



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
“Francisco García Salinas”
UNIDAD ACADÉMICA DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

TESINA

**COMUNIDADES VIRTUALES DE APOYO PARA LA EDUCACIÓN A
DISTANCIA DEL PROGRAMA “APRENDE EN CASA”. UN ANÁLISIS
EN LAS REDES SOCIODIGITALES: *YOUTUBE Y FACEBOOK***

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL
DOCENTE**

PRESENTA:

Lic. Jessica Alejandra Cordero

Directora:

Dra. Josefina Rodríguez González

Codirector:

Dr. Marcos Manuel Ibarra Núñez

Zacatecas, Zac., a 26 de septiembre de 2022

RESUMEN:

En el presente estudio se analiza el marco de la educación a distancia y del programa Aprende en Casa, profundizando en el tipo de interacciones que se desarrollan en cuatro comunidades virtuales que utilizan las redes sociodigitales *YouTube* y *Facebook* a través de una etnografía virtual, identificando los diferentes recursos de apoyo que se otorgan entre las y los usuarios para llevar a cabo las actividades académicas a distancia establecidas en el Programa dirigido al estudiantado de nivel primaria. Los resultados obtenidos permiten ver las interrelaciones de los miembros a través de las redes sociodigitales para brindarse materiales y recursos educativos útiles en el periodo de educación a distancia, sirviendo como soporte académico y emocional entre los usuarios para evitar la deserción, además de educarse en el manejo de herramientas digitales.

PALABRAS CLAVE:

Comunidades virtuales, redes sociodigitales, educación a distancia y Aprende en Casa.

**AGRADECIMIENTO A CONSEJO NACIONAL DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(CONACYT)**

Me encuentro infinitivamente agradecida por el apoyo que recibí por parte del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por darme la oportunidad de contar con una beca durante el periodo de la maestría. Pues con ella se logró la participación en congresos Nacionales e Internacionales, así como la obtención de conocimientos en temas diversos.

Además, es importante destacar que gracias al CONACYT se despertó en mi el interés por la continuación de mi preparación profesional para aportar conocimiento al País.



SOMOS
ARTE, CIENCIA Y
DESARROLLO
CULTURAL



Zacatecas, Zac. a 26 de septiembre de 2022.

DRA. SAMANTA DECIRÉ BERNAL AYALA
Jefa del Departamento Escolar Central de la
Universidad Autónoma de Zacatecas “Francisco García Salinas”
P r e s e n t e

Asunto: Liberación de Tesina.

Después de haber asesorado la investigación y revisado cuidadosamente la Tesina cuyo título es “**Comunidades virtuales de apoyo para la educación a distancia del Programa “Aprende en Casa”. Un análisis en las redes sociodigitales: YouTube y Facebook**”, de la alumna: **Lic. Jessica Alejandra Cordero** que presenta para obtener el grado académico de Maestra en Educación y Desarrollo Profesional Docente, me permito comunicarle que dicho trabajo cumple con los requisitos suficientes en contenido y forma que se exigen para este tipo de investigaciones, por lo cual, otorgo mi voto para que sea defendida en el Examen de Grado correspondiente.

Sin otro particular por el momento, me despido enviándole un cordial saludo.

ATENTAMENTE:

Dra. Josefina Rodríguez González
Docente Investigadora
de la Maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo logró terminarse de buena manera gracias al apoyo de diversas personas, organizaciones y redes sociales ya que fueron parte importante para avanzar en mi carrera y obtener mi nivel Maestría.

Agradezco a la Universidad Autónoma de Zacatecas, por contar con la Unidad Académica de Docencia Superior en la que se encuentra la Maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente, maestría de la cuál quede fascinada, pues cuenta con excelentes docentes en ella.

A mi maravillosa asesora de tesina la Dra. Josefina Rodríguez González, por el tiempo dedicado, el gran conocimiento brindado, por su ayuda, paciencia, constancia y dedicación. Agradezco sus sabios consejos durante nuestras charlas ya que fueron una guía para mi andar como estudiante y como persona. Sin duda alguna, una gran profesional y bellísimo ser humano que admiro y respeto bastante.

Al Dr. Marcos Manuel Ibarra Núñez por co-asesorar el presente trabajo y ofrecer sus buenos consejos en el mismo. También agradezco a la Dra. Beatriz Marisol García Sandoval por sus bonitas atenciones hacía mí. Igualmente agradezco a la Dra. Norma Gutiérrez, madrina de generación, por brindarnos apoyo y consejo cuando lo necesitamos. En general a todas y todos los docentes que me formaron durante mi paso por la Maestría; les doy un enorme ¡Gracias!

DEDICATORIAS

A mis amados Papy y Petrita, que me criaron desde pequeña y que ahora desde el cielo me han bendecido en cada paso que doy. A ustedes les dedico de corazón este logro porque por ustedes es que siempre seguiré avanzando y preparándome profesional y humanamente.

A mi tío Nacho, pues su sueño de ver a “Jersica” lograr cosas grandes se ha estado cumpliendo. A mi tía Lupe “la jodona” por siempre motivarme y animarme, a quien las barreras de la vida eran un reto fascinante para crecer y nunca dejarse vencer. A mi tío Sergio, por impulsar mi sueño de continuar con mis estudios en momentos difíciles. Sé que desde el cielo todas y todos ustedes lo ven con alegría.

A mi madre, por permitirme siempre alcanzar mis metas y sueños con responsabilidad y respeto a las personas que me encuentre en mi camino. A mi hermana, por ser porrista y apoyo de mis logros. A mi familia, pues siempre me han motivado a seguir con mis estudios. A mi tía, por brindarme su apoyo y un espacio en su hogar para culminar con éxito mis estudios.

A mi prima Cecy, inseparable y cálido ser humano que me acompaña en mis desvelos y estudio, porque juntas reímos, lloramos, compartimos logros e incondicionalmente nos damos la mano cuando alguna lo necesita. Por esas largas y tendidas pláticas sobre diversos temas que ayudaban a aligerar el peso de los hombros y reconfortaban el alma. Me siento feliz y orgullosa de ti pues también culminas este nivel con muchísimo esfuerzo y sacrificios. Y recuerda: *Stronger together!*

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. “APRENDE EN CASA” LA ESTRATEGIA PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA.....	23
1.1 La estrategia de los gobiernos para la educación a distancia por el COVID-19..	23
1.2 “Aprende en Casa”, la estrategia mexicana para la educación a distancia	29
1.3 Recursos del programa Aprende en Casa	37
CAPÍTULO II. REDES SOCIODIGITALES, COMUNIDADES VIRTUALES Y EDUCACIÓN A DISTANCIA.....	58
2.1 Redes sociodigitales	59
2.1.1 Facebook.....	63
2.1.2 YouTube.....	68
2.2 Comunidades virtuales.....	71
2.2.1 Características de una comunidad virtual.....	75
2.2.2 Tipos de comunidades virtuales	78
2.2.3 Niveles de participación en las comunidades virtuales	81
2.3 Educación a distancia	85
2.3.1 Características de la educación a distancia	86
2.3.2 Componentes de la educación a distancia	89
CAPÍTULO III. INTERACCIONES EN LAS COMUNIDADES YOUTUBE Y FACEBOOK PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA DEL PROGRAMA APRENDE EN CASA. ANÁLISIS DE RESULTADOS	95
3.1 Metodología, temporalidades, instrumentos y comunidades virtuales estudiadas	96

3.2 Características de las y los usuarios de las comunidades virtuales de Facebook	105
3.3 Tipo de interacciones y recursos compartidos	109
3.3.1 Interacciones y recursos en <i>Facebook</i>	109
3.3.2 Interacciones y recursos en <i>YouTube</i>	147
3.4 Educación a distancia: tipos de dispositivos y conectividad usados por los miembros de las comunidades virtuales en <i>Facebook</i>	157
CONCLUSIONES	167
REFERENCIAS	176
ANEXOS	186

ACRÓNIMOS

CCA	Centros Comunitarios de Aprendizaje
CTE	Consejo Técnico Escolar
CEPAL	Comisión Económica para América Latina y el Caribe
CONALITEG	Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos
CONACYT	Comisión Nacional de Ciencia y Tecnología
ERT	Emergency Remote Teaching
INEGI	Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática
SEDUZAC	Secretaría de Educación de Zacatecas
SEP	Secretaría de Educación Pública
TIC	Tecnologías de la Información y Comunicación
OMS	Organización Mundial de la Salud
UNAM	Universidad Autónoma de México

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Coronateaching en América Latina y el Caribe (29 países) para la continuidad de estudios ante COVID-19	27
Gráfica 2. Elementos de las redes sociodigitales	62
Gráfica 3. Características principales de <i>Facebook</i>	65
Gráfica 4. Funciones de <i>YouTube</i>	71
Gráfica 5. Ingredientes clave en una comunidad virtual.....	74
Gráfica 6. Niveles de participación en las comunidades virtuales	82
Gráfica 7. Componentes de la educación a distancia	90
Gráfica 8. Rango de edad	106
Gráfica 9. Nivel de estudios.....	107
Gráfica 10. Procedencia	108
Gráfica 11. Razón por la que las y los usuarios se unen a los Grupos	110
Gráfica 12. Apoyo y tutoría.....	111
Gráfica 13. Opinión de los miembros sobre las reglas establecidas	118
Gráfica 14. Importancia de la información compartida	124
Gráfica 15. Material consultado con mayor frecuencia.....	127
Gráfica 16. Dificultad en encontrar archivos.....	132
Gráfica 17. Recurso de mayor consulta	134
Gráfica 18. Frecuencia en consulta de la información.....	135
Gráfica 19. Frecuencia en participación de los miembros.....	136
Gráfica 20. Formas de participación.....	137
Gráfica 21. Convivencia dentro del grupo	139

Gráfica 22. Lo cautivante de la comunidad virtual.....	142
Gráfica 23. Dispositivos usados por los miembros.....	158
Gráfica 24. Tipo de servicio con el que se conectan los miembros.....	159
Gráfica 25. Previo conocimiento en redes sociodigitales y herramientas tecnológicas	160
Gráfica 26. Conocimiento obtenido en redes sociodigitales y herramientas tecnológicas	161
Gráfica 27. Redes sociodigitales como herramienta de apoyo a la educación a distancia.....	163
Gráfica 28. Educación a distancia, una medida adecuada para evitar contagios por Covid-19, y como estrategia oportuna para continuar con la educación.....	165

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Posibles medidas y acciones de los CCA	36
Tabla 2. Tipos de redes sociodigitales	61
Tabla 3. Insignias en grupos de <i>Facebook</i>	67
Tabla 4. Características de <i>YouTube</i>	70
Tabla 5. Características de las comunidades virtuales	77
Tabla 6. Tipos de comunidades virtuales	80
Tabla 7. Herramientas de comunicación	83
Tabla 8. Características de la educación a distancia.	87
Tabla 9. Tipos de Interactividad	93
Tabla 10. Características de las comunidades virtuales analizadas	98
Tabla 11. Forma de trabajo para obtener orden.....	126
Tabla 12. Redes sociodigitales como herramienta a la educación a distancia.....	164
Tabla 13. Interacciones en <i>Facebook</i>	186
Tabla 14. Interacciones en <i>YouTube</i>	190
Tabla 15. Reglamento de Aprende en Casa 6 Primaria	192
Tabla 16. Reglamento de Aprende en Casa 2 "Ciclo Escolar 2020-2021. Todos los Grados.	193
Tabla 17. Claves Referenciales.....	194

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Grabación de clases	39
Ilustración 2. Cuadernillo de aprendizaje en casa	41
Ilustración 3. Materias y horarios en la radio	43
Ilustración 4. Apoyo por vía telefónica.....	44
Ilustración 5. Materias y horarios en la TV	46
Ilustración 6. Aprendizaje Esperado.....	47
Ilustración 7. Sección: ¿Qué vimos hoy?	48
Ilustración 8. Canal de "Aprende en Casa" en <i>YouTube</i>	50
Ilustración 9. Perfil de la SEP en <i>Facebook</i>	51
Ilustración 10. Aplicación móvil: "Quédate en Casa Ciclo 2019-2020"	53
Ilustración 11. Botones en la aplicación: "Aprende en Casa"	54
Ilustración 12. Aplicación en la aplicación "Aprende en Casa" 2.....	56
Ilustración 13. Plataforma <i>Facebook</i>	64
Ilustración 14. Plataforma <i>YouTube</i>	69
Ilustración 15. Insignia a Administrador de grupo.....	100
Ilustración 16. Grupo Aprende en Casa Tu Mismo.....	102
Ilustración 17. Aprende en casa 5to. Grado	103
Ilustración 18. Motivo de cierre de la comunidad virtual "Aprende en casa 5to. Grado"	104
Ilustración 19. Solicitud de apoyo por parte de miembro de CV	113
Ilustración 20. Respuesta a solicitud de ayuda por parte de miembros	114
Ilustración 21. Materiales dentro de las CV	115

Ilustración 22. Resolución de problema matemático a través de <i>TikTok</i>	116
Ilustración 23. Aprendizaje divertido.....	117
Ilustración 24. Acoso por parte de un miembro	120
Ilustración 25. Comunicado por parte de miembro agredido	121
Ilustración 26. Trabajo desde casa.....	122
Ilustración 27. Cuadernillo de apoyo	128
Ilustración 28. Página SEP oficial en YouTube	129
Ilustración 29. Desacuerdos en la página de la SEP en <i>Instagram</i>	130
Ilustración 30. Horarios y canales del programa aprende en casa.....	131
Ilustración 31. Indicación en localización de archivos	133
Ilustración 32. Publicación de los administradores solicitando respeto	139
Ilustración 33. Depuración de miembros	140
Ilustración 34. Venta irregular de material compartido	141
Ilustración 35. Día de Reyes Magos.....	144
Ilustración 36. Motivación ilustrativa.....	145
Ilustración 37. Publicación de Noticias Importantes	146
Ilustración 38. Clase de Educación Socioemocional en <i>YouTube</i>	148
Ilustración 39. Invitación a jugar videojuegos	150
Ilustración 40. Personaje "Ajolisto"	151
Ilustración 41. Desaparece Canal de <i>YouTube</i> YT-AC-5TO.G	152
Ilustración 42. Adulto distrae con venta de emoticones	154
Ilustración 43. Comentarios altisonantes en <i>YouTube</i>	156
Ilustración 44. "Meme sobre el regreso a clases".....	166

ANEXOS

Anexo A Tipos de interacción entre los miembros de las comunidades virtuales ...	186
Anexo B. Reglamentos de las comunidades virtuales.....	192
Anexo C. Claves referenciales utilizadas	194
Anexo D. Formato del diario de campo	195
Anexo E. Cuestionario aplicado	196
Anexo F. Entrevista aplicada.....	200

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se realizó un análisis etnográfico virtual a cuatro comunidades virtuales de las redes sociodigitales *YouTube* y *Facebook*, creadas como un medio de apoyo tras la implementación del Programa educativo a distancia “Aprende en Casa”, resultado del aislamiento social preventivo derivado de la emergencia sanitaria mundial por COVID-19.

La problemática que guía el presente estudio surgió de las dudas e inquietudes que el profesorado, alumnado, madres y padres de familia tuvieron ante el cambio de la modalidad educativa presencial a la modalidad educativa a distancia implementada por Gobierno de México, autoridades de Salud y la Secretaría de Educación Pública (SEP) con el fin de disminuir la propagación de SARS CoV 2.

La primera etapa del Programa dio inicio el 20 de abril del 2020 y llevó por nombre Aprende en Casa I, tuvo como alternativas: la televisión abierta, actividades diseñadas por el docente, cuadernillos, y fichas otorgadas por la SEP. En la segunda y tercera etapa, pasan a integrarse sitios web y aplicaciones digitales sin dejar de lado la transmisión de clases a través de canales de televisión abierta y radio (Navarro, 2020) debido a que el acceso a internet no se encontraba al alcance de todos, siendo otro de los problemas que tuvieron que enfrentar las personas (Cobo, Hawkings & Rovner, 2020), por lo que estas herramientas fueron una opción para tratar de combatir estos dilemas.

El uso de este tipo de medios para la educación, es denominado “Enseñanza Remota de Emergencia”, por sus siglas en inglés ERT (“Emergency Remote Teaching”).

The *ERT* is a temporary shift of instructional delivery to an alternate delivery mode due to crisis circumstances. It involves the use of fully remote teaching solutions for instruction or education that would otherwise be delivered face-to-face or as blended or hybrid courses and that will return to that format once the crisis or emergency has abated. The primary objective in these circumstances is not to re-create a robust educational ecosystem but rather to provide temporary access to instruction and instructional supports in a manner that is quick to set up and is reliably available during an emergency or crisis (Hodges, Moore, Lockee, Trust & Bond, 2020).¹

Por tanto, la *ERT* se adaptó a los alcances tecnológicos de México basándose en los resultados que muestra el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) en la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información de los Hogares (2019), la cual arroja los siguientes datos: El 50.9% de los hogares en el país están conectados a internet, el 45.4% cuentan con una computadora y el 92.9% del total del país tiene un televisor. Lo que dio paso al Programa “Aprende en Casa” pues se apoya de canales televisivos y cuadernillos para que, a través de este medio, la educación a distancia sea accesible para la mayoría de la población en México.

Sin embargo, a pesar de la implementación del Programa, continuaban las dudas e interrogantes expresadas por el profesorado, alumnado, madres y padres de familia, pues se preguntaban: 1) ¿Cuáles son los canales y horarios de las diferentes televisoras, en los cuales se transmitirán las clases? 2) ¿Qué actividades o tareas se

¹ El ERT está diseñado para emplearse con medios digitales por un tiempo determinado, especialmente durante emergencias. Es un plan que reemplaza las acciones que son presenciales a remotas o digitales, pero que al regresar todo a la normalidad, y la población se encuentre segura, todo vuelve a ser presencial y se deja de utilizar la tecnología remota o a distancia. El objetivo principal en estos casos no es recrear el sistema educativo, sino brindar acceso temporal a la instrucción y apoyos educativos para que estén a disposición durante la crisis o emergencia.” (Hodges, Moore, Lockee, Trust & Bond, 2020 traducido por Cordero, J. (2022))

deben realizar? 3) ¿Cuáles son los lugares de acceso a materiales requeridos para atender las actividades de las diferentes clases? 4) ¿Cuáles son los enlaces para acceder a las repeticiones de clases en dado caso de perderse alguna? 5) ¿Con quién dirigirse al surgir dudas o problemas durante la recepción de clases?

Lo anterior, generó incertidumbre y polémica a nivel nacional lo que pudo observarse en publicaciones en las redes sociodigitales (*YouTube* y *Facebook*), pláticas diarias entre personas y comentarios en medios de comunicación como la radio y la televisión. Por ejemplo, la televisora de Mega Cable, Mega Noticias 2020, mostró los siguientes resultados de su encuesta aplicada: en la primera sección se observaron las principales problemáticas de la educación a distancia del Programa “Aprende en Casa” pues, el 41% del público dijo que existe la falta de concentración del alumnado, el 36% mencionó que hay fallas en la señal de televisión e internet y el 22% señaló la dificultad en el uso de enseñanzas tecnológicas. En cuanto a la manera en que el público percibía el aprendizaje recibido con el Programa: el 52.7% lo consideró peor que antes, el 32% igual que antes y solo el 15.30%, mejor que antes. Y para conocer si existía contacto constante por parte de la escuela para dar indicaciones sobre la nueva modalidad educativa a distancia: el 83.3% de la población encuestada responde que efectivamente ha tenido este acercamiento y el 16.70% negó tenerlo.

Ante este panorama la población generó una serie de páginas web, perfiles, canales y grupos (abiertos y privados) a través de redes sociodigitales como *Facebook*, *WhatsApp*, *YouTube*, entre otras, que dan paso a la conformación de comunidades virtuales de apoyo, donde se expresan y comparten dudas pedagógicas, técnicas y de materiales. Por ende, en la presente investigación se buscó describir y

contribuir al conocimiento sobre este hecho histórico, y las problemáticas que se presentaron ante la educación a distancia del programa Aprende en Casa observadas de las comunidades virtuales de apoyo que se construyen a partir de esta situación educativa.

Debido al escenario antes mencionado surgieron las siguientes preguntas que fueron de apoyo para la delimitación de esta investigación y marcar el rumbo del análisis: ¿Cuáles son los objetivos y funciones del programa Aprende en Casa?, ¿Qué tipo de recursos utiliza el programa Aprende en Casa, para ofrecer información y materiales necesarios, que permitan llevar a cabo las actividades escolares?, ¿Cuáles son las características que definen a las comunidades virtuales, la educación a distancia y a las redes sociodigitales?, ¿Cómo se conforman las comunidades virtuales de apoyo, qué funciones tienen, cuáles son sus características y qué tipo de interacciones y recursos comparten para las clases a distancia del programa Aprende en Casa?

Una vez definido el estudio se dio a la elaboración del estado del arte. Para indagación y apoyo en la búsqueda de datos del presente tema, se analizaron investigaciones que tuvieran un cruce entre comunidades virtuales, educación a distancia y Aprende en Casa. Esto con el objetivo de indagar sobre los métodos, importancia, elementos, estudios y análisis que han llevado a cabo autores de años anteriores, con el fin de sustentar el presente documento.

La mayor parte de la búsqueda de investigaciones se llevó a cabo en los exploradores de internet, entre ellos: *Google Académico*, *Redalyc*, *Academia.edu* y *Scielo* que dieron acceso a artículos, revistas, e inclusive libros en formato PDF. Se

determinó como periodo de búsqueda 10 años de antigüedad, cabe mencionar que; se integra información del año 2000 por su alta relevancia en el tema.

Los principales países en los cuales se localizó contenido relacionado a la presente investigación fueron Estados Unidos, Colombia, España y México. Las pautas establecidas para presentar la información comienzan del ámbito internacional al nacional, se tiene un orden de las publicaciones más recientes a las más antiguas.

Iniciamos el trayecto a nivel internacional con el artículo desarrollado en Colombia: “Revisión teórica y empírica sobre las comunidades virtuales”, escrito por Álvarez (2015), en el realizó un análisis general de los estudios y reflexiones sobre las relaciones y transiciones de las comunidades virtuales de Aprendizaje (CVA), en el que afirma que durante la consolidación de una comunidad virtual de aprendizaje es necesario fortalecer los procesos de interacción, colaboración y participación de sus integrantes, ya que estas estrategias de comunicación sincrónica y asincrónica, aumentan los intereses de las y los usuarios, desarrolla procesos de aprendizaje, intercambio de información y construcción de conocimientos, siempre y cuando se tenga un reconocimiento a los aportes que dan solución a problemas del grupo. Estos espacios deben tener un objetivo en común para que este se desarrolle colaborativamente y se superen los límites del aula de clases.

Las comunidades de aprendizaje reúnen a personas con distintos niveles de conocimiento, experiencia, saberes que se adquieren como resultado de las relaciones y apoyos que se establecen entre ellos y por supuesto la construcción de conocimientos colectivos, además, crean caminos para la solución de conflictos (Coll, 2010, Mendoza, 2012 citados por Álvarez, 2015). Estos espacios se convierten en áreas donde las y los estudiantes aprenden de otros, las y los profesores y otras

personas que interactúan al momento de indagar, intercambiar información sobre cuestiones educativas, personales o problemas sociales.

El estudio nos demuestra la relevancia de interactuar y tener un grupo orientado por objetivos en común para la creación de una comunidad virtual y con ello, fomentar la participación constante de las personas, además de motivar y brindar apoyo cuando algún individuo lo requiere, estas son bases fundamentales para fortalecer la comunicación y durabilidad de una comunidad virtual.

Las comunidades virtuales, se pueden suponer como algo parecido a una “planta”, “si a esta no se le riega o no se le pone la atención debida se marchitará y por ende morirá”, lo mismo pasa con los grupos de las redes sociodigitales cuando la atención decrece, porque ya no existe un objetivo en común a seguir, estos tienden a desaparecer he ahí el porqué de mantener una constancia en él y colocar líderes, o en su caso llamados “administradores de grupo” para que esto no suceda y se mantenga con “vida” en la internet.

En el artículo desarrollado por Gairín (2006) en Barcelona, España y titulado como “Las comunidades virtuales de aprendizaje”, aborda la naturaleza, el sentido y la utilidad de las comunidades virtuales de aprendizaje, centrándose en las posibilidades y en las limitaciones que tiene su creación, además de su aporte como medio e instrumento para fomentar aprendizajes significativos, basando su retroalimentación en los debates producidos en el “Seminario de Gestión del Conocimiento en Red” promovido en el marco del Proyecto *Acce/era* (Plan Nacional de I+D+I. Proyecto SEC2003-08366) que fue celebrado en Bellaterra los días nueve y 10 de marzo de 2005.

También, Gairín (2006) plantea la hibridación entre comunidades de aprendizaje con las comunidades virtuales, que ayudaron a “satisfacer las necesidades educativas de la población y hacer frente a los desafíos que plantea el nuevo escenario social, económico, político y cultural marcado por la globalización, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y el cambio a una economía basada en el conocimiento” (Coll, 2001, p.2 citado en Garín, 2006, p.43).

Por otro lado, para situar histórica y conceptualmente las comunidades de aprendizaje, se cita a García (2005) pues, revisa aspectos relacionados con las condiciones mínimas para su constitución mediante la realización de un análisis general del contexto, en el que describe que en las condiciones mínimas se deben encontrar “el situar a la personas en el centro del aprendizaje, permitir accesibilidad igualitaria de condiciones, realizar trabajo colaborativo en grupo, facilidad de participación abierta” (García, 2005, p.4 citado en Gairín, 2006, p.44), entre otras, que de realizarse en una comunidad los beneficios serán bastos porque se utilizará el diálogo como pilar central del proceso para lograr una mayor interacción y participación, también acarrea una responsabilidad compartida.

Continuado con los planteamientos de García (2005), se habla de la conformación de las comunidades virtuales y la razón de ser parte de una de ellas, describe los propósitos básicos de estas que son el intercambio de información para obtener respuestas, el ofrecer apoyo, conversar y socializar de forma informal a través de la comunicación simultánea y el debatir, normalmente a través de la participación de un moderador, por lo que es preciso definir un objetivo, contar con un grupo de personas que compartan con ese mismo objetivo mediante intercambios, moderadores, un espacio virtual organizado, en los que la comunidad cuenta con

accesibilidad, cultura de participación y contenido relevante. Con base a ello las comunidades virtuales generan lazos más estrechos a objetivos específicos, esto da lugar a verdaderas comunidades virtuales de aprendizaje, en el que el motivo principal de su existir cambia de ser el intercambio y la intercomunicación a ser un aprendizaje y desarrollo personal y/o profesional.

Garín (2006) a manera de síntesis plantea algunas de las cuestiones que fueron señaladas en el seminario acerca de las comunidades virtuales de aprendizaje:

- Una parte importante del éxito de una CVA está en la confianza que se establece entre los participantes y en los mecanismos de retroalimentación que se utilizan. De todas maneras, es difícil generar sentimientos de pertenencia sin tener el «calor» del grupo que da la presencialidad. [...].
- Las experiencias personales demuestran que la participación en la red no se limita solo a unos intereses y a unos objetivos compartidos, sino que persigue otros objetivos que no siempre se saben ni se pueden intuir. De aquí que resulta un poco arriesgado señalar que los participantes se encuentran en un mismo nivel de preocupaciones e intereses, con las limitaciones que eso produce a la hora de explicar los procesos de cohesión y abandono. [...].
- Igualmente, la seguridad que tiene y se siente a la hora de participar en la interacción virtual. [...].
- La red puede estar limitada cuando la CVA trata de cambiar actitudes, al no permitir la modelación grupal que acompaña a la presencialidad.
- La actividad en las CVA no está exenta de conflictos, que son más difíciles de analizar y reconducir que en la presencialidad (Garín, 2006, pp.59-60).

Una vez conocida su utilidad y razón de ser de la comunidad virtual con base a los datos anteriores, es importante observar que se mantenga un “control” y un cierto liderazgo en la misma. Es por ello por lo que, en las comunidades virtuales, que se pretendan estudiar, será importante considerar que cuenten con un moderador o administrador de grupo, porque es parte fundamental para que los objetivos de su creación no sean desviados por temas externos a ellos. La participación de las y los usuarios también forman parte fundamental para que exista la permanencia de la comunidad virtual en la Red, con ayuda del administrador se fomenta una mayor

participación ya que da estructura y lineamientos a seguir para poder dar respuesta a las dudas de las y los usuarios que se vean limitados a cierta información que es relevante.

En Cataluña, Durán (2015), desarrolló un artículo titulado “La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas”, en el que demostró que la educación a distancia es una alternativa didáctica para el desarrollo de competencias genéricas de Alfa Tuning Latinoamérica y para la adopción de buenas prácticas educativas en el proceso de enseñanza – aprendizaje. La investigación es descriptiva con enfoque de estudio de caso, se enriquecen los datos recopilados con la aplicación de encuestas a los participantes de la investigación, de ello se obtuvo como resultado que, la educación virtual es un medio para mejorar tanto competencias como aprendizajes en los estudiantes universitarios, ya que permite al estudiante trabajar de manera independiente y reforzar sus conocimientos adquiridos con la capacidad de seleccionar la información que le sea de mayor utilidad.

También, la educación virtual, favorece al desarrollo autónomo de una responsabilidad hacia su propia educación gracias a la flexibilidad que tiene esta metodología de aprendizaje, lo cual arroja trabajos de calidad fundamentados con las exploraciones que revisa, consulta y estudia el estudiante. Por otra parte, el docente juega un papel importante ya que provee recursos didácticos y configura las actividades de aprendizaje en la plataforma virtual que la institución aporta para que el estudiante pueda leer, comprender, desarrollar y entregar sus tareas virtuales, de acuerdo con lo estipulado en el cronograma de entregables.

Este estudio refleja que la educación a distancia es una alternativa de calidad de enseñanza y aprendizaje frente a la educación presencial, mejora las competencias genéricas del alumnado, es un medio efectivo para poner en marcha un conjunto de prácticas docentes, es un medio efectivo para que los docentes redacten las actividades de aprendizaje, permite la actualización permanente de las actividades de aprendizajes a través de las plataformas virtuales educativas, los estudiantes pueden lograr aprendizajes con un alto valor y representa un reto importante para la Universidad del Siglo XXI (Durán, 2015).

La educación a distancia se ha convertido en uno de los medios para la mejora del aprendizaje y desarrollo de nuevas competencias, no solo para estudiantes a nivel universitario, sino también para estudiantes de nivel básico y medio superior. Las autoridades educativas buscan la integración de este método de enseñanza-aprendizaje para que la alfabetización y conocimientos lleguen a cada rincón de México con la utilización de los medios con los que cuenta y puedan tener acceso a las diferentes áreas en las que se divide su nación. Ante este panorama nace la necesidad de crear comunidades virtuales de apoyo para las personas que requieren de ayuda para la realización de sus actividades escolares o simplemente porque sus hijos son menores de edad y requieren se les explique por parte de su familia por eso se basan en la información proporcionada en los grupos sociales creados para la resolución de problemas en particular.

En el artículo titulado; “Lectura de capacidades y fortalezas en la educación virtual y a distancia para la formación profesional”, realizado por Silva, Torres y Valderrama (2019), en Colombia, analizan la educación virtual y a distancia como un proceso que genera el desarrollo de capacidades y pensamiento crítico en los

estudiantes, a través de la indagación, identificación y potenciación de recursos personales, planteándose preguntas orientadoras en un foro colaborativo y generativo, para tener en cuenta como unidades de análisis los ambientes de aprendizaje, el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo y la solución de problemas. El análisis tiene un enfoque cualitativo con un alcance descriptivo y se desarrolló mediante la sistematización de experiencias, con un grupo de 60 estudiantes que cursaron la asignatura de modelos de intervención del programa de “psicología unminuto virtual y a distancia”, en el período académico del año 2018.

El procedimiento de la investigación plantea las fases siguientes: en la primera, se elabora un plan con preguntas orientadoras, en las que se definen capacidades y fortalezas de los sujetos a estudiar en cuanto al marco de la educación virtual y a distancia; en la segunda fase, se lleva a cabo un foro colaborativo; en la tercera fase, se desarrolló un encuentro en el que se compartieron experiencias, respuesta y observaciones que los sujetos de estudio realizaron durante la semana del foro; en la cuarta fase, llamada devolución, se realizó un encuentro de conversación generativa para la devolución creativa y las respectivas categorías de análisis; en la quinta fase, se analizaron los resultados mediante una matriz para relacionar las categorías deductivas y las categorías emergentes; en la sexta y última fase transversal, se desarrolló un compromiso social solidario (Silva, Torres & Valderrama, 2019).

Los resultados del análisis realizado por Silva, Torres y Valderrama (2019) arrojaron que la educación virtual y a distancia otorga mayores posibilidades de acceder a la educación. Además, con la cultura digital se posibilita el intercambio de saberes y rompe los límites establecidos por la educación tradicional presencial, en cuanto a la relación espacio-tiempo, y permite la organización de la vida familiar,

laboral y académica. Con base en ello, podemos decir que las plataformas virtuales se pueden convertir en aulas interactivas que conectan lo académico con la vida real mediante el aprendizaje cooperativo, autónomo y colaborativo.

La educación a distancia, cómo se describe en el párrafo anterior, otorga beneficios y posibilidades, y en ella se crea una cultura digital en la que se otorga variedad en conocimiento en los diferentes temas, además desaparecen limitantes como el tiempo, ya que se puede manejar acorde a las necesidades de las personas, permita la apropiación de las TIC, apoyo recíproco y habilidades para la solución de problemas. Es por lo que esta investigación aporta datos relevantes que se tomarán en cuenta en el análisis de este proyecto, como; el intercambio de conocimientos que se otorgan entre profesorado, alumnado, madres y padres de familia, apoyándose de los recursos que tienen a su alcance.

En el artículo desarrollado en Colombia por Navarrete y Manzanilla (2017), “panorama de la educación a distancia en México”, tiene como objetivo dar una vista histórica sobre los inicios de la educación a distancia en México. Se describe a la educación a distancia como una forma de enseñanza en la que los estudiantes no necesariamente tienen que asistir de forma física al lugar de estudios y les permite avanzar a su propio ritmo de aprendizaje de acuerdo con su capacidad y disponibilidad de tiempo. Destaca el uso de los medios de comunicación como la radio y la televisión para beneficiar a la educación.

Navarrete y Manzanilla (2017) explican que, en México, la educación a distancia surgió de la necesidad de alfabetización de las zonas rurales. En 1941, con la creación de la Escuela de Radio de Difusión Primaria para Adultos, se ofreció “cursos por correspondencia” al alumnado que vivía en lugares alejados y que no podían asistir a

la escuela. La Telesecundaria es otro de los ejemplos de educación a distancia en México, el cual dio inicio el 5 de septiembre de 1966, en las que las clases eran en vivo por medio de un circuito cerrado de televisión con contenidos que correspondían a las asignaturas del programa académico y su impartición estaba a cargo de los telemaestros y un profesor-monitor por grupo. El motivo de creación de este sistema de enseñanza fue la insuficiencia de medios para satisfacer la demanda de enseñanza media en áreas poco pobladas.

El crecimiento de las universidades, de la matrícula, de la cobertura nacional y la formación e inversión en TIC, son acciones orientadas por las políticas de los organismos mundiales con tendencia globalizadora. Sin embargo, el panorama de la educación a distancia es complejo y debe ser atendido con cuidado por las instituciones al momento de fijar su atención en una población vulnerable o con rezago educativo. Los cursos propedéuticos y el trabajo de tutoría son buenos ejemplos de cómo se puede remediar esta problemática. (Navarrete & Manzanilla, 2017).

Por consiguiente, los autores concluyen con lo investigado planteando que México ha sido uno de los países que utiliza los medios de comunicación disponibles en cada época para fortalecer la educación y alcanzar a cubrir las regiones más apartadas del país, para otorgar algún tipo de educación a sus habitantes, ya que, por mandato de los organismos internacionales; es preciso considerar el aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para reforzar los sistemas educativos y reconocer a la enseñanza a distancia como un sector indispensable de los sistemas educativos tradicionales.

Para continuar con el trayecto de documentos analizados para el presente proyecto, a nivel nacional, se encontró el artículo “Análisis pedagógico de la docencia en educación a distancia “(Ruiz, 2016), de la Universidad Nacional Autónoma de México, que tiene como objetivo entrevistar y observar a los profesores para

comprender su comportamiento, sus competencias digitales, nociones del ser profesor y las implicaciones socioafectivas y familiares que lo definen en su práctica para la educación a distancia. La investigación aplicada fue cualitativa, mediante el uso del estudio etnográfico, método el cual, cabe mencionar, se pretende utilizar para llevar a cabo el propio análisis. El autor desarrolló una aplicación de entrevistas semiestructuradas además de la observación de algunos sistemas de gestión de aprendizaje y la aplicación de cuestionarios a estudiantes.

El resultado obtenido en la investigación previa muestra el desarrollo de asesores activos, investigadores motivados, innovadores, entre otros aspectos que son relevantes en un asesor en línea. El asesor en línea puede tener variedad de roles y cambios en el proceso de la educación a distancia, además puede adaptarse al contexto de la sociedad de la información y del conocimiento, y cambiar su metodología de enseñanza y aprendizaje para aprender el uso de recursos web. Su práctica en educación a distancia le ha permitido desarrollar habilidades como autonomía, autogestión y para la administración del tiempo; ha comenzado a diseñar contenido digital para el acompañamiento en línea; formula otras técnicas de seguimiento y evaluación; trabaja de forma colaborativa y es promotor del uso de las TIC con las personas a su alrededor. Cabe mencionar que en nuestro país podemos observar que las prácticas pedagógicas en la educación a distancia siguen en desarrollo, esto de manera empírica, ensayo y error.

En la revista Sinéctica, Guadalajara, Jalisco, se presentó el artículo “Uso de Facebook para la socialización del aprendizaje de una segunda lengua en nivel medio superior” escrito por Gudiño, Lozano y Fernández (2014), quienes buscan trascender las prácticas convencionales de aprendizaje del inglés y privilegiar la socialización en

un marco tecnológico humanista, los autores realizan una metodología mixta que inicia con un cuestionario diagnóstico de enfoque cuantitativo, este incluía 10 preguntas sencillas con el propósito de descubrir cómo era la actividad de los participantes en internet y qué tanto utilizaban la red sociodigital Facebook.

El estudio arrojó como resultado que la integración de la tecnología con el uso de una comunidad virtual dentro de una red sociodigital como Facebook, permite la práctica de una segunda lengua, sin dejar de lado la convivencia, la socialización y la interacción entre los integrantes de la comunidad virtual. Es de vital importancia la interacción entre las y los usuarios de las redes sociodigitales para lograr un objetivo en común, caso que se pretende observar en las comunidades virtuales de apoyo a la educación a distancia del programa Aprende en Casa.

En el XVI Congreso Internacional sobre Innovaciones en Docencia e Investigación en Ciencias Económico Administrativas, el tema “La educación virtual como estrategia para el problema de cobertura educativa” presentado por Sapién, Carrera y Gutiérrez, (2014), en Chihuahua, analizan la implementación de la educación virtual como una estrategia que podría resolver el problema de cobertura educativa que existe a nivel maestría en la Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad Autónoma de Chihuahua. Para ello, se realizó un estudio de campo con apoyo documental, además de una entrevista abierta al personal de la Facultad.

El resultado obtenido fue el siguiente:

La educación a distancia y/o virtual si es una opción viable para la cobertura educativa en la FCA ya que cuenta con el personal docente y experto para atender la demanda, solo adecuando la tecnología ya que se cuenta con la plataforma que podría atender a más alumnos en esa modalidad, además la educación virtual implica una distribución de responsabilidades, donde el proceso ya no recae en el profesor quien imparte la clase; el proceso de enseñanza-aprendizaje recae en la Universidad que organiza y facilita el

proceso, en el docente, en el equipo humano que apoya al docente en la construcción de un curso, y sobre todo, en el alumno quien asume un papel activo, además de tener más responsabilidad sobre el propio aprendizaje (Gudiño, Lozano & Fernández, 2014, p.19) .

Lo anterior, nos muestra el posible método que se puede utilizar en el presente proyecto para el análisis de la presente investigación, además, menciona la adecuación de la tecnología con la que se cuenta, la distribución de responsabilidades y que el proceso de enseñanza-aprendizaje no recae en la o el profesor de la clase, sino en los sujetos que organizan y facilitan este proceso, así como los receptores e individuos que se envuelven en el ambiente académico.

En la tesis de García (2018) “Socialización virtual en procesos formativos de estudiantes de licenciatura en una Universidad Virtual”, en Cuernavaca, Morelos, tiene como objetivo analizar los procesos de socialización que se generan en aulas virtuales por parte de las y los actores que participan en una licenciatura en modalidad virtual en una Universidad Pública en el Estado de Morelos. En esta investigación el enfoque está en el sujeto y sus formas de socialización en ambientes virtuales, los resultados muestran que una plataforma educativa bien estructurada y equipada influye en la generación de procesos de socialización dentro de la misma. Esto se debe a la creación de motivación, intereses, experiencias surgidas, cambio en las actitudes y conductas de los sujetos que interactúan en este ámbito.

El estudio fue tomado en cuenta por el enfoque que se mantiene en el sujeto que interactúa en ambientes virtuales y el cómo la motivación e interés, entre otros aspectos son de gran relevancia para crear una sólida estructura en la sociabilidad online.

El tipo de corrientes académicas que destacaron en las investigaciones realizadas fueron las educativas, psicológicas y de negocios. Además, la mayoría se encuentran enfocadas en la educación superior, son pocos los datos enfocados al nivel básico.

Lo anterior permitió orientar la ruta del estudio y su definición de tal manera que se estableció como objetivo general *analizar el marco de la educación a distancia y del programa Aprende en Casa como base para profundizar en el tipo de interacciones que se desarrollan en cuatro comunidades virtuales en las redes sociodigitales YouTube y Facebook, identificando los diferentes recursos de apoyo que se otorgan entre las y los usuarios para llevar a cabo las actividades académicas a distancia establecidas en el Programa dirigido al estudiantado de nivel primaria.*

Como objetivos específicos se plantean los siguientes: 1) Analizar los objetivos y funciones del programa Aprende en Casa, así como los recursos educativos disponibles en su página web oficial y perfiles en redes sociodigitales, 2) Describir el marco teórico de la educación a distancia, las comunidades virtuales y las redes sociodigitales, haciendo énfasis en las características de *YouTube y Facebook* y 3) Generar una categorización del tipo de interacciones y recursos compartidos de cuatro comunidades virtuales de apoyo en *YouTube* y en *Facebook* para las clases a distancia del programa de Aprende en Casa.

Con base en la problemática y los objetivos de la investigación, se plantea la siguiente hipótesis: *las comunidades virtuales en las redes sociodigitales, son de apoyo para la resolución de dudas del profesorado, alumnado, madres y padres de familia ya que sus bondades facilitan la interacción y el compartir recursos del Programa educativo a distancia “Aprende en Casa”.*

Los conceptos clave que se tomaron en cuenta para el desarrollo del presente trabajo son: *comunidades virtuales*, *educación a distancia* y *redes sociodigitales*. Las *comunidades virtuales* se describen desde la perspectiva de Salinas (2004) quien las define como un grupo de personas y/o comunidad, llámense estos profesionistas, estudiantes o personas con un objetivo en común que dan uso de la telecomunicación e informática para sostener y expandir la comunicación.

Al darse la interacción entre personas físicas mediante redes telemáticas se habla de una comunidad virtual (Salinas, 2003), por ejemplo, un grupo de individuos que se intercomunican e intercambian información a través del uso de computadoras y redes, de manera cotidiana, además respetan y siguen las reglas preestablecidas por los miembros creando una buena colaboración entre las y los usuarios.

Para la conceptualización de *educación a distancia*, se tomó la definición propuesta por García (1994), quien dice que es:

Un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, que puede ser masivo y que sustituye la interacción personal en el aula de profesor y alumno como medio preferente de enseñanza, por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos y el apoyo de una organización tutorial, que propician el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes (García, 1994, p.50).

Las dimensiones que maneja la educación a distancia son: *tiempo*, pues las y los usuarios deciden en qué momento conectarse para realizar sus tareas; *lugar*, ya sea desde su hogar, oficina o laboratorio de cómputo; *espacio*, módulos de enseñanza en línea u otros; *interacción*, a través de medios electrónicos y redes sociodigitales; *tecnología*, acceso a materiales y a TIC por internet; y *control del alumno*: en el orden para acceder a los materiales, libertad de revisar y repetir sus lecciones (Martínez, H. C., 2008, p.13). Por ende, se logra que el aprendizaje sea un “proceso dialógico que

se desarrolla con mediación pedagógica, que está dada por el docente que utiliza los avances tecnológicos para ofrecerla” (Vázquez, Bongianino & Sosisky, 2006, citado en Martínez, 2008, p.8).

Las redes sociodigitales se abordaron acorde a la definición de Gallego (2016) quien las considera como plataformas tecnológicamente estructuradas y complejas, sin embargo, su función puede entenderse fácilmente. Estas redes están formadas por elementos interconectados que permiten generar, compartir y consumir contenido a través de *YouTube, Facebook, Twitter, LinkedIn, TikTok*, entre otros. Para hacer uso de estos medios sociales se requiere contar con un dispositivo móvil, llámese tableta, celular o laptop, que ayudan a compartir y/o encontrar diversos intereses por los que sean guiados los cibernautas, ya sean la búsqueda de pareja o conocer alguna empresa para la obtención de un producto o servicio en particular.

La metodología que se llevó a cabo para la elaboración del presente trabajo fue de enfoque cualitativo en el que se emplea la “etnografía virtual”.

La etnografía virtual describe y analiza lo que las personas de un sitio, estrato o contexto determinado hacen usualmente; así como los significados que le dan a ese comportamiento realizado bajo circunstancias comunes o espaciales (Hernández *et al.* 2015 citado en Rodríguez & Rodríguez, 2019, p.108).

Para la selección de las comunidades virtuales a estudiar se siguieron los seis puntos planteados por Kozinets (2010):

1. Relevantes, sitios que tengan relación con la pregunta (s) de investigación principal
2. Activas, existencia de comunicaciones regulares y recientes, es decir que se actualicen con regularidad y exista comunicación entre los usuarios y los sitios web o comunidades
3. Interactivas, que exista un flujo constante de comunicaciones entre los participantes
4. Sustanciales, una masa crítica de comunicación y un ambiente energético
5. Heterogéneas, que cuente con un número significativo de participantes

6. Datos Ricos, que el sitio ofrezca detalladamente o descriptivamente información relevante para el análisis (una rica base de datos) (citado en Rodríguez *et al* (2019, p.115-116)).

Para tener un resultado de las cuatro comunidades virtuales: dos en *YouTube*; “Aprende en casa tú mismo” y “Aprende en casa 5to. Grado”, y 2 en *Facebook*; “Aprende en Casa 5to. Grado Primaria” y "Aprende en casa 2" Ciclo Escolar 2020-2021. Todos los grados”, las cuales son grupos activos, con importante número de interacciones y enfocadas en el tema de estudio.

Los instrumentos empleados para recolección de datos han sido tres: el diario de campo, el cuestionario y la entrevista. En el diario de campo² que comprende un periodo de 2 años (agosto del 2020 a enero del 2022), se registraron las diversas publicaciones e interacciones que surgieron en las comunidades virtuales.

El segundo instrumento fue la aplicación de cuestionario³ a los miembros de los grupos, los ejes de análisis fueron los siguientes: materiales y recursos compartidos, dispositivos electrónicos utilizados, características de los miembros (rango de edad, nivel de estudios con el que cuentan, Estado de la República Mexicana en la cual radican), motivos por el cual se unieron a estos grupos, manejo de redes sociodigitales, formas de participación y organización de las comunidades.

Se implementó la entrevista⁴ la cual ayudó a conocer las prácticas de comunicación que se llevan a cabo en la comunidad y el cómo sirvió este espacio para el apoyo de las actividades del programa Aprende en Casa. En ella, se tocaron temas como; el porqué de la fundación de este tipo de grupos de ayuda, cuáles eran los

² Consultar Anexo D.

³ Consultar Anexo E.

⁴ Consultar Anexo F.

objetivos que se buscaban, operación, administración y tipo de colaboración entre moderadores.

A continuación, se describe el contenido de los capítulos que conforman la tesina. En el primer capítulo titulado “Aprende en Casa la estrategia para la educación a distancia” se parte de un análisis internacional al nacional, se integra la estrategia (ERT) de los gobiernos para la educación a distancia que se llevó a cabo a causa de la enfermedad por COVID-19 para combatir las barreras educativas que se presentaron; luego se plantea el método que México implementó para esta modalidad a la que nombró “Aprende en Casa”, además, desarrolló las fases que hasta el momento existen y el porqué del surgimiento de cada una de ellas, ya que se presentaron ajustes y modificaciones necesarias para su aplicación. También se mencionan los recursos digitales como páginas web y redes sociodigitales, o el uso de analógicos como la radio y la televisión, quienes emiten información como horarios, estaciones y canales del programa Aprende en Casa.

En el Capítulo II, “Redes sociodigitales, comunidades virtuales y educación a distancia” se describen los conceptos teóricos, antes mencionados, por los siguientes referentes principales: Gallego (2016) para el tema redes sociodigitales y las características principales de *YouTube* y *Facebook*; Salinas (2004), Rodríguez, Cordero y Román (2021) y Rheingold (1993) quienes aportan al concepto de comunidades virtuales, sus características, tipos que existen y niveles de participación que se presentan en ellas; García (1994) aporta el concepto de la educación a distancia, sus características y componentes.

En el Capítulo III, se analizan los resultados obtenidos de la investigación, acorde a los objetivos se muestran las características de las y los usuarios de las

comunidades virtuales, el tipo de interacciones y recursos compartidos en *YouTube* y *Facebook*, los tipos de dispositivos y conectividad usados por los miembros de las comunidades virtuales en *Facebook*.

En el apartado de conclusiones se plantean las bondades que las comunidades virtuales brindaron al profesorado, alumnado, madres y padres de familia, los principales hallazgos y las barreras que tuvieron que enfrentar para poder sobrellevar la educación a distancia del Programa Aprende en Casa. Además, se describe el uso de las redes sociodigitales como espacios potenciadores de la información educativa durante el tiempo de crisis sanitaria que trajo el COVID-19.

CAPÍTULO I. “APRENDE EN CASA” LA ESTRATEGIA PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

El objetivo del presente Capítulo es describir el contexto que tuvo la estrategia educativa a distancia para posteriormente situarse en el ámbito nacional haciendo un análisis del Programa “Aprende en Casa” en el que se trazan tres fases: “Aprende en Casa I”, “Aprende en Casa II” y “Aprende en Casa III”. Finalmente se describen los recursos digitales (página web y redes sociodigitales), televisivos y de radio que el Programa tuvo para ofrecer la información y materiales necesarios acorde a las condiciones y áreas en las que se encuentren cada una de las instituciones educativas de primaria del país.

1.1 La estrategia de los gobiernos para la educación a distancia por el COVID-19

En diciembre de 2019 en Wuhan, Hubei, China, comienza a brotar el virus SARS-CoV-2 (Síndrome respiratorio agudo severo Coronavirus 2). Para el mes de enero del 2020 son reportados más de 9,700 casos confirmados en China y 106 casos más, en otros 19 países; rápidamente el Comité de Emergencia del Reglamento Sanitario Internacional (RSI) ordena al Director General de la Organización Mundial de la Salud (OMS) dé a conocer de manera urgente sobre el brote a todos los países del mundo, por ser considerado una Emergencia de Salud Pública de Importancia Internacional (ESPII) (Organización Panamericana de la Salud (OPS) & Organización Mundial de la Salud (OMS), 2020).

El “11 de marzo de 2020, la OMS calificó como pandemia el brote de COVID-19, por el aumento en la cantidad de casos de contagio y de países involucrados, además emitió una serie de recomendaciones para su control” (OMS, 2020). Estas son presentadas en la “*Estrategia Mundial de Respuestas a la COVID-19*”, con los siguientes objetivos: la *movilización* de la población a tomar medidas de higiene de manos, de vías respiratorias (uso de cubrebocas) y el distanciamiento social; el *controlar* los casos y prevenir la transmisión mediante detección y aislamiento (cuarentena); *contener* la transmisión comunitaria para prevenir el contagio y adoptar restricciones adecuadas en viajes locales e internacionales; el *reducir* la mortalidad con la debida atención clínica especializada a enfermos de COVID-19; y *desarrollar* vacunas y terapias seguras, y eficaces (OMS, 2015).

Aunado a esto, al ser el “aislamiento social” una de las estrategias preventivas, se ven afectadas instituciones educativas a nivel global y a principios de abril de 2020 alrededor de 1, 576, 021,818 estudiantes del mundo queden fuera del salón de clases, con el fin de evitar la aglomeración de personas y, por ende, el aumento de contagios (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCOa), 2020). En consecuencia, y en vista del *impacto de la COVID-19 en la educación*⁵, las naciones en conjunto implementan estrategias basadas a *The Emergency Remote Teaching (ERT)*, que pasa a ser uno de los grandes cambios globales provocados por esta pandemia COVID-19. Según Hodges, Moore, Lockee, Trust y Bond (2020):

⁵ Para obtener el seguimiento mundial de los cierres de escuelas causados por el COVID-19 entrar a la liga: <https://es.unesco.org/covid19/educationresponse>

Emergency Remote Teaching (ERT) is a temporary shift of instructional delivery to an alternate delivery mode due to crisis circumstances. It involves the use of fully remote teaching solutions for instruction or education that would otherwise be delivered face-to-face or as blended or hybrid courses and that will return to that format once the crisis or emergency has abated. The primary objective in these circumstances is not to re-create a robust educational ecosystem but rather to provide temporary access to instruction and instructional supports in a manner that is quick to set up and is reliably available during an emergency or crisis⁶ (pp.10-11).

También es conocida como *coronateaching*⁷, el objetivo que se persigue con esta estrategia es lograr que en todo el mundo, niños, niñas, jóvenes y adultos no dejen de recibir educación por parte de sus escuelas, universidades y/o centro educativos debido a la pandemia, por lo que se propone que cada uno de los países desarrolle programas y/o métodos de enseñanza a distancia que tomen en cuenta las características económicas, tecnológicas y de comunicación para hacer llegar la educación a los hogares de cada nación, y a su vez dar solución a las barreras que obstruyen el objetivo perseguido, ya que por ejemplo, existen países que cuentan con conexiones a internet y Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) lo suficiente fuertes como para cubrir su nación, y otras que en caso contrario no cuentan

⁶ La Enseñanza Remota de Emergencia (ERT) es un cambio, temporal, de la enseñanza tradicional a un modo de enseñanza alternativo debido a circunstancias críticas. Implica el uso de enseñanzas totalmente a distancia para la instrucción y/o educación, que anteriormente se impartían presencialmente, a cursos combinados o híbridos que volverán a su formato tradicional una vez que la crisis o emergencia (pandemia COVID-19) hayan desaparecido. El principal objetivo durante estas circunstancias no es el de recrear un ecosistema educativo sólido, sino más bien proporcionar acceso temporal a la instrucción y los apoyos educativos de una manera eficaz, alcanzable y confiable durante la crisis o emergencia (Hodges, Moore, Lockee, Trust y Bond (2020) traducido por Cordero, J (2021)).

⁷ According to the definition of Luz Montero, director UC Online of the Pontificia Universidad Católica de Chile, is nothing more than the process of “transforming the face-to-face classes into a virtual mode, but without changing the curriculum or methodology” *Traducción:* Acorde con la definición de Luz Montero, director de la *UC Online* de la pontificia Universidad Católica de Chile, no es nada más que el proceso de “trasladar las clases presenciales hacia un modelo virtual, pero sin realizar cambios a la currícula o a la metodología” (UNESCO, 2020b, p.4 traducido por Cordero. J., 2021)

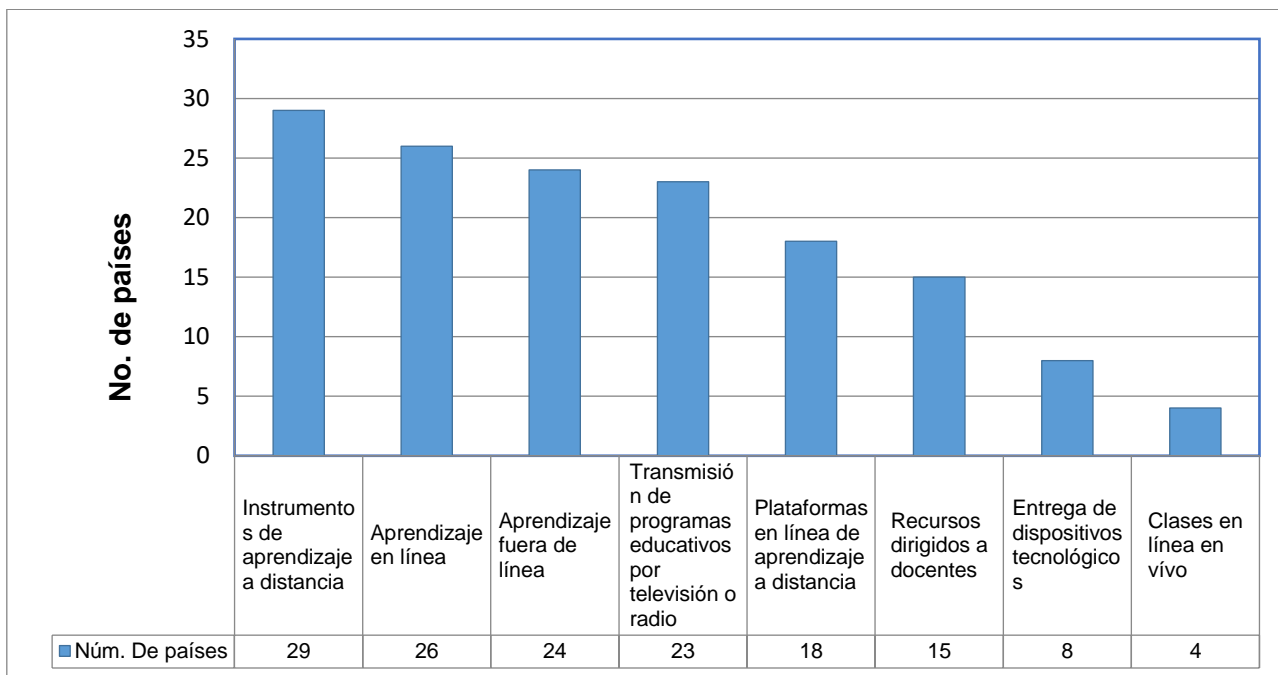
con ello, sin embargo la distribución de materiales y recursos es otra de las opciones para que la educación llegue a todos.

Mientras tanto, el panorama causado por la pandemia COVID-19 a la educación en Latinoamérica y el Caribe, muestra su peor escenario ya que los países, en su mayoría, se vieron obligados a la suspensión de clases presenciales en todos los niveles debido a la falta de estrategias educativas, por lo que existían tres campos de acción a resolver, según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y la UNESCO (2020):

El despliegue de modalidades de aprendizaje a distancia, mediante la utilización de una diversidad de formatos y plataformas (con o sin uso de tecnología); el apoyo y la movilización del personal y las comunidades educativas, y la atención a la salud y el bienestar integral de las y los estudiantes (p.1).

Estas acciones ayudarían a más de 160 millones de estudiantes que se encuentran fuera del salón de clases ya que “de los 188 países con escuelas cerradas, solo la mitad cuenta con soluciones educativas para alentar la educación a distancia vía TV o radio y portales educativos” (Artopolus, 2020, p.6), al existir una emergencia real por atender. Así, los países Latinoamericanos y del Caribe comienzan a implementar estrategias basadas en el *coronateaching* para la continuidad de la educación (véase Gráfica 1), para apoyar al personal educativo, y por ende a padres, madres y comunidades, al igual que los demás países de todo el mundo (UNESCO, 2020).

Gráfica 1. Coronateaching en América Latina y el Caribe (29 países) para la continuidad de estudios ante COVID-19



Fuente: Elaboración propia a partir de CEPAL & UNESCO, 2020, p.3

Como se puede observar las estrategias implementadas con mayor auge han sido los instrumentos de aprendizaje a distancia que se refieren al uso del correo electrónico; uso de mensajería instantánea a través de aplicaciones como: *WhatsApp*, *Messenger* entre otros. En segunda posición ha sido el aprendizaje en línea ya que permite a las y los docentes la personalización y creación de entornos de aprendizaje con contenido digital e interacciones que involucran a las y los estudiantes, tal es el caso del uso de *classroom* en el que se pueden compartir diversos materiales educativos y facilita la interacción entre los usuarios de la plataforma.

Cabe mencionar que, de los 29 países existentes, 15 contaban con estrategias basadas en *ERT* antes de que el *coronavirus* apareciera en el 2019, estos son conformados por: Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Honduras, México,

Panamá, Paraguay, Ecuador, el Salvador, Guatemala, Perú, Uruguay y Venezuela, quienes ofrecieron al profesorado y al alumnado de los niveles preescolar hasta el nivel universitario en algunos casos, según Artopolus (2020) lo siguiente:

- Lecciones a través de la televisión y en línea
- Vídeos educativos
- Acceso a más de cien libros y novelas clásicas
- Contenido y recursos pedagógicos digitales
- Actividades y herramientas en diferentes formatos (PDF, Word, Presentaciones Power Point, GIF)
- Programas educativos para el aprendizaje a distancia en zonas rurales
- Cursos para el aprendizaje en el uso de las TIC
- Herramientas digitales y línea para apoyo al proceso *e-learning* en el contexto actual de la pandemia de COVID-19
- Guías y documentos sugeridos para el desarrollo del aprendizaje en casa
- Recursos para promover el uso de las TIC y el apoyar a profesores con materiales educativos y con ello la posibilidad de diseñar lecciones en plataformas (p.4)

A pesar de tener buenos materiales, recursos y herramientas las dificultades se hacen presentes, un ejemplo de esto se da en lugares de bajos niveles socioeconómicos en los que no se cuenta con acceso a internet por lo que consultar los materiales educativos es casi una tarea imposible, esto sin mencionar que en los países latinoamericanos deberán enfrentarse al desconocimiento de las TIC por parte de las madres y los padres de familia, profesorado y alumnado de todas las localidades, mayormente en zonas rurales, poblaciones indígenas y migrantes. Este tipo de cuestiones tienen mayor auge en los países Latinoamericanos y del Caribe, por lo que buscar alternativas que amplíen el alcance a la educación es un trabajo bastante complejo.

1.2 “Aprende en Casa”, la estrategia mexicana para la educación a distancia

En México, para resguardar la salud de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes, la Secretaría de Educación Pública (SEP) inicia con una educación a distancia ante las medidas implementadas por parte de las OMS para reducir el contagio de la enfermedad COVID-19, por lo que a partir del día 23 de marzo al 17 de abril del 2020 se da un receso escolar e implementa el programa “Aprende en Casa”.

Este Programa se basa en la estrategia *Educación Remota de Emergencia* que propuso la UNESCO, para que el alumnado de los niveles escolares; preescolar, primaria y secundaria, recuperarán clases y no perdieran un día más sin ellas (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2020a), en dicha estrategia se hace uso tanto de medios tradicionales como digitales para el logro de cobertura educativa en el país basándose al currículo educativo y contenidos de los libros de texto gratuitos que se han trabajado durante años con los docentes. En los medios tradicionales se emplearon; libros de texto gratuitos con el apoyo de la Comisión Nacional de Textos Gratuitos (CONALITEG) y cuadernillos de trabajo, en el caso de los medios digitales se hace uso de; la transmisión de clases en TV abierta; radio y plataformas de Internet, medios en los que se transmite una gran variedad de materiales, recursos y programas para que la mayoría de los profesores, estudiantes, padres de familia y directivos puedan tener acceso a ellos (Rodríguez, Magallanes & Gutiérrez, 2020).

Al observar el aumento en el número de contagios por la enfermedad COVID-19, el aislamiento preventivo se extiende y “Aprende en Casa I” continuaría activo para el regreso a clases el 20 de abril del 2020, transmitió el programa de manera gratuita

a través de la televisión gracias a la Dirección General de Televisión Educativa, Canal Once niños (as) y el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), también a través de la radio con apoyo del Sistema Público de Radiodifusión del Estado Mexicano (SPR) (SEP,2020b). Así mismo, el Programa otorga accesibilidad a través de distintos medios, algunos ejemplos de ello son: 1) Una aplicación móvil, en la que se visualizan los programas transmitidos en la televisión, 2) Línea de consulta telefónica (Educatel), en la que se puede consultar información sobre trámites, servicios, programas, actividades y apoyo académico (Rodríguez, Magallanes & Gutiérrez, 2020). Y 3) Sitio web, en el que según informes de la SEP:

“Permite a los educandos tener acceso desde cualquier parte del país, y encontrar diversos archivos electrónicos y páginas temáticas, así como materiales educativos en versión digital (videos, audios, documentos, guías de estudio, infografías, GIF educativos, calendario escolar, folletos, consejos para leer mejor y trabajar en equipo, podcast)” (SEP, 2020c, pp.3-4).

Es digno de mencionar que para cubrir la educación en los pueblos indígenas, la SEP (2020d) a través del Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (INEA), lanza la estrategia Radiofónica para Comunidades y Pueblos Indígenas, valga la redundancia, ésta integra contenidos acordes al idioma que se hable en los distintos pueblos, promueve el aprendizaje colaborativo; el respeto a las opiniones; desarrollo de habilidades cognitivas; disciplina para el desarrollo de actividades educativas diarias y el valorar el lenguaje y culturas locales.

En vista del cambio tan repentino que se da al migrar de clases presenciales a clases virtuales y/o a distancia, los profesores (as) y directivos de las distintas instituciones educativas, recibieron capacitación en el uso de TIC y de las plataformas

digitales que se pusieron a su disposición gracias al convenio realizado con *Google*, con estos cursos se pretende otorgar al docente de las competencias digitales necesarias para continuar con las actividades educativas del país (SEP, 2020e). Según Esteban Moctezuma Barragán, Titular de la SEP (2020e), la capacitación virtual que se llevó a cabo a más de quinientos mil docentes y padres de familia para uso y manejo de los sitios *Google for Education* y *G Suite*; pretende apoyar el desarrollo de las clases, mantener una comunicación dentro de las plataformas, carga y descarga de materiales construidos con los planes y programas de estudio del programa “Aprende en Casa”.

También reconoce que “se viven condiciones muy diferentes en las distintas ciudades, pueblos, rancherías y comunidades del país, por lo que las actividades a distancia serán para el personal docente, solo en función a sus posibilidades” (SEP, 2020 citado en Rodríguez *et al.*, 2020, p.256). Este reconocimiento deja a la vista del mundo que México se encuentra aún en los países en desarrollo, cuando de educación a distancia se habla, ya que sus limitantes se ven reflejadas en el poco acceso a una red de wifi y equipos de cómputo, mismos que son necesarios para que el pueblo cuente con acceso al contenido educativo del programa “Aprende en Casa”.

Este panorama puede comprobarse con las estadísticas presentadas por parte del Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI), 2019) que muestra a un 76.6% de la población urbana con internet, en zonas rurales disminuye a un 47.7% y solo el 44.3% de los hogares en México dispone de un equipo de cómputo, lo anterior “pone al descubierto la desigualdad en el acceso a la educación” (El Espectador, 2020). Debido

a esta carencia en buena parte de la población escolar de nivel básico, se implementaron cuadernillos impresos para que los profesores entregaran a su alumnado y estos a su vez realizarán las actividades encomendadas por el colectivo magisterial (Rodríguez *et al.*, 2020).

El programa “Aprende en Casa I” concluye el 5 de junio del 2020. Para que las y los niños y adolescentes desarrollaran actividades educativas lúdicas sin salir de casa durante el periodo vacacional, la SEP (2020f) lanza a través del Canal 11.2 “Verano Divertido” del Instituto Politécnico Nacional, ofreciendo programas de media hora de aprendizajes por proyectos creativos, cápsulas de activación física y musicales con el fin de aprender de una manera divertida y relajante sin la presión de las evaluaciones, sin embargo, fue criticado negativamente por la ausencia de garantía en “el acceso a la educación por que la mayor parte de las comunidades y hogares en México, no gozan del servicio de internet y electricidad calificándolo como un fracaso” (Aristegui Noticias, 2020 citado por Rodríguez *et al.*, 2020).

Cada una de estas negativas y críticas hacen que la SEP realice modificaciones en el Programa que arrancó el inicio del ciclo escolar 2020-2021 el lunes 24 de agosto con “Aprende en Casa II” al que se otorga mayor fuerza en su contenido y transmisión. Esta fase contiene las mismas características y funciones de “Aprende en Casa I”, sin embargo, el centro del aprendizaje se encuentra en *los programas televisivos*, por ende; se firma un convenio con cuatro televisoras más (Grupo Multimedios, Televisa, TV Azteca y Milenio), dándose una modificación en la estrategia principal del Programa (Rodríguez *at el.*, 2020).

La televisión como centro para la educación a distancia se sostiene por la cobertura y acceso que existe, según estadísticas del INEGI (2019), es el dispositivo con mayor presencia en el país, ya que el 92.5% de los hogares cuentan mínimo con un televisor por hogar, así se acuerda que los contenidos educativos del programa “Aprende en Casa II”, sean transmitidos los siete días de la semana a través de 6 canales de televisión abierta (Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión (CIRT), 2020), sumándose:

TV UNAM y Canal 22 para transmitir contenidos producidos por la Dirección General de Televisión Educativa (DGTVE), además de las 35 televisoras estatales y universitarias de 26 entidades del país (Aguascalientes, Baja California Sur, Chiapas, Coahuila, Colima, Ciudad de México, Estado de México, Guanajuato, Guerrero, Hidalgo, Jalisco, Michoacán, Morelos, Nayarit, Nuevo León, Oaxaca, Puebla, Querétaro, Quintana Roo, San Luis Potosí, Sonora, Tabasco, Tlaxcala, Veracruz, Yucatán y Zacatecas), que forman parte de la Red de Radiodifusoras y Televisoras Educativas y Culturales de México (RED México) (SEP, 2020g, pp.2-3).

Además, “conjuntamente se pone a disposición la página web oficial que ofrece recursos como libros, apoyo pedagógico y acompañamiento para estudiantes, padres de familia, tutores y docentes” (Rodríguez, Cordero & Román, 2021).

La UNESCO y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) realizaron una encuesta a 1 680 personas, de la cual se obtuvo como resultado que el 71% mostraba satisfacción o mucha satisfacción con el programa “Aprende en Casa II” (SEP, 2020h). En consecuencia, el secretario de Educación Pública, Esteban Moctezuma Barragán “presume” que la educación no ha tenido “pausa” ya que la modalidad a distancia ha beneficiado a la mayoría de los estudiantes, al mismo tiempo que la UNESCO “reconoce a México como líder en Latinoamérica en educación a

distancia” (SEP, 2020i). El secretario muestra optimismo con el programa debido a los avances y logros, que a su criterio y el de distintos organismos internacionales, se han conseguido así, se pretende buscar que a futuro las estrategias que se han llevado a cabo sean integradas en la educación presencial y con ello beneficiar a un mayor número de estudiantes en el país proporcionando acceso a los materiales que se han manejado en el Programa.

Acorde con los datos presentados por parte de la SEP en sus boletines, otra evidencia de aparente éxito de la segunda etapa del programa “Aprende en Casa”, se ve reflejada cuando representantes de Japón buscan conocerlo para implementarlo en su país durante este periodo de pandemia (SEP, 2020j). Ante este logro, según Jimena Saldaña Coordinadora de Relaciones Internacionales de la SEP, los contenidos desarrollados de “Aprende en Casa II” quedarán como legado de la SEP para que puedan ser utilizados a futuro siempre y cuando se realicen las adaptaciones necesarias tras el paso del tiempo (SEP, 2020j).

Una de las características distintivas de la segunda fase es su contenido, ya que los profesores y trabajadores de la SEP grabaron la programación con temas actuales que coordina las actividades con las del material que se otorga al alumnado, esto no se llevó a cabo en “Aprende en Casa I”; en él se presentaron videos con contenido desactualizado y se solicitaba al estudiantado entregar un portafolio de experiencias a sus docentes.

El lunes 21 de diciembre de 2020 dio inicio el periodo vacacional de fin de año para regresar el lunes 11 de enero del 2021, “25 millones 253 mil 306 alumnos y un millón 225 mil 341 docentes, de más de 230 mil planteles públicos y privados de

Educación Básica” (SEP, 2020k, p.3) y continuar con las clases de manera virtual con el apoyo de las televisoras públicas y privadas para dar entrada al programa “Aprende en Casa III” en el cual, se prevé un posible regreso a las aulas con las medidas sanitarias y de seguridad necesarias, se busca que de manera voluntaria los estados que se encuentren en *semáforos de riesgo epidémico*⁸ *amarillo y verde* vuelvan a clases presenciales, y en el caso de los estados en *semáforos naranja y rojo* continúen con el Programa. Para los estados que volverán a las aulas, Esteban Moctezuma Barragán, plantea que “al lograr este objetivo que se busca se solicitarán a madres, padres de familia o tutores que redacten una carta responsiva en la cual manifiesten que, bajo su propia responsabilidad, tienen interés en participar” (SEP, 2020l).

En esta tercera fase del programa “Aprende en Casa” que inició el lunes 11 de enero del 2021, las televisoras extienden el horario de transmisión de 7:00 a 23:00 horas al día, sumándose ALTÁN Redes (compañía de telefonía móvil) con la finalidad de ampliar el acceso gratuito a los estudiantes de zonas que no cuentan con la cobertura de la televisión abierta pero sí con señal telefónica para consultar mediante el uso de datos móviles los materiales, recursos y programas televisivos, sin realizar algún pago para ello. Además, con el fin de eliminar barreras digitales, en el sitio <http://educaciónconequidad.sep.gob.mx> se otorga acceso a contenidos digitales gratuitos y aplicaciones (SEP, 2020m), el servicio llega a “56 mil 360 localidades, de

⁸ Es un sistema de monitoreo para la regulación del uso del espacio público de acuerdo con el riesgo de contagio de COVID-19. Este semáforo será estatal y está compuesto por cuatro colores: 1) Rojo (Riesgo máximo); se permite únicamente actividades económicas esenciales y las personas pueden salir a caminar cerca de su domicilio, 2) Naranja (Riesgo alto); continúan las actividades económicas esenciales y las no esenciales trabajan con el 30% del personal y los espacios públicos abiertos con un aforo (cantidad de personas) reducido, 3) Amarillo (Riesgo moderado); todas las actividades laborales están permitidas, espacios públicos cerrados se podrán abrir con aforo reducido y 4) Verde (Riesgo bajo); se permiten todas las actividades laborales y escolares (Gobierno de México, 2020, pp.3-7).

menos de 5 mil habitantes, y a más de 64 mil escuelas en el territorio nacional” (SEP, 2020m, p.3)

Por otro lado, el Titular de la SEP bajo su criterio da por hecho que el retorno al salón de clases ayudará a combatir los problemas socioemocionales que han aparecido en las y los niños y jóvenes durante el aislamiento preventivo ya que al regresar a clases presenciales se planea implementar el proyecto de “Centros Comunitarios de Aprendizaje (CCA)” (SEP, 2020l) en el que se busca atender los siguientes puntos previstos por la Secretaría de Salud (ver Tabla 1):

Tabla 1. Posibles medidas y acciones de los CCA

Acciones a realizar (SEP)	Medidas a tomar (SS)
Jornadas contra el rezago escolar	Operar los filtros escolares
Asesoría psicoemocional	Sana distancia (2 metros entre sillas, mesas, bancos, etc.).
Acciones de limpieza y sanitarias en el plantel educativo	Uso de cubrebocas o pañuelo sobre nariz y boca
Consulta de libros	Asistencia escalonada
Entrega de Libros de Texto Gratuitos y material didáctico	Límite del 40% diario de la población escolar
Trámites escolares	Establecer un máximo de educandos y maestra y maestro, en cada salón de clases
Utilización de equipos y servicios (computadoras, internet, impresoras, TV, etc.)	Limpiar permanentemente mobiliario y equipo de cada clase
Uso de infraestructura escolar (auditorios, canchas deportivas)	Evitar asistir a las sesiones del CCA en caso de algún síntoma de sospecha de COVID-19
Acciones de construcciones y mantenimiento	
Sesiones de órganos colegiados del Plantel Educativo	

Fuente: Elaboración propia a partir de SEP, 2020, pp.4-6

Los CCA forman parte de las estrategias del programa “Aprende en Casa III” debido al objetivo que se persigue (el posible regreso a las aulas) por ende se deben

considerar ciertas medidas en caso de presentarse algún contagio por COVID-19 para salvaguardar la salud del resto de sus estudiantes y evitar la suspensión de clases nuevamente.

Esta tercera fase, se encuentra bajo discusión, desarrollo y adaptación para las diferentes comunidades debido a que la pandemia continúa activa y por eso se deberán esperar indicaciones por parte de la Secretaría de Salud. Ante esto, Moctezuma Barragán menciona: “Ahora se trabaja por un nuevo logro, se prepara un regreso a las aulas, seguro y prudente, sin titubeos ni riesgos, que brinde certeza en lugar de incertidumbre e inestabilidad, como ha ocurrido en otros países, ante un virus impredecible” (SEP, 2021n, p.3), sin embargo por el momento se realiza el regreso a las aulas acorde a las condiciones establecidas en zonas con semáforos epidemiológicos amarillo y verde, para otorgar a su vez, un servicio educativo en modalidades remotas de emergencia y mixtas, con posibilidad de implementación a futuro pero sujeta a cambios conforme la actividad que muestre la pandemia COVID-19.

1.3 Recursos del programa Aprende en Casa

Organizar un programa como “Aprende en Casa” toma tiempo, ya que las necesidades de adaptación dependen en gran medida de las condiciones, recursos y materiales con los que cuente la o las distintas instituciones educativas del país, por eso en la primera etapa del Programa solo se implementa el uso de cuadernillos y transmisión del programa educativo por televisión abierta, sin embargo por la continua presencia de la enfermedad COVID-19 y las críticas sobre los fallos en la implementación de esta

primera fase, da inicio a la aparición de diversos recursos para la mejora del Programa en su segunda etapa (Aprende en Casa II) en la que; la televisión en conjunto con la radio, páginas web y la creación de una aplicación móvil (por ser medios de uso común en México) se implementan para lograr cubrir la mayor parte del territorio nacional. Sin embargo, en la adecuación del programa al paso del tiempo a causa de la pandemia COVID-19, se fueron modificando y adaptando nuevos recursos que pudieran ser de apoyo a la comunidad estudiantil para la realización de actividades y tareas asignadas por los docentes. También a los docentes se les proporcionó una serie de herramientas para la creación de actividades escolares, diseño de nuevas estrategias de aprendizaje acorde a la región en la que laboren en el país. Por lo que a continuación se podrán leer los recursos que han sido de apoyo al Programa a partir de las adaptaciones y apoyos recibidos por diversas instituciones para lograr un alcance mayor al de la primera etapa.

Como puede observarse, los principales recursos del programa “Aprende en Casa II” han sido la televisión, radio, cuadernillos, páginas web (incluso se ha llegado hacer uso de las redes sociodigitales para compartir y difundir información) y una aplicación móvil. En el principal recurso que es la televisión, se transmiten las clases para zonas que no cuenten con acceso a las TIC en la que se ofrece a sus televidentes tres tipos de programas.

En el primero, los profesores explican los temas de la materia con apoyo de recursos audiovisuales (ver Ilustración 1), caracterizaciones con apoyo de marionetas que expliquen a detalle el tema que se aborde e inclusive dan respuesta a preguntas que son realizadas por parte del docente, ejemplifican con vídeos los temas que se

pueden presentar en la vida cotidiana para que el alumno relacione su entorno con el tema que se esté abordando, y al final de la clase se otorgan una serie de retos o preguntas para la reflexión del alumnado (INFOBAE, 2020), que al responderse o realizarse son entregados de forma digital al docente para su revisión.

Ilustración 1. Grabación de clases



Fuente: Milenio, 2020

Dentro del segundo tipo de programas, los maestros se encuentran desarrollando conversaciones con un asistente que ejecuta las voces como si fuera un aprendiz y hace preguntas como un alumno en el salón de clases, mismas que son respondidas por el maestro (INFOBAE, 2020). Este método busca que las y los niños logren familiarizarse un poco más con el programa; en el tercer tipo se encuentran clases televisadas que se basan en “conversaciones entre los profesores y especialistas en temas relacionados con el currículo en un diálogo “dinámico y cordial” (INFOBAE, 2020, p.2). Cada uno de los programas fueron conducidos por profesores que contaban con años de experiencia y destacada trayectoria que se guiaban por los aprendizajes esperados y programas de estudio de educación básica, desde la educación preescolar hasta el nivel secundaria (INFOBAE, 2020).

Es importante mencionar que las tareas no son un requisito directo por parte de las clases televisadas, la SEP desarrolló estos programas para que el docente se apoye de ellas y sea el responsable de asignar las tareas en conjunto con actividades relacionadas con el contenido de las clases televisadas en las que se “fortalezcan la obtención de los aprendizajes esperados” (INFOBAE, 2020, p.3).

Las transmisiones televisivas se realizan de lunes a domingo con horarios de 7:30 AM a 11:30 PM, además agrega en horario nocturno de 11 a 6 en el que pasan las repeticiones del programa, lo mismo para los días sábados y domingos de 6:00 AM a 00:00 horas (Aprende en Casa, 2021), por los canales de televisión por cable: 144 TotalPlay, 311 Star TV, 330 Sky, 280 Dish y 311 iZZi, por mencionar algunos que participan en la transmisión de la programación educativa, además del apoyo de la Dirección General de Televisión Educativa, Canal Once niños (as), el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), Grupo Multimedios, Televisa, TV Azteca, Milenio, TV UNAM y Canal 22. En los cortes comerciales y en la página web oficial del programa o a través de las redes sociodigitales, se puede consultar los horarios de transmisión de las materias y niveles, sin embargo, esa información se detallará más adelante.

Los cuadernillos de aprendizaje en casa, como segundo recurso del programa, también conocidos como fichas de apoyo, en ellas ofrece recursos complementarios a los que proponga cada docente, incluyen actividades sencillas, los materiales que solicita son de fácil acceso y no implican ningún gasto (ver Ilustración 2) (Secretaría de Educación de Zacatecas (SEDUZAC), 2020, p.2).

Ilustración 2. Cuadernillo de aprendizaje en casa

¿Qué voy a aprender?

Elaboración y verificación de predicciones para interpretar un texto narrativo utilizando la leyenda.

¿Qué necesito?

- Libro de texto. Español
- Texto narrativo
- Lápiz.
- Cuaderno.
- Colores.

¿Qué aprendí?

Amplíé mi conocimiento sobre la predicción o suponer lo que ocurrirá, cómo puede continuar o cómo puede acabar un texto narrativo.

Actividades

Elige con el apoyo de tu familia una leyenda de tu libro de texto de Español, lecturas . Para que con ella realices las siguientes actividades:

- 1.- Lee la primera frase o el primer párrafo del texto e imagina como puede seguir. Puedes continuarlo en forma oral o escrita, para que cuando lo sigas leyendo verifiques si acertaste en la predicción (o sea, en lo que pensaste que aparecería).
2. Luego de leer el primer párrafo, haz una lista de sustantivos y verbos que pueden aparecer en el texto, según lo que anticipaste (lo que pensaste que iba a aparecer).
3. Piensa en diez o más características del personaje principal del texto y escríbelas.
4. Cuando leas el desarrollo del conflicto, imagina cómo puede ser resuelto *–puedes hacerlo de forma oral o escrita o de cualquier forma que elijas haciendo uso de toda tu creatividad (puedes hacer una noticia, un programa de radio en familia, entre muchas otras alternativas que se te ocurran)*
5. Dibuja o pinta cada característica que si corresponda al personaje principal de las que y que hayas acertado antes de leer el texto completo. Comparte con tu familia tu creación.

Seguir investigando

Para saber mas, puedes pedir a tus papás o adultos mayores que te narren leyendas conocidas por ellos.


¿Necesitas ayuda?

Solicita a tu familia te apoyen a consultar e identificar otros textos narrativos como las leyendas.

Fuente: SEDUZAC, 2020, p.3

La radio, otorga el mismo contenido que se ofrece en la televisión, con la diferencia de que este hace uso únicamente del audio contenido “en 22 tipos lenguas indígenas, transmitidas de 9:00 a 14:00 horas, sin interrupciones y de manera integral” (CIRT, 2020), esto se llevó a cabo con el apoyo de Radio IPN a través de la frecuencia FM 95.7, también en su página web (ipn.mx/radio). La radio, al igual que la televisión, otorgan los programas y horarios (ver Ilustración 3) en los cuales se pueden sintonizar las clases, esto ya sea a través del mismo medio o dentro de las páginas oficiales en internet.

Ilustración 3. Materias y horarios en la radio



Programación Radiofónica Estrategia Regreso a Clases Aprende En Casa III para Educación Primaria

Grado	Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1ª Primaria	09:00 a 09:30	Lengua Materna	Matemáticas	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna bilingüe
1ª y 2ª primaria	09:30 a 10:00	Vida Saludable	Cívica y Ética en Diálogo	Vida Saludable	Matemáticas - 1	Matemáticas - 2
2ª Primaria	10:00 a 10:30	Lengua Materna	Matemáticas	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna bilingüe
3ª Primaria	10:30 a 11:00	Lengua Materna	Matemáticas	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna bilingüe
3ª y 4ª Primaria	11:00 a 11:30	Vida Saludable	Cívica y Ética en Diálogo	Vida Saludable	Matemáticas - 3	Matemáticas - 4
4ª Primaria	11:30 a 12:00	Lengua Materna	Matemáticas	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna bilingüe
5ª Primaria	12:00 a 12:30	Lengua Materna	Matemáticas	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna bilingüe
5ª y 6ª Primaria	12:30 a 13:00	Vida Saludable	Cívica y Ética en Diálogo	Vida Saludable	Matemáticas - 5	Matemáticas - 6
6ª Primaria	13:00 a 13:30	Lengua Materna	Matemáticas	Lengua Materna	Lengua Materna	Lengua Materna bilingüe

Fuente: Radio IPN, 2021

También ambos recursos (tv y radio) ofrecen frecuentemente a sus usuarias y usuarios el número telefónico denominado *Centro de Apoyo Pedagógico a Distancia*”, en el cual, pueden ser atendidas dudas, quejas o solicitud de materiales educativos para alumnado y profesorado (ver Ilustración 4).

Ilustración 4. Apoyo por vía telefónica



Si tienes alguna duda o
necesitas algún material
**LLÁMANOS Y TE
APOYAMOS:**

**55 41 72 04 13 (100
líneas)**

Fuente: Aprende en Casa, 2021

Por consiguiente, estos tres medios (Televisión, radio y cuadernillos) facilitan a la comunidad estudiantil, y docentes, una serie de recursos que pueden utilizar durante el ciclo escolar, todos con el mismo objetivo, hacer llegar la educación hasta el último rincón del país sin que el alumnado salga de sus hogares durante la cuarentena por COVID-19.

Otro de los recursos del programa “Aprende en Casa” es la página web (educacionbasica.sep.gob.mx) desarrollada por la SEP (2020c) a través de la Subsecretaría de Educación Básica, la cual permite acceso a: 1) Material educativo para los niveles inicial hasta secundaria, 2) Material de apoyo para la educación inclusiva (Indígena y diversidad funcional), 3) Materiales para padres y madres de familia, 4) Capacitación Docente y 5) Museos Virtuales, que benefician a estudiantes, docentes, madres y padres de familia de educación básica, además permite descargar libros para los niveles Preescolar hasta Secundaria, Educación indígena y Educación

especial, ya que son libros de texto gratuito en formato PDF otorgados por la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (CONALITEG):

La Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, es el organismo público descentralizado de la Administración Pública Federal que para cada ciclo escolar produce y distribuye de manera gratuita los libros de texto que requieren los estudiantes inscritos en el Sistema Educativo Nacional, así como otros libros y materiales que determine la Secretaría de Educación Pública, en cantidad suficiente, con oportunidad, usando sus recursos de manera transparente y eficiente, y con la calidad de materiales, procesos y acabados adecuada para el uso al que están destinados (CONALITEG, 2021, p.1).

También, se puede consultar variedad en libros de texto, revistas, diccionarios, videos y estaciones de radio que otorgan información científica y educativa a los distintos niveles académicos, otorgados por las siguientes instituciones que se han sumado al apoyo de la educación a distancia del país:

- Origen México
- Radio Educación
- Fondo de Cultura Económica
- Universidad Pedagógica Nacional
- El Colegio de México
- El Colegio Nacional
- Academia Mexicana de la Lengua
- Comisión Nacional de los Derechos Humanos
- Universidad Nacional Autónoma de México
- Instituto Nacional de Lenguas Indígenas y
- Fonoteca Nacional

El sitio web puede ser consultado desde un teléfono móvil, lo cual amplía el acceso desde casi cualquier parte de la Nación. Se podrán encontrar “diversos archivos electrónicos y páginas temáticas, así como materiales educativos en versión digital (videos, audios, documentos, guías de estudio, infografías, GIF educativos, calendario escolar, folletos, consejos para leer mejor y trabajar en equipo, podcast)” (SEP, 2020c,

pp.3-4). Además, en el sitio se obtienen los horarios de programaciones de las distintas clases acorde a los niveles escolares (ver Ilustración 5).

Ilustración 5. Materias y horarios en la TV

Opción 1  +  Cadena 1 

11.2 5.2

GRADO	HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
5° Primaria 	19:00 – 19:30	Artes	Matemáticas	Geografía	Matemáticas	Lengua Materna
	19:30 – 20:00	Educación Socioemocional	Ciencias Naturales	Matemáticas	Historia	Matemáticas
	20:00 – 20:30	Ciencias Naturales	Lengua Materna	Formación Cívica y Ética	Lengua Materna	Inglés
	20:30 – 21:00	Geografía	Historia	Lengua Materna	Artes	Educación Socioemocional
5° y 6° Primaria	21:00 – 21:30	Vida Saludable	Educación Física	Cívica y Ética en diálogo	Educación Física	Vida Saludable

Fuente: Aprende en Casa, 2021

Y, consultar el aprendizaje esperado de la semana (ver Ilustración 6); para cada una de las materias, del nivel y grado escolar que se desee.

Ilustración 6. Aprendizaje Esperado

Aprendizajes Esperados **Semana 24**

NIVEL Y GRADO		LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1° de Primaria	Asignatura	Educación Socioemocional	Matemáticas	Conocimiento del medio	Lengua materna (clase bilingüe)	Matemáticas
	Aprendizaje esperado	Expone sus habilidades personales aprovechando su alegría y agrado hacia compañeros y amigos para establecer lazos de amistad.	Estima, compara y ordena directamente capacidades.	Describe la historia y significado de la bandera nacional y cómo se conmemora en el lugar donde viven.	Identifica, a través de la copia, las características de un texto.	Resuelve problemas de suma y resta con números naturales menores que 100.
	Énfasis	Expone sus habilidades personales aprovechando su alegría y agrado hacia compañeros y amigos para establecer lazos de amistad.	Determina algún criterio que permita comparar la capacidad de diversos recipientes. Establece estrategias para ordenar recipientes de acuerdo con su capacidad.	Describe cómo se conmemora el día de la bandera nacional en el lugar donde viven.	Copia un texto (trabajado en la clase anterior). Identifica las características de un texto: título, párrafos, separación de palabras, mayúsculas, etcétera. Revisa que su copia tenga las características trabajadas durante la clase. Identifica errores y los corrige.	Resolver problemas que impliquen calcular la cantidad inicial y final en situaciones aditivas.

Fuente: Aprende en Casa, 2021

También ofrece en el apartado *¿Qué vimos hoy?*; las materias que se transmitieron durante el día, y que al seleccionar alguna de ellas desglosará: el aprendizaje esperado; el énfasis de la materia, el objetivo que se busca aprenda el alumnado; la actividad y el reto de la clase, como puntos que componen las clases o clase del día (ver Ilustración 7).

Ilustración 7. Sección: ¿Qué vimos hoy?

¿Qué vimos hoy?



Números venenosos

Aprendizaje esperado: Determina múltiplos y divisores de números naturales. Análisis de regularidades al obtener los múltiplos de dos, tres y cinco.

Énfasis: Encuentra recursos para verificar si un número es divisor de otro y explicar por qué se considera así.

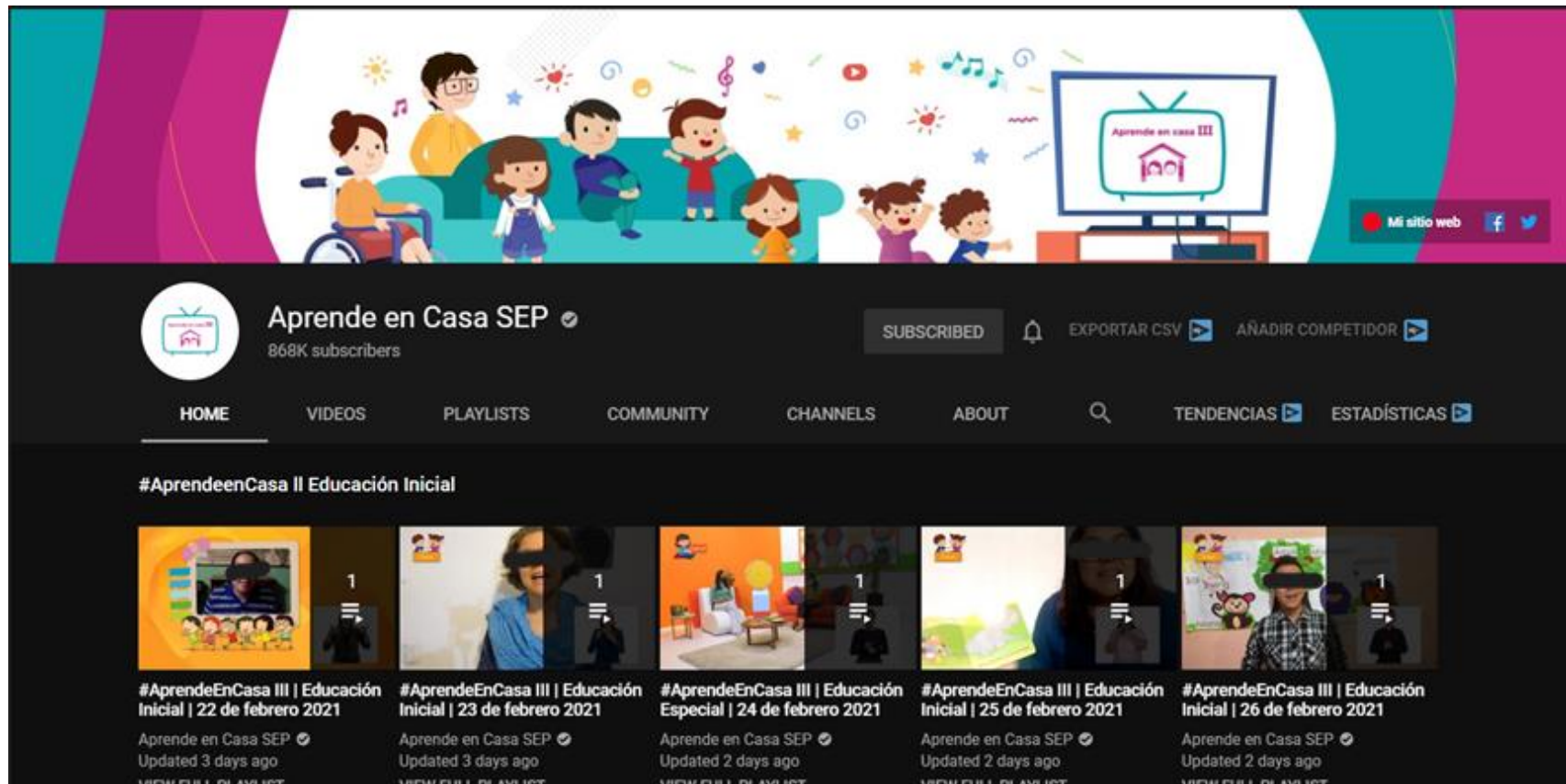
Fuente: Aprende en Casa, 2021

Además, se suman a este Programa plataformas o micrositiros desarrollados por el sector privado, tal es “la plataforma de la Fundación Slim llamada “Prueba T” (pruebat.org); dirigida a estudiantes, docentes y madres y padres de familia, en la que todos pueden aprender gratuitamente en línea” (SEP, 2020c, p.5), presentan clases, lecciones y hasta evaluaciones para estudiantes de los niveles primaria a bachillerato, así como “actividades científicas; lúdicas; recreativas y socioafectivas, presenta recursos y herramientas de apoyo a los docentes que les permita generar ecosistemas digitales” (SEP, 2020c) todo esto para favorecer la adquisición de habilidades y conocimientos que apoyen al estudiantado a llevar a cabo su aprendizaje de manera exitosa.

De igual forma el programa “Aprende en Casa II “, cuenta con perfiles dentro de las redes sociodigitales (*YouTube* y *Facebook*) por ser las herramientas de difusión más utilizadas por las personas en la actualidad, en ellas se pueden encontrar todos los programas televisivos en el canal⁹ de *YouTube*, ordenados por el día de su transmisión; se describe el nombre de la materia y nivel educativo. Para un mejor orden en la búsqueda de estos (ver Ilustración 8), también las y los usuarios pueden compartir el enlace de los vídeos que ahí se muestran a través de diversas redes sociodigitales (*WhatsApp*, *Twitter*, *YouTube*, *Facebook*, *Instagram*, entre otras).

⁹ Un canal en *YouTube* es el espacio creado dentro de la plataforma para subir vídeos o listas de reproducción, con el fin de que otros usuarios puedan verlos (Russo, 2020, p.1).

Ilustración 8. Canal de "Aprende en Casa" en YouTube



Fuente: Aprende en Casa, 2020

En la red sociodigital *Facebook* la SEP cuenta con perfil (ver Ilustración 9) que otorga información necesaria para la comunidad estudiantil, colectivo magisterial, padres y madres de familia y público en general que se interese en el área educativa y en el programa “Aprende en Casa II”, dentro de esta se pueden encontrar enlaces a la página oficial aprendeencasa.sep.gob.mx o enlace a los vídeos del Programa en la red sociodigital *YouTube*.

Ilustración 9. Perfil de la SEP en Facebook



Fuente: SEP, 2021

La Secretaría de Educación Pública desarrolló la aplicación móvil (únicamente para el Sistema Operativo Android¹⁰) *Quédate en Casa Ciclo 2019-2020* (ver Ilustración 10) en la que se pretende facilitar a los padres y madres de familia los videos de las clases virtuales transmitidas por los canales Once y TV UNAM para los niveles; Inicial, Preescolar, Primaria y Secundaria, y otorga un “botón” con acceso a la programación semanal, ya que para algunos ha sido complicado el poder sintonizar las clases a tiempo, debido a diversos factores como el trabajo, poca recepción en la señal de televisión abierta o de la radio. En la aplicación solo se debe seleccionar el nivel educativo, la semana a consultar, el grado y la materia que se busca ver, y con solo un clic, la aplicación direcciona al video publicado en el perfil del Programa en *YouTube*.

¹⁰ Android es el sistema operativo que utilizan algunos dispositivos móviles como; teléfonos inteligentes y tabletas, para poder funcionar. Es decir, se trata de todo aquello que se puede ver e interactuar desde la pantalla de tu equipo (Goodwill Community Foundation, Inc. (GCF), 2021).

Ilustración 10. Aplicación móvil: "Quédate en Casa Ciclo 2019-2020"



Fuente: Tomada de aplicación móvil: "Quédate en Casa Ciclo 2019-2020"

Con la entrada del nuevo ciclo escolar 2020-2021 con los programas "Aprende en Casa II y III", a inicios del mes de octubre la aplicación cambia el nombre a "Aprende en Casa" junto con el contenido que facilitaba anteriormente. La aplicación continúa con el acceso a los videos de las clases virtuales, sin embargo, en esta no solo muestra las que son transmitidas por los canales Once y TV UNAM también direcciona a los videos de otras televisoras como; TV Azteca y Televisa, por mencionar algunas. Además, al seleccionar el nivel escolar muestra cuatro opciones más: Televisión, Web, Libros y Aprendizaje Esperado (ver Ilustración 11).

Ilustración 11. Botones en la aplicación: "Aprende en Casa"



Fuente: Tomada de aplicación: *Aprende en Casa*.

En el apartado de "Televisión" se encuentran los vídeos divididos por semana, grado y materia. En el botón "Web" al seleccionar el nivel escolar se direcciona automáticamente a la página web (aprendeencasa.sep.gob.mx). En "Libros" permite acceso a los libros de texto gratuitos del CONALITEG. Y dentro de "Aprendizaje Esperado" otorga el aprendizaje esperado, valga la redundancia, de la semana.

También agregó "botones" (ver Ilustración 12) con información para el nivel bachillerato; acceso a libros; "Super Cerebro" (otorga información lúdico educativa: refranes, chistes, juegos, cuentos, fábulas, entre otros); "Mi entidad" (direcciona a libros otorgados por el CONALITEG en el que puede leerse acerca de la cultura y características principales de los 32 estados del país); está el apartado de "Noticias" (se anuncian periodos vacaciones, Consejos Técnicos Escolares (CTE), suspensión de labores y algunos boletines de la SEP); cuenta con un "Buzón de Sugerencias" y finalmente muestra el contenido de la aplicación que le antecede (*Quédate en Casa*),

todas esta gama de opciones no fueron tomadas en cuenta en la primer aplicación por lo que agregarlas facilita el acceso a la información que oferta el Programa. Y con el apoyo que se otorgó por parte de ALTÁN Redes la aplicación pasa a ser otro de los recursos gratuitos del Programa.

Según datos proporcionados por la SEP (2020ñ) a través de sus boletines, la audiencia oscila cerca de los 32 millones de personas gracias a las páginas, links y aplicaciones que constituyen el programa “Aprende en Casa II” creadas con el fin de alcanzar a más estudiantes del país.

Ilustración 12. Aplicación en la aplicación "Aprende en Casa" 2



Fuente: tomada de la aplicación: *Aprende en Casa*.

Finalmente, es importante mencionar que los docentes han sido reconocidos por el secretario de Educación Pública, Esteban Moctezuma Barragán, al lograr adaptarse a las clases a distancia (El Universal, 2020). Los maestros aportaron iniciativas y nuevas experiencias en comunicación como; el uso de la aplicación *WhatsApp* para otorgar a los educandos y/o padres y madres de familia; el material y actividades a desarrollar en casa; y, a su vez recibir tareas y trabajos por este medio. Esto sin mencionar la creación de perfiles en las redes sociodigitales (*YouTube* y *Facebook*) por parte de los docentes, padres y madres de familia con el objetivo de tener comunicación de forma continua entre ellos y así poder dar solución a dudas o inquietudes que pudieran tener las y los estudiantes durante este periodo de educación a distancia.

CAPÍTULO II. REDES SOCIODIGITALES, COMUNIDADES VIRTUALES Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

En el presente capítulo, se desarrollan teóricamente los conceptos de redes sociodigitales, comunidades virtuales y educación a distancia que conforman los ejes transversales que soportan el estudio. Para un mejor acercamiento a lo que son las redes sociodigitales se ha tomado la definición de Gallego (2017), ella las describe como un sitio tecnológico que tiene como propósito el conectar personas a través de la información que se comparte, cuenta con una compleja estructura tecnológica pero de fácil asimilación para las y los usuarios.

En el desarrollo de comunidad virtual, se han tomado autores como Salinas (2004), quien las define como un grupo de personas con intereses en común que hacen uso de la telemática para mantener y ampliar la comunicación, enfocándose en sus características, tipos y niveles que se presentan. También, se menciona en el desarrollo del tema a otros autores que ayudan a la complementación del tema. Entre ellos se encuentran Rodríguez, Cordero y Román (2021), y definen lo que es una comunidad virtual y describen las características que la conforman, también se podrá observar en el capítulo a Rheingold (1993) quién le es atribuido este término y a Gairín (2006) ya que plantea los ingredientes clave que debe contener una comunidad virtual para lograr una permanencia en el ciberespacio.

En la conceptualización del término educación a distancia, se toma como autor de referencia el enfoque teórico a García (1994), él la define como un sistema tecnológico de comunicación recíproca en la que es sustituida la interacción personal

en el aula (profesor-alumno) por sistemas y recursos didácticos y tutorías que desarrollan un flexible ambiente de aprendizaje. Además, describe algunas de las características que tiene la educación a distancia como el uso de medios técnicos, sus vías de comunicación y los componentes que la integran; el alumno, el docente, la comunicación y, la estructura y organización.

2.1 Redes sociodigitales

La humanidad desde sus inicios ha sido por naturaleza un ser sociable que busca mantener comunicación con el entorno que le rodea, compartir su sabiduría y aprender del conocimiento de otros individuos formando redes sociodigitales. “La tendencia a buscar el apoyo de otras personas, particularmente en ciertas situaciones, ha caracterizado al humano durante toda su vida” (Abello, 1999, p.117). Hoy en día las redes sociodigitales han evolucionado con la ayuda de la tecnología, y se han creado a través de la internet espacio virtuales en los que el ser humano puede interactuar como si lo hiciera en la vida real, este espacio es mejor conocido como *ciberespacio*, Levy (2007 citado en Gallego, 2017) lo describe como una nueva forma de comunicación interconectada globalmente a través de los ordenadores, en conjunto con la gran cantidad de información subida por las personas que navegan a través de las redes sociodigitales.

Las redes sociodigitales digitales, son plataformas con una estructura tecnológica compleja, pero de fácil asimilación funcional, constituida por elementos interconectados de diferentes modos, que inician y promueven la conformación de colectividades donde se genera, comparte y consume información/contenidos en diferentes formatos como, por ejemplo, Facebook, Twitter, Tuenti, MySpace, LinkedIn, Foursquare [...] La tendencia de los usuarios es utilizar los medios sociales a través de dispositivos móviles como tablets y móviles. (Gallego, 2017, p.145).

En las redes sociodigitales se desarrolla un ambiente participativo y colaborativo en el que no solo se comparte información, también sentimientos, emociones y experiencias que logran atravesar barreras como el espacio-tiempo. Otras de las características con las que cuentan estas redes a parte de la conectividad ilimitada y el *engagement*¹¹ es la personalización que brindan, pues permiten que el usuario las modifique a su gusto y preferencia; además del *tiempo real* en el que se puede enviar y recibir un mensaje manteniendo viva la interacción entre los cibernautas¹² en estas redes. La “*viralidad*” es otro de los puntos que existen en el ciberespacio (Kirey Group Company, 2021), pues existe información que se propaga a gran velocidad debido a su alta consulta o por el hecho de compartirse entre cibernautas.

Existen tres normas para que las redes continúen con su existencia, la primera son los *intereses* que guían a las personas, dejando a lado el interés económico; la segunda se basa en estar separadas de actos gubernamentales. Y finalmente, la tercera es generar un ecosistema en el que se destaque el respeto a la diversidad, que cuente con una participación consciente y que la información sea compartida para todos sin restricciones. De lo anterior, surgen diferentes tipos de redes, consecuencia de la diversidad en los objetivos que se persiguen, pues los cibernautas pueden buscar únicamente el mantener contacto con sus seres queridos y amigos que radican en otro país (Gallego, 2016).

En la *Faver Nobel Consulting* (2007 citado en Gallego, 2017) se realizó un estudio llamado “*Social Network Websites: best practices from leading services*” en el que clasifica a las redes sociodigitales de la siguiente manera (ver Tabla 2):

¹¹ Grado de interacción.

¹² Persona que navega por el ciberespacio. <https://dle.rae.es/cibernauta>

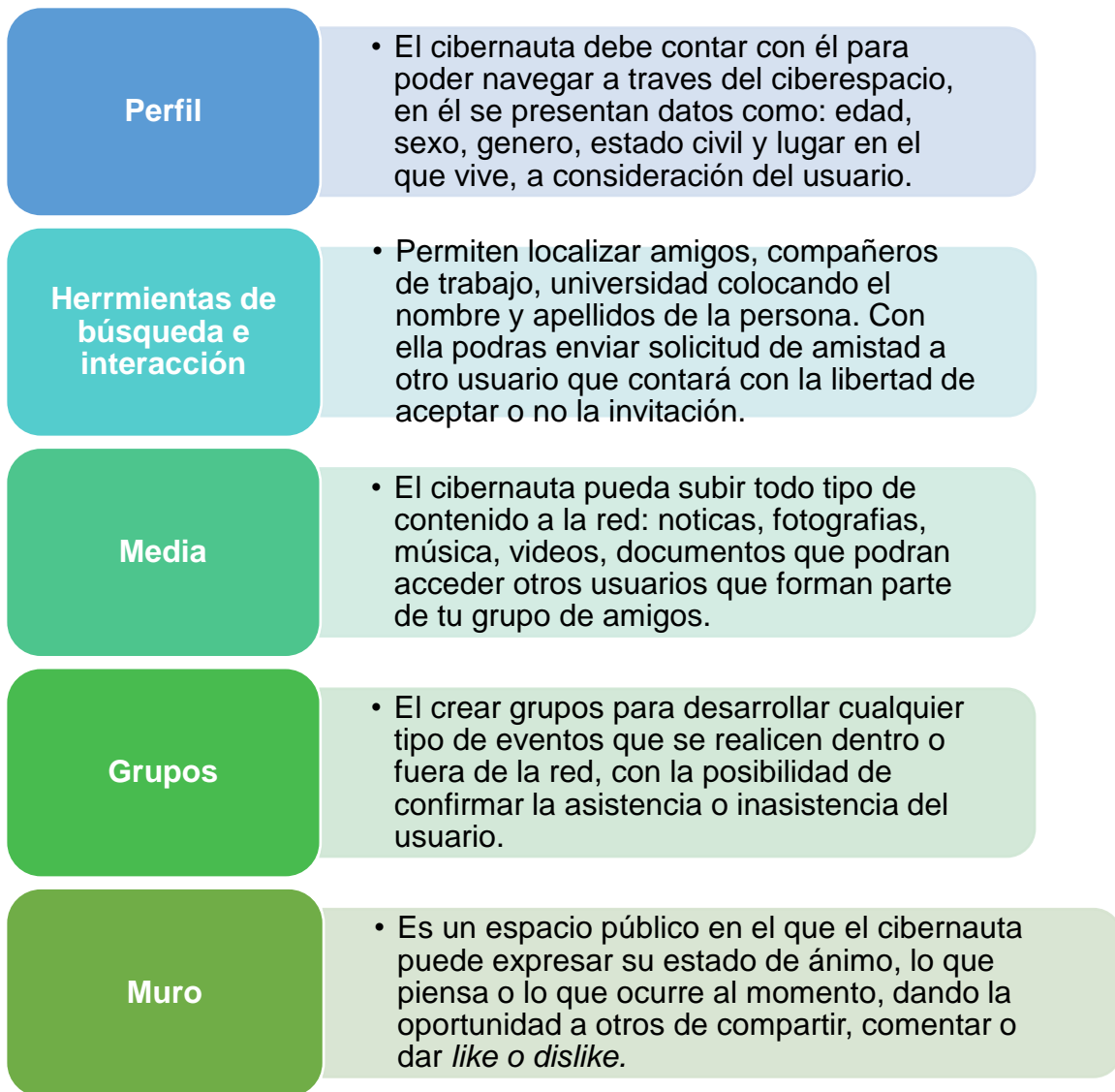
Tabla 2. Tipos de redes sociodigitales

TIPO	OBJETIVO
Online communities (Comunidades en línea)	Socialización
Business networks (Redes de negocio)	Contactos profesionales y empresariales
Online matchmaking (Emparejamiento en línea)	Búsqueda de pareja
Alumni networks (Red de alumnado)	Socialización entre compañeros

Fuente: Elaboración propia a partir de Gallego, 2017, p.172.

Las redes sociodigitales se han esparcido de manera exponencial en nuestros días, se adaptan y transforman para poder llegar a cada uno de los ordenadores o dispositivos móviles que se encuentren conectados a la web, una a más personas y atrae a otras por el contenido que se comparte. En su clasificación, puede observarse que existen personas que buscan una pareja, por lo que deberán compartir datos que le describan física y mentalmente, pues al establecer contacto con otros cibernautas querrán conocer de quién se trata, lo mismo sucede para las y los usuarios que buscan conocer una empresa y los productos o servicios que esta ofrece, para que esto se pueda llevar a cabo es importante que en la red sociodigital se cuente con los siguientes elementos (ver Gráfica 2):

Gráfica 2. Elementos de las redes sociodigitales



Fuente: Elaboración propia a partir de Gallego, 2017, p.169.

Safko y Brake (2009) afirman que las redes sociodigitales son “the activities, practices, and behaviors among communities of people who gather online share information, knowlege, and opinions using conversational media”¹³ (p.6 citado en Zeler, 2017, p.30).

Su alta penetración ha permitido que se apoderen en gran medida del World Wide Web, alcanzando un total de 2.800 millones usuarios que acceden regularmente a las redes sociodigitales que están actualmente disponibles, un

¹³ “las actividades, prácticas y comportamientos entre las comunidades de personas que se reúnen en línea comparten información, conocimiento, y opiniones utilizando medios de comunicación”.

21% más que en el 2015, según datos del estudio *Digital in 2017* (Kemp, 2017 citado en Zeler, 2017, p.30).

Un ejemplo de redes sociodigitales que cuentan con estos elementos son *LinkedIn*, *Twitter*, *YouTube* y *Facebook*, por mencionar algunas, estas dos últimas se retoman en la presente investigación.

2.1.2 Facebook

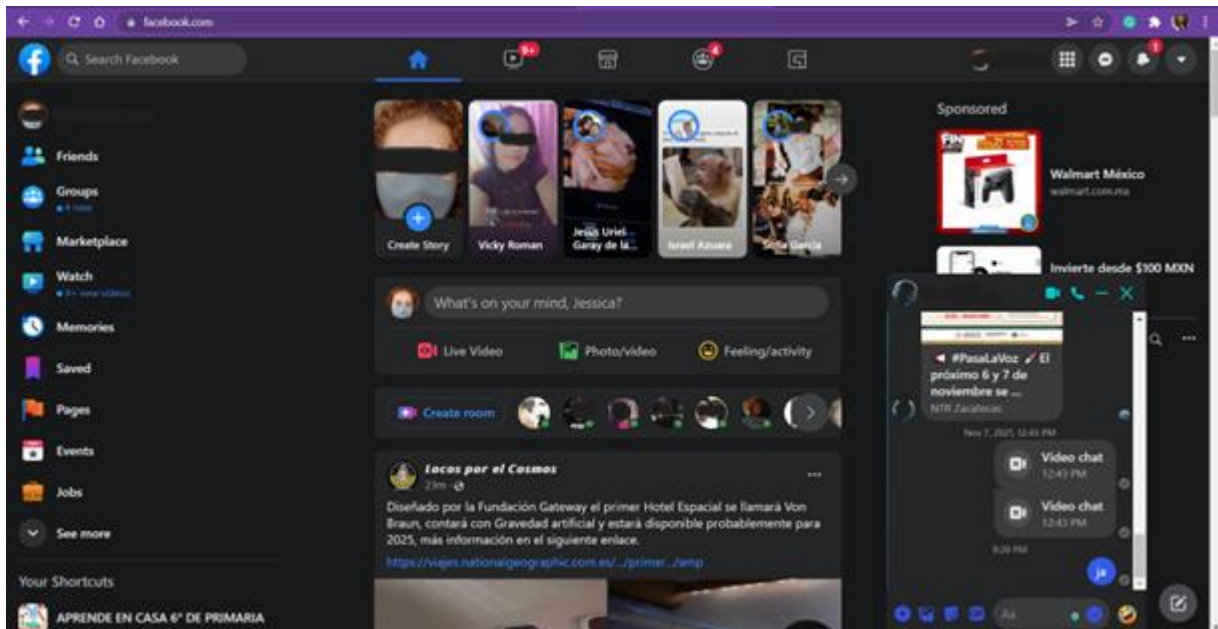
Es una de las redes más populares, creada por Mark Zuckerberg en 2004, para mantener la comunicación entre los estudiantes de Harvard. Dos años después, la plataforma alcanza un alto prestigio global, por lo que su misión cambia y se enfoca en ayudar a la gente a formar comunidades y a mantener siempre el contacto con sus seres queridos, compartiendo cada una de sus experiencias más importantes (Candale, 2017). Esta plataforma “ha alcanzado más de 2,000 millones de usuarios activos mensualmente en todo el mundo, de acuerdo con los datos proporcionados por la propia compañía” (Facebook, 2017 citado en Zeler, 2017, p.33), puede ofrecer a los cibernautas la posibilidad de comunicarse de manera *asíncrona*¹⁴ con comentarios o publicaciones en el muro, también de modo *sincrónico* por su servicio de mensajería privada a través de *Messenger* y los chats grupales (Candale, 2017). *Facebook* facilita al cibernauta experimentar un sentido de pertenencia a una comunidad, ya que permite expresarse libremente con otras y otros usuarios. Es una red sociodigital versátil¹⁵,

¹⁴ Que no tiene lugar en completa correspondencia temporal con otro proceso o con la causa que lo produce. <https://dle.rae.es/as%C3%ADncrono>

¹⁵ Que se vuelve o se puede volver fácilmente. <https://dle.rae.es/vers%C3%A1til>

otorga el uso de herramientas que ayudan a alcanzar los objetivos que buscan las y los usuarios en la plataforma (ver Ilustración 13).

Ilustración 13. Plataforma Facebook



Fuente: Captura de pantalla de la plataforma *facebook.com*.

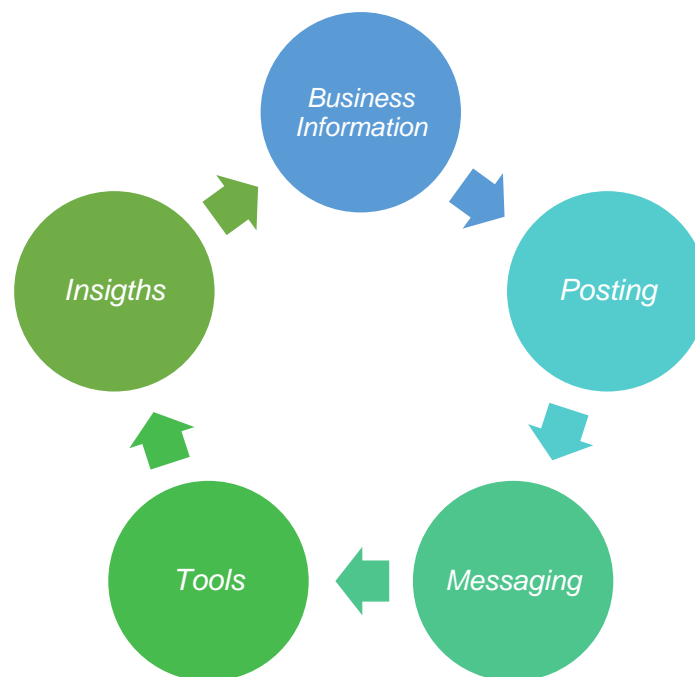
Los beneficios de redes como *Facebook* es que son gratuitas y permite la creación de *grupos*¹⁶, perfiles privados y páginas públicas a través de las plataformas *Facebook Business Suite and Creator Studio* para que negocios, marcas, celebridades, organizaciones y causas lleguen a su audiencia, todo ello con el uso de un computador o dispositivo móvil. Los *grupos* pueden ser: *abiertos o públicos*, en ellos toda la información puede ser vista por cualquiera, *cerrados o secretos*, solo se puede ver la información si se solicita el ingreso y el administrador acepta esta solicitud, y finalmente los *grupos secretos* que son creados por un usuario y su información no es

¹⁶ Espacios dentro de la red social para diferentes usuarios con intereses comunes, donde comparten conocimientos e información (Martín, 2021, p.1).

visible pues la única forma de que esto sea posible es que el creador te mande una invitación (Martín, 2021).

Las principales características de la página son cinco: 1) *Business Information* (Información de negocios), muestra información acerca de algún negocio, como; dirección, número de teléfono, horarios, categorías y más, 2) *Posting* (Publicación), dan la facultad de compartir información a través de publicaciones; 3) *Messaging* (mensajería), incluye una “bandeja de entrada” que permite la comunicación con personas dentro de *Facebook*, *Instagram* y *Messenger*; 4) *Tools* (Herramientas), como “Eventos” y “Citas” que son agregadas al calendario del usuario y 5) *Insights* (claves o algoritmos), ayudan a visualizar las acciones que las personas realizan en la página, la frecuencia con la que les gusta, comentan o comparten publicaciones (*Meta for Business*, 2021 traducido por Cordero) (ver Gráfica 3).

Gráfica 3. Características principales de Facebook







Fuente: Elaboración propia a partir de *Meta for Business*, 2021.

En las herramientas de *Facebook* se encuentran las *Badges to Recognize Admins and Outstanding Members* (Insignias para reconocer administradores y miembros destacados) (*Facebook, 2018*). Estas nacen de la necesidad que expresan los administradores y moderadores de diversos grupos, pues buscan diversas formas de dar la bienvenida a nuevos miembros y reconocer a los actuales por las contribuciones sobresalientes del grupo, la finalidad es que las personas se conozcan y participen por ello sería bueno que se destaque aquellos miembros que aportan al grupo para mantener la interactividad y participación en la comunidad (*Facebook, 2018*). Hoy en día existen insignias para administradores, moderadores, miembros nuevos, para el aniversario del grupo, miembros identificados como iniciadores de conversaciones y para los fundadores del grupo (ver Tabla 3).

Las insignias ayudan a la identificación de los tipos de miembros que existen dentro para fomentar la construcción de la comunidad, por ende, éstas aparecerán a un costado del nombre usuario en las publicaciones del grupo, los comentarios y el perfil del miembro (*Facebook, 2018*).

Tabla 3. Insignias en grupos de Facebook

Insignia	Nombre de la insignia	Propósito
	<i>Admin and Moderator</i> (Administrador y moderador)	Esta insignia aparecerá para los administradores y moderadores del grupo, lo que facilita a los miembros la identificación de los líderes del grupo.
	<i>New Member</i> (Miembro nuevo)	Es para identificar y dar la bienvenida a las y los nuevos usuarios.
	<i>Conversation Starter</i> (Generador de conversación)	Ayuda a reconocer a aquellos que inician una conversación significativa y cuyas publicaciones hayan recibido más me gusta y comentarios en el último mes.
	<i>Founding Member</i> (Miembro fundador)	Es otorgada a las personas que fundaron el grupo o que se han unido durante los tres primeros días, y escriben publicaciones, invitan a personas a unirse o compartir con el grupo en esos días.
	<i>Conversation Booster</i> (Refuerzo de conversación)	Reconoce a las personas que con frecuencia generan discusiones significativas y alientan a otros a contribuir más.
	<i>Visual Storyteller</i> (Narrador Visual)	La insignia es otorgada a miembros con aportaciones únicas (fotos o vídeos) a la comunidad que generan el inicio de conversaciones dentro de la misma.
	<i>Rising Star</i> (Estrellas en ascenso)	Aparecerá para las y los nuevos usuarios que reciban la mayor cantidad de comentarios y reacciones en sus publicaciones y comentarios.

Fuente: Elaboración propia a partir de *Facebook, 2018*.

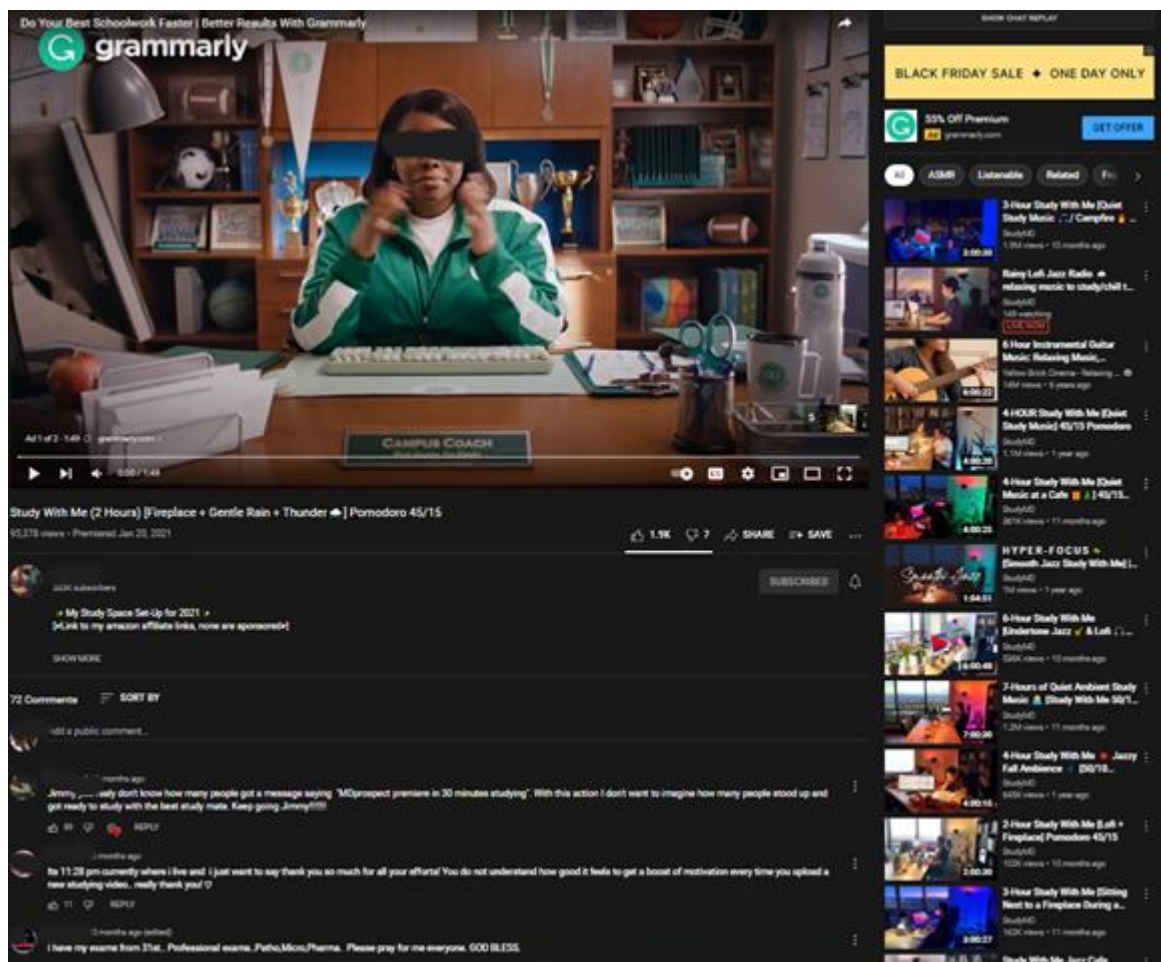
Las insignias pueden ser adaptadas a las necesidades, preferencias y gustos de los administradores pues ellos habilitan o deshabilitan estos reconocimientos (*Facebook, 2018*).

2.1.3 YouTube

YouTube Inc. fue fundada por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim en febrero de 2005 en San Bruno, California. Todos ellos se conocieron en la compañía *PayPal*¹⁷ (Salina, 2021). En octubre de 2006 *Google* compra *YouTube* por 1.65 mil millones de dólares (Pereira, 2020). “La plataforma cuenta con más de 2,000 millones de usuarios activos cada mes. Y cada uno de ellos pasa, en promedio, una hora y 15 minutos viendo vídeos” (Salinas, 2021, p.1). Es otra red sociodigital que “permite alojar y compartir videos que han sido creados por las y los usuarios. A diferencia de otros sitios web similares, YouTube tiene un amplio número de participantes y una cantidad muy extensa de información y visitas diarias” (Gobierno de Canarias, 2015, p.1). *YouTube* permite la localización de cualquier tipo de videos, permite compartir videos realizados por el usuario o de terceros, al igual que *Facebook* se puede comentar sobre el video que se ha compartido (ver Ilustración 14).

¹⁷ Es una empresa estadounidense que pertenece al sector del comercio electrónico por internet, se trata de un sistema en que se pueden realizar transferencias de dinero entre usuarios y servicios que cuenten con correo electrónico.

Ilustración 14. Plataforma YouTube



Fuente: Captura de pantalla de la plataforma *youtube.com*.

YouTube fomenta cuatro tipos de libertades: 1) de expresión, 2) de información, acceso libre y fácil al contenido, 3) de oportunidades, y 4) para elegir dónde pertenecer, crear y encontrar alguna comunidad de interés (Salinas, 2021). Además, cuenta con las siguientes características (ver Tabla 4).

Tabla 4. Características de YouTube

Característica	Descripción
Búsqueda de vídeos	Accesibilidad a vídeos mediante los títulos, descripciones y etiquetas de metadato ¹⁸ .
Reproductor	El diseño del reproductor de vídeo, hoy en día, es muy moderno y cuenta con un banner publicitario y subtítulos. Además, el usuario puede seleccionar la calidad con la que desea ver el vídeo.
Calidad de vídeo	En la actualidad se pueden observar vídeos desde una mínima resolución (144p ¹⁹) hasta una de 8K (4320p). Los formatos de vídeo admitidos en la plataforma son: MOV, MPEG4, MP4, AVI, WMV, MPEGPES, FLV, 3GPP Y WebM.
Copyright	Los derechos de autor.
Restricción de copias	Impide a las y los usuarios hacer copias de manera fácil.

Fuente: Elaboración propia a partir de Salinas, 2021.

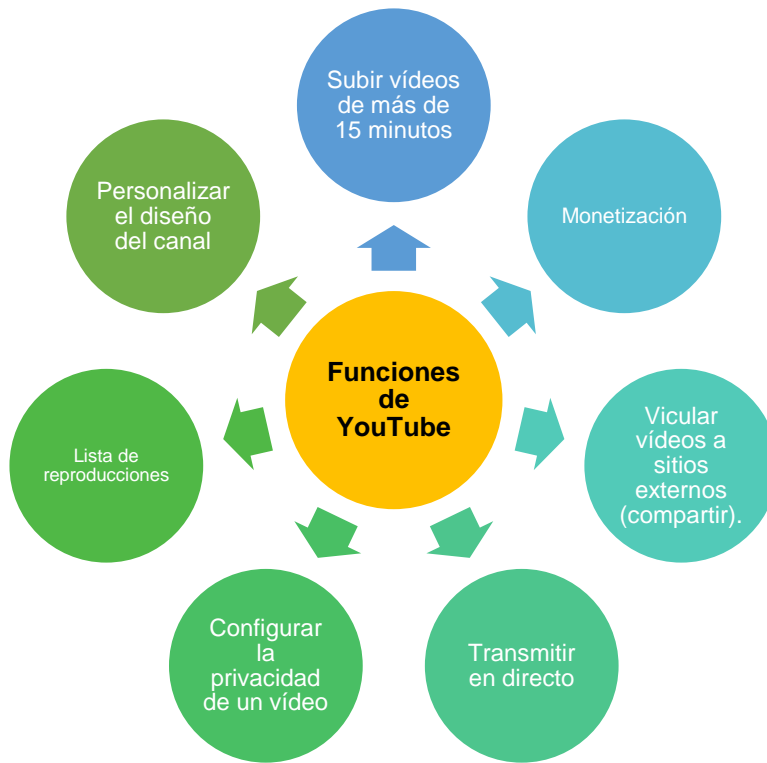
La plataforma ha ayudado a las y los usuarios a subir contenido que, si llega a gustar a las y los cibernautas, la o el miembro se convertirá en *youtuber*²⁰. Al igual que la red sociodigital *Facebook*, es una herramienta para celebridades, marcas, compañías y personas que buscan publicitarse a través de este medio, por ello *YouTube* ofrece las siguientes funciones para ayudar a las y los usuarios a llegar a un público objetivo (ver Gráfica 4).

¹⁸ Descripción estandarizada de las características de un conjunto de datos. <https://dpej.rae.es/lema/metadato>

¹⁹ La numeración 144 representa 144 líneas horizontales de resolución de pantalla, mientras que la letra p significa barrido progresivo (una línea después de otra hasta componer una imagen).

²⁰ Usuario frecuente del sitio web para compartir videos *YouTube*, especialmente alguien que crea contenido y aparece en los vídeos (Torr, 2017).

Gráfica 4. Funciones de YouTube



Fuente: Elaboración propia a partir de Salinas, 2021.

Las redes sociodigitales dan acceso a diversas comunidades virtuales creadas en el ciberespacio que permiten al ser humano conectarse con el mundo que le rodea, conocer acerca de otras culturas, lenguajes, política, economía y educación distintos a los que él conoce físicamente pues le permite navegar y adquirir un conocimiento global a través de la interacción.

2.2 Comunidades virtuales

Las comunidades virtuales se entienden como grupos sociales conformados ya sea por estudiantes, profesionales de diversas licenciaturas o civiles con intereses en común, son comunidades que tienen vínculos e interacciones en un espacio virtual (Rodríguez, Cordero & Román, 2021). Gairín (2006) menciona en su artículo que

“gracias a las grandes posibilidades de socialización y de intercambio personal que proporcionan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la existencia de Internet” (p.11) es que existen las comunidades virtuales, estas pueden asemejarse a una civilización capaz de transformarse con el paso del tiempo, pues también sufren modificaciones en su entorno a causa de los intereses y las cambiantes necesidades humanas, debido a la continua búsqueda en obtención de nuevos conocimientos en una extensa variedad en temas y situaciones o fenómenos que marcan la historia, nuestro estilo de vida cotidiano y formas de comunicación.

En el año de 1993, Rheingold acuña el término de comunidades virtuales como “agregaciones sociales que emergen de la Red cuando suficientes personas llevan en esas discusiones públicas bastante tiempo, y con abundante sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio” (Rheingold, 2004 citado por Ortiz, 2012, p.132), el ciberespacio se entiende como:

El nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores. El término designa no solamente la infraestructura material de la comunicación numérica, sino también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan (Levy, 2007, p.1 citado en Rodríguez, 2020, p.110).

Salinas (2003), define las comunidades virtuales como:

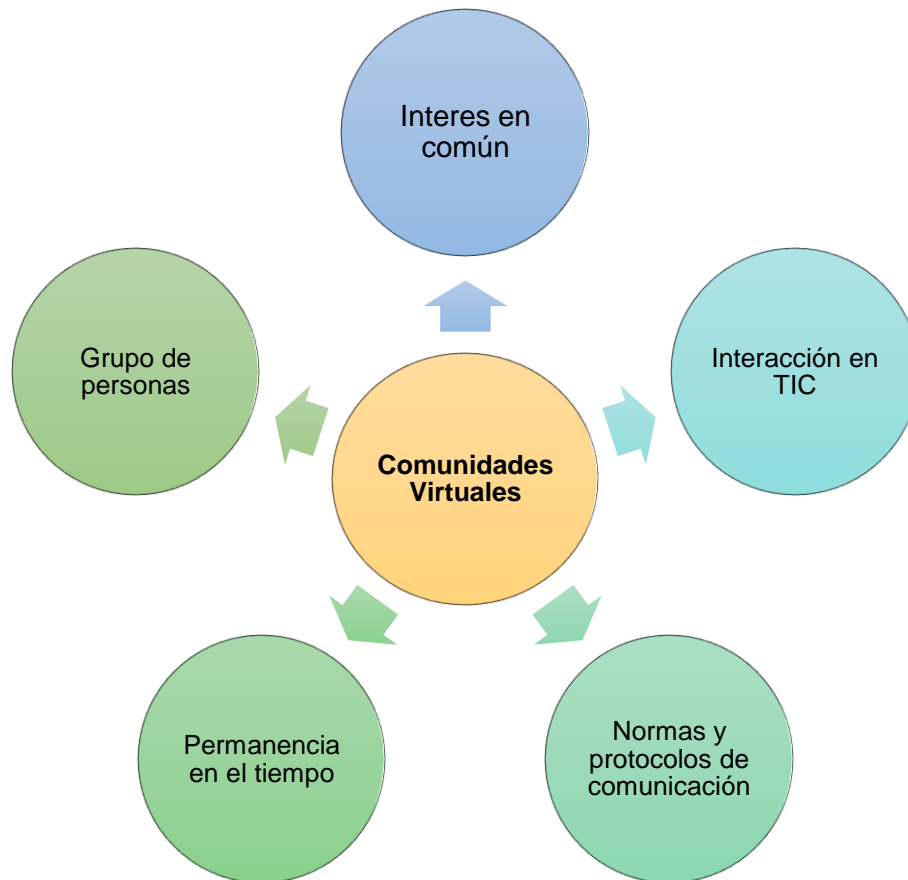
Un grupo de personas, con intereses comunes, que utilizan la telemática para mantener y ampliar la comunicación, interactuando de forma continua y siguiendo reglas preestablecidas, intercambiando información, documentos, recursos formales (investigaciones científicas, tesis, tesinas, conferencias, congresos y ponencias), recursos informales (revistas no científicas, artículos en línea, chats), ideas y experiencias, para el desarrollo personal y profesional de los miembros que la conformen (citado en Rodríguez, Cordero & Román, 2021, p.30).

Con el apoyo de las TIC y la internet se desarrollan la comunicación entre individuos permitiendo la libre expresión de ideas, pensamientos, creencias, reflexiones y

debates sobre diversos temas de interés que dan la oportunidad de traspasar esas barreras que limitan de cierta manera al ser humano, como son: el espacio-tiempo, profesiones, industria, sexo, cultura o edad, por la capacidad que tienen las comunidades virtuales de aprendizaje, “poder trascender estas fronteras artificiales, interrelacionándonos junto con nuestra humanidad, curiosidad y creatividad compartida” (Salinas, 2003, p.7).

Entonces, para que una comunidad virtual germine, se debe contar con cinco ingredientes principales: 1) un grupo de personas; 2) un interés en común entre ellas; 3) que la comunicación e interacción sean mediadas a través de las TIC; 4) establecer normas y protocolos de comunicación y relación; y finalmente, 5) la permanencia en el tiempo (durabilidad tras el paso del tiempo) (ver Gráfica 5).

Gráfica 5. Ingredientes clave en una comunidad virtual



Fuente: Elaboración propia a partir de Salinas (2003), Garín (2006) y Ortiz (2012).

En estos puntos clave, la *permanencia en el tiempo* es el que ocasionalmente suele perderse, pues no siempre la durabilidad en el ciberespacio es permanente debido a que las y los usuarios abandonan o pierden interés en el contenido, para obtener como resultado que estas comiencen a convertirse en una especie de comunidad virtual “fantasma”²¹. La interacción de sus miembros al comentar, aportar o compartir información relevante es parte primordial para mantener el interés de quienes forman parte de ella (Rodríguez *et al.*, 2021). Un ejemplo de este fenómeno puede ser observado en los grupos que son creados en la red sociodigital *Facebook*, al principio

²¹ Se da por el abandono y desinterés del grupo social (Rodríguez *et al.*, (2021).

establecen un objetivo con el propósito de desarrollarlo con intercambios de ideas, metodologías de trabajo, organización del espacio virtual de una manera que, al ingresar un nuevo usuario, éste pueda acceder a todo tipo de archivos que ahí se manejan sin que se le presente ninguna dificultad en el manejo de los mismos.

En cambio, el fenómeno de una comunidad virtual “fantasma” puede manifestarse cuando no se le da una continuidad, y se pierde la idea central que se persigue en el grupo, las y los usuarios comienzan a practicar el “*ghosting*”²² e ignorar a las y los miembros, lo que ocasiona la disminución de la interacción en la comunidad.

2.2.1 Características de una comunidad virtual

Para que una comunidad virtual pueda permanecer con el paso del tiempo y tenga un flujo de intercambio de información “fructífero”, se deben tomar en cuenta, “cada una de las siguientes características: la accesibilidad con la se cuenta, cultura de participación del grupo, las destrezas con las que cuentan ciertos individuos de la comunidad y el contenido a tratar” (Pazos *et al.*,2001), (ver Tabla 5).

Las comunidades virtuales se han convertido en espacios en los que se puede compartir una extensa variedad de opiniones sobre una cuestión en común, las personas enriquecen estos espacios con una red de intercambio de conocimientos y manteniendo un apropiado flujo de información (Salinas, 2004), al sentir la pertenencia en el grupo surgen las interacciones entre sus miembros al conversar, intercambiar ideas, palabras, sentimientos, conceptos y, en ocasiones comprender y dar su opinión

²² Es un término que ha tomado popularidad en las redes sociodigitales y se refiere al hecho de dejar de contestar mensajes de texto o llamadas. Pues se desaparece sin dar ningún tipo de explicación (BBC News, 2015).

si se está en acuerdo o desacuerdo con lo que se plantea. El ámbito físico es virtual, pero el emocional es real, pues involucra emociones y sentimientos, “sentido de responsabilidad, cuidado de los otros, reciprocidad, reconocimiento, fraternidad, amistad, amor y también odio.” (Lamí, Rodríguez & Pérez, 2016).

Tabla 5. Características de las comunidades virtuales

Característica	Ejemplo (s)	
Accesibilidad	No solo es contar con el apoyo de la telemática, es muy importante la intercomunicación constante y la capacidad de acceso (internet, computadora y/o dispositivo de conexión que permita conectarse con la comunidad virtual) con la que cuente en el grupo.	<ul style="list-style-type: none"> -Contar con una red de internet para ingresar al ciberespacio. -Tener una computadora o dispositivo móvil que permita la conexión a las comunidades virtuales. - Las comunidades virtuales sean alcanzables y de uso sencillo para los usuarios.
Cultura de participación	Una comunidad en la que se acepte la diversidad existente se colabore y comparta ideas con confianza y empatía hacia los demás, esto aporta gran valor a la permanencia del grupo y agiliza el flujo de información pues es benéfico para todos los usuarios.	<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en equipo -Liderazgo -Compartir información -Misión en común
Destrezas	Las habilidades digitales con las que cuentan los usuarios incrementan la comunicación e interacción entre las personas del grupo pues tienden a resolver problemas, proponer mejoras a la comunidad, organizar la información para que esta sea más accesible.	<ul style="list-style-type: none"> -Compartir aplicaciones para diversas tareas -Publicar información de calidad
Contenido	Los temas en la comunidad virtual deben ser relevantes y significativos para los miembros, ya que la información que es reveladora acaparará su atención y la de futuros integrantes de grupo.	<ul style="list-style-type: none"> -Información centrada en los objetivos del grupo Temas actuales -Noticias importantes -Ilustraciones gráficas -Documentación: enlaces web, PDF... - Foros de discusión -Anuncios

Fuente: Elaboración propia a partir de Rodríguez *et al.* 2021, p.32.

Las comunidades virtuales pueden contar con un espacio enriquecido en información al ofrecer una base de datos compartidos que dan la oportunidad de colaborar con distintas aristas sobre un tema universal (Gairín, 2006), por ende, tienden a llamarlas

comunidades virtuales de Aprendizaje. Este fenómeno puede observarse en la actualidad con la llegada de la pandemia por COVID-19, ya que la humanidad se ha visto forzada a hacer uso de las comunidades virtuales y las TIC para poder continuar con sus estudios pues ofrece herramientas que “rompen obstáculos geográficos, sociales, económicos, étnicos e inclusive educativos, ya que se comparten experiencias en común que favorecen a la contribución del conocimiento” (Rodríguez *et al.*, 2021), cuidando las medidas de seguridad sanitarias de la población, pues el contacto físico no existe en la virtualidad, lo cual previene una posible transmisión del virus SARS-COV-2 a las personas.

Una de las ventajas que presenta el espacio virtual frente al presencial es que favorece la comunicación tanto síncrona como asíncrona, tanto oral como escrita o audiovisual y, por tanto, todos los participantes tienen la posibilidad de exponer sus ideas por distintos canales, además de disponer de más tiempo para procesar la información y organizar el contenido de sus mensajes. Otra ventaja es que el resultado del trabajo se encuentra disponible para su consulta en cualquier momento (Onsurbe, 2020, p.4).

Estas comunidades virtuales surgen acorde a las necesidades e intereses del ser humano, cambian al mismo tiempo que el entorno y la historia, cada uno de los sucesos existentes a nuestro alrededor afectan la base estructural de una comunidad.

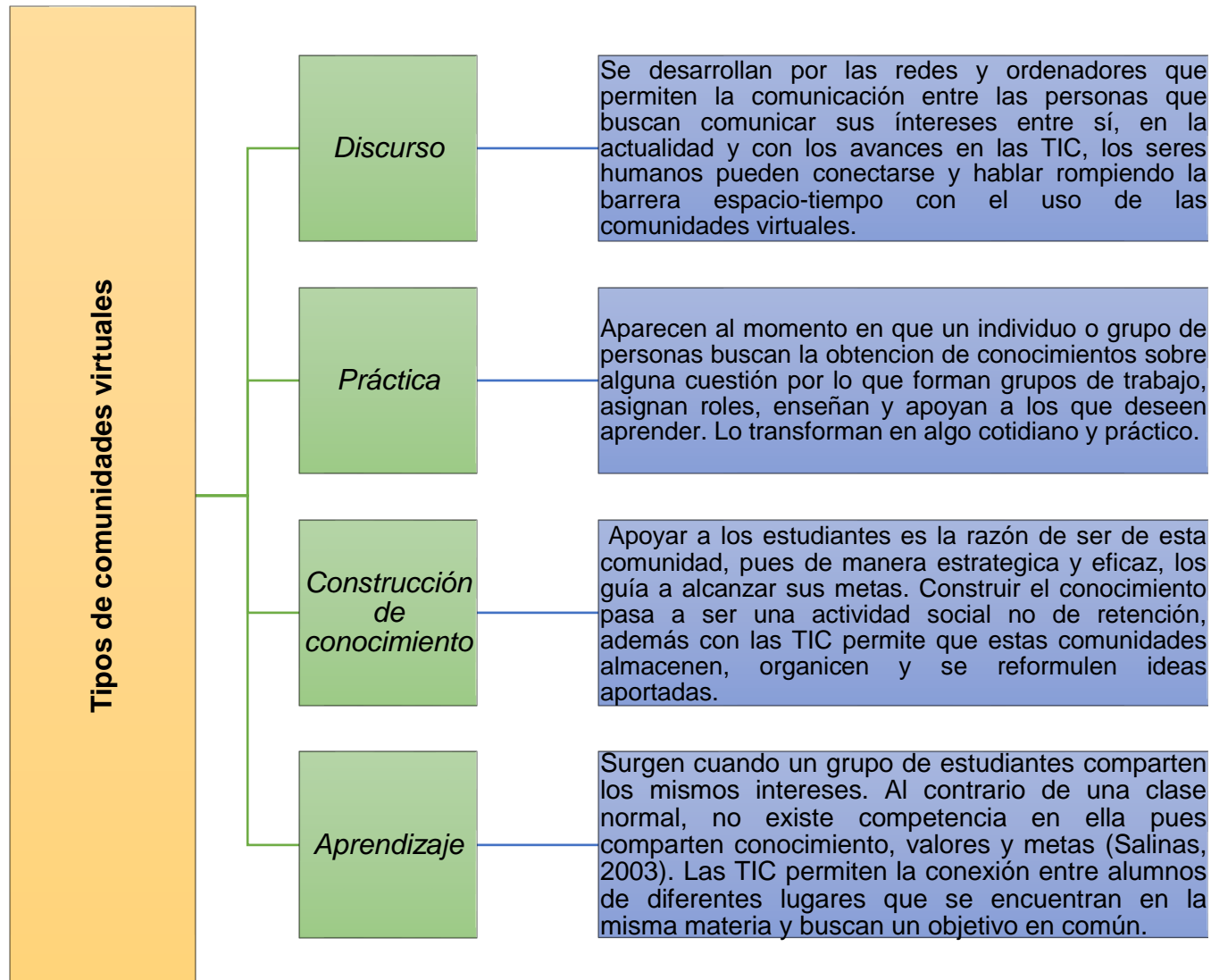
2.2.2 Tipos de comunidades virtuales

Hay diversos tipos de Comunidades virtuales, cada una de ellas nace acorde a los intereses y necesidades humanas. Lo mismo sucede con el contenido y función, como si fuesen “estaciones del año” pues cambian tras el paso del tiempo y eventos naturales que afectan a los individuos, también afectan su estilo de vida cotidiano y las maneras de comunicarse entre ellos, así, “el ser humano traslada al ciberespacio sus

modos de vida en sociedad y su cultura y configura ese espacio para que responda a sus necesidades” (Silvio, 1999, p.9), crean un mundo virtual adecuado para convivir y conocer a otras personas, mismas que podrán ser escogidas por sus “gustos” y “características en común”, ya que, al final de cuentas, es un espacio en el que se pueden moldear y escoger ciertos aspectos que “los haga sentir bien”.

Es importante aclarar que no existe una cantidad definitiva en tipos de comunidades virtuales, sin embargo; se presentan los cuatro tipos con mayor presencia en el ciberespacio que Jonassen *et al.* (1999, citado por Salinas, 2003) describe como: de discurso, de práctica, de construcción de conocimiento y de aprendizaje (ver Tabla 6).

Tabla 6. Tipos de comunidades virtuales



Fuente: Elaboración propia a partir de Jonassen et al. 1999, citado por Salinas 2003, p.5.

2.2.3 Niveles de participación en las comunidades virtuales

Las comunidades virtuales, sea cual sea el tipo al que pertenezcan, deben mantener las mismas características (accesibilidad, cultura de participación, colaboración, diversidad, destrezas comunicativas y contenido relevante), si alguna de ellas se descuida eso provocaría la desintegración del grupo, y la permanencia en el ciberespacio no sería suficiente. La participación de las y los usuarios es necesaria para que esto se pueda lograr con éxito, pues de ellos y ellas depende el buen manejo de las características mencionadas anteriormente y el monitoreo de la misma. En esta “participación y involucramiento” existen tres niveles que Wenger y colaboradores (citado en Meirinhos & Osório, 2009) observan en la mayoría de las comunidades virtuales: *el corazón del grupo, el grupo activo y los pasivos* (ver Gráfica 6).

En el primer nivel, *el corazón del grupo*, son las y los usuarios con activa participación en la comunidad pues están al pendiente de las publicaciones, los debates, foros, chats y, además, guían las actividades que se pretendan llevar a cabo para dar rumbo al grupo, ellos son de gran apoyo para el coordinador. En el corazón del grupo están los administradores, editores, moderadores, anunciantes, en el caso de *Facebook*, la plataforma permite asignar estas funciones y estos “*allow you to add other people to help manage your Page. Each of these roles comes with specific Access and permissions. Only an admin can assign roles and change others’ roles*”²³.

El segundo nivel, *el grupo activo*, se conforma por aquellas y aquellos miembros que cuentan con una participación moderada; a diferencia del primer nivel, estas y

²³ Permite agregar otras personas para ayudar a administrar la página. Cada uno de estos roles vienen con acceso y permisos específicos. Solo un administrador puede asignar roles y cambiar los roles de otros (Meta for Business-Facebook, 2021).

estos usuarios se mantienen al margen del grupo, un ejemplo es observar las publicaciones, pero no dar opinión en ella. Y finalmente, en el tercer nivel, *los pasivos*, están aquellas y aquellos usuarios que no, o rara vez, participan ya sea por cuestiones de tiempo o desinterés en los temas que se tocan en la comunidad, por lo regular en este nivel se encuentra la mayoría de los miembros, pues se suele seguir un grupo sin ver su contenido o propósito, al contrario del primer nivel quien cuida de la razón de ser del grupo.

Gráfica 6. Niveles de participación en las comunidades virtuales



Fuente: Elaboración propia a partir de Wenger y otros (2002, citado en Meirinhos & Osório, 2009).

La fluidez en los niveles es elevada pues las y los usuarios de cada nivel pueden cambiar de uno a otro (Wenger y otros, 2002 citado en Meirinhos & Osório, 2009). De esta forma, los miembros que estén en el corazón pueden llegar a formar parte del grupo activo, o viceversa, lo mismo para las y los usuarios poco participativos pueden llegar a ser en algún momento elementos del grupo activo e incluso, llegar a formar parte del corazón del grupo. Este evento suele darse por el interés de los miembros y

los temas que se desarrollen en la comunidad pues estimulan la interacción y participación (Meirinhos & Osório, 2009).

Para que se pueda llevar a cabo esta interacción y fluidez entre las y los usuarios de cada uno de los niveles, algunas de las comunidades virtuales ponen a disposición herramientas comunicativas, ya sean síncronas o asíncronas, que facilitan la conexión entre los miembros del grupo (Benito 2000, 2002, 2006 citado en Benito y Salinas, 2008), (ver Tabla 7).

Tabla 7. Herramientas de comunicación

Síncrona	<ul style="list-style-type: none"> - Chat - Mensajería instantánea - Videoconferencia - Audioconferencia - Pizarra compartida - Navegación compartida - Presentaciones online/clases virtuales
Asíncrona	<ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico - Foros - Listas de distribución - Calendario/agenda - Conferencias electrónicas - Grupos de Noticias - Tablón de noticias - Carpetas compartidas

Fuente: Elaboración propia a partir de Benito y Salinas (2008) p.89.

Se puede observar que el aspecto central de las comunidades virtuales es la *colaboración*, independientemente del tipo al que pertenezcan, pues los objetivos que se plantean fueron construidos en conjunto, por ende, se debe trabajar en ello para poder conseguirlos.

“Aprender en grupos o comunidades sugiere, por naturaleza, formas colaborativas de aprendizaje, donde los estudiantes comparten el significado de su aprendizaje, cooperan entre ellos, se apoyan y se envuelven en relevantes y significativos procesos que los ayudan a motivarse y, esto, requiere habilidades cognitivas y emocionales de alto nivel (McConnell, 2006, p.7 citado en Meirinhos & Osório, 2009) “.

Para finalizar, podemos decir que el comportamiento de las comunidades virtuales se asemeja a una comunidad física (tangible/real), pues sus “habitantes” moldean su entorno a conveniencia, toman en cuenta factores sociales, de salud, políticos, económicos y culturales, que cambian con el paso del tiempo, modifican las normas y reglas establecidas en el ciberespacio, lo que lleva a la transmutación de la comunidad o la creación de otras.

Las personas al reunirse en el ciberespacio hablan sobre temas de interés en común, pueden compartir contenido de ese tema, dependiendo de la accesibilidad y destrezas con las que cuentan, es interesante observar el ambiente de participación y los niveles que se manejan en los grupos virtuales, con base a este tipo de actividad se determina el tipo de comunidad que se desarrolla pues el contenido y sus miembros moldean el camino a través de la comunicación que puede ser manejada síncrona o asíncrona para una mejor conectividad entre los miembros.

Eventualidades como la que se vive en la actualidad (COVID-19), encaminan a la sociedad a hacer uso de las TIC y convivir a través de este tipo de medios (comunidades virtuales) que permiten la continuidad, ya sea de sus trabajos, estudios a distancia, o simplemente para mantener el contacto con la familia que se encuentre lejos. Para una educación a distancia, apoyarse de la virtualidad, ha sido uno de los tantos medios por el cual se solucionan diversas cuestiones que se presentan a

profesorado, alumnado, madres y padres de familia, inclusive en negocios de diversa índole o sector.

2.3 Educación a distancia

La educación a distancia ha ido cambiando tras el paso del tiempo acorde con el área geográfica en la cual sea implementada y se transforma con los avances tecnológicos. Como evidencia de ello, en 1728 esta enseñanza fue por correspondencia; en 1947 se usó la radio para transmitir clases y en 1963, agregan la televisión (García, 1994). Hoy en día, la enseñanza a distancia lleva a cabo el uso de los tres medios, dependiendo del lugar al cual se busque alcanzar. Con los avances en la tecnología se han fortalecido los medios de transmisión, y ponen a lado las postales, por ser de mayor facilidad el uso de correos electrónicos; lo mismo para la radio y la televisión, pues optan por el uso de videoconferencias o audioconferencias, acordes a los alcances tecnológicos con los cuales cuente la población.

Por otra parte, con el tiempo y los avances tecnológicos el término *educación a distancia* se ha ido transformando, por lo que se podrán encontrar diversas definiciones. El presente trabajo se basa en los planteamientos de Lorenzo García Aretio quien define la educación a distancia como:

Un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, que puede ser masivo y que sustituye la interacción personal en el aula de profesor y alumno como medio preferente de enseñanza, por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos y el apoyo de una organización tutorial, que propician el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes (García, 1994, p.50).

Aunado a ello se abordan las características desarrolladas por él ya que se consideran las más apropiadas para esta investigación.

2.3.1 Características de la educación a distancia

Con la evolución del término y sus diversos conceptos, se logran apreciar las siguientes características de la educación a distancia (ver Tabla 8): 1) la separación física profesor-alumno; 2) el apoyo con medios técnicos; 3) el respaldo de una organización y tutoría; 4) el aprendizaje flexible, independiente o colaborativo; y 5) la comunicación bidireccional mediada (García, 1994).

Tabla 8. Características de la educación a distancia.

La separación física profesor-alumno

- Es una de las características más representativas de este sistema, pues “sustituye el contacto cara a cara, al menos como condición necesaria de la relación enseñanza-aprendizaje según el modelo tradicional” (García, 2001, p.175), rompe la barrera espacio-tiempo pues la distancia no es un problema para mantener la comunicación ya que se puede dar de manera síncrona o asíncrona con el apoyo de las TIC creando un aula virtual.

Medios técnicos

- Facilitan tener acceso a la información de diversas maneras como: audios, videos, impresiones, correo electrónico, radio, televisión y teléfono móvil (Rodríguez, Magallanes & Gutiérrez, 2020), son medios que otorgan igualdad de oportunidades para todos.

Respaldo de una organización de apoyo – tutoría

- Motiva al estudiantado con la guía e instrucción durante su aprendizaje, fomentando la socialización, interacción y el trabajo en equipo en el que varios pueden aportar sus experiencias (García, 2001). La autonomía del estudiante se forja, pero si el alumno requiere de apoyo, miembros del grupo, docentes y hasta coordinadores ayudarán a que el desarrollo del estudiantado sea el mejor, pues también “integra la parte administrativa de la escuela, por ejemplo, los procesos necesarios para las inscripciones [...] modelo educativo y planes de estudio” (Rodríguez *et al.* (2020)).

El aprendizaje es independiente, flexible y colaborativo

- Debido a que el alumno es tratado como persona, él decide la forma y el ritmo a llevar en su formación (García, 2001), se le otorga la capacidad de “aprender a aprender” y “aprender a hacer”, también podrá compartir los saberes obtenidos con personas de otros lugares para enriquecer los conocimientos con los que cuente y o se encuentre desarrollando.

Comunicación bidireccionalidad o, en ocasiones multidireccionalidad

- Se refiere a que no solo se establece una comunicación de docente a alumno, también puede ser de alumno a docente o entre los estudiantes siendo esta, *mediada* por los materiales que se trabajen, ya que se puede escoger el tipo de materiales a utilizar para facilitar a cada miembro la comprensión de los temas (García, 2001), de esta manera se podrá obtener una retroalimentación entre los miembros.

Fuente: Elaboración propia a partir de García (1994 y 2001) y Rodríguez *et al.* (2020).

Las características de la educación a distancia son llevadas a cabo gracias al apoyo de las TIC, permitiendo así la agrupación virtual de multitudes que busquen aprender a través de este medio, pues tiene diversas formas de estudiar y llegar a lugares muy lejanos, como zonas rurales del país. Permitted que la mayoría de las personas obtengan acceso a la educación, eliminan barreras económicas, sociales, culturales, geográficas e inclusive puede usarse como estrategia en momentos de crisis sanitarias, como se vive hoy en día por “el brote de enfermedad por coronavirus (COVID-19) que fue notificado por primera vez en Wuhan (China) el 31 de diciembre de 2019” (Organización Mundial de la Salud, 2019), el cual no permite mantener contacto físico entre las personas debió a su alto nivel de contagio. Convirtiéndose la educación a distancia un elemento clave para la educación en tiempos de pandemia.

Es importante destacar que estas características pueden convertirse en inconvenientes de la educación a distancia, depende mucho del área en la cual se desea implementar esta modalidad, teniendo una desventaja las zonas que no cuentan con redes de internet, telefonía móvil, oficinas postales o TIC, siendo afectadas de manera considerable.

El acceso a enseñanza a distancia que hoy está avanzando a pasos agigantados, la enseñanza virtual a través de Internet, está aún limitado a un gran sector de la población que no dispone, y tardará en disponer, de los mínimos recursos para el acceso a este sistema de aprendizaje (García, 1994, p.16).

Por ende, las instituciones deberán darse a la tarea de cubrir estos “obstáculos” y hacer llegar la educación a su alumnado.

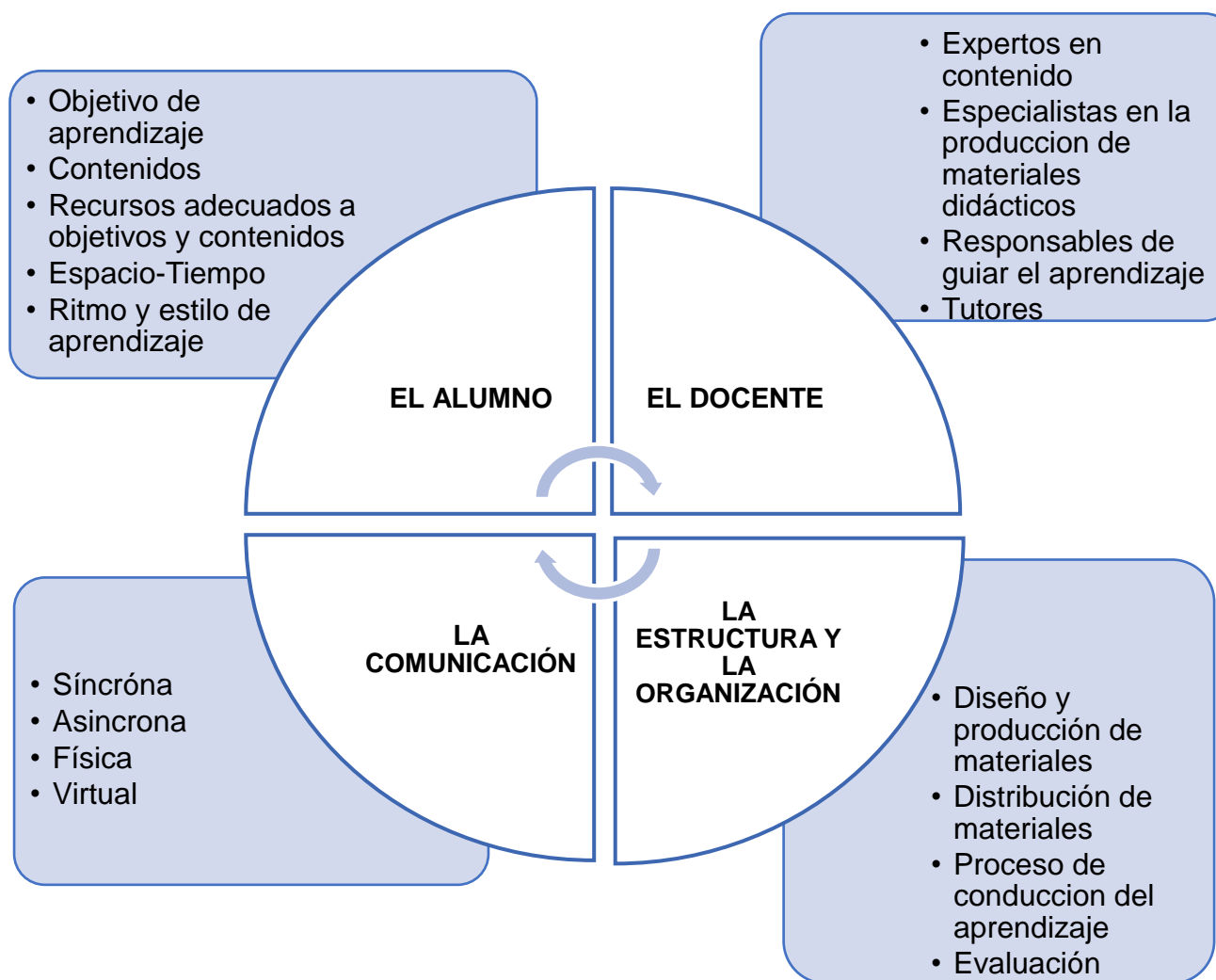
2.3.2 Componentes de la educación a distancia

Lograr el éxito en la implementación de este sistema es alcanzable, siempre y cuando se tomen en cuenta: *la situación* que encamina su uso; *el contexto* en el que se planea trabajar con esta modalidad; *el tema* que se va a trabajar una vez que ya se implemente; *los objetivos de aprendizaje* que se pretenden alcanzar en la institución y finalmente, *el estudiante* a quién se dirige este método (Bååth, 1979 citado en García, 1994).

Por ende, se debe establecer un método de enseñanza - aprendizaje adecuado, acorde a los componentes que interactúan en la educación a distancia, que son: el alumno, el docente, la comunicación, y la estructura y organización (García, 1994), (ver Gráfica 7).

El receptor, en este caso *el alumno*, es uno de los componentes más importantes cuando se pretende aplicar este sistema a distancia, pues es en quien se basa la estructura del método de enseñanza-aprendizaje, se considera su estilo de aprendizaje, la forma en la que se desarrolla, sus motivaciones, sus necesidades e intereses personales, así como, su disponibilidad de tiempo, espacio y ritmos, también considerar que se podría tratar de un alumno con experiencia en diversos temas, adquiridos; por sus capacidades, por convivencia con terceros, por sus hábitos o por su trabajo, si es que ha laborado (García, 1994), por lo que “el currículo a cubrir ha de ser flexible y adaptable a estas circunstancias” (García, 1999, p.51).

Gráfica 7. Componentes de la educación a distancia



Fuente: Elaboración propia a partir de García (1994).

Para ofrecer atención al alumno según García (1999) se necesitan *docentes* que sean:

1. Expertos en los contenidos de la materia a desarrollar.
2. Especialistas en la producción de materiales didácticos: libros, diapositivas, mapas conceptuales, audios, videos, aplicaciones, etcétera.
3. Guías de aprendizaje del estudiante: que coordinen las actividades y diseñen el nivel de exigencia de cada tarea.
4. Tutores: que motiven el aprendizaje, aclaren las dudas o problemas que puedan surgir durante la clase y evalúen el conocimiento del alumnado.

Todo lo anterior, para que el alumno logre alcanzar sus metas y objetivos de aprendizaje. Con *la comunicación* bidireccional o multidireccional; el alumno puede interactuar de manera presencial o a distancia, ya sea de forma síncrona o asíncrona (ver Tabla 9) con las y los docentes, compañeros, podrán hacer búsqueda de los materiales de aprendizaje (videos, audios, PDF, libros, aplicaciones, juegos didácticos, foros y museos virtuales). También podrán mantener contacto con la institución (personal administrativo y docentes) todo con el fin de que el alumno no se sienta solo (García, 1994) y pueda responder a cada una de las tareas que le sean asignadas por el docente o la materia que esté llevando en su formación académica y, así, poder continuar con sus estudios. Las instituciones que implementen este sistema a distancia y deseen alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos, deberán contar con las herramientas necesarias para mantener una adecuada comunicación, pues estas permitirán que estudiantes, docentes, y coordinadores trabajen de manera efectiva entre ellos.

En el cuarto componente de la educación a distancia; *la estructura, organización y gestión*, encargada de que se logre el éxito en el sistema a distancia, integra el *diseño*

y producción del contenido en los materiales como los procesos administrativos internos: inscripciones, solicitudes de tutorías, permisos y más, que deben ser compatibles a esta modalidad, así como, el *distribuir el material* para que el emisor y receptor puedan realizar sus actividades (García, 1999). También, es importante contar con una buena coordinación en la *conducción del aprendizaje*, en ella participarán “los productores de materiales, responsables del proceso de enseñanza-aprendizaje, tutores, y en su caso, evaluadores” (García, 1999, p.58).

Algunas instituciones cuentan con *centros de apoyo*, estos se encargan de poner a disposición del estudiante: salones, bibliotecas y laboratorios, para que el alumno pueda tener acceso a la información, así como conectarse con su tutor para reforzar el aprendizaje y establecer una relación con sus compañeros de clase, si así lo desea.

No cabe duda de que la buena administración de este tipo de sistemas representa el principal pilar para que se logren óptimos resultados en el rendimiento académico que trabaje bajo esta modalidad.

Tabla 9. Tipos de interactividad

TIPOS	REAL		VIRTUAL
	Síncrona	Asíncrona	
Presencial	Individual y grupal	X	X
A Distancia	<ul style="list-style-type: none"> - Chat - Mensajería instantánea - Videoconferencia - Audioconferencia - Pizarra compartida - Navegación compartida - Presentaciones online/clases virtuales - Teléfono 	<ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico - Foros - Listas de distribución - Conferencias electrónicas - Grupos de Noticias - Tablón de noticias - Carpetas compartidas - Correspondencia 	<ul style="list-style-type: none"> - Material Impreso - Material Audiovisual - Material Informático

Fuente: Elaboración propia a partir de García (1999, p.56).

La educación a distancia ha ofrecido la oportunidad de recibir conocimiento ya que rompe las barreras que impiden que la educación llegue hasta el último rincón del país (siempre y cuando tengan internet y dispositivos de conexión), este modelo adapta materiales y herramientas con los que se cuenta para establecer medios como cuadernillos de aprendizaje, programas educativos transmitidos por televisión, aplicaciones para telefonía móvil que permitan acceso a la información. Sin mencionar el apoyo y respaldo de personas expertas en el tema que motivan a los demás a continuar en esta modalidad, ofreciendo soluciones a los problemas que pudieran presentarse.

Esta modalidad trata al alumnado como personas capaces de tomar decisiones que le sean convenientes para su desarrollo. Apoyados de las y los docentes que se transforman en “guías” que motivan el aprendizaje y dan retroalimentación de los temas, se logra el desarrollo de un ambiente colaborativo y de comunicación entre

profesor-alumno, alumno-profesor y alumnado. Con el uso de páginas web se puede compartir información sobre un tema que se esté llevando en clase, lo que fomenta la interacción a través de mensajes, compartir gráficos o realizar foros para conocer las opiniones de los demás para desarrollar un aprendizaje colaborativo entre los miembros.

CAPÍTULO III. INTERACCIONES EN LAS COMUNIDADES *YOUTUBE* Y *FACEBOOK* PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA DEL PROGRAMA APRENDE EN CASA. ANÁLISIS DE RESULTADOS

En este capítulo se plasman los resultados obtenidos en la investigación, con el objetivo de saber el tipo de interacciones que tuvieron las comunidades virtuales “Aprende en casa 5° de primaria” y “Aprende en casa 2 Ciclo Escolar 2020-2021. Todos los grados” que se encuentran en *Facebook*, así como “Aprende en casa 5to grado” y “Aprende en casa tú mismo” comunidades virtuales alojadas en la red sociodigital *YouTube*, para conocer los diferentes recursos de apoyo que se otorgan entre los miembros de los grupos y el desafío que representó la educación a distancia en el nivel primaria en tiempos de pandemia.

En el primer apartado, se describen las características principales de las comunidades virtuales que fueron objeto de estudio para la presente investigación, además, se habla de las peculiaridades de los miembros y administradores de los grupos sociales que las conforman.

En el segundo apartado, se plantea el desarrollo del análisis etnográfico virtual en el que se observaron diversas interacciones llevadas a cabo por las y los usuarios, también se presentan los diferentes tipos de recursos compartidos en este espacio virtual por lo que se logra la obtención de un estudio de las colaboraciones que se dieron para la solución de sus dudas. Además, se hizo un cruce de información entre los ejes principales de esta investigación con los acontecimientos en estos grupos

sociales que fueron de ayuda para poder sobrellevar la educación a distancia del programa Aprende en Casa.

3.1 Metodología, temporalidades, instrumentos y comunidades virtuales estudiadas

El método de análisis utilizado en el presente trabajo fue la etnografía virtual, es una metodología cualitativa en la que se adecuan los elementos de la etnografía clásica para el estudio de las interacciones sociales en el ciberespacio (Rodríguez & Rodríguez, 2019). Por ende, las comunidades virtuales fueron estudiadas bajo este método debido a que se convirtieron en una de las estrategias de difusión educativas del programa Aprende en Casa para, madres, padres de familia y alumnado durante la pandemia por COVID-19 debido a la facilidad de compartir y consumir información o contenidos en diversos tipos de formatos a través de dispositivos móviles (Gallego, 2016).

Para delimitar las comunidades virtuales a estudiar, se escogieron aquellos grupos que tuviesen relación con los objetivos principales del presente trabajo, además que contaran con una elevada popularidad, la cantidad de miembros fuera significativa y, a su vez, estos participaran de manera constante, ya sea reaccionando, compartiendo o publicando información importante para el grupo. *YouTube* y *Facebook* se convirtieron en redes de consulta populares y frecuentadas por el profesorado, alumnado, madres y padres de familia debido a los beneficios que aportan las comunidades virtuales como lo son la accesibilidad, la cultura de participación del grupo, destrezas de los individuos y el contenido que manejan (Rodríguez *et al.* 2021).

Durante el análisis de este panorama se logran tomar como referencia cuatro comunidades virtuales, dos dentro de *Facebook* y dos en *YouTube*.

3.1.1 Comunidades virtuales en *Facebook*

En *Facebook*, las comunidades virtuales analizadas son: “Aprende en Casa 5to de primaria” (AC-5GP) y “Aprende en Casa 2 ciclo escolar 2020-2021” (AC2-PTG). Las características de estas comunidades pueden observarse en la tabla 10 que se muestra a continuación.

Tabla 10. Características de las comunidades virtuales analizadas

Nombre de la CV	Fecha de creación y cierre	Tipo de grupo	No. de Administradores	No. de Miembros	Reglas Establecidas ²⁴
Aprende en Casa 6 Primaria	26/06/2020 – continúa activo	Público	6	47,444	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se amable y cordial 2. No hagas bullying ni uses lenguaje ofensivo 3. No publiques promociones ni spam 4. Por favor y Gracias 5. Las ventas
Aprende en Casa 2" Ciclo Escolar 2020-2021. Todos los grados	04/08/2020 – 08/03/2021 se convierte en un grupo archivado de consulta.	Privado	6	92,707	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se amable y cordial 2. Respeta la privacidad de los demás 3. No publiques promociones ni spam 4. No hagas bullying ni uses lenguaje ofensivo 5. Prohibido publicaciones ajenas a educación 6. Prohibido compartir links ventas prohibidas

Fuente: Elaboración propia a partir de comunidades virtuales en *Facebook*.

²⁴ Las especificaciones de cada una de las reglas de las comunidades pueden observarse en el Anexo B.

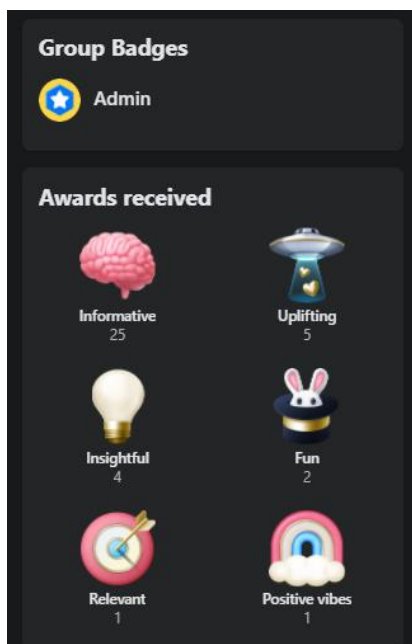
Algo que se puede observar es la similitud en reglas entre ambas comunidades, esto se debe a que las y los miembros participan en ambos. Las dos comunidades virtuales cuentan con reglas establecidas con el propósito de generar una sana *cultura de participación*, como menciona Rodríguez *et al.* (2021), pretenden que en la comunidad las y los usuarios trabajen en equipo y compartan información acorde a los objetivos que se persiguen, aceptan la diversidad existente, lo cual acarrea beneficios para todos los miembros de la comunidad virtual.

Las comunidades fueron fundadas por docentes con el propósito de establecer “ayuda e interacción” para las actividades del nivel primaria que se encuentran bajo el programa “Aprende en Casa”. Su objetivo fue que estas puedan ser localizadas por cualquier persona que desee encontrar materiales de utilidad, ya sea para profesorado, madres y padres de familia, alumnado e inclusive directivos de distintas partes del país que compartan un interés en común. Son comunidades virtuales bastante activas ya que publican de 1 a 18 veces al día, las publicaciones más destacadas pueden llegar a coleccionar de 2 a 70 comentarios o de 2 a 902 “me gusta”, y de 1 a 100 compartidos.

Estas comunidades cuentan con importantes formas de interacción; ya sea publicando, comentando, compartiendo y/o reaccionando frecuentemente sobre el tema principal que conduce este estudio, el “Programa Aprende en Casa”. Los administradores y moderadores cuentan con una participación casi igualitaria y a la par de los miembros que pertenecen a las comunidades, lo cual favorece mucho a la convivencia e interacción. También son conocidos como líderes y miembros fundadores del grupo, pues escriben publicaciones, invitan a personas a unirse o compartir información conforme al objetivo por el que fue creada la comunidad

(Facebook, 2018), por ende, Facebook de manera automática le otorga la insignia correspondiente a su cargo (ver Ilustración 15). Acorde a las observaciones de Wenger y colaboradores (citado en Meirinhos & Osório, 2009) también son conocidos como el *corazón del grupo*.

Ilustración 15. Insignia a Administrador de grupo



Fuente: Grupo AC-6GP en Facebook.

Los miembros que se encuentran en este nivel cuentan con una activa participación dentro de la comunidad pues están al pendiente de las actividades e interacciones con el fin de dar rumbo al grupo.

Existen también los miembros o grupo activos Wenger y colaboradores (citado en Meirinhos & Osório, 2009) los definen como aquellos que participan de manera moderada, estos se mantienen a margen de las interacciones, regularmente observan las publicaciones y reaccionan, pero no dan su opinión en los comentarios, inclusive descargan los recursos y materiales que necesitan sin necesidad de interactuar con el resto de las y los usuarios. También, existen *los pasivos*, miembros que solo buscan

formar parte de un grupo sin mostrar interés en lo que se comparte, por lo que ninguna, o rara vez participan con la comunidad por diversas razones (Wenger y colaboradores citado en Meirinhos & Osório, 2009).

De manera que las comunidades virtuales creadas en la red sociodigital *Facebook* son una combinación de comunidades virtuales de tipo práctica y aprendizaje debido a que unen las características de ambas. Estas comunidades se desarrollaron a través de redes, ordenadores y aparatos móviles que rompieron la barrera espacio-tiempo para permitir que las personas se comunicaran y compartieran intereses, conocimientos y valores (Salinas 2003), con el fin de sobrellevar la modalidad educativa a distancia propuesta por autoridades educativas durante el confinamiento por COVID-19.

3.1.2 Comunidades virtuales en *YouTube*

Las comunidades analizadas en la red sociodigital *YouTube* fueron las siguientes: “Aprende en casa tú mismo” (YT-ACM_AC2) y “Aprende en casa 5to. Grado” (YT-AC-5TO.G). La primera, cuenta con 89,600 suscriptores y fue creada el 11 de junio del 2020 por un joven jugador de videojuegos (ver Ilustración 16).

Ilustración 16. Grupo Aprende en Casa Tu Mismo



Fuente: Elaboración propia a partir del grupo YT-ACM_AC2 en YouTube.

Un dato a resaltar de la presente comunidad, es la elevada consulta por parte de niñas y niños no mayores a 15 años pues en los comentarios y videos se presenta este tipo de lenguaje característico en los jóvenes de esas edades. No cuenta con un reglamento establecido, por lo que la convivencia entre las y los cibernautas se cataloga como poco ordenada e irrespetuosa, sin embargo, tiene 2,084,135 de vistos en su canal, pues el contenido es lo que interesa a las y los usuarios.

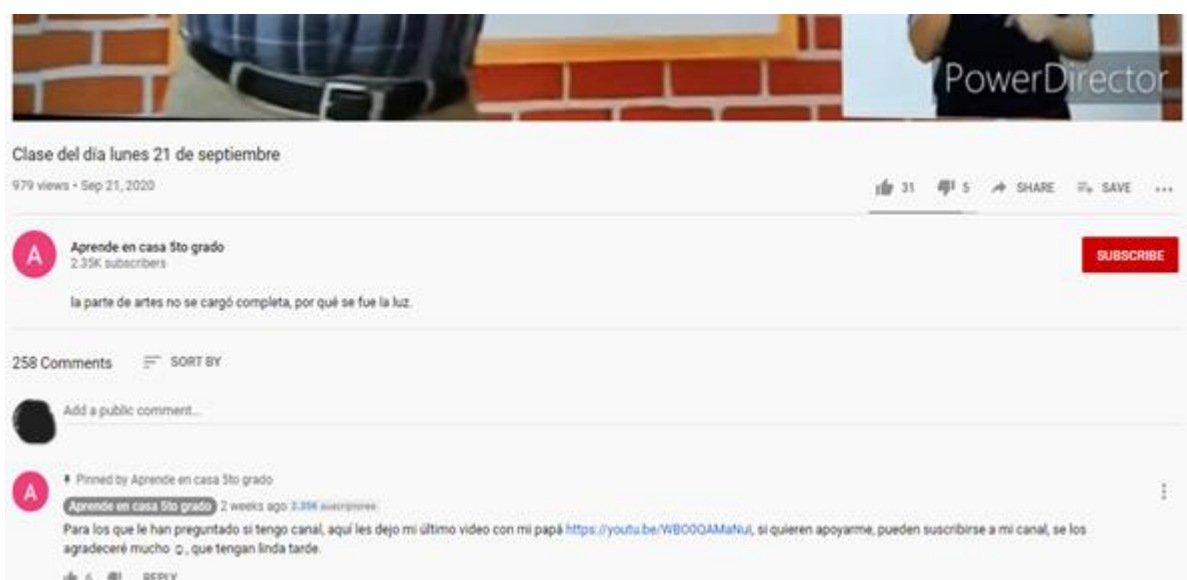
El objetivo de la comunidad virtual es compartir las repeticiones diarias de los programas de Aprende en Casa, de cada una de las asignaturas de todos los grados de los niveles Preescolar, Primaria y Secundaria, además de agregar las preguntas y actividades a realizar.

En cuanto al tema de *accesibilidad y contenido*, el orden de archivos en la comunidad permite la fácil localización de las clases transmitidas durante el día, acorde a los distintos niveles escolares, además como adicionales cuenta con apartados en los que se pueden encontrar videos de: manualidades, decoración, accesorios,

remodelación del hogar, datos curiosos, dedicatorias, juegos mentales y tablas de multiplicar.

La segunda comunidad virtual “Aprende en casa 5to. Grado”, cuenta con 2,350 suscriptores es creada por un padre de familia y su hija de tan solo 10 años (ver Ilustración 17), los cuales se dedican a grabar y subir la transmisión del programa Aprende en Casa para aquellos que no les fue posible ver la clase durante el horario correspondiente.

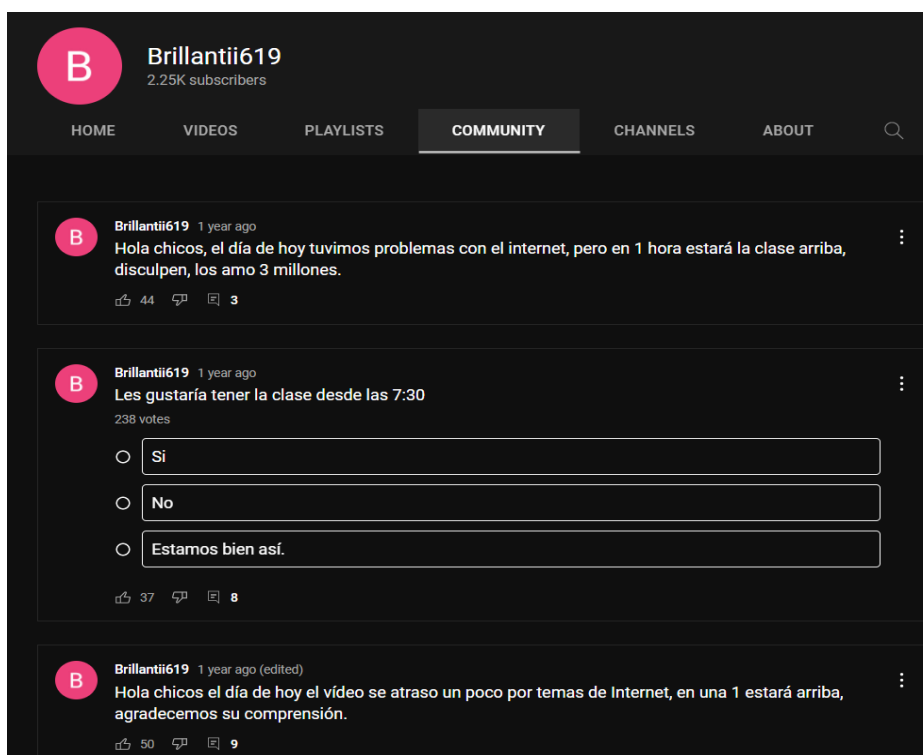
Ilustración 17. Aprende en casa 5to. Grado



Fuente: Elaboración propia a partir del grupo YT-AC-5TO.G en YouTube.

Es importante mencionar que la y el administrador dejaron de subir contenido el día 25 de octubre del 2020 debido a fallas en el canal y la red de internet de su hogar, por ende, publican este problema a través de otro de sus canales personales en *YouTube*. A continuación, se muestra la publicación del canal (ver Ilustración 18).

Ilustración 18. Motivo de cierre de la comunidad virtual "Aprende en casa 5to. Grado"



Fuente: Tomado del perfil de Brillantii619.

Sin embargo, no se volvió a subir contenido en esta comunidad dejándola totalmente obsoleta.

Por lo anterior, fue seleccionado otro grupo con base a las necesidades de la investigación (ver Tabla 10) y que los sitios compartieran características similares como: compartir videograbaciones de las clases televisadas en vivo, estos fueran ordenados por fecha de transmisión para mejorar la consulta de las y los usuarios, también que se subiera al sitio resumen de las actividades diarias a realizar, para las y los estudiantes, mismas que posteriormente son entregadas a cada profesora y profesor.

El resultado de la búsqueda fue el canal "Aprende en casa hoy III" (ACH-3) el cual cuenta con un total de 18,000 suscriptores y suscriptoras, creado el 26 de mayo

del 2020, sus objetivos son proporcionar los programas de todas las asignaturas de Aprende en Casa II al nivel Primaria y aporta nuevos aprendizajes en el mismo.

Para fácil localización del *contenido* en el botón de *Inicio* carga únicamente los videos que fueron transmitidos durante la semana y guarda los de semanas anteriores en la pestaña “videos” para posibles consultas por parte de las y los usuarios.

Por tanto, las comunidades virtuales que fueron desarrolladas en *YouTube* son de tipo práctica pues, fueron creadas por redes y ordenadores que permitieron la comunicación entre individuos que buscaban un mismo objetivo (Salinas, 2003), encontrar las clases, resúmenes y actividades del Programa Aprende en Casa.

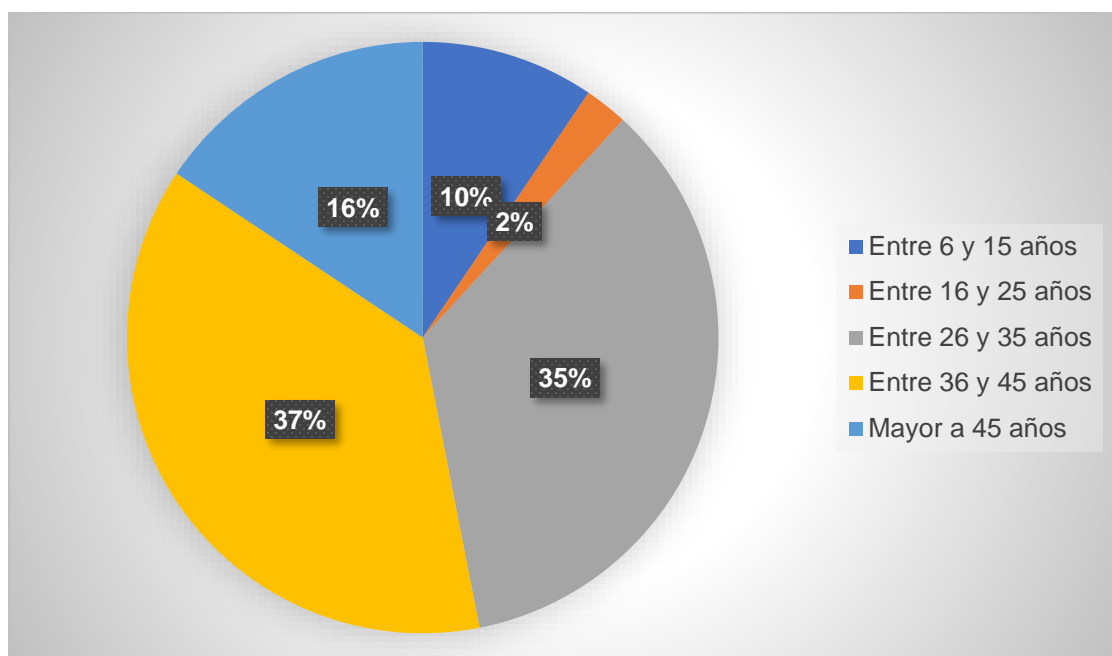
3.2 Características de las y los usuarios de las comunidades virtuales de

Facebook

Para contrastar lo observado y conocer lo que piensan las y los usuarios que interactúan en las comunidades virtuales analizadas se aplicó, un cuestionario a 211 personas en el cual se plantean preguntas como; género, edad, nivel de estudios y Estado en el que vive, para conocer el tipo de población que convive en estos grupos.

Se obtuvo que la mayoría de los miembros son mujeres 82.9% y el 17.1% hombres. Los rangos de edades se presentan de la siguiente manera el 37% de los miembros tiene entre 36 y 45 años, el 35% se sitúa entre los 26 y 35 años, el 16% tiene de 45 años en adelante, el 10% es representado por niñas y niños de 6 a 15 años y solo el 2% son jóvenes de 16 a 25 años (ver Gráfica 8), lo cual muestra una elevada participación por parte de adultos que se encuentran al cuidado ya sea de hijos o hijas propios o personas dedicadas a la enseñanza en escuelas de nivel básico en el país.

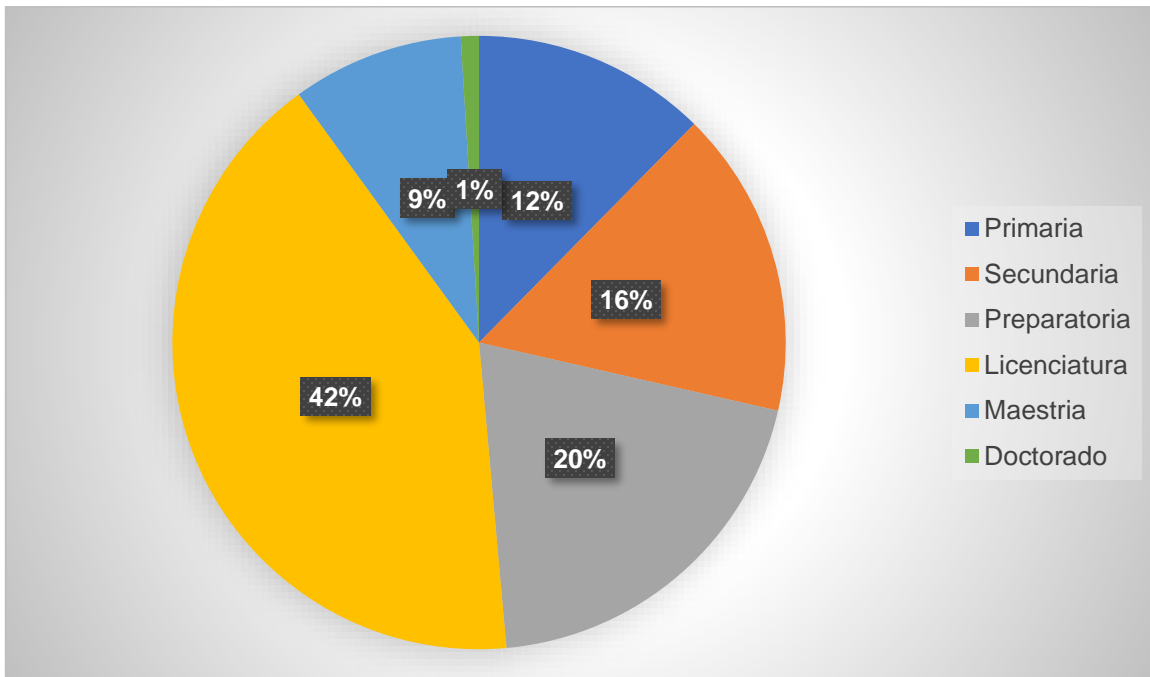
Gráfica 8. Rango de edad



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

El 42% de las y los miembros cuentan con un grado de estudios a nivel Licenciatura seguido por 20% con Preparatoria, 16% con Secundaria, 12% cuenta con estudios de Primaria, 9% son Maestros y solo el 1% dispone de Doctorado (ver Gráfica 9). Los que cuentan con nivel Licenciatura son en su mayoría docentes del nivel Primaria que buscan obtener los recursos y materiales necesarios que ofrece el programa Aprende en Casa para su alumnado, seguido de otras y otros usuarios que requieren del apoyo para la resolución de sus dudas, problemas o inquietudes que surgen durante el periodo educativo.

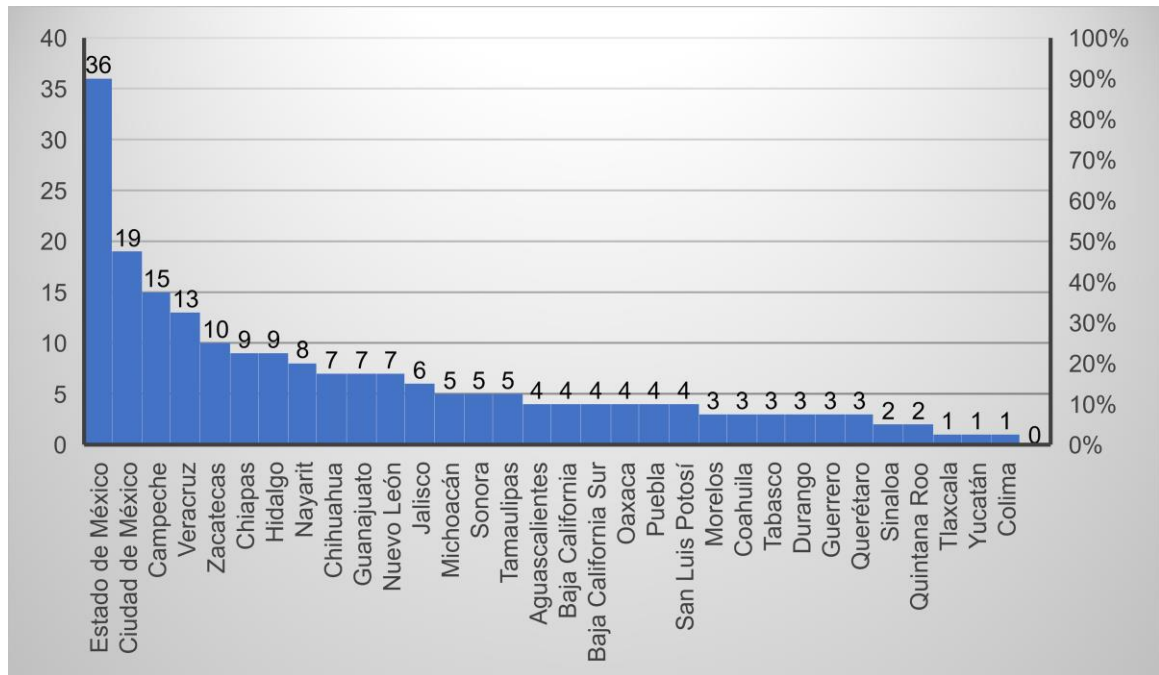
Gráfica 9. Nivel de estudios



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Las y los usuarios residen en diversos Estados de la República Mexicana, sin mencionar aquellos que consultan el grupo a nivel internacional (ver Gráfica 10). La mayor afluencia de usuarias y usuarios pertenece a lugares como: Estado de México (17.1%), Ciudad de México (9%), Campeche (7.1%), Zacatecas (4.7%), Chiapas e Hidalgo (4.3%) y, Chihuahua, Guanajuato y Nuevo León (3.3%), por mencionar algunos.

Gráfica 10. Procedencia



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Las y los miembros de las comunidades virtuales pueden interactuar entre ellos pues rompen la barrera de la distancia gracias a las bondades que ofrecen algunas páginas web y redes sociodigitales que cuentan con *herramientas de comunicación* como son la mensajería instantánea, presentaciones, clases visuales, transmisiones en vivo, correos electrónicos, tablón de noticias y carpetas compartidas que podrían facilitar la convivencia, generar un ambiente colaborativo y enriquecido en conocimientos.

Los *medios técnicos* empleados para la comunicación como el correo, telefonía móvil, la radio, la televisión, videollamadas y la red de internet facilitan el acceso a la información, además otorgan igualdad de oportunidades para todas y todos los miembros de las comunidades virtuales (Rodríguez, Magallanes & Gutierrez, 2020).

3.3 Tipo de interacciones y recursos compartidos

Tras el surgimiento de la pandemia por COVID-19 y la migración de la educación presencial a una educación a distancia de manera abrupta, además de la incertidumbre del cómo se llevarían a cabo las transmisiones vía televisión, cuáles serían sus horarios, cómo obtendrían los materiales, cuadernillo de trabajo, entre otros. Por ende, estas causas incentivaron a las personas a la búsqueda de respuestas uniéndose a comunidades virtuales de apoyo existentes en redes sociodigitales como *YouTube* y *Facebook* para poder entender mejor la dinámica del programa Aprende en Casa.

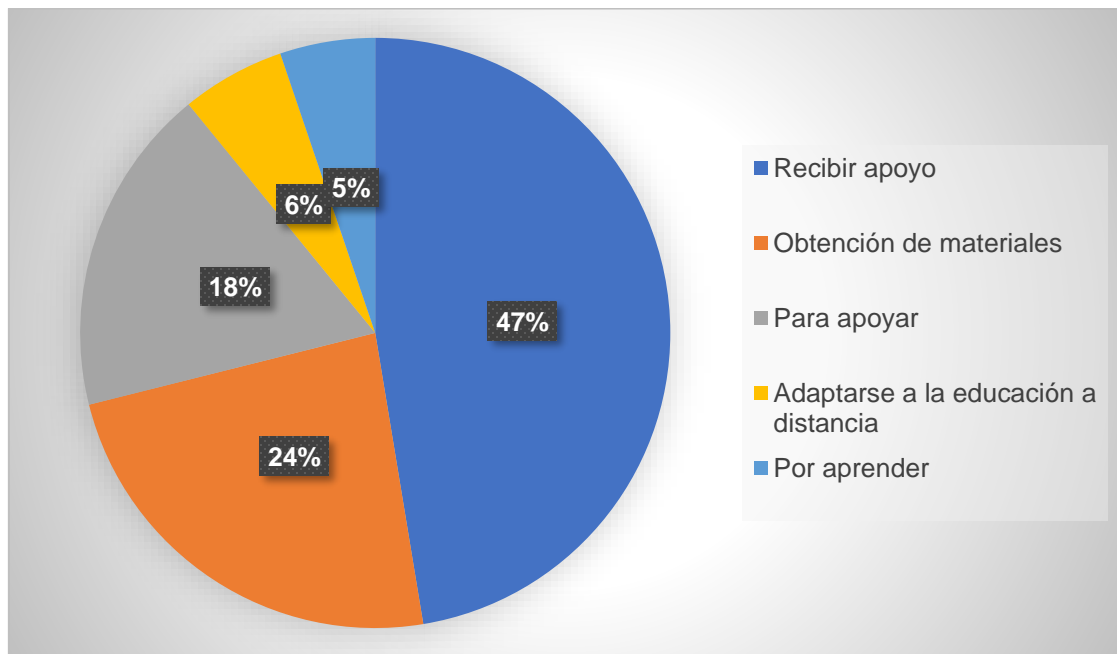
En este sentido, se desarrolla un análisis de las comunidades virtuales creadas en las redes sociodigitales *YouTube* y *Facebook*, ambas plataformas poseen características de interactividad similares, sin embargo, la dinámica de comunicación en cada una de ellas es distinta por lo que en los siguientes apartados se describen el tipo de interacciones y recursos que se presentaron en dichos espacios virtuales.

3.3.1 Interacciones y recursos en *Facebook*

En las comunidades virtuales creadas en *Facebook*, se llevó a cabo la aplicación de un cuestionario a miembros a través de la herramienta *Google Forms*²⁵, del que se obtuvieron los datos que a continuación se describen. En primera instancia, la ayuda que reciben por parte del grupo es la razón principal por la que las y los usuarios decidieron formar parte de estas comunidades virtuales (ver Gráfica 11).

²⁵ *Google Forms* o Formularios de Google es una de las herramientas de *Google Workspace* (Antes conocido como *Gsuite*), la cual nos ayuda a crear formularios simples y rápidos (Guzmán, 2021).

Gráfica 11. Razón por la que las y los usuarios se unen a los Grupos



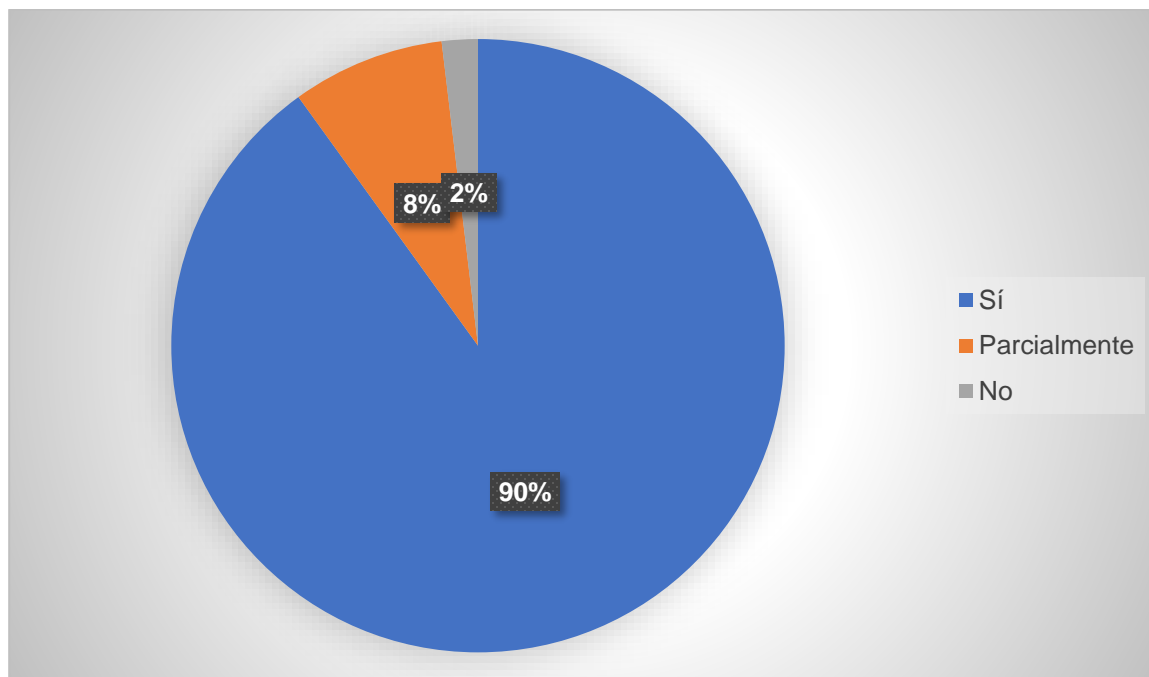
Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Se observa que el 47% de los miembros busca ayuda, esto se debe a que cuentan con hijas, hijos o alumnado dentro del nivel primaria, por lo que el grupo les facilita acceder a información necesaria para continuar con el aprendizaje de sus hijas, hijos o comunidad estudiantil, según sea el caso. Lo que nos lleva a una de las características de la educación a distancia mencionada por García (2001), es importante recibir *apoyo y/o tutoría* pues con ella se logra crear un ambiente de socialización, interacción y trabajo en equipo que dan libertad a los miembros de aportar sus experiencias y conocimientos con los demás.

Con base a lo anterior, se les preguntó a los miembros si recibían apoyo y respuesta a sus dudas por parte de la comunidad virtual, el resultado obtenido fue positivo porque el 90% de los miembros confirman tener apoyo por parte de moderadoras y moderadores y de las y los miembros del grupo, la atención prestada

desarrolla una convivencia sana en la que otorga la posibilidad de contribuir información y conocimientos que son de ayuda para todos (ver Gráfica 12).

Gráfica 12. Apoyo y tutoría



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Mientras tanto el 8% responde que ha recibido ayuda de manera parcial por parte del grupo, esto se debe a que las preguntas que este porcentaje realiza suelen ser repetitivas o iguales a las de otros miembros del grupo, por ende, las y los administradores hacen caso omiso y piden a las y los usuarios revisar las publicaciones anteriores ya que en ellas se ha solucionado su duda.

El *corazón del grupo* durante la implementación del programa Aprende en Casa ha estado en la mejor disposición de ayudar, sin embargo, existen usuarias y usuarios que quieren obtener todo sin el mínimo esfuerzo porque no buscan en el muro de la comunidad virtual la información que necesitan.

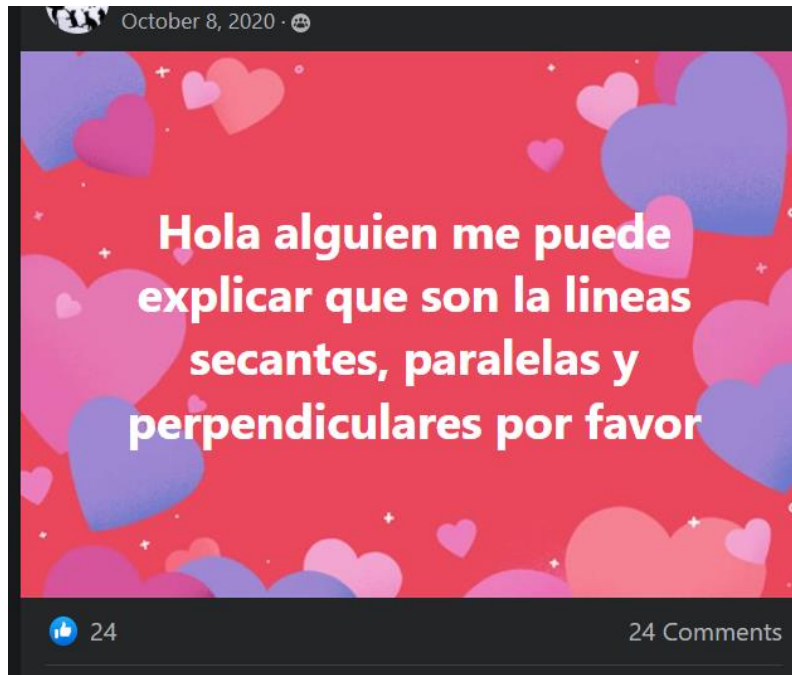
El 2%, niega el haber recibido respuesta por parte de la comunidad virtual, entre las causas observadas fue porque los moderadores no alcanzan a cubrir en su totalidad todas las dudas que se presentan ya que tienen más actividades por hacer como lo son el desarrollo de las actividades, planeaciones y descarga de cuadernillos de trabajo.

Lo anterior pudo observarse en las publicaciones del grupo (ver Tabla 13)²⁶, las madres de familia escriben sus dudas dentro del muro para que posteriormente sean atendidas por alguna o alguno de las y los miembros que desee ayudar y conozca la respuesta.

Tal es el ejemplo de un miembro del grupo que solicita apoyo en la explicación sobre el qué son “las líneas secantes, paralelas y perpendiculares” (ver Ilustración 19), posteriormente recibe ayuda en los comentarios de su publicación.

²⁶ Anexo A. Interacciones de las comunidades virtuales.

Ilustración 19. Solicitud de apoyo por parte de miembro de CV



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*.

Las *destrezas* de los miembros, según Rodríguez *et al.* (2021), se presentan al dar respuesta a las dudas de otros, lo que origina a su vez la interacción y comunicación entre ellos. Por lo general, en las comunidades virtuales, se comparte a manera de respuesta, información que sea ilustrativa a través del uso de imágenes o enlaces a videos tutoriales alojados principalmente en otras redes sociodigitales como *YouTube* o *TikTok*, hechos por las personas administradoras o por otras y otros usuarios, para que sea más fácil entender la resolución del problema (ver Ilustración 20).

Acorde a un estudio realizado por la Universidad de Valencia *TikTok* “es una herramienta activa de aprendizaje y colaboración, que fomenta el desarrollo de la creatividad, estimula curiosidad del estudiantado y promueve el aprendizaje de forma divertida y emocionante” (Classlife, 2021, p.2). También, las y los miembros de las comunidades virtuales los comparten por su duración pues, van desde los 15

segundos a los 3 minutos máximo lo cual facilita su consulta y evitan el gasto excesivo de datos móviles.

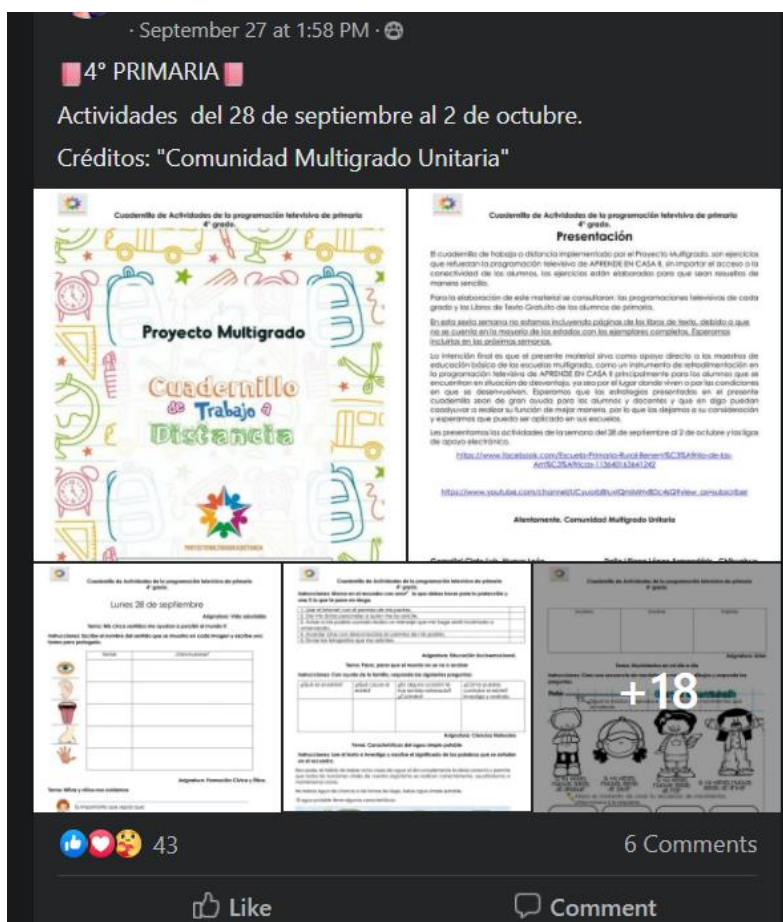
Ilustración 20. Respuesta a solicitud de ayuda por parte de miembros



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*.

El 24% de los miembros del grupo busca obtener el material necesario para explicar el o los temas que se llevan en clases del programa a distancia. Lo que nos lleva a hablar del *contenido* del grupo, pues en él se encuentran los materiales que son de utilidad para los miembros como: “cuadernillos de apoyo, planeaciones semanales, guías, preguntas y exámenes” (ver Ilustración 21).

Ilustración 21. Materiales dentro de las CV

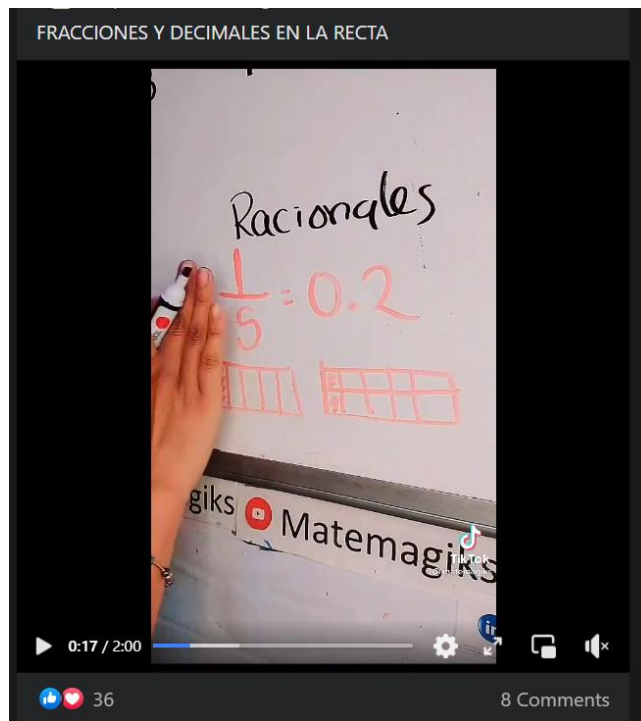


Fuente: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*

El 18% de las y los usuarios desean aportar conocimiento a los miembros que así lo requieran, pues saben que son momentos difíciles para el sector educativo. Acorde con Rodríguez *et al.* (2021), ello crea una comunidad virtual que acepta la diversidad existente, colabora, comparte ideas con confianza y empatía hacia los demás, todo ello aporta valor a las comunidades y beneficia a los miembros.

Un ejemplo claro es la publicación y consulta de vídeos que explican la resolución de algún problema matemático a través del enlace compartido de aplicaciones como *TikTok* pues su duración no excede a los 2 minutos y la explicación es bastante digerible para cualquier miembro (ver Ilustración 22).

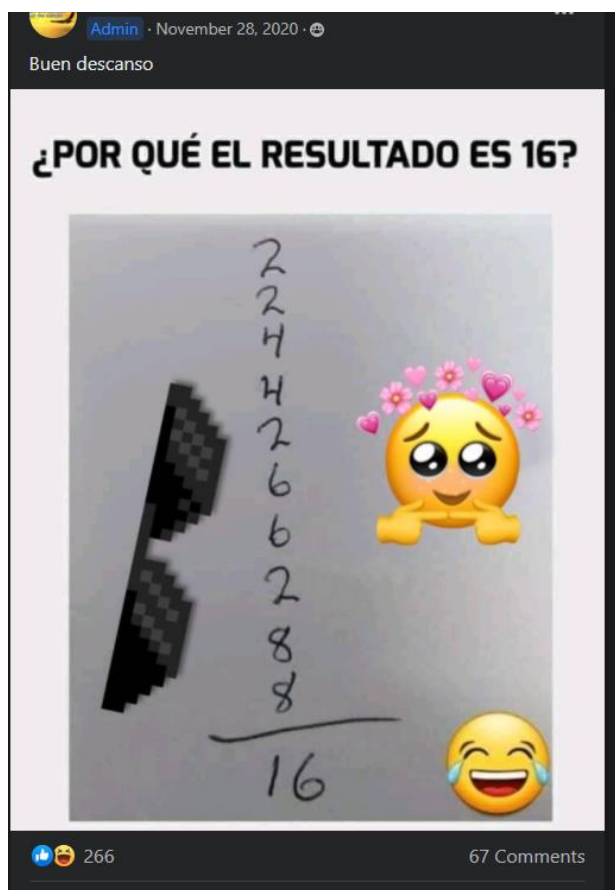
Ilustración 22. Resolución de problema matemático a través de TikTok



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital Facebook.

El 6% de los miembros mencionan que la razón por la que se han unido a este tipo de comunidades virtuales es, porque les ayuda a adaptarse mejor a esta nueva modalidad a distancia, y el 5% dice, aprende de una manera práctica y divertida. “Mis amigos dijeron que era divertido” (MG1), “Me uní por diversión” (MG2) (ver Ilustración 23).

Ilustración 23. Aprendizaje divertido



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*.

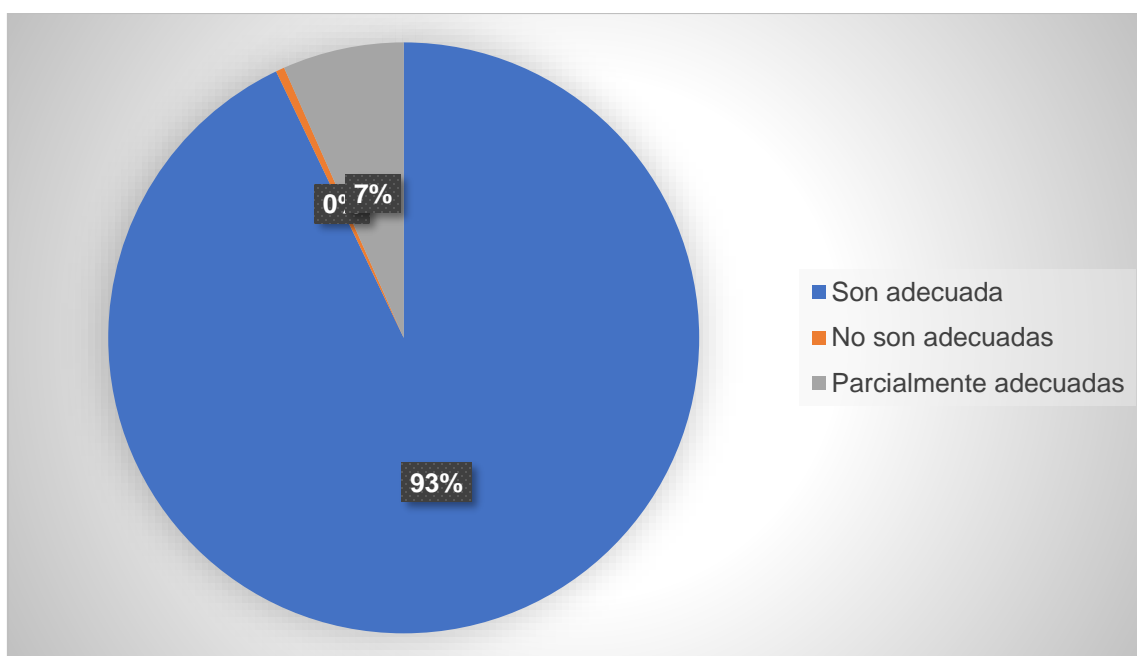
Otro de los puntos que favorece la permanencia de los miembros en las comunidades virtuales, es el establecimiento de reglas que los administradores crean pues, acorde con Rodríguez y Rodríguez (2022) las y los administradores y las y los moderadores:

Están al pendiente de que los miembros cumplan con las reglas [...] como medida de prevención con frecuencia, publican avisos sobre lo que no está permitido y las sanciones que se imponen a sus miembros por incumplir las normas establecidas (p. 177).

Lo anterior con el fin de desarrollar un ambiente en el que existe respeto entre miembros, orden en las publicaciones que se comparten y un activo flujo de información.

Desde el punto de vista del 93% de los miembros, las normas que han establecido las y los administradores les parecen adecuadas (ver Gráfica 13). Acorde con los comentarios realizados por parte de las y los moderadores, con la creación de las reglas se logró eliminar y proteger al grupo de recibir contenido inapropiado como enlaces a pornografía, venta de productos, insultos y amenazas entre miembros. Y Únicamente el 7% considera estas reglas parcialmente adecuadas.

Gráfica 13. Opinión de los miembros sobre las reglas establecidas



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

A continuación, se muestra la razón de generar reglas en las comunidades virtuales, esto acorde con los comentarios de un miembro administrador del grupo durante su entrevista:

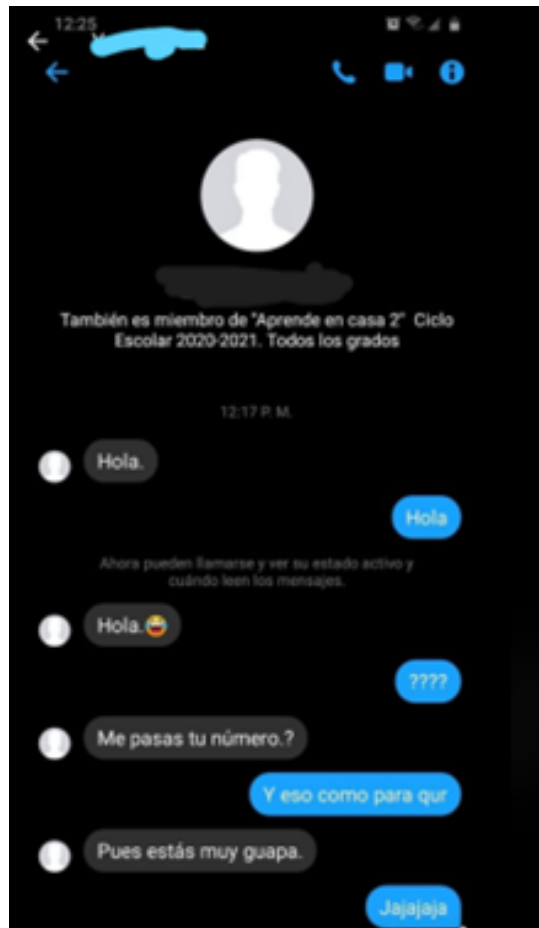
"Pues entre los administradores, lo platicamos porque era muy complicado estar quitando publicidad principalmente, pornográfica. Sí, era muy difícil estar hasta hartas horas de la mañana revisar quién más compartió publicaciones así. Entonces, se decidió por poner estas reglas y por escoger a ciertas personas para esto (VID_01-A: A-LF-AC-5GP_FB)."

Un ejemplo de lo anterior se pudo observar en una de las publicaciones realizadas por moderadores del grupo, a continuación, se muestra el contenido textual:

*“EXPULSIÓN. [...] te vas expulsado y bloqueado del grupo.
Bajo ninguna excepción se permitirán este tipo de situaciones.
El grupo está enfocado a temas académicos y no a estar molestando, acosando u hostigando a las mujeres.
Si buscan ligar, están en el grupo equivocado.
Les pido respeto para todos y reportar inmediatamente este tipo de cosas.
Gracias (A-JM_ AC2-PTG-FB)”.*

La imagen muestra a un miembro varón del grupo saludando y solicitando número de teléfono (ver Ilustración 24), esto a causa de que la receptora del mensaje le parece “guapa” y se argumenta en los comentarios, que ha hecho lo mismo con varias jovencitas que pertenecen a la comunidad, por lo que su eliminación es para proteger a la comunidad femenil del grupo.

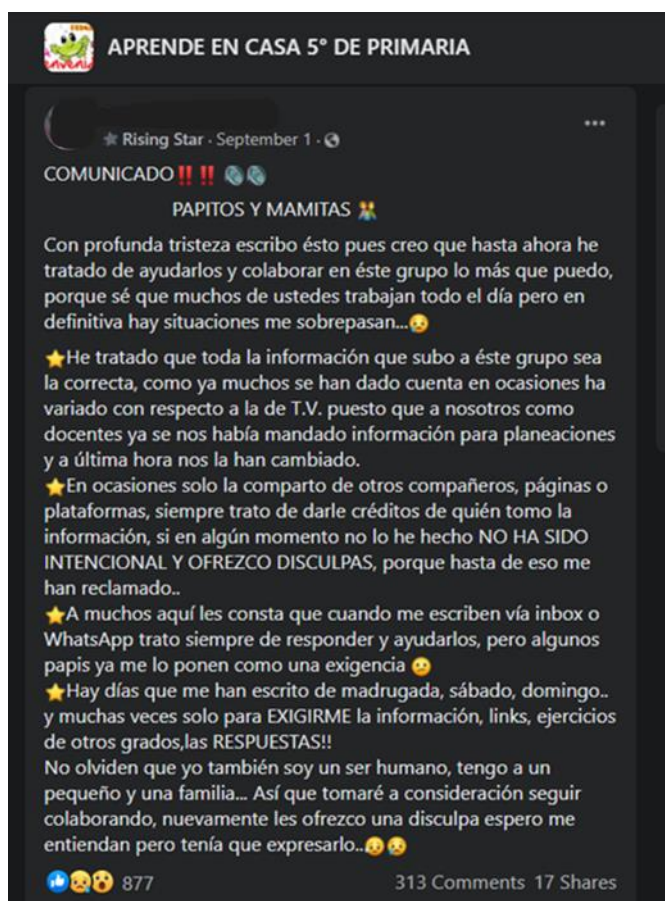
Ilustración 24. Acoso por parte de un miembro



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*.

Otro ejemplo de problemas fue la falta de respeto hacia una miembro docente, pues por la madrugada le exigían información, materiales para trabajar que incluyeran las respuestas de las tareas, sin mencionar el uso de palabras altisonantes (ver Ilustración 25) lo cual pone en tela de juicio su permanencia como miembro administrador del grupo. Las y los miembros que son madres o padres de familia que exigen el material con respuestas, buscan que sus hijas e hijos envíen las tareas a las y los docentes para que se les otorgue una calificación aprobatoria dejando a lado el principal motivo que es aprender, o al menos esto es lo que se entiende al solicitar las respuestas por la madrugada a la administradora del grupo.

Ilustración 25. Comunicado por parte de miembro agredido



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital Facebook.

Los resultados anteriores nos llevan a lo mencionado por Salinas (2003), la razón por la que nacen este tipo de grupos es por el hecho de que las y los miembros que la conforman cuentan con un *interés en común*, además, según Rodríguez *et al.* (2021), el *contenido* con el que se cuenta es relevante para cada uno de las y los miembros pues genera la atracción de futuros integrantes del grupo. Por ende, es importante mencionar los beneficios que tiene el establecer reglas, pues con ellas no se pierde el rumbo del grupo y se protege a los miembros que pertenecen a él.

Actos como los anteriores, han ido disminuyendo con el paso del tiempo y el establecimiento de reglas, e inclusive han compartido imágenes para reflexionar y

valorar el esfuerzo realizado por parte de las y los docentes durante la pandemia por COVID-19 (ver Ilustración 26).

Ilustración 26. Trabajo desde Casa



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*.

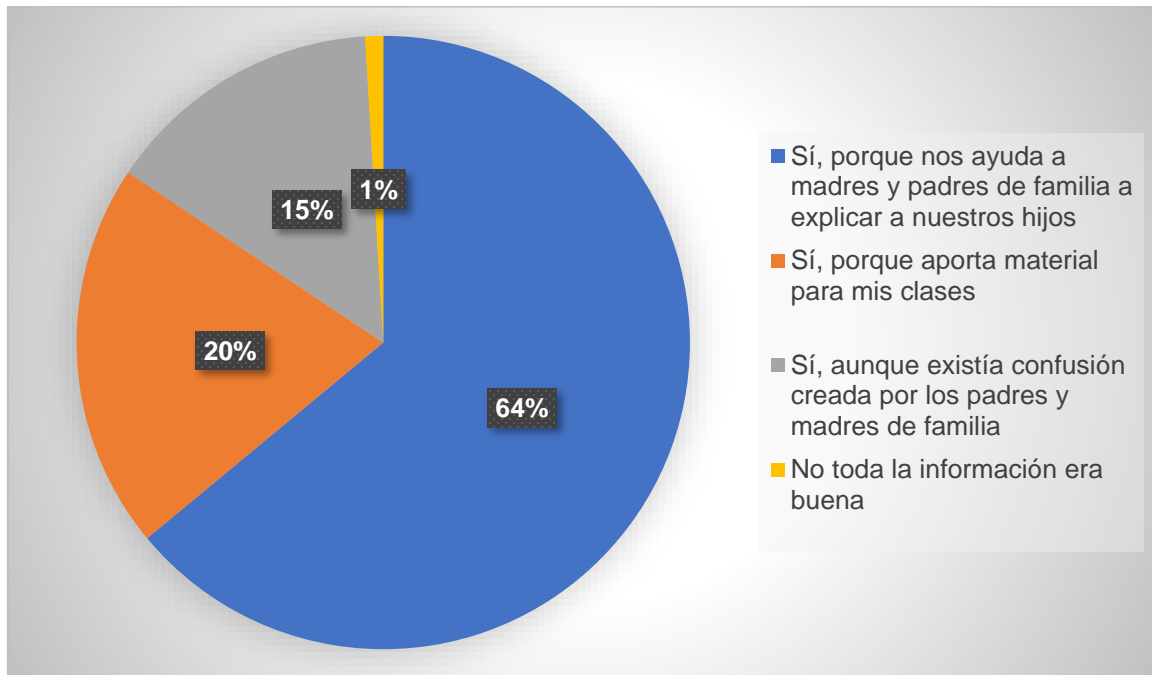
Las y los docentes, durante la cuarentena, se vieron en la obligación de buscar un lugar “adecuado” para poder dar clases virtuales a sus alumnas y alumnos desde su hogar. Algunas y algunos de ellos, una mesa y su laptop fue lo único que los acompañó para poder dar clases, otros con un poco de creatividad adornaron sus paredes de manera didáctica para atraer la atención de su alumnado y los que no contaban con una computadora hicieron uso de su teléfono celular para grabar sus clases. Las comunidades virtuales fueron de ayuda para ellas y ellos ya que obtenían material fácilmente para sus clases.

La información que es compartida en estas comunidades es de utilidad para cada una y uno de sus miembros, pues la consideran como una herramienta de consulta y ayuda, ya que existían temas que no comprendían. En el grupo y la página se subía contenido que les facilitaba a las y los usuarios entender el tema y

posteriormente poderlo explicar a sus hijos e hijas, o incluso a sus alumnas y alumnos, si es que de un docente se trata.

Para conocer la opinión de las y los miembros sobre la información que se divulga, se realizó la pregunta 17: ¿Considera usted que la información compartida en el grupo trajo beneficios para la comunidad estudiantil? El 64% confirma que la página ha sido benéfica para el grupo debido al material, la ayuda recibida, las actividades compartidas e inclusive por el apoyo moral (ver Gráfica 14).

Gráfica 14. Importancia de la información compartida



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Con base a la pregunta anterior, a continuación, se muestra una de las respuestas realizados en la encuesta: *“Si, porque aprovechamos la información para capacitar a nuestros hijos para los exámenes, incluso del grupo de mi hijo, los que están en este grupo de apoyo llevan mejores calificaciones y calidad de aprovechamiento”* (MG1).

Nótese que el 15% opina que sí es importante la información que se compartía, pero, a su vez, les parecía algo confusa y complicada debido a que los padres y madres de familia no comprendían instrucciones, por lo que se creaban conflictos entre los miembros y moderadores, *“Sí, pero las mamás hacían todo confuso”* (MG1), *“Sí, pero los padres a veces no comprendemos y solo peleamos”* (MG2), *“Un poco, porque existía confusión de parte de los padres”* (MG3).

Un ejemplo de lo descrito anteriormente pudo observarse en la comunidad virtual AC2-PTG. Con base a la caótica experiencia obtenida en la semana 1 (24 al 28

de agosto del 2020) debido al desorden en la información, poca coordinación en las planeaciones de los docentes, preguntas repetitivas y nula búsqueda de la información por parte de los miembros. La administradora A-JM_ AC2-PTG-*FB* decide dar orden al problema y realiza una encuesta con base a las dudas de las y los miembros.

Posteriormente publica lo que se llevará a cabo para evitar este tipo de problemas, a continuación, se presenta en la Tabla 11 la forma de trabajo para poner un poco de orden y claridad en la información que es compartida con el objetivo de eliminar conflictos entre las y los miembros, repetición de documentos y preguntas (ver Tabla 11).

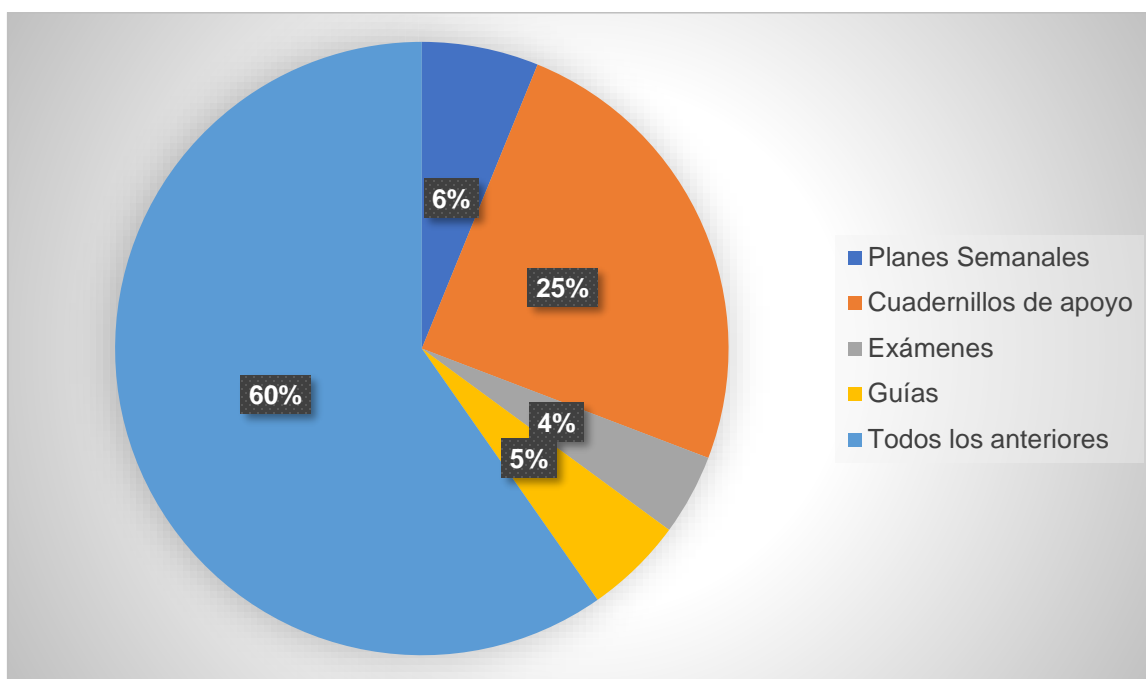
Tabla 11. Forma de trabajo para obtener orden

Punto	Manera de trabajo
1	Se compartirán las preguntas de la Semana, dando crédito al creador y se subirán en formato PDF, Word y Fotos, para que tengan opciones distintas para poder imprimir o copiar.
2	Se subirá video correspondiente a cada asignatura y grado, acompañado del formato de preguntas. Esto con la finalidad de que aquellos papás que no pueden sintonizar la programación a través de la TV en el horario establecido, o que por alguna razón sus televisores siguen sin poder sintonizarlos u alguna otra situación que se presente, puedan acceder de manera rápida.
3	Se compartirá el material de trabajo correspondiente a los Cuadernillos de Reforzamiento, para quienes estén trabajando con ellos (en el transcurso de la noche).
4	Se compartirán las planeaciones semanales, para todos los docentes que aún no cuenten con ellas, o bien no las hayan concluido (en el transcurso de la noche).
5	No se autorizará por parte de las miembros publicaciones compartiendo la misma información, ya que esto ocasiona que la misma se pierda.
6	Poner mucha atención y buscar la información, para evitar preguntar dónde está, se subirá un tutorial para que quienes desconozcan cómo buscarla en el grupo, puedan hacerlo de manera muy fácil.
7	El jueves 3 de septiembre, se subirá el contenido correspondiente a las preguntas de la Semana 3, que es la última del período de Reforzamiento Académico (Remedial).
8	Los contenidos de los Cuadernillos de Reforzamiento y Planeaciones Académicas de la Semana se estarán subiendo de viernes a Domingo.

Fuente: Publicación tomada de A-JM_ AC2-PTG-FB.

La anterior publicación (ver Tabla 11) trajo consigo beneficio en el contenido en los grupos analizados, pues ahora cuenta con diversos tipos de recursos que se adaptan acorde a las necesidades de las y los miembros, por ende, existen ciertas preferencias en el tipo de material didáctico que consultan (ver Gráfica 15). En la encuesta se obtuvo que el 60% hace uso de la mayoría de los materiales que son compartidos en el grupo.



Gráfica 15. Material consultado con mayor frecuencia



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Sin embargo, el 25% de las y los miembros consulta de manera frecuente los cuadernillos de apoyo, pues en ellos se reflejan las actividades, preguntas, breve explicación del tema o enlaces a la clase transmitida por televisión, la radio o páginas web como *YouTube*, presentado de una manera ilustrativa (ver Ilustración 27).

Ilustración 27. Cuadernillo de apoyo

 **Lengua Materna** 




Viernes 28 de agosto del 2020. Tema: Las etiquetas de los envases

Identificaras la utilidad de los diferentes tipos de información que proveen las etiquetas y los envases comerciales.

video 1. Información General de la Etiqueta de un Alimento Envasado

¿Para qué crees que te podría servir saber leer la información de las etiquetas?

Busca en la cocina o en el baño algún producto que tenga una etiqueta e identifica algo de lo que se mencionó en el video, por ejemplo: el contenido, los ingredientes, el peso, la fecha de caducidad y anótalos en los frascos.

video 3. Consumidores responsables, responde en el cuaderno lo siguiente: ¿Qué es el consumo responsable y cómo puedes aplicarlo en tu vida cotidiana?_____

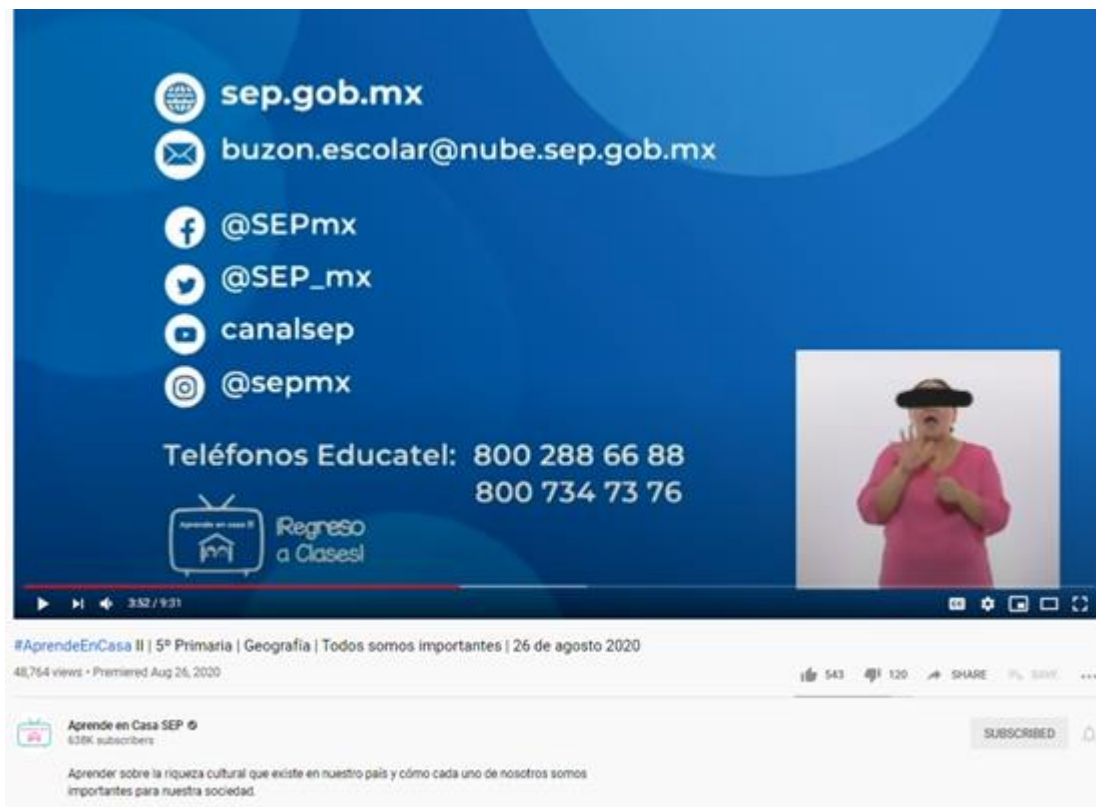
Fuente: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*.

Las y los administradores y/o moderadores, que representan al *corazón del grupo* debido a su activa participación dentro de la comunidad, constantemente publican o revisan; las publicaciones, los debates, foros y chats con el fin de mantener activa la interacción.

Para las comunidades virtuales de *Facebook*, *YouTube* era un medio de consulta, pues en esta red sociodigital se encontraba el canal oficial de la SEP en el que podían ser visualizadas las clases transmitidas durante la semana (ver Ilustración 28). La SEP para evitar conflictos entre las y los usuarios, y la saturación de la página,

deshabilita los comentarios, por lo que las y los miembros únicamente puedan dar “me gusta”, “No me gusta” y compartir el vídeo.

Ilustración 28. Página SEP oficial en YouTube



Fuente: Aprende en Casa SEP en *YouTube*.

Lo anterior, se debe a que en la página de la SEP dentro de *Instagram*²⁷ se presentaron desacuerdos por el Programa y la manera en que sus hijas e hijos recibían su educación, pues, afirman, que con esta metodología no lograrían aprender (ver Ilustración 29).

²⁷ Es otra red social y aplicación móvil de origen estadounidense, propiedad de *Meta*, en la que se permite subir imágenes y vídeos, con múltiples efectos fotográficos, además de compartir y comentar entre cuentas (Rojas, 2017).

Ilustración 29. Desacuerdos en la página de la SEP en Instagram



Fuente: sep.mx, página oficial de la SEP en *Instagram*

En los grupos; “aprende en casa sexto de primaria y aprende en casa 2, Ciclo Escolar 2020-2021. Todos los grados”, en *Facebook*, las y los moderadores comparten los horarios y canales de televisión de las diferentes asignaturas del nivel primaria; “Vida saludable, educación física, lengua materna o matemáticas”, por mencionar algunas.

La información anterior es adquirida de la página oficial de la Secretaría de Educación Pública (SEP) en la red sociodigital *Facebook*, o a través de las páginas web oficiales del programa Aprende en Casa²⁸ y la de la Subsecretaría de Educación Básica (SEB)²⁹, en las que se pueden consultar libros de texto, enlaces al canal de la SEP dentro de *YouTube*³⁰, para visualizar la transmisión del día, horarios de televisión y cuadernillos de trabajo (ver Ilustración 30).

²⁸ <https://aprendeencasa.sep.gob.mx/>

²⁹ <https://educacionbasica.sep.gob.mx/>

³⁰ <https://www.youtube.com/channel/Uck-PjGg2A6IN6aGC2jdxQrw>

Ilustración 30. Horarios y canales del programa aprende en casa

September 19, 2020 · 🌐

Te presentamos los horarios con que se trabajará a partir del 21 de septiembre.
 Recuerda que puedes descargarlos en:
<https://aprendeencasa.sep.gob.mx/>

📄 📱 📺 📺 📺 📺 📺

Logo	Opción 1 11.2 + 5.2	Opción 2 7.3	Opción 3 20.1 + 3.2	Opción 4 CDMX 10.2
Logo	7:30 a 8:00	22:00 a 22:30	13:30 a 14:00	23:00 a 23:30

Logo Cadena 1 RED

Logo	11.2	5.2	7.3	20.1	3.2	10.2
Logo	07:30 - 8:00	Educación Inicial	Educación Inicial	Educación Especial	Educación Inicial	Educación Inicial

Logo Cadena 2 RED

Logo	22:00	7.3	20.1	3.2	10.2
Logo	22:00 - 22:30	Educación Inicial	Educación Inicial	Educación Especial	Educación Inicial

Logo Cadena 3 RED

Logo	20.1	3.2	10.2		
Logo	13:30 - 14:00	Educación Inicial	Educación Inicial	Educación Especial	Educación Inicial

2.8K 760 Comments 5.2K Shares

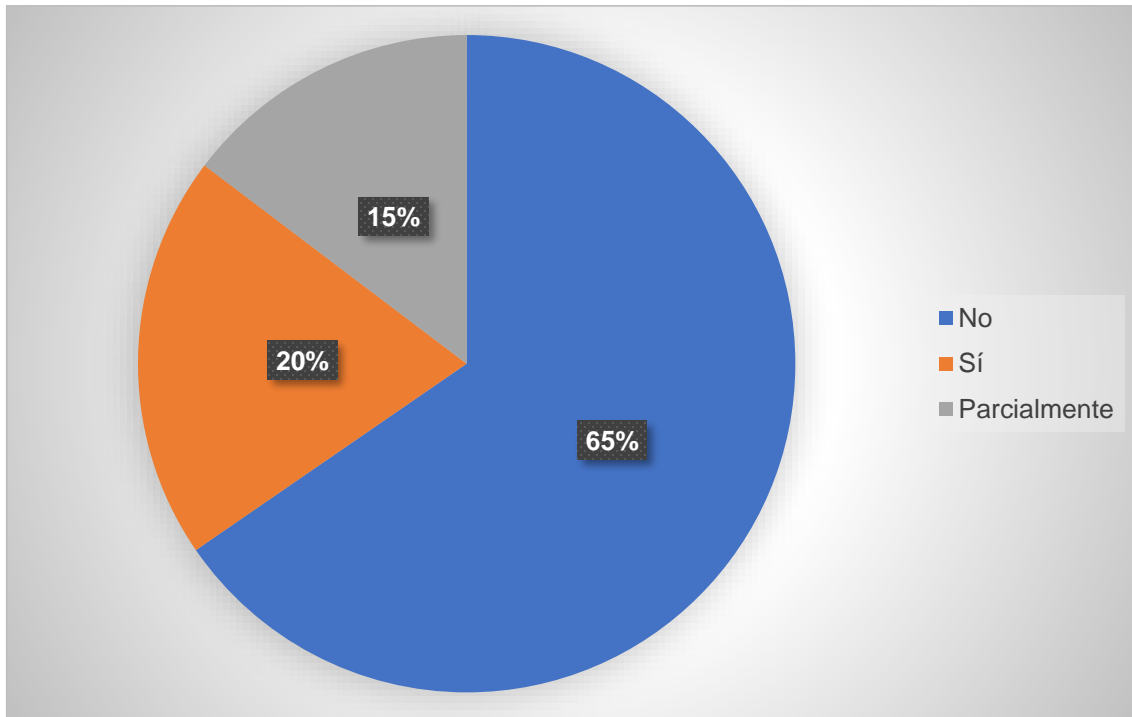
Fuente: Página oficial de la Secretaría de Educación Pública en Facebook.

Esto facilita a las y los moderadores del grupo el compartir información acorde a las necesidades del grupo y disminuye la dificultad en encontrar archivos o materiales educativos. La opinión de las y los miembros en la encuesta, permitió confirmar este acontecimiento, pues la información que se comparte es meramente la adecuada y necesaria para la comunidad virtual, además, su contenido es actualizado con frecuencia.

El 65% de las y los miembros de la comunidad dice no haber tenido dificultades en encontrar la información que ellos requieren. Un 20% si ha tenido dificultades y el

15% respondió que ha tenido dificultad en encontrar archivos de una manera parcial (ver Gráfica 16).

Gráfica 16. Dificultad en encontrar archivos



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Para mejorar un poco más la accesibilidad de los archivos, el material es compartido en diversos formatos con opciones de consulta y descarga distintos, desde documentos en formato portable (PDF), hojas de texto (Word), imágenes, videos e inclusive enlaces a otras páginas que aportan buen contenido a las comunidades virtuales. Además, se indica a los miembros, las pestañas que deben ser consultadas para la obtención de estos, lo cual, da fuerza a la organización del *contenido* (por fotos, eventos, archivos...) que facilita a encontrar la información sin perderse en la cantidad y variedad de estos (ver Ilustración 31).

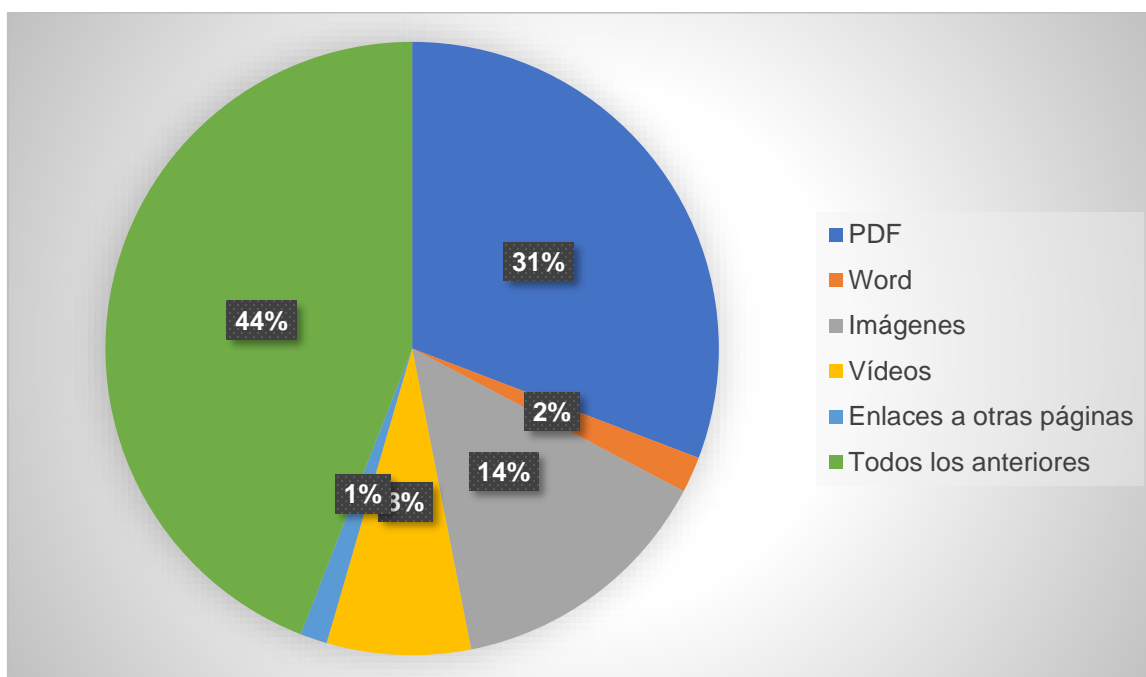
Ilustración 31. Indicación en localización de archivos



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*.

El 44% de los miembros consulta la información en todo tipo de formato que se comparta (ver Gráfica 17), sin embargo, es importante destacar que un 31% se inclina por los formatos PDF. En los comentarios del grupo en *Facebook*, puede observarse que los miembros así lo solicitan: “*Hola, ¿lo tendrás en PDF*” (MG1), “*¿Me lo podrías compartir en PDF?*” (MG2), “*Buen día, me podrías compartir el documento en PDF, muchas gracias de antemano*” (MG3), “*Hola, ¿me lo puede compartir en PDF?, por favor*” (MG4).

Gráfica 17. Recurso de mayor consulta

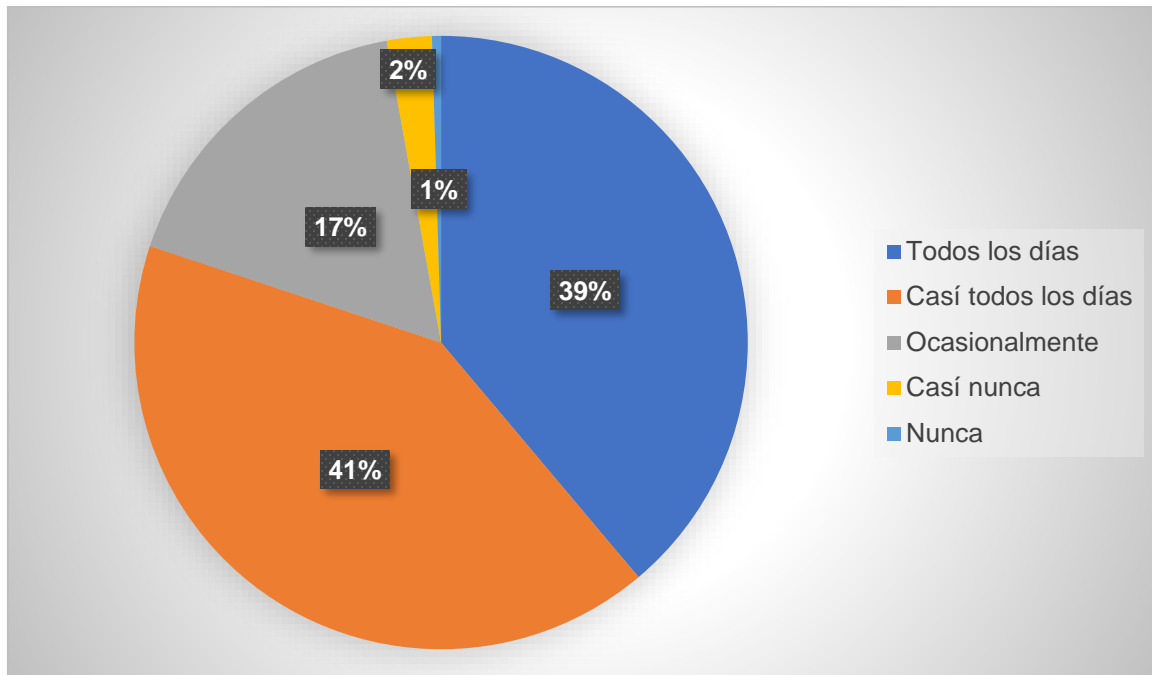


Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

El 14% de los miembros prefiere visualizar imágenes, un 8% prefiere la visualización de videos para entender la resolución de algunos problemas, y el 2 y 1% hacen uso de los documentos en formato Word y los enlaces a otras páginas.

La frecuencia con la que son consultados estos archivos se desglosa de la siguiente manera: el 41% de las y los miembros lo hace casi todos los días, el 39% lo realiza de manera diaria, a estos miembros se les conoce como el primer nivel de un grupo o mejor dicho *el corazón del grupo*, miembros que no necesariamente deben ser administradoras y administradores pero que son de gran ayuda para la coordinación de actividades pues publican, comentan, comparten y chatean cuando un tema es de su interés (ver Gráfica 18).

Gráfica 18. Frecuencia en consulta de la información



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

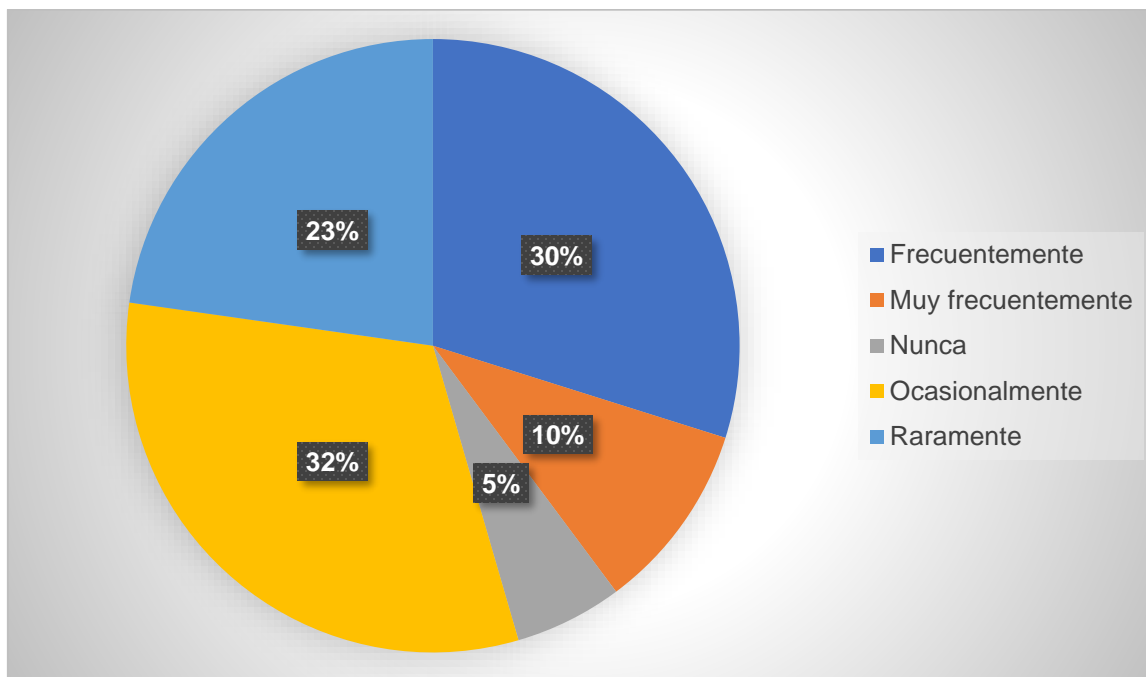
Un 17% ocasionalmente consulta algún dato que le sea de ayuda, en este porcentaje se encuentran los miembros *activos* ya que su participación es moderada y se mantienen al margen de lo que ocurre en el grupo, pocas veces participan o comentan en las publicaciones, en ocasiones pueden reaccionar con emoticones o solo observar.

El 2% casi nunca hace uso de la información y el 1% no consulta la información, dentro de estos dos últimos porcentajes, estaríamos hablando de posibles miembros *observadores o pasivo del grupo*, ya que rara vez participa por falta de interés o tiempo, solo pertenece al grupo sin la necesidad de ver su contenido.

Lo anterior da entrada a la frecuencia en participación de los miembros comentando, compartiendo, realizando preguntas o reaccionando en el grupo (ver Gráfica 19). Se obtuvo que el 32% de los miembros participa de manera “ocasional”, lo que permite decir que existe un alto porcentaje en el *grupo activo*, existe un 30%

que colabora “frecuentemente” con la comunidad virtual, aquí se puede hablar de miembros pertenecientes al *corazón del grupo*.

Gráfica 19. Frecuencia en participación de los miembros



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

El 23% toma parte “raramente”, también son miembros que pertenecen al *grupo activo*. En el 10% que participa “muy frecuentemente” se encuentran las y los administradores o moderadores que también forman parte del *corazón del grupo*. Y, finalmente, el 5% que nunca participa, ósea *los pasivos*.

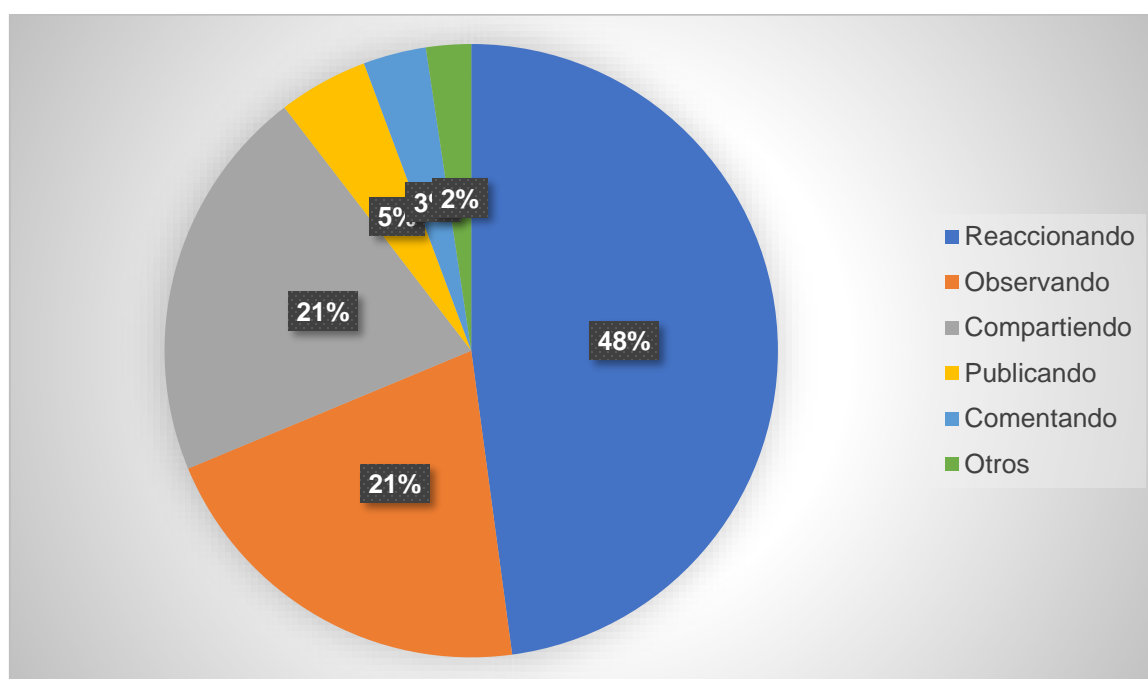
La manera en la que participan los miembros se da distintas formas de interacción³¹, por ejemplo; reaccionando (me gusta, me encanta, me importa, me divierte, me sorprende, me entristece, me enoja), observando, compartiendo, publicando o comentando. El mayor índice de interacciones se presentó en

³¹ Para una mejor apreciación de las interacciones consultar “Anexo A. Interacciones de las comunidades virtuales”.

publicaciones de canales, horarios de transmisión del programa Aprende en Casa, formas de trabajo, video tutoriales para la elaboración de trabajos manuales, “memes” sobre situaciones educativas y solicitudes de apoyo para la resolución de problemas reales que enfrentaban las y los miembros del grupo.

Para conocer la tendencia en participación, se realizó a los miembros la pregunta 11: ¿De qué manera participas en el grupo?, a continuación, se muestran los resultados obtenidos (ver Gráfica 20).

Gráfica 20. Formas de participación



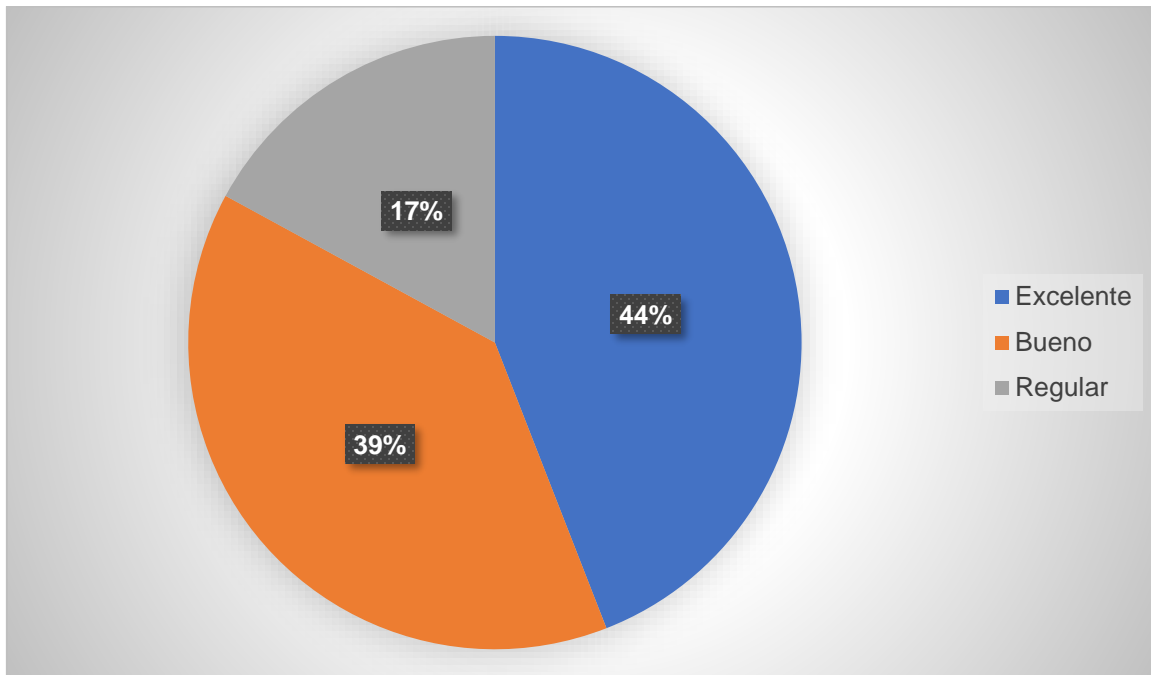
Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Dentro del 48% se encuentran los miembros que utilizan las “reacciones”, habilitadas por *Facebook*, para participar en el grupo. Mientras un 21% observa y otro 21% comparte información, el 5% publica y el 3% comenta. El 2% restante descarga información o apoyan a otros miembros en sus dudas cuando pueden o tienen tiempo para responder.

Hasta este punto, con el establecimiento de reglas, orden en el contenido que se comparte, la accesibilidad con la que cuentan, el apoyo que se dan entre miembros y el compartir destrezas para ayudar, se logró un cambio de manera favorable en la convivencia. Al principio, dentro del grupo existió desorden y conflicto en aspectos como; la comunicación entre miembros y moderadores, en la consulta de archivos y solicitudes de apoyo, por mencionar algunos, sin embargo, el grupo ha implementado dinámicas para la colaboración en cada uno de esos puntos.

Para comprobar esta mejoría en la convivencia de las comunidades virtuales, se pidió a los miembros la calificarán con las opciones; *excelente*, *bueno* y *regular*, a lo que el 44% respondió que es *excelente*, el 39% la posicionó como *bueno*, y el 17% de manera *regular*, esto se debe a que aún aparecen ciertos desacuerdos entre miembros, pero cabe señalar que han dejado de insultarse entre ellos como lo hacían al principio con uso de palabras altisonantes (ver Gráfica 21).

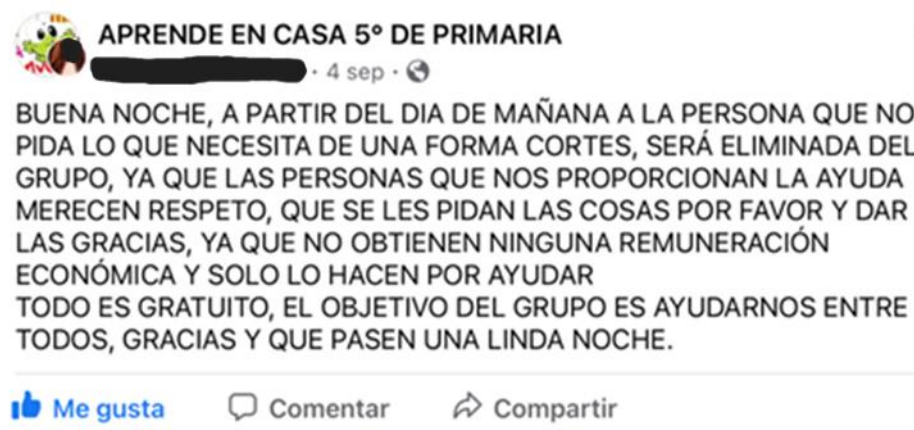
Gráfica 21. Convivencia dentro del grupo



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Parte de esta mejora en la convivencia, también se debe a la constante petición de respeto por parte de los administradores de grupo hacia los miembros, y la depuración de miembros quienes no siguen las reglas establecidas en la comunidad (ver Ilustración 32).

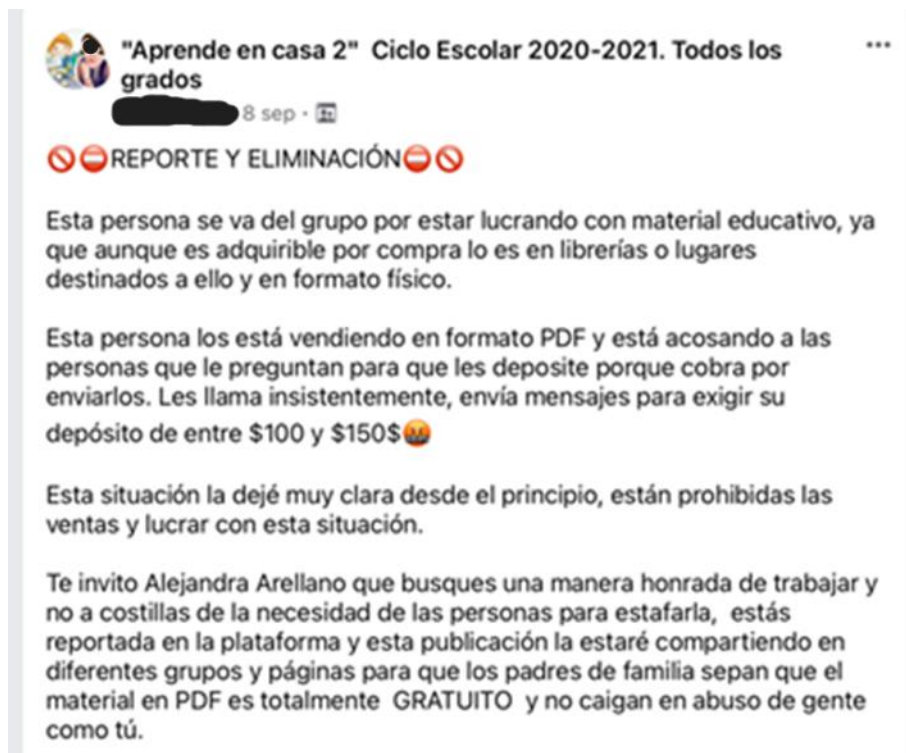
Ilustración 32. Publicación de los administradores solicitando respeto



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital Facebook.

Al momento de realizar las depuraciones, los administradores del grupo publicaban las personas que fueron eliminadas de la comunidad (ver Ilustración 33).

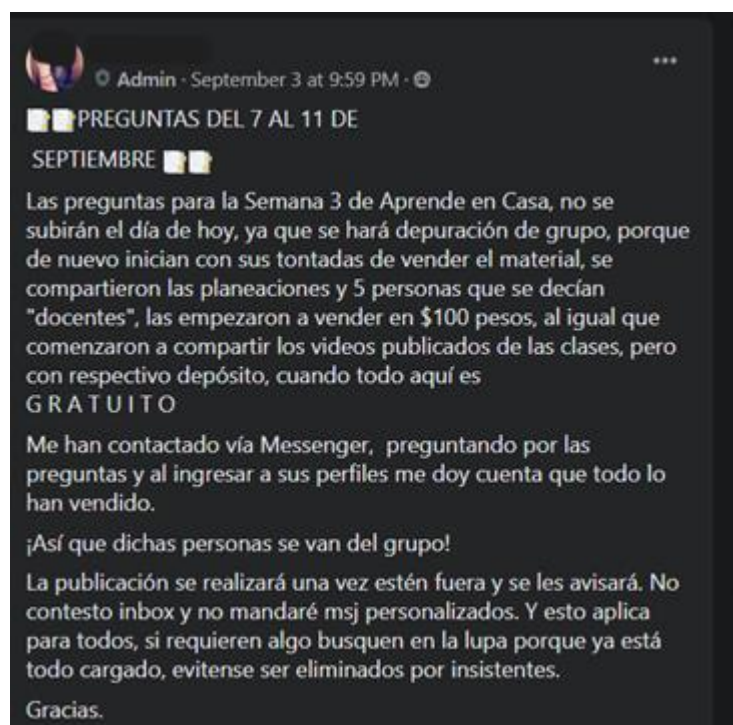
Ilustración 33. Depuración de miembros



Fuente: AC2-PTG en la red sociodigital *Facebook*.

Estos miembros aprovechaban el contenido que era compartido de manera gratuita en la comunidad para posteriormente venderlo a terceros (ver Ilustración 34).

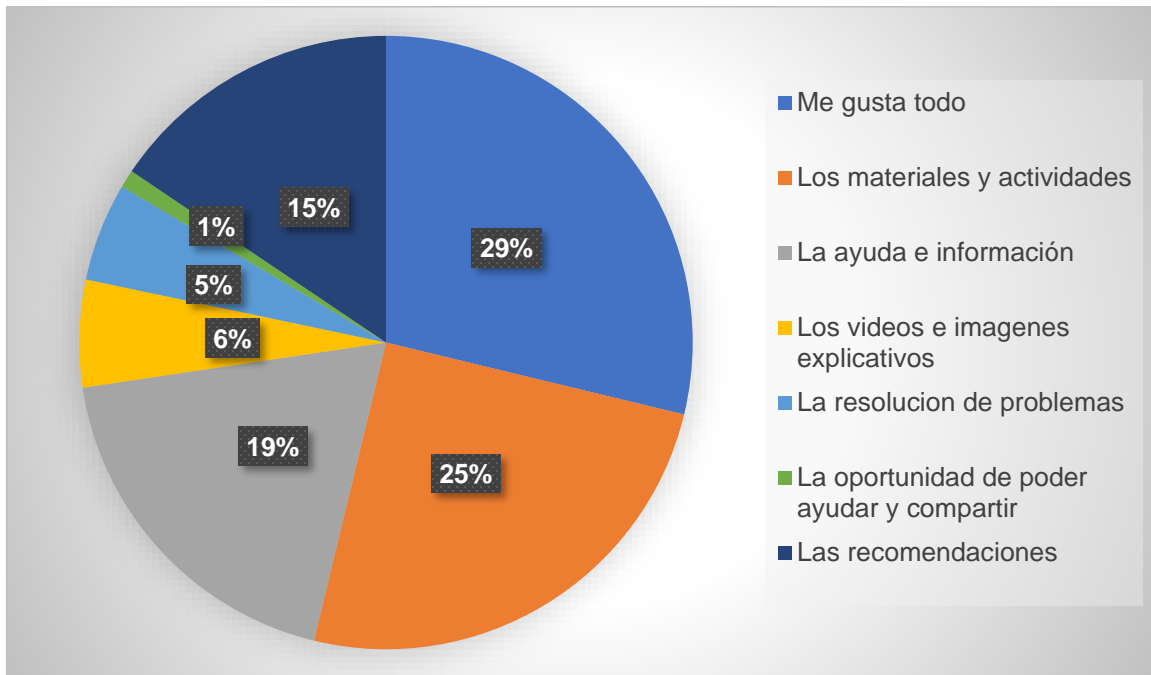
Ilustración 34. Venta irregular de material compartido



Fuente: AC2-PTG en la red sociodigital *Facebook*.

Puede observarse que la convivencia es uno de los factores más difíciles de controlar en una comunidad virtual, sin embargo, hubiese sido mayormente caótico sin el establecimiento de reglas y la depuración de miembros, pues se hubiese perdido el objetivo principal por el que fue creada. Las reglas también ayudaron a conocer las inquietudes de los miembros y lo que les pareció atractivo (ver Gráfica 22) de la comunidad virtual.

Gráfica 22. Lo cautivante de la comunidad virtual.



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

El 29% de los miembros dice gustarle en su totalidad el grupo y su contenido, pues mencionan que les ha sido de utilidad para el desarrollo de las tareas de sus hijos, además de ayudarles a comprender temas que no conocían. Algunos comentarios extraídos de la encuesta son: *“Por la pronta respuesta de los administradores y no cambiaría eso. Gracias por su trabajo y dedicación”* (MG). A otros les agrada por ser un espacio respetuoso y muy agradable por lo que no cambiarían nada en él.

Con base a los resultados obtenidos, se puede observar que el tipo de comunidades virtuales formadas en la red sociodigital *Facebook* fueron “comunidades virtuales prácticas” ya que estas se crearon debido a que un grupo de personas buscaban la obtención de conocimientos e información (Jonassen *et al.* 1999, citado por Salinas 2003) sobre la nueva metodología a distancia aplicada por parte de la SEP.

La metodología a distancia causó incertidumbre en la población, pues se desconocía el cómo se llevaría a cabo esta modalidad educativa a distancia, otros no contaban con conexión a internet o dispositivos que le permitieran formar parte de ello, por lo que hicieron la contratación de redes de internet y dispositivos móviles para acceder a estas comunidades.

En las comunidades virtuales, con el apoyo de los administradores, fueron asignados roles y se establecieron reglas con el objetivo de enseñar y apoyar a los que así lo requirieran, convirtiéndolo en algo cotidiano, práctico y accesible durante la pandemia por COVID-19.

Otro de los puntos que ayudó a los miembros a perder el “miedo” a usar las redes sociodigitales y comenzar a formar parte de estas, fue la creación de una cultura virtual basada en la celebración de días festivos y fechas especiales en México. Por ejemplo, para el 06 de enero (Día de Reyes Magos) la administradora de grupo A-LF-AC-5GP_FB, publicó las siguientes palabras: *“Bendiciones en sus hogares y unión en sus familias”*, junto con la siguiente imagen (ver Ilustración 35):

Ilustración 35. Día de Reyes Magos



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*.

Asimismo, se crearon publicaciones para el resto de los días festivos (Día de San Valentín, día de la Constitución Mexicana, día de la Bandera, Pascua, día del niño, entre otras), lo que ocasionó una mayor interacción entre miembros y atracción por el grupo. Al retomar este tipo de costumbres en la virtualidad, los miembros comenzaron a dar apoyo moral entre ellos, pues publicaban y compartían imágenes motivacionales con el fin de continuar avanzando con la educación a distancia de sus hijas e hijos (ver Ilustración 36).

Ilustración 36. Motivación ilustrativa



Fuente: AC2-PTG en la red sociodigital *Facebook*.

Además de los temas educativos relacionados con el Programa Aprende en Casa y la educación, en el grupo se publican noticias relevantes que sucedieron en México, temas políticos, educación, desastres naturales y tecnologías, acarrearón una red de información amplia en casi todos los sentidos para mantenerse informados sobre acontecimientos fuera de la virtualidad, que sin duda impactan a la ciudadanía y en ocasiones al sistema educativo (ver Ilustración 37).

Ilustración 37. Publicación de Noticias Importantes



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*

Con lo anterior, se puede observar que la cibercultura³² en las comunidades virtuales les facilitaba mantener contacto con en el mundo físico durante el confinamiento por COVID-19.

³² Conjunto de hábitos generados por el uso continuado de los recursos informáticos (Real Academia Española (RAE)).

3.3.2 Interacciones y recursos en *YouTube*

En *YouTube*, las comunidades virtuales subían el contenido de dos maneras: la primera, eran resúmenes de las clases transmitidas, y la segunda, las clases completas transmitidas del día. Los resúmenes eran los de mayor reproducción e interacción, ya que facilitaban el cumplir con los trabajos sin la necesidad de ver la transmisión en televisión (ver Tabla 14)³³. Las clases completas eran de utilidad para las y los usuarios que no podían ver la transmisión en televisión debido a los horarios y canales establecidos por el Programa.

El administrador de la comunidad “Aprende en Casa Tu Mismo” (YT-ACM_AC2) sube la clase completa de la materia Educación Socioemocional el día 7 de septiembre del 2020, vídeo que puede ser compartido (ver Ilustración 38), reaccionar ante él e inclusive comentar, pues el administrador mantiene habilitado la opción de comentarios. Las y los usuarios o visitantes dan a conocer sus opiniones sobre el tema y la forma en la que las y los docentes dan la clase, cabe mencionar que la mayoría de las y los visitantes son jóvenes, niñas y niños, la presencia de madres y padres de familia, o inclusive de docentes, es muy baja.

³³ Anexo A. Interacciones de las comunidades virtuales

Ilustración 38. Clase de Educación Socioemocional en YouTube



Fuente: YT-ACM_AC2 en la red sociodigital *YouTube*.

Los comentarios que se han realizado por la clase anterior, en su mayoría destacan las negativas sobre ello, se agradece al administrador del canal por el hecho de subir el vídeo, sin embargo, se quejan de la forma en la cual es impartida la clase, a su parecer, la explicación del tema es como si se dirigieran a niños de nivel preescolar, siendo ellos del quinto grado de primaria.

El patrón anterior se repite de manera continua en la mayoría de sus videos; las y los usuarios agradecen al administrador del canal, pero todas las clases transmitidas les parecen “aburridas”, es un término bastante utilizado por los visitantes del canal, se encuentran en total desacuerdo y negativa a la nueva modalidad en las que son llevadas las clases.

Mientras tanto, en la comunidad virtual “Aprende en casa 5to. Grado” (YT-AC-5TO.G), con pocos suscriptores ha recibido comentarios favorables, las clases que se

comparten fueron grabadas para posteriormente subirlas, lo cual agradecen las y los suscriptores por tomarse el tiempo de ayudar a los que no pudieron visualizar el programa por causas distintas como: la falta de televisor, horarios no compatibles con el estilo de vida de algunas y algunos educandos, o simplemente volver a consultar la clase porque no entendieron el tema la primera vez.

Al igual que en las comunidades virtuales creadas en *Facebook*, las comunidades en *YouTube* también proporcionaban las actividades a realizar, y el enlace a las páginas oficiales del programa Aprende en Casa a través del video grabado.

Las comunidades virtuales en *YouTube* al ser consultadas por niñas y niños en mayoría se continuaban observando comentarios como: *“que aburrida clase”*, *“no me gusta la maestra”* y *“estoy aquí para hacer mi tarea y son las 2:00 AM”*. Se logró observar que la participación de niñas y niños es a través de cuentas creadas por sus madres o padres de familia, o al menos así lo expresaron en los comentarios, mismos que eran publicados como se mencionó anteriormente, en la madrugada.

También, otra de las constantes en los comentarios son las invitaciones entre las y los usuarios para participar en videojuegos (ver Ilustración 39), o temas de dibujos y se aconsejaban entre ellos el dejar de ver las clases, pues les parecían “aburridas”, este tipo de comentarios algunas ocasiones generaban discusiones con las y los usuarios que eran madres o padres de familia, teniendo como resultado la distracción total en la materia. Algunos que, si lograban estar atentos a la clase, comentaban que deseaban seguir las indicaciones de la clase, sin embargo, el Programa no pausaba lo cual no les daba oportunidad de realizar bien las actividades.

Ilustración 39. Invitación a jugar videojuegos



Fuente: YT-ACM_AC2 en la red sociodigital *YouTube*.

Además, las y los visitantes de ambos canales mostraban total desagrado por uno de los personajes que diariamente daba las mismas indicaciones, “Ajolisto” (ver Ilustración 40); “*lavarse las manos con agua y jabón*”, “*guardar sana distancia*”, entre otras referentes a sanidad para evitar contagios por COVID-19.

Ilustración 40. Personaje "Ajolisto"



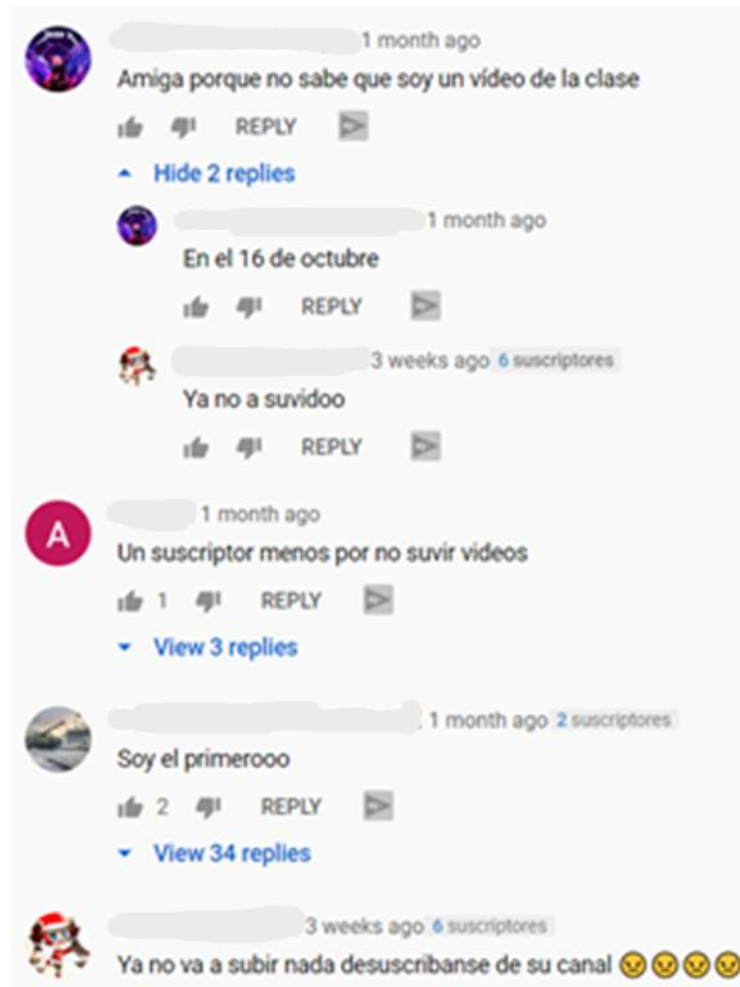
Fuente: YT-AC-5TO.G en la red sociodigital *YouTube*.

Las dinámicas y formas de interacción que se llevan en las comunidades virtuales de *YouTube* difieren de las de *Facebook* ya que en primera instancia no se pueden establecer reglas, solo deben respetarse los lineamientos establecidos por la red sociodigital, como evitar subir contenido que cuente con *spam* y *prácticas engañosas*, *contenido sensible*, *contenido violento y peligroso*, *bienes regulados (venta de productos irregulares)* e *información errónea (contenido engañoso)*³⁴.

Por lo anterior y ante la falta de constancia en la carga de videos, no bloquear el apartado de comentarios para evitar discusiones y fallas en la red de internet del administrador del canal YT-AC-5TO.G, este deja de subir contenido el día 25 de octubre de 2020 por lo que desaparece de la red (ver Ilustración 41).

³⁴ <https://support.google.com/youtube/answer/9288567?hl=es-419>

Ilustración 41. Desaparece Canal de YouTube YT-AC-5TO.G



Fuente: YT-AC-5TO.G en la red sociodigital YouTube.

Ambos canales perdieron actividad durante una semana, sin embargo, logra continuar el canal YT-ACM_AC2 una semana después. Su recuperación se debe a que comienza a compartir los resúmenes de las clases y el de 5 de marzo del 2021 dio acceso a su propio canal personal de videojuegos (Gamer Pro 2 Mil) para continuar subiendo contenido del Programa Aprende en Casa, y posteriormente creó otro canal (Aprende en Casa Hoy III (ACH-3)) para mudar información de Gamer Pro 2 Mil, lo

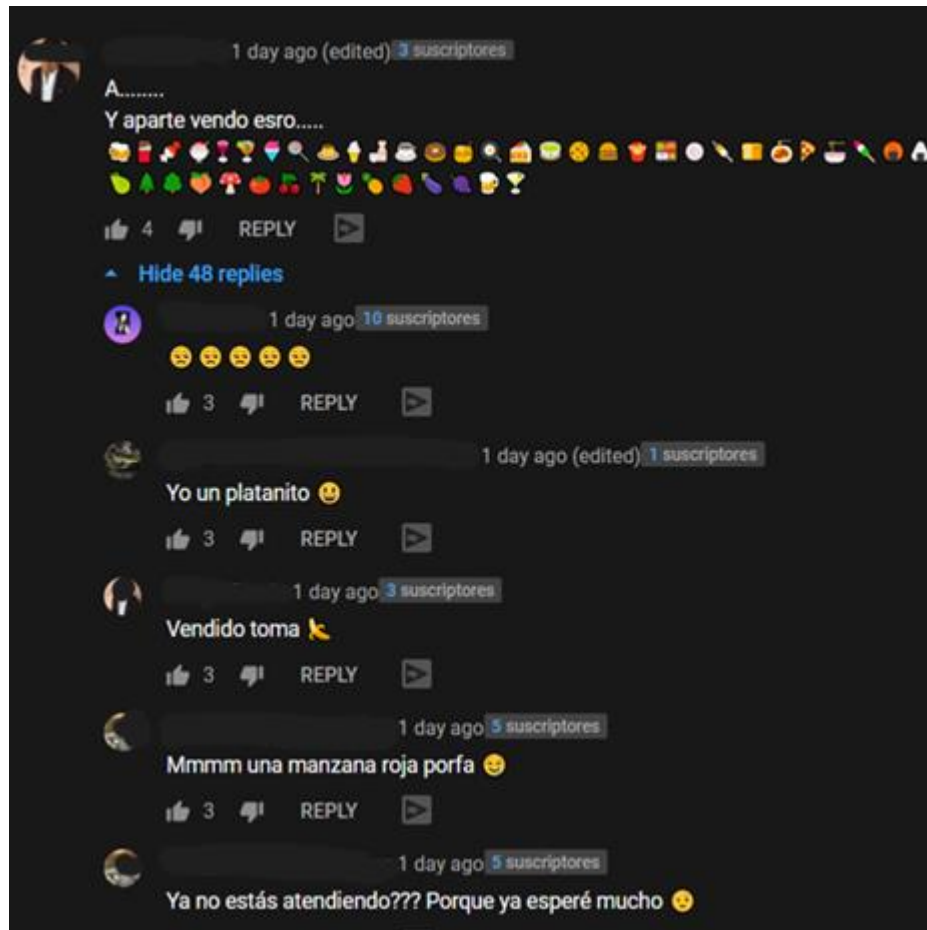
anterior con el objetivo de dejar únicamente dos canales para vídeos del programa Aprende en Casa.

En la comunidad virtual ACH-3 se observó la participación de otro “distractor”, anteriormente se alude que por lo general eran niñas o niños invitando a jugar juegos como *Minecraft*³⁵, *Fortnite*³⁶, entre otros, pero el 17 de marzo del 2021, en los comentarios un adulto simuló la venta de productos usando emoticones, lo cual distrajo a los miembros de la clase (ver Ilustración 42).

³⁵ Es un juego sobre colocar bloques y aventuras (www.minecraft.net)

³⁶ Es un juego en el que combina la supervivencia con habilidades de construcción disparos frenéticos (www.eluniversal.com.mx)

Ilustración 42. Adulto distrae con venta de emoticones



Fuente: ACH-3 en la red sociodigital *YouTube*.

Los emoticones son una nueva forma de comunicación que permite proyectar nuestras emociones, estados de ánimo, intereses, sentimientos y/o el cómo percibimos cierta particularidad en las cosas que son compartidas en una red sociodigital (Montenegro & Hermenegildo, 2018). Sin embargo, hoy en día se les ha dado otro tipo de significado como representar la compraventa de contenido sexual y utilizarlos fomentar el ciberacoso³⁷.

³⁷ Es acoso o intimidación por medio de las tecnologías digitales. Puede ocurrir en las redes sociodigitales, las plataformas de juegos y los teléfonos móviles (<https://www.unicef.org/es/end-violence/ciberacoso-que-es-y-como-detenerlo>).

Por ejemplo, dentro la Ilustración 42 se pueden observar emoticones de berenjenas, duraznos, cerezas fresas, donas, entre otros, a primera vista pareciera una venta “inocente” de frutas sin embargo acorde al Blog de Pantallas Amigas (2021) el significado de estos representa lo siguiente:

- La berenjena (🍆) y el chile (🌶️) se refieren al órgano reproductor masculino
- El durazno o melocotón (🍑) figura ser el trasero
- Las cerezas (🍒) se usan para hablar de los senos de una mujer
- La fresa (🍓) es utilizada para simbolizar el órgano reproductor externo de una mujer
- La dona (🍩) representa el recto y al acto sexual anal
- El plátano (🍌) es una invitación a la masturbación masculina

Lo anterior son solo algunos ejemplos de los emoticones utilizados en las redes sociodigitales como códigos de lenguaje que dan entrada al ciberacoso, según datos de *EU Kids Online* (citado en Pantallas Amigas, 2021, p.2) “tres de cada diez menores han recibido a través de redes sociodigitales algún mensaje con contenido sexual”, resultado sin duda alarmante y que se vio presente en las interacciones del canal ACH-3.

Cabe mencionar que las principales víctimas de ciber violencia a nivel mundial son las mujeres. “En varios estudios se ha comprobado que 90% de las personas afectadas por la distribución digital de imágenes íntimas sin consentimiento son mujeres” (REVM-ONU, 2018: *Cyber Civil Rights Initiative* citado por Almargo, 2020), el gancho para caer a este tipo de interacciones son las invitaciones a “juegos” que posteriormente terminan en la venta de contenido sexual y amenazan con crear

*deepfakes*³⁸ y difundir en línea, sin consentimiento, imágenes o vídeos pornográficos que perjudiquen la dignidad del usuario.

Aunado a lo anterior, se observó la presencia de *ciberbullying*³⁹ dirigido al administrador del canal YT-ACM_AC2 por su bajo tono de voz al leer los resúmenes de las clases, además, muestran nuevamente aburrimiento por las clases y desean volver a la modalidad presencial, también se observaron comentarios altisonantes entre las y los usuarios (ver Ilustración 43).

Ilustración 43. Comentarios altisonantes en YouTube



Fuente: YT-ACM_AC2 en la red sociodigital *YouTube*.

³⁸ Los vídeos *deepfake* permiten reemplazar la cara de una persona del vídeo por otro rostro diferente (Almargo, 2020).

³⁹ *Ciberbullying* o ciberintimidación es el uso de tecnologías para humillar, molestar, alarmar, insultar o atacar a otra (Maras, 2016; Hinduja Y archin, 2014; UNODC, 2015 citado en Almargo, 2020)

Las comunidades virtuales en *YouTube* contaban con *accesibilidad y buen contenido* (Rodríguez *et al.*, 2021) aspectos que atraen y unen a las personas a estas comunidades, sin embargo, carecían de control en la interacción de los miembros provocando lo mencionado con anterioridad, la aparición de comentarios altisonantes e invitaciones a videojuegos.

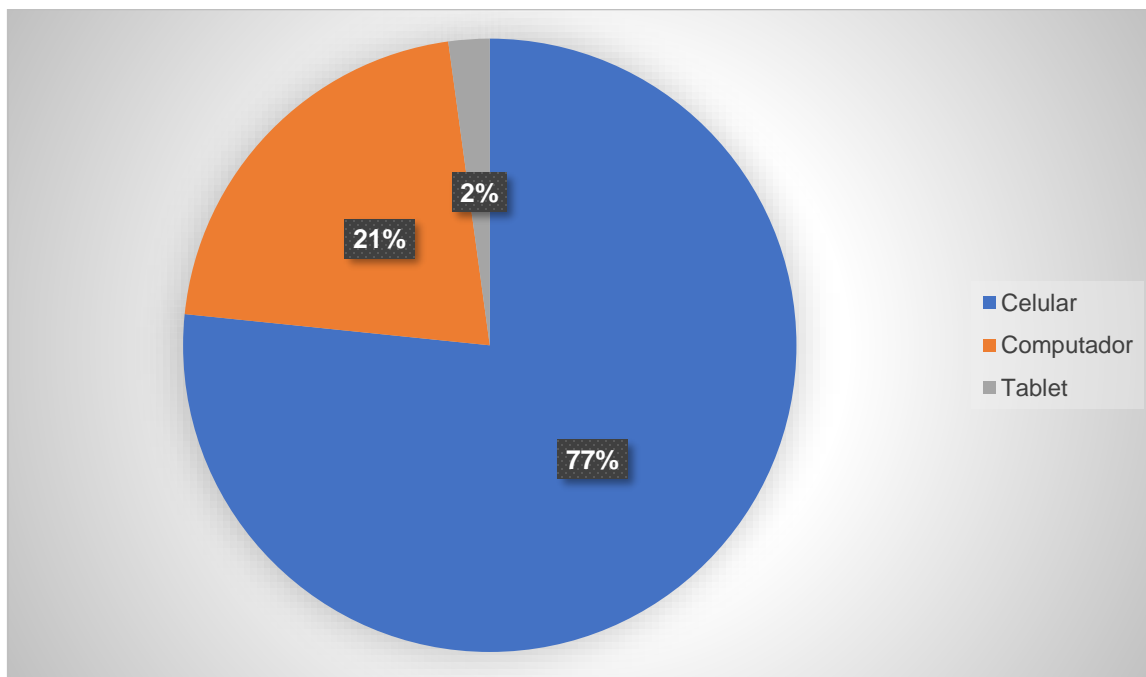
3.4 Educación a distancia: tipos de dispositivos y conectividad usados por los miembros de las comunidades virtuales en *Facebook*

Hoy en día podemos acceder a todo tipo de información gracias a la diversidad existente en dispositivos móviles y la conectividad a internet. La *accesibilidad* es una de las principales características con las que debe contar una comunidad virtual, pues esta no se refiere únicamente a la telemática sino, también, a la constante intercomunicación, la internet y los dispositivos que permiten conectarnos a las comunidades virtuales que sean de nuestra preferencia e interés (Rodríguez *et al.*, 2021).

El uso del celular es una constante por parte de los miembros de las comunidades virtuales, ya que la visualización de imágenes es de fácil consulta y acceso, además, el consumo de datos móviles es menor al de la descarga de un archivo en formato PDF, o al menos esto es lo que los miembros opinan. Para verificar la veracidad de ello se les preguntó sobre el dispositivo de su preferencia y que les ayuda a mantenerse en contacto con el grupo.

El 77% de los miembros respondió que prefiere hacer uso del celular, esto se debe a factores como los mencionados anteriormente, además de ser el único dispositivo con el que cuentan y les parece práctico y sencillo su uso (ver Gráfica 23).

Gráfica 23. Dispositivos usados por los miembros



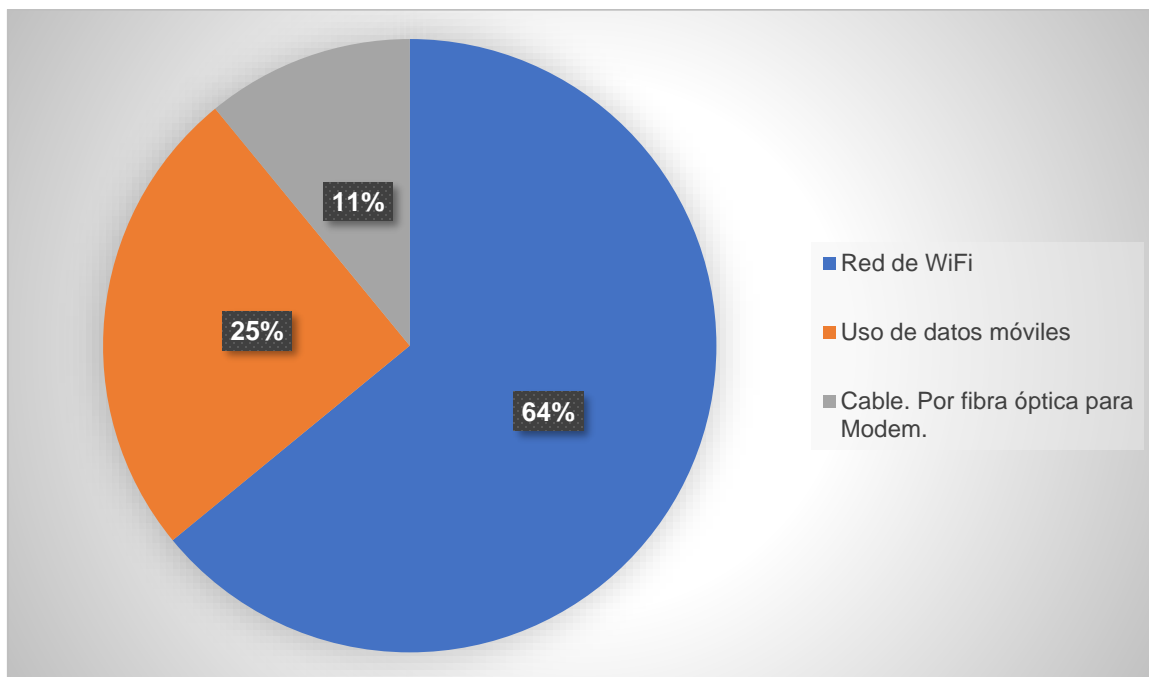
Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

El 21% prefiere hacer uso de su computadora para poder hacer modificaciones a los archivos y adaptarlos a sus necesidades, y, el 2% hace uso de la tableta para acceder a los documentos y al grupo.

El servicio que les permite mantenerse conectados con regularidad es la red de wifi, o al menos esto afirma el 64% de los miembros, cabe mencionar que algunos no contaban con ella, pero debido a la cuarentena por COVID-19, se vieron en la necesidad de instalar este servicio que facilita la comunicación con las y los docentes además de ser apoyo para la realización de actividades del programa Aprende en

Casa, desde distintas zonas del país, con el fin de que alumnas y alumnos o hijas e hijos de los y los miembros, continúen con su educación (ver Gráfica 24).

Gráfica 24. Tipo de servicio con el que se conectan los miembros



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

El 11% ya contaba con conexión a internet a través de un módem, sin embargo, el 25% de los miembros optaron por el uso de datos móviles debido a la lejanía de sus comunidades y el poco o nulo acceso a internet de banda ancha.

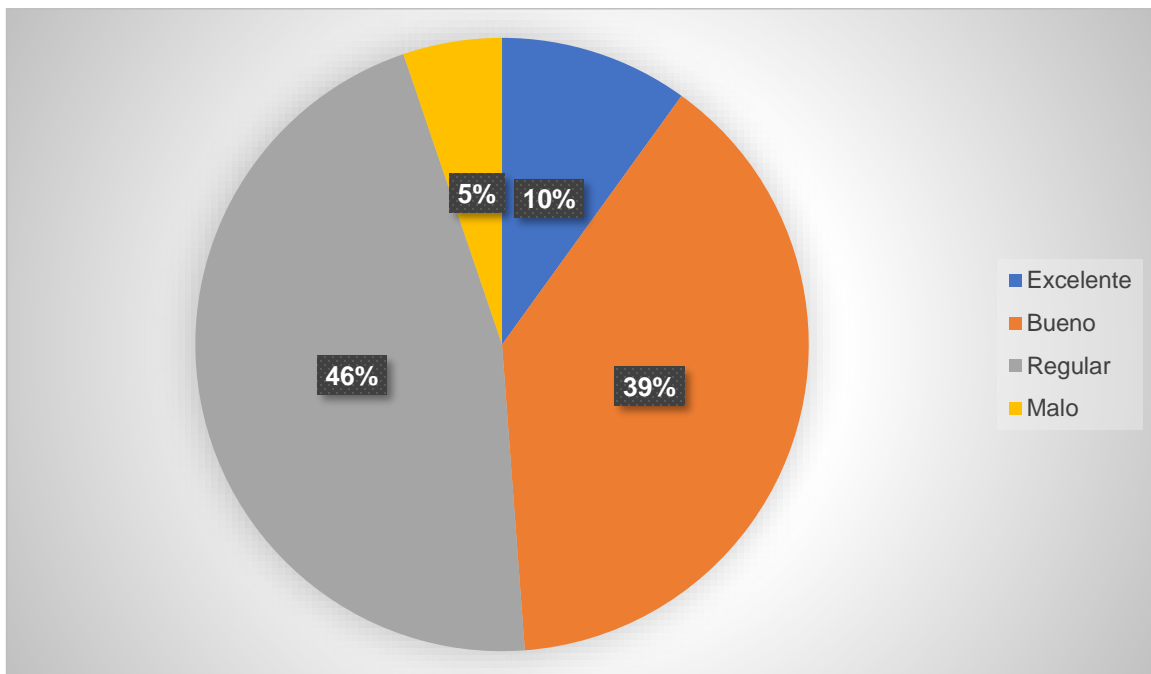
Las y los miembros de las comunidades virtuales al ingresar a los grupos no contaban con el conocimiento sobre el manejo de algunas herramientas y aplicaciones, lo cual dificulta la interacción con las y los demás miembros o búsqueda de la información que se ponía a su disposición.

En cambio, cuando comenzaron a interactuar y expresar sus dudas, las y los miembros antiguos ayudaban a los nuevos guiando y recomendado diversas formas de adquirir información, consultar pestañas en el grupo, o convertir el formato de

algunos documentos en otro tipo de formato (Imágenes a PDF o Word a PDF), esto colaboró al conocimiento tecnológico y social digital de las y los nuevos usuarios.

Debido a lo antes expuesto, se realizó la siguiente pregunta a los miembros: Antes de ingresar al grupo, ¿Cómo consideró su conocimiento en uso de redes sociodigitales y herramientas tecnológicas? (ver Gráfica 25).

Gráfica 25. Previo conocimiento en redes sociodigitales y herramientas tecnológicas

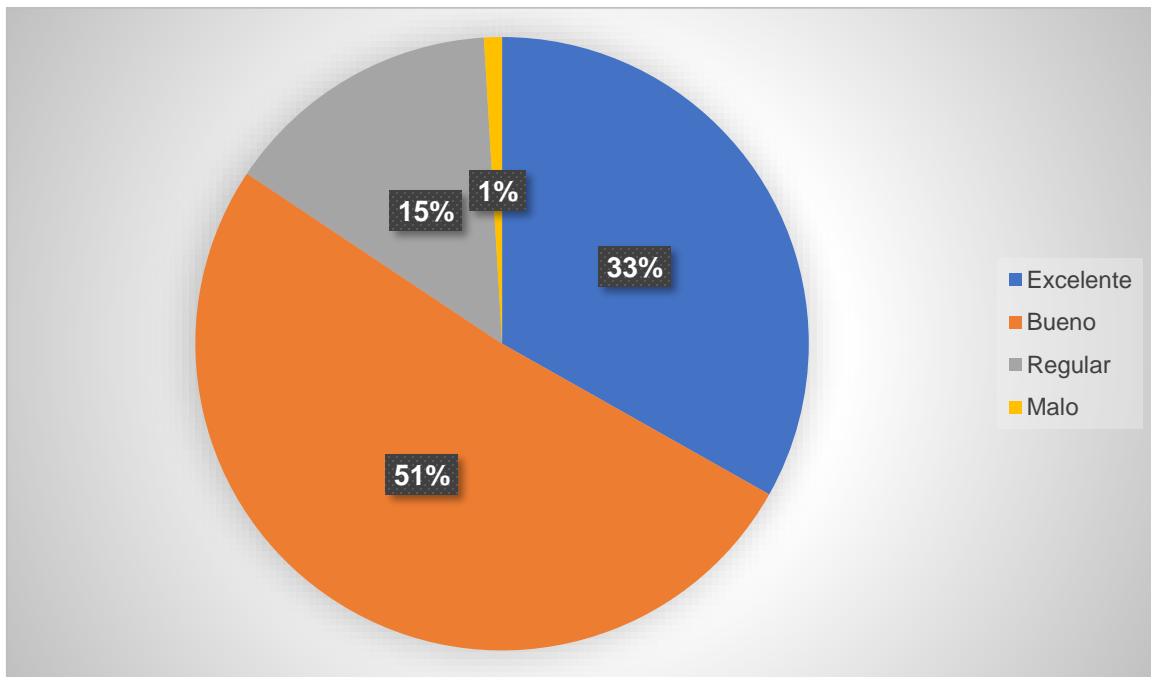


Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

El 46% de los miembros respondió que tenían un conocimiento regular, el 39% dijo conocer estas herramientas y redes, un 10% solo lo conocía de una manera excelente y el 5% restante se posicionó en un conocimiento malo en el uso de estas. De modo que, en el 10% de las y los miembros se pudieran encontrar las y los administradores y/o moderadores de los grupos, en conjunto con miembros activos que ayudan al resto a desarrollar habilidades tecnológicas y socio digitales.

Para contrastar el cambio que pudo producir el pertenecer a un grupo colaborativo, se realizó la siguiente pregunta: Después de ingresar al grupo, ¿cómo considera ahora su conocimiento en redes sociodigitales y herramientas tecnológicas? (ver Gráfica 26).

Gráfica 26. Conocimiento obtenido en redes sociodigitales y herramientas tecnológicas



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

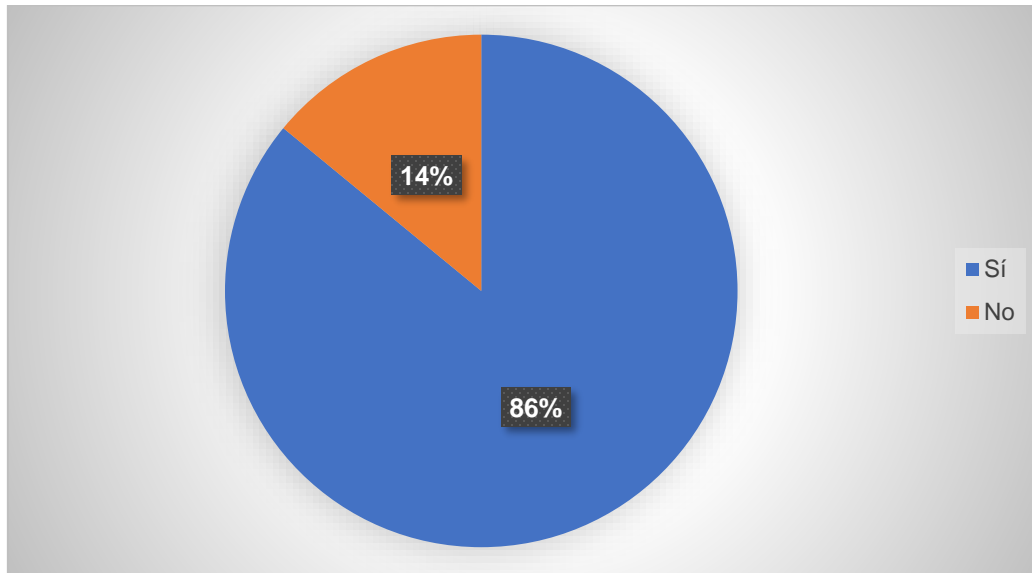
Se pudo observar un cambio abrupto en los porcentajes, pues se refleja un aumento del 12% en las y los miembros que se posicionan en un *buen* conocimiento y manejo de estas herramientas a un 51% esto denota que un poco más de la mitad de los miembros siente seguridad en el manejo de redes sociodigitales y herramientas tecnológicas. El 46% de los miembros que se encontraban en un *regular* conocimiento disminuyeron un 31%, pues ahora se consideran con mayor dominio en el tema esto deja a solo el 15% en esa posición.

Los miembros que consideraron contar con excelente conocimiento en el manejo de espacios sociales y TIC aumentaron de 10% a un 33%, con una reducción del 4% el desconocimiento en la manipulación de estos pues solo el 1% estima tener un *mal* manejo.

Estos resultados demuestran lo mencionado por Rodríguez et al. (2021) sobre las *destrezas y una buena cultura de participación* pues, ambas son características principales de una comunidad que ayudan a fomentar el trabajo en equipo, compartir información, aplicaciones y el haber contado con una misión, ayudó a que los miembros, de manera gradual, obtuvieran un mayor entendimiento en el dominio de información, herramientas y redes digitales.

Asimismo, se preguntó a las y los miembros la consideración que ellos tenían respecto a las redes sociodigitales, si estas fueron herramientas de apoyo para la educación a distancia de sus hijas e hijos durante el confinamiento, o no. A continuación, se muestra en la Gráfica 27 que muestra el porcentaje de las personas que están de acuerdo con el planteamiento anterior y las que no, además se presenta en la Tabla 12 las diversas razones que se tienen sobre ello.

Gráfica 27. Redes sociodigitales como herramienta de apoyo a la educación a distancia



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

El 86% de los miembros de las comunidades virtuales, considera a las redes sociodigitales como una herramienta de apoyo a la educación a distancia, mientras que el 14% se muestran negados a ello debido a que prefieren recibir clases presenciales pues la virtualidad no fue muy favorable para algunas y algunos, e inclusive llaman a esta herramienta como algo difícil, pues no estaban acostumbrados a su uso y fue complicado el manejo de las redes sociodigitales y la información que compartían los miembros.

En la Tabla 12, se presentan las razones que algunas y algunos miembros opinan, se deben tomar en cuenta para considerar a las redes sociodigitales como herramientas que ayudan a la educación a distancia.

Tabla 12. Redes sociodigitales como herramienta a la educación a distancia

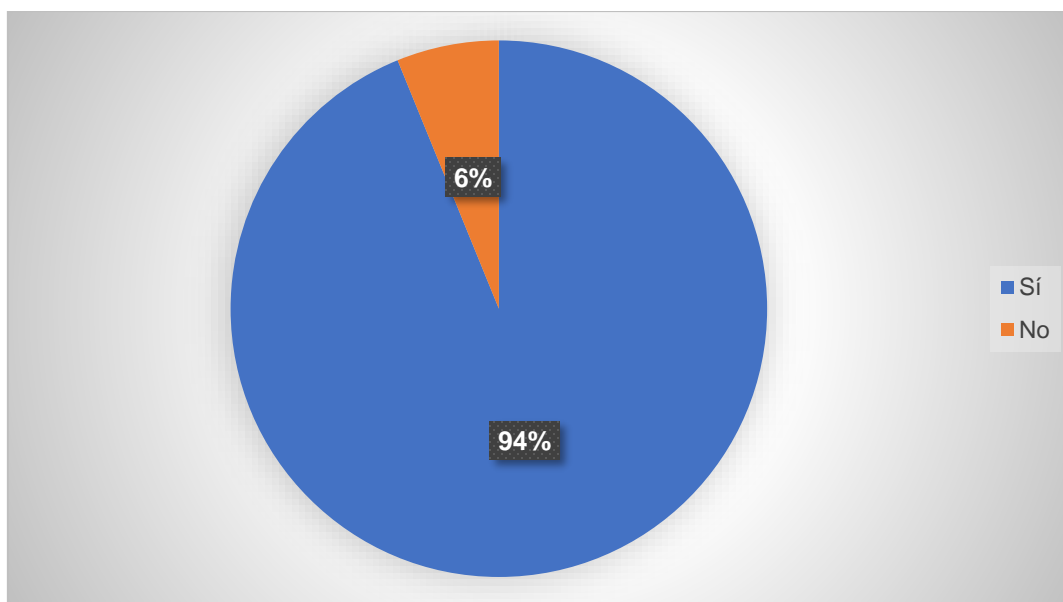
Pregunta	Respuestas de las y los miembros
<p>¿Por qué considera las redes sociodigitales como herramientas para la educación a distancia?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La accesibilidad que brinda la tecnología y la internet. - Mantiene una conexión constante con las y los miembros. - La virtualidad ayudó a continuar con la educación de sus hijas e hijos evitando contagios por COVID-19. - La guía e instrucción que se dio a las madres y padres de familia. - Instrucción a docentes. - Fácil acceso a materiales didácticos e información. - Asesorías personales - La interacción que se da entre miembros es de ayuda. - Aprendizaje para todo aquel que forme parte de una comunidad virtual dentro de las redes sociodigitales. - La mayoría cuenta con un perfil en alguna red sociodigitales. - Existe mucha información en la internet y puede ser compartida en las redes sociodigitales en formatos de vídeo, imágenes, PDF y audios. - Acompañamiento en todo momento. - Aprender de una manera divertida. - Interacción con personas de la misma edad u otras edades. - Adquisición de nuevos conocimientos. - Son inclusivas. - Es fácil compartir información a otros miembros. - Son prácticas.

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Incluso, el 94% de las y los miembros han opinado que la educación a distancia a través de las redes sociodigitales permitió que las y los niños continuarán con su educación primaria, además fue una medida adecuada para evitar contagios por COVID-19. Esto a pesar de la dificultad que se presentó al principio, pues el cambió

fue tan repentino que no les brindó la oportunidad conocer más opciones y herramientas para el buen manejo de redes sociodigitales y conocimientos sobre la metodología a distancia (ver Gráfica 28).

Gráfica 28. Educación a distancia, una medida adecuada para evitar contagios por COVID-19, y como estrategia oportuna para continuar con la educación



Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicada.

Sin embargo, para el 6% de las y los miembros no les pareció adecuado el método, ya que para ellos fue algo aburrido y algunas y algunos docentes dejaron de poner atención a la educación de sus alumnas y alumnos, por lo que cada inicio de ciclo escolar era para ellos algo estresante (ver Ilustración 44).

Ilustración 44. "Meme sobre el regreso a clases"



Fuente: AC-6GP en la red sociodigital Facebook.

Las y los miembros mencionan que ha sido difícil estar encerrado durante tanto tiempo y consideran necesaria la convivencia de manera física con otras personas, ya que la virtualidad se ha convertido en algo muy "cansado" pues toma más tiempo de lo habitual.

Sin embargo, con la conformación de las comunidades virtuales, la buena cibercultura establecida, la convivencia e interacción que se dieron, facilitó a las y los miembros la búsqueda de materiales y recursos necesarios para la continuidad de la educación de niñas y niños de primaria que estuvieron bajo el Programa Aprende en Casa. Cabe mencionar que la comunidad AC-6GP alcanzó un "nivel de popularidad de grado internacional por su buen contenido y atención hacia los nuevos miembros", así lo expresa la administradora A-LF-AC-5GP_FB durante la entrevista, lo cual, deja ver lo importancia que representa el control del *contenido* que se sube y que el *corazón del grupo* mantenga una activa participación y se encuentre dispuesto a apoyar en la solución de las dudas del resto de las y los miembros.

CONCLUSIONES

El objetivo que dio origen al presente trabajo fue la incertidumbre e inquietudes que se presentaron a profesorado, alumnado, madres y padres de familia al cambiar las clases presenciales a una modalidad a distancia. En el caso de la educación básica la estrategia educativa que la SEP, el Gobierno de México y autoridades de Salud, implementan para disminuir la propagación del SARS CoV 2 fue el Programa “Aprende en Casa”. Tras este escenario, las redes sociodigitales sirvieron como un canal para crear comunidades virtuales que les permitieran mantener contacto entre ellos, donde podrían difundir y compartir información sobre el Programa, horarios de clases, materiales educativos, entre otros aspectos que nacían de esta modalidad educativa.

Desde este contexto se planteó el objetivo de esta investigación orientado en analizar el marco de la educación a distancia y del programa Aprende en Casa, como base para profundizar en el tipo de interacciones que se desarrollan en cuatro comunidades virtuales en las redes sociodigitales *YouTube* y *Facebook*, identificando los diferentes recursos de apoyo que se otorgan entre las y los usuarios para llevar a cabo las actividades académicas en casa establecidas en el Programa dirigido al estudiantado de nivel primaria.

Para alcanzar las acciones planteadas se determinaron tres objetivos específicos. En el primero de ellos, se buscó analizar las funciones del programa Aprende en Casa, así como los recursos educativos disponibles en su página web oficial y perfiles en redes sociodigitales, el punto de partida fue identificar sus principales características y el ecosistema que se construyó en internet, integrando en distintas plataformas como *Facebook*, *Twitter*, *YouTube* e *Instagram* para compartir,

almacenar, interactuar y difundir información; la página web permitió acceder a datos como aprendizajes esperados acorde al nivel educativo, fichas de clases, libros de texto, publicaciones de la SEP, canal de vídeos almacenados en *YouTube*, horarios de clases televisadas, número telefónico para dudas y consulta de materiales, además de información adicional para madres, padres de familia y profesorado.

La red sociodigital *Facebook*, en la que se creó una página para compartir enlaces e información del sitio web oficial, las bondades de la red sociodigital permitió que los usuarios, en este caso padres de familia, alumnas y alumnos o profesoras y profesores comentaran sobre la información publicada, compartirla a otros usuarios de acuerdo a los intereses de ellos, o reaccionar con un “me gusta”, “me encanta” o “me enoja”, dejando ver el agrado o desagrado con respecto a las publicaciones, en este sentido, la función central de integrar esta plataforma fue la socialización del Programa y sus actividades.

En el caso de *YouTube*, el sitio fue utilizado para transmitir y almacenar las clases televisadas para quienes no pudieran ver la clase en la hora programada y tuvieran acceso a ellas durante la semana; mientras que la aplicación móvil “Aprende en Casa”, daba acceso al contenido de la página oficial del Programa y a los vídeos almacenados en *YouTube*, facilitando su consulta las personas que no contaban con un perfil en las redes sociodigitales o desconocían el manejo de la internet. También se pudo observar que se crearon perfiles en *Twitter e Instagram* cuya función era similar a la de *Facebook*, es decir, socializar los contenidos, sin embargo ambas plataformas no tuvieron el éxito esperado quedando con poca interactividad e información.

Estos recursos se interrelacionan debido a la información que se compartía, la accesibilidad que brindaban y el objetivo en común que tenían, mantener informados a sus usuarias y usuarios para que lograrán realizar las actividades encomendadas por las y los docentes.

El segundo objetivo de la investigación, se enfocó en profundizar en los aspectos teóricos de la educación a distancia, las comunidades virtuales y las redes sociodigitales, haciendo énfasis en las características de *YouTube* y *Facebook*, lo anterior permitió apropiarse de los puntos claves del estudio para aplicarlos y construir el manera adecuada en el instrumento de la investigación, teniendo un acercamiento más puntual sobre los roles y niveles de participación que existían en las comunidades analizadas.

En el tercer objetivo, se planteó generar una categorización del tipo de interacciones y recursos compartidos en cuatro comunidades virtuales de apoyo en *YouTube* y en *Facebook* para las clases a distancia del programa Aprende en Casa. Para lograr este punto, la estrategia fue retomar las bases de la etnografía virtual, para ello, se seleccionaron cuatro comunidades virtuales que cumplieran con las características del estudio, es decir que contarán con un número significativo de suscriptores, interacciones constantes y publicaciones del programa Aprende en Casa. Ambos factores permitieron conocer las formas de actuación y generar la categorización planteada.

En la hipótesis, se planteó que *las comunidades virtuales en las redes sociodigitales, son de apoyo para la resolución de dudas del profesorado, alumnado, madres y padres de familia, ya que sus bondades facilitan la interacción y el compartir recursos del Programa “Aprende en Casa”,* lográndose comprobar lo anterior, ya que

mediante estas comunidades se fueron creando redes de apoyo emocionales, académicas y tecnológicas. En la parte emocional compartían reflexiones ilustrativas que incentivaron a las y los miembros a la continuidad de la educación de sus hijas e hijos; para lo académico, la accesibilidad y constancia en subir el material educativo en diversos formatos ayudaba a la comunidad en la realización de las actividades; y en apoyo tecnológico, se recomendaron aplicaciones y programas digitales que permitieron desarrollar sus tareas.

La estrategia metodológica, en este caso, la etnográfica virtual fue adecuada para la realización del presente estudio pues se lograron analizar estas comunidades virtuales seleccionadas, permitiendo mediante la observación realizar un registro detallado de las interacciones, comentarios, temas, inquietudes, materiales, roles y funciones, entre otros, los cuales fueron registrados en un diario de campo, acción importante, ya que, al paso del tiempo, se eliminaron muchas de las publicaciones importantes para el análisis, dificultando su consulta.

Como parte de la metodología, la aplicación del cuestionario a miembros de una de las comunidades de *Facebook*, permitió confrontar lo observado con el sentir y pensar de los miembros de la comunidad, reforzando con ello los resultados del estudio.

De la misma forma, la aplicación de entrevista a los administradores de las comunidades virtuales fue una herramienta bastante acertada, porque con ella se conocieron los puntos de vista y las dificultades que tuvieron que enfrentar para mantener a flote a los grupos. Por ejemplo, una de las dificultades más marcadas fueron los bloqueos de los grupos por *Facebook*, debido a que algunos de los miembros compartieron contenido pornográfico y utilizaron lenguaje inapropiado,

dejando al grupo inhabilitado, por lo que, durante el tiempo de suspensión de la cuenta, los administradores optaron por emplear *WhatsApp* para poder compartir los materiales necesarios de la semana.

Entre las limitantes que se vivieron en el estudio fue que, no se logró realizar una entrevista a las y los administradores de los grupos “Aprende en casa tú mismo y Aprende en casa III en *YouTube* por desinterés en participar en el proyecto. Lo mismo ocurre con el grupo Aprende en Casa 2, Ciclo Escolar 2020-2021. Todos los grados de *Facebook*” por cuestiones de cierre de la comunidad, dejándola como un espacio archivado de consulta y no de socialización e interacción, lo cual limitó en cierta manera para conocer las opiniones del resto de otros administradores de estas comunidades virtuales.

El análisis de resultados obtenidos del cuestionario y la entrevista dejó ver las “grietas” durante la implementación de la educación a distancia en México, por ejemplo; el poco o nulo alcance a una red de internet en varias zonas del país y la poca preparación que existía en tema de manejo de TIC para llevar a cabo este cambio radical de la educación presencial a la educación a distancia, tanto de docentes, como de alumnas y alumnos y padres y madres de familia. Otro de los ejemplos, fueron las deserciones que se dieron por parte del alumnado e inclusive, algunas y algunos docentes adelantaron su jubilación y/o abandonaron su labor, pues no contaban con el conocimiento necesario en el manejo de las TIC para enseñar a través del uso de estas herramientas.

La presente tesina deja ver la existencia de estas comunidades virtuales como un método educativo y las distintas formas de enseñar y aprender con el apoyo de materiales diversos en varios formatos como: páginas web con contenido educativo

(libros, horarios de programación, aplicaciones), vídeos, trabajos en formatos: *Word*, *PDF* o *Power Point*, imágenes, audios e inclusive hacer uso de la mensajería vía *WhatsApp* u otras aplicaciones, tal es el ejemplo de la aplicación creada por el Programa, en la cual se podía consultar todo lo mencionado con anterioridad.

Otra de las aportaciones del presente trabajo se encuentra en mostrar a las redes sociodigitales cómo una herramienta que permite la creación de comunidades virtuales de práctica, enfocadas a mantener una comunicación educativa entre profesorado, alumnas y alumnos, padres y madres de familia o cualquiera que desee formar parte ellas. Además, se observó cómo las y los miembros al formar parte de una comunidad virtual, comienzan a tomar determinados roles en participación y actitudes al presentarse ciertas problemáticas educativas, emocionales y/o administrativas, desarrollando una cibercultura de apoyo y colaboración que les permitió tener un fácil y mejor acceso a la información del programa Aprende en Casa.

También, se identificó que durante el confinamiento se presentó con mayor fuerza lo mencionado en los artículos realizados por García, Aretio, L. (1999) sobre la educación a distancia y cómo es que se presenta, pues al ordenar cuarentena por COVID-19 a nivel Nacional, esta se convirtió en una de las principales opciones para la continuidad de la educación del país, lo cual, ofrece puntos a tomar en cuenta para poder llevar una educación a distancia de calidad, por ejemplo el contar con material didáctico para ello, capacitar a docentes de manera constante para que puedan desenvolverse en este ambiente y con apoyo de las TIC enriquecer los conocimientos del sector educativo.

Además, con la definición de Howard Rheingold (1996) y Salinas, J. (2004) sobre el término de comunidades virtuales, se logra entender de una mejor manera los

acontecimientos y sucesos que se presentaban durante la investigación de la tesina, y cómo este tipo de comunidades pueden ser de gran ayuda para alcanzar a cubrir educativamente a la mayor parte de la población mexicana y esta pueda desarrollarse en ambientes virtuales con mayor facilidad.

Durante el análisis de estos ambientes virtuales, quedó claro que: sin guía, sin reglas establecidas y sin objetivos a seguir, se pierde la razón principal por la que fue creado un grupo para convertirse en una comunidad fantasma en la red. Por lo anterior, se sugiere aumentar la conectividad en redes de internet de todo México, pues se observa que éste pudiera potenciar la enseñanza-aprendizaje del país.

También, con apoyo del artículo de Rodríguez *et al.* (2020) quienes al describir las prácticas docentes utilizadas para lograr llevar una educación a distancia con el programa Aprende en Casa, se logró complementar los datos que eran observados sobre la importancia del conocimiento en las TIC por parte de las y los docentes para poder sobrellevar una educación a distancia con las herramientas con las que cuenta el país.

El presente trabajo realizado durante el confinamiento describe cómo los padres y madres de familia o inclusive familiares y amigos se involucraron en la educación de sus hijas e hijos, lo que benefició en cierta manera a las y los docentes, pues se dio una mayor importancia a su labor cotidiana.

Finalmente, es relevante mencionar algunas actividades que no fueron posible realizar debido a diversos factores como fallas en la conexión de internet por la alta demanda en conectividad surgida por el aislamiento social preventivo y por el desconocimiento en la realización de trabajos de investigación como el presente, sin embargo, se recibió instrucción de manera adecuada para el desarrollo de la misma.

Durante el trabajo de campo se tuvo cierta dificultad en contactar a las y los administradores de las comunidades virtuales ya que en el caso de las y los dueños de los canales de *YouTube* no respondieron, y en *Facebook* el grupo AC2-PTG es “archivado” por parte de los administradores dejando el espacio en formato de solo consulta por lo que paran las interacciones y moderadores no responden la solicitud en participar en la entrevista. Otro de los factores que se presentaron, en *YouTube*, fue que de manera repentina se cerraban los canales provocando la búsqueda y seguimiento de nuevos canales creados por el mismo creador de contenido, a excepción del canal YT-AC-5TO.G que cerró por completo, por lo que se optó por la selección de un nuevo canal a analizar. Lo anterior dificultó llevar el registro diario de las interacciones que se llevaban a cabo en este espacio.

En la aplicación del cuestionario, la participación de los miembros era muy baja por lo que se requirió el apoyo de las y los administradores del grupo para la difusión de este dentro del grupo, logrando el aumento de respuestas en este.

Para futuras investigaciones, una de las aportaciones que deja la presente tesina es la interacción que se generó dentro de aplicaciones de mensajería instantánea como *WhatsApp* pues en ella se dan interacciones iguales a las de las comunidades virtuales analizadas. Por lo que, sería interesante realizar un estudio sobre el uso y funciones que tiene esta aplicación en ámbitos educativos, así como la parte emocional que conlleva el convivir dentro de estos espacios y poder delimitar si se pudieran considerar espacios virtuales de aprendizaje.

Para la parte del desarrollo personal, la presente tesina acarreó varios logros como: la creación de este trabajo por primera vez, avanzar en la propia preparación académica para llegar a alcanzar el nivel Doctorado y con ello, continuar aprendiendo

y actualizando los conocimientos con los cuales ya se cuenta. Además, aprender métodos de investigación fue sin duda alguna, una de las experiencias más favorables durante el transcurso de la maestría, la indagación y comparación de información teórica con la práctica ha sido una grata experiencia que seguramente repetiría.

Al obtener una beca por parte del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), fue uno de los grandes logros que he recibido durante mi desarrollo académico, pues con ella, aprendí a estar un poco más inmersa en el tema de ciencia y tecnología del país, observé las faltantes que existen en el mismo y que impiden que cuente con todas las herramientas necesarias para el avance educativo de este.

Otros de los logros personales fue la mejora en el uso de herramientas tecnológicas y de información para la enseñanza y la vida diaria, de una manera responsable. Se recibió el enriquecimiento de nuevos conocimientos a través de aportes por parte de docentes, compañeras y compañeros de clase, y lecturas bastante interesantes. Además, durante la pandemia y los nuevos métodos educativos y de enseñanza, logre aprender métodos y opciones existentes para aprender casi cualquier tema, lo que da paso al gusto por recibir clases virtuales, pues ahora son agradables y cómodas para mí.

REFERENCIAS

- Abello, R. & Madariaga, C. (1999). Las redes sociales ¿Para qué? Psicología desde el Caribe. Universidad del Norte. No 2-3: 116-135, 1999.
- Álvarez, G. Y. C. (2015). Revisión teórica y empírica sobre las comunidades virtuales de Aprendizaje (CVA). *Horizontes Pedagógicos*, 17 (1), 82-93.
- Artopolus, A. (2020). COVID-19: ¿Qué hicieron los países para continuar con la educación a distancia?, *Observatorios Argentinos para la educación*, abril 2020, pp.1-11. Recuperado el 25 de enero del 2021 de: <http://www.saece.com.ar/relec/revistas/17/doc2.pdf>
- Aprende en Casa (2021). Aprende en Casa [Sitio Web]. Recuperado de: <https://aprendeencasa.sep.gob.mx/site/index>
- Aprende en Casa (2020). Aprende en Casa SEP [Canal de YouTube]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/channel/Uck-PjGg2A6IN6aGC2jdxQrw>
- Aristeguí Noticias. Programa “Aprende en Casa” implementado por la SEP, “un fracaso”: sección 22 del CNTE. Recuperado el 02 de febrero del 2021. Obtenido de: <https://aristeguinoticias.com/2104/mexico/programa-aprende-encasa-implementado-por-la-sep-un-fracaso-seccion-22-de-la-cnte/>
- BBC News. Mundo (2015). "Ghosting", la cruel manera de acabar con las relaciones en la era digital. Recuperado de: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/12/151201_tecnologia_ghosting_relaciones_fin_jg, Fecha de consulta (07 de noviembre de 2021).
- Pantallas Amigas (21/Julio/2021). *Ciberconvivencia, Ciudadanía Digital, Habilidades para la vida digital, Redes sociales, Sexting. Acrónimos y emojis que deben alertar a madres y padres sobre el ciberacoso o prácticas sexuales*. Recuperado el 23 de Mayo de 2022 de: <https://www.pantallasamigas.net/acronimos-emojis-alerta-padres-ciberacoso-practicas-sexuales/>
- Candele, C. (2017). Las características de las redes sociales y las posibilