspecto algunos miembros poseían dichas competencias, principalmente el corazón del grupo, haciéndose visible en lo que ellos denominaban como *Rooms* (“salas”) o aulas virtuales que realizaban mediante Messenger Rooms, que permite hacer video llamadas hasta 50 personas o Zoom. El fin de estas sesiones era discutir algún tema académico o de interés.

Buenas tardes, para los interesados en la clase gratuita de *Matemáticas Singapur* de hoy a las 8:00 pm les adjunto el link. (Cita textual tomada de la CV1, 2020).

La colaboración entre miembros de la comunidad virtual, también se construía por otros medios entre ellos *WhatsApp*, tal como se describió anteriormente, resaltando que son los miembros del corazón del grupo o administradores quienes realizan estas acciones, es decir, aquellos que poseen mayores competencias.

Sobre la competencia *comportamiento en la red*, que implica la conducta y la diferenciación de normas y prácticas básicas en el uso de tecnologías e interacciones en el entorno digital, tales como elegir formas de comunicación y estrategias básicas adaptadas a una audiencia determinada, diferenciar elementos de la diversidad cultural y generacional (AUPEX, 2018). En este aspecto sobresalen dos roles: el de los administradores y los miembros, ambos confluyen para las buenas prácticas y comportamiento en la red. Los administradores establecieron normas de comportamiento útiles para las buenas prácticas dentro la comunidad virtual (ver Tabla 4), entre ellas, ser amable, no utilizar lenguaje ofensivo, no publicar spam, ni ventas.

Tabla 4. Reglas del grupo Aprende en Casa 6º de Primaria

| Regla | Descripción |
|---|---|
| Se amable y cordial | Para fomentar un entorno agradable debemos tratarnos con respeto. Puedes debatir sobre diversos temas siempre que seas cordial con los demás. |
| No hagas bullying ni uses lenguaje ofensivo | Asegúrate de que todos se sientan seguros. No se permite el bullying ni los comentarios degradantes sobre raza, religión, cultura, orientación sexual, género o identidad. |
| No publiques promociones ni spam | Da más de lo que recibes. En este grupo no se permiten la autopromoción, el spam ni los enlaces irrelevantes. |
| Por favor y Gracias | Cuando pidas algo, hazlo con respeto y agradecimiento. Recuerda que otros trabajan para que tu estés informado. Comentario o Publicación insolente se borra y se bloquea al usuario |
| Las ventas | Si vendes o compras algo es responsabilidad exclusivamente tuya y no del grupo. Todo lo que se sube al internet es de dominio público, no pidas créditos, si no quieres que se comparta, privatiza. |

Fuente: Grupo Aprende en Casa 6º de Primaria en *Facebook*.

Para lograr el orden, los administradores hacen del conocimiento a quienes se quieran integrar al grupo que deben respetar las reglas, además mantenían una vigilancia constante sobre lo que se publicaba, eliminando mensajes con spam, perfiles falsos, mensajes ofensivos o enlaces que dirigían a contenido pornográfico o publicidad, en casos más graves eliminaban a los miembros que no acataban las reglas, por ejemplo, quien acosaba a las mujeres del grupo reportando la cuenta en *Facebook* para ser eliminada y hacían del conocimiento a la comunidad de la expulsión del miembro acosador.

NO SE TOLERARÁ FALTA DE RESPETO. ¡QUE QUEDE CLARO QUE NO SE TOLERARÁN BRULAS HACIA NINGÚN MIEMBRO DEL GRUPO! Se han hecho revisiones en las publicaciones de los comentarios y se han detectado varios donde en forma de burla, mofa, prepotencia y demás cuestionan y atacan a quién hace una pregunta o comparte una inquietud y eso no lo pienso tolerar en el grupo. Cada uno está aquí por decisión propia y porque también necesitaban ayuda y apoyo, ya que si supieran todo o fueran más capaces que los docentes no estarían en este grupo. Pido que den lo mismo que reciben y que recuerden que no es más tonto el que pregunta, al contrario, es más tonto el que sobrepone saberlo todo y su ignorancia le gana. A los nuevos miembros los invito a leer las reglas, no se pasará por alto nada que menosprecie a otra persona. (Cita textual tomada de la CV1, 2020).

Estas acciones permitieron un clima de respeto y tolerancia en el grupo. En el caso de los miembros, sobre todo al inicio, algunos violaban las reglas con mensajes ofensivos, palabras altisonantes, acoso, insultos a otros o publicando temas no relacionados con el objetivo del programa Aprende en Casa, como ventas o spam. La atención de los administradores fue importante para que la comunidad respetará las reglas y se adquirieran competencias de comportamiento en internet.

Con base a lo anterior se pregunto a los miembros su opinión sobre el establecimiento de las reglas del grupo, teniendo como respuesta que el 93% estaba de acuerdo con ellas, ya que ayudaban a prevenir la pérdida de documentos y publicaciones clave del programa Aprende en Casa, además de prevenir conflictos entre los miembros. El 7% restantes dijeron que les parecían parcialmente adecuadas, sobre todo quienes realizaban ventas, pues la comunidad era un buen punto de venta para aquellos que necesitaban un ingreso durante el confinamiento por COVID-19, por lo que se llega a un acuerdo con los administradores que las únicas ventas permitidas sean de índole educativo, de lo contrario se procedería a la eliminación de la cuenta (información tomada del cuestionario, 2021).

Sobre la competencia *Gestión de identidad digital*, que integra reconocer una identidad digital, proteger la reputación online y la información básica que generó. Los miembros del grupo mostraban un buen dominio de esta competencia, ya que evitaban compartir información personal como números telefónicos o direcciones, otros construyeron un perfil o identidad exclusiva para interactuar en este espacio, en el cual no se contaba con datos personales. Entre otras estrategias que los miembros utilizaron para la gestión de su identidad en la red es no colocar una foto suya en su perfil y cambiar su nombre por uno alterno. En el caso de los grupos de *WhatsApp*, la identidad digital tiene otra forma de gestión, ya que esta aplicación se liga con el número de teléfono, al tener un carácter más personal, es común que en la foto del perfil o en los estados, se aprecien aspectos de los miembros como la familia, viajes que realizan, los lugares en que viven o negocios que tienen, entre otros.

En el área tres *Creación de contenido*, en donde se ubica la competencia *desarrollo de contenido*, se logran distinguir dos niveles en los miembros de la comunidad, aquellos que contaban con un nivel de competencias avanzadas, es decir, capaces de ayudar a otros y de aplicar formas de crear y editar contenidos en diferentes formatos, así como expresarse a través de distintos medios, generando contenidos como videos, *Tik Tok*, incluso creaban canales en *YouTube* o *blogs* en donde dejaban a disposición sus contribuciones.

Hola, colegas. Les comparto un nuevo tutorial ¿Qué es ThingLink? Aprender a crear imágenes interactivas. <https://youtu.be/6EKLThb6lvM>. En el video les explico paso a paso como ingresar a la herramienta y crear una imagen interactiva. Permite incorporar: textos, enlaces, audios, imágenes y videos. En el ejemplo presento una temática que se puede trabajar en Geografía o Sociales ya que se trata del territorio de la República Argentina. Sin embargo, es adaptable a todos los niveles, áreas y materias. Muestro cómo incorporar los recursos multimediales: texto, imagen, audio, enlaces y video. Por último, cómo compartir esa imagen interactiva y la vista del alumno al ingresar a la misma. El link para acceder lo encuentran en la descripción del vídeo. Si se quieren suscribir al canal: <https://www.youtube.com/channel/UCYy5XNMN52mQVDB5hH56BBQ...> Saludos para todos. (Cita textual tomada de la CV1, 2021)

Por otra parte, otros miembros mostraban un nivel de competencias básico, ya que solicitaban orientación para identificar programas o aplicaciones que les ayudaran a crear contenidos en formatos sencillos, por ejemplo, cómo hacer un video corto, convertir un texto en Word o imágenes a PDF, por mencionar algunos. La colaboración entre los integrantes fue importante para quienes no tenían dicha competencia la adquirieran, lo mismo en la siguiente competencia *integración y reelaboración de contenido digital*, en donde los miembros avanzados ayudaban a otros enviando vídeo-presentaciones de aplicaciones que les permitieran crear nuevos materiales, desarrollo de plantillas con contenido ya predeterminado. Por ejemplo, a través de *Canva* les mostraban como desarrollar diplomas, efemérides, felicitaciones, reconocimientos y gafetes para el alumnado. También, los miembros compartían entre si trabajos de manualidades que realizaban, instruyendo sobre cómo elaborarlos con ilustrándolos a través de fotografías, donde se empleaban materiales básicos como cartulinas, colores, plastilina entre otros.

Respecto a la última competencia de esta área, *Copyright y licencias*, se puede observar una carencia en el conocimiento en buena parte de los miembros sobre las normas básicas de derechos de autor y licencias en internet que se aplican a datos, información y contenidos digitales. Esto fue visible ya que muchos compartían información sin dar crédito al autor; en otras ocasiones, las publicaciones eran eliminadas directamente por *Facebook*, dejando la leyenda *tú publicación ha sido eliminada por motivos de Copyright*, o bien, en otros casos, las publicaciones se eliminaban automáticamente por falta de pago del material. Regularmente este tipo de situaciones se presentaban en el grupo activo, caso contrario del corazón de grupo o administradores quienes daban crédito a las publicaciones y cuidaban que el contenido que era compartido por los miembros contará con los créditos y derechos de autor correspondientes en el material, por otra parte, existían publicaciones de otras páginas que dejaban claro su prohibición para compartir archivos, por ejemplo: *prohibido compartir material en otras páginas web o el archivo en grupos. Comparte el enlace original -All rights reserved. Copyright- (leyenda del sitio <https://materialeducativo.org>)*.

Respecto al área cuatro, *seguridad*, y sus niveles de competencias: *protección de dispositivos, protección de la salud y bienestar, y protección del medio ambiente*, en las interacciones realizadas en la comunidad virtual no se logró identificar acciones que permitieran indagar respecto a las, habilidades que tenían los miembros del grupo. En el caso de la competencia *protección de datos personales y privacidad*, que se complementa con la competencia *gestión de identidad*, descrita anteriormente, como se mencionaba, los miembros no exponían sus datos personales como números telefónicos o domicilio; otros construyeron una identidad digital sin información personal para interactuar en este grupo y evitar que terceros accedan a sus datos. Respecto a la capacidad de los miembros para distinguir entre contenido apropiado e inapropiado, se localizaron que algunos desconocían o no tenían la habilidad de reconocer cuando la información, principalmente enlaces, se trataba de un *Malware* (programas malignos o software hostil) o *Phishing*, estafa utilizada para el robo de dinero o identidad. En cambio, los miembros que conocían de este tipo de virus maliciosos notificaban a los administradores para que estos dieran aviso de ello al resto del grupo.

Para verificar que la información compartida por los miembros no contará con contenido inapropiado, con la ayuda de herramientas de Facebook se modificó la privacidad del grupo dejando de ser un espacio abierto al público convirtiéndolo a uno privado que permitiera controlar las solicitudes de ingreso y la publicación de contenido al grupo. Se realizó esto porque en tres ocasiones nos bloquearon el grupo pues se compartió información inapropiada (pornografía y publicidad). (Cita textual tomada de la entrevista a administradores, 2021).

Respecto al área cinco, *solución de problemas*, como fue el caso de la *resolución de problemas técnicos*, ya que su enfoque está orientado en identificar necesidades y respuestas técnicas mientras utilizó un dispositivo o entorno

digital, no se observaron interacciones que pudieran demostrar esta competencia en los miembros del grupo. Lo mismo, para la competencia de *identificación de necesidades y respuestas técnicas* pues sus dudas eran con base al contenido del programa Aprende en Casa y la ubicación de los archivos, interrogante a la que dieron solución los administradores publicando de manera ilustrativa las pestañas en las que se podía consultar el material.

En el muro se publicó una captura de pantalla que muestra dos flechas: una apunta a la sección de fotos y la otra al apartado de archivos. En archivos se pueden consultar las planeaciones semanales, cuadernillos de trabajo, actividades, guías y exámenes relacionados con el Programa Aprende en Casa; en fotos, se pueden consultar los mismos documentos, pero en formato JPG (imagen) ya que, para algunos miembros, es más práctica su consulta en ese formato, además de que el gasto en datos móviles, para aquellos que usan celular a falta de conexión de internet, es menor que al de la descarga de un archivo en formato PDF. (Cita textual tomada de la CV1, 2020).

Con relación a la competencia *uso creativo de las tecnologías digitales* que se refiere a la habilidad de *reconocer herramientas y tecnologías digitales para la creación de contenidos innovadores*, se observó que los miembros hacían uso de aplicaciones como *TikTok* para el desarrollo de vídeos de duración corta que mostrarán los pasos a seguir, por ejemplo, en la solución de un problema matemático. También hacían uso de esquemas más llamativos para mantener informada a la comunidad sobre noticias, avisos, recomendaciones y compartir anécdotas, a través de *memes y GIF (Formato de Intercambio de Gráficos)* con ayuda de su celular, los cuales capturaban la atención de los miembros publicando su opinión al respecto. Otro tipo de herramientas que utilizaban para compartir y desarrollar contenido educativo era la publicación de clases extras a través de enlaces a *YouTube* y contenido interactivo (presentaciones *Power Point*).

Finalmente, la competencia *identificar lagunas en las competencias digitales* que se refiere a reconocer la falta de actualización en el uso de herramientas digitales y tecnológicas, se observó que los miembros identificaban sus lagunas en competencias digitales pues existía la constante publicación de solicitudes de recomendaciones sobre el manejo de herramientas de almacenamiento (*Google Drive*) y aplicaciones que conviertan imágenes a archivos en formato PDF.

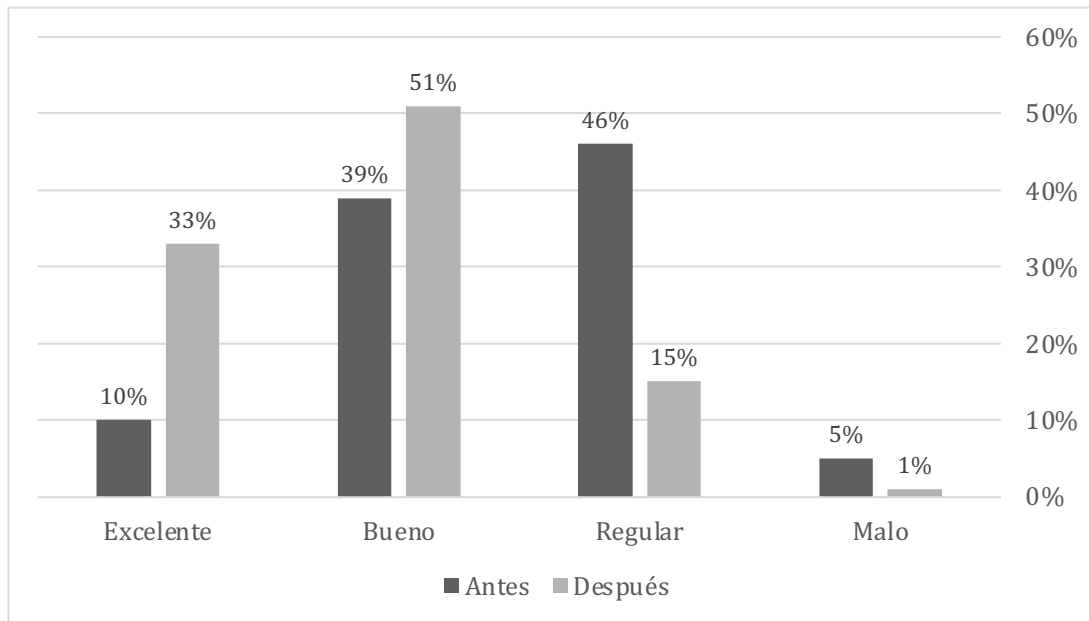
Buenas noches a cada uno de ustedes. Hoy se me complicó mucho enviar los trabajos de mis hijos ya que el maestro nos pide que los enviáramos a través de un PDF. Yo descargue una aplicación, pero no me funcionó. Eran más de 25 fotos las que tenía que enviar y la aplicación no era suficiente. Y pues, aquí a alguien le pedí de favor que los enviara al maestro a través de una computadora, ya que yo solo tengo el celular. Les pido de favor que si alguien conoce o sabe qué aplicación puedo descargar para poder hacer mis archivos y poder enviarlos, me diga, porque solo así me los aceptarían. Muchas gracias por su atención, que pasen buenas noches y que Dios los bendiga. (Cita textual tomada de la CV1, 2021).

Para ello, los administradores publicaban video tutoriales sobre el manejo de diversas herramientas y aplicaciones, además de recomendar el uso de su móvil para la realización de algunas tareas.

Selecciona las imágenes que tiene que enviar, luego en el menú de opciones da clic en „crear nota“ ahí se acomodarán todas en un archivo de nota, luego le da a compartir o enviar „en formato PDF“ y listo, lo envía ya sea por WhatsApp, correo. (Cita textual tomada de la CV1, 2021).

Para obtener una perspectiva sobre el conocimiento y manejo de herramientas digitales de los miembros de la comunidad (administradores, padres y madres de familia), se les preguntó, desde su percepción, qué nivel de competencias digitales consideraban tener antes de ingresar al grupo y después de permanecer en él (Ver Grafica 1).

Gráfica 1. Conocimientos digitales (antes y después)



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Como se puede observar en la Gráfica 1 existe una mejora en el conocimiento y uso de herramientas tecnológicas en los miembros de la comunidad con respecto cuando ingresaron al grupo y después de interactuar durante un tiempo en él, afirmando que la convivencia en este medio fue de gran apoyo, ya que sus dudas eran atendidas en tiempo y forma por los administradores o miembros que tenían mayores competencias y conocían sobre el tema, dando recomendaciones y compartiendo tutoriales sobre el manejo de alguna aplicación para el desarrollo de contenidos, permitiendo con ello la obtención de nuevos conocimientos y formas de realizar diversos trabajos.

7. Conclusiones

La pandemia por el COVID-19 y la implementación de la educación a distancia como medida sanitaria para evitar la propagación del virus, trae consigo nuevos retos para todos los actores educativos (administradores, docentes, alumnos, padres y madres de familia), para lo cual no se estaba preparado. En el caso de esta investigación se profundiza en cómo se están empleando las plataformas de redes sociales para la colaboración, el aprendizaje y la comunicación en la solución de problemas, sitios de encuentro para quienes tenían un interés en común, ya fuera dar seguimiento a la educación de sus hijos o bien obtener estrategias para continuar impartiendo sus clases desde casa. Ofreciendo una mirada, por una parte, de los usos sociales que están teniendo las redes sociales para la unión, compartir información y formar vínculos de solidaridad entre personas; además, muestra la creatividad y la diversidad de usos que se hicieron durante la pandemia con herramientas de entretenimiento y socialización, por ejemplo, *YouTube* y *TikTok* las cuales fueron aprovechadas como un medio de aprendizaje.

Por otra parte, los múltiples medios de comunicación e interconexión que hace posible la digitalización, reflejan como los usuarios adaptaron e integraron distintos medios para comunicarse ya fuera de manera grupal o entre solo algunos miembros, abriendo un ecosistema de información respecto al tema de interés, donde las distancias geográficas, culturales e incluso el contar con competencias básicas no fueron un obstáculo, sino al contrario sirviendo como un medio de aprendizaje y de apropiación de estas habilidades.

En los resultados, resalta como las redes sociales tienen una alta participación de usuarios. En México, el 87.2% acede a redes sociales a diario y el 88.4% utilizan servicios de mensajería, son *Facebook* y *WhatsApp* respectivamente los que están a la cabeza (AMIPCI, 2022), los cuales coinciden con las herramientas utilizadas por la comunidad virtual para la socialización y organización, en este sentido los usuarios en su mayoría poseían habilidades digitales de comunicación y socialización, sabían cómo navegar y buscar información con fines sociales para comunicarse con otras personas a través de mensajería instantánea, llamadas de audio, video llamadas, publicaciones en el muro, comentarios y reacciones en las publicaciones que llamaban su atención. Sin embargo, no tenían el conocimiento de que este tipo de espacios podrían ser de ayuda para la educación a distancia de sus hijos, así como, para la obtención de información y creación de contenidos, pues sólo realizaban búsquedas sencillas en la comunidad virtual, observando lo que era compartido por terceros, reaccionaban a ello y a su vez lo compartían.

Para que la función de estas comunidades virtuales continúe a flote, se requiere del tiempo de los administradores, ya que ellos se encargan de curar el contenido y generar un ambiente de colaboración en la que los miembros se sientan parte de una comunidad que aporta y recibe apoyo y contenido relevantes, además

debe existir una interacción constante por parte de los miembros, sin ello, se caería al abandono de la comunidad ocasionando la desaparición de esta. El buen manejo y la identidad generada en estos grupos, ha dado paso para que en la actualidad los miembros soliciten a los administradores se realiza el tránsito del grupo de nivel primaria a secundaria, pues los niños han avanzado de grado y se requieren material acorde, sin embargo, al ser los administradores docente de nivel primaria no dan seguimiento a esta sugerencia, lo que ha generado el abandono de los grupos creados en las aplicaciones de *WhatsApp* y *Telegram* ya que buscan otros espacios que cuenten con el contenido que ellos necesitan.

8. Agradecimientos

El presente trabajo se desprende de la investigación para la obtención de grado con título Comunidades Virtuales de apoyo para la Educación a Distancia del Programa "Aprende en Casa". Un análisis en las redes sociales: YouTube y Facebook de la Maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente de la Universidad Autónoma de Zacatecas en México, el cual fue posible realizarlo por la beca otorgada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT)

Referencias

- Asociación de Internet MX (2022). 18° Estudio sobre los hábitos de personas Usuarías de Internet en México. Obtenido de: <https://bit.ly/3PxcVXg>
- Asociación de Universidades Populares de Extremadura (AUPEX) (2018). Marco de Competencias digitales para la Ciudadanía, con ocho niveles de competencia y ejemplos de uso. España: Comisión Europea.
- Collins, J., Hall, N., & Paul, A. (Eds.). (2004). Causation and counterfactuals. The MIT Press.
- Comunidad Virtual 1[CV1]. (26, junio, 2020). *Aprende en Casa 6° de Primaria*. Facebook. <https://cutt.ly/eLPLq5p>.
- Comisión Nacional de Derechos Humanos (CNDG). A un año del derrumbe en la Línea 12 del Metro: avances y pendientes. <https://bit.ly/3uPTlgY>
- Consejo de la Unión Europea (2007). Competencias Clave para el aprendizaje permanente. Un Marco de Referencia Europeo. Luxemburgo: Diario Oficial de la Unión Europea.
- García, L. (2001). Educación a distancia: ayer y hoy. *Sociedad de la Información y Educación*. Mérida (Badajoz), 159-192.
- Hall, S. (2022, 26 de enero). Digital Report 2022: El informe sobre las tendencias digitales, redes sociales y Mobile. We Are Social. <https://cutt.ly/jLPLx07>.
- INTEF (2017). Marco común de competencia digital docente. España: Ministerio de Educación Cultura y Deporte del Gobierno de España.
- OCDE (2005). La definición y selección de competencias clave. Resumen ejecutivo. Paris: OCDE.
- (2021). Coalición mundial para la educación. Obtenido de: <https://es.unesco.org/covid19/globaleducationcoalition>.
- Osório, A. & Meirinhos, M. (2009). Las comunidades virtuales de aprendizaje: el papel central de la colaboración. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (35), 45-60.
- Pavié, A. (2011). Formación docente: hacia una definición del concepto de competencias profesional docente. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(1), 67-80.
- Rodríguez, J. y Rodríguez, L. (2014). Un acercamiento a las competencias en el nivel superior. En M. Salas, M.; B. Herrera & E Zhizhko (2014). Educación sin Fronteras en la Globalización. México: Editorial: Los Reyes, 61-78.
- Rodríguez, J., Cordero, J. & Román, A. (2021). Prácticas de comunicación en Facebook. Un análisis de dos comunidades virtuales de apoyo sobre el programa Aprende en Casa II. En Toledo, J. A. H. *et al.* (2021). *Investigar la comunicación y las nuevas alfabetizaciones en la era posdigital*. Ria Editorial, 27-49.
- Salinas, J. (2003). Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital. [Trabajo presentado en congreso]. VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y NNN aplicadas a la educación: Gestión de las TIC en los diferentes ámbitos educativos, Caracas, Venezuela. CD-ROM Edutec, 54 (2), pp. 1-21. Recuperado el 30 de agosto de 2021, de: <https://campus.fundec.org.ar/admin/archivos/3%20conferenciasalinas.pdf>.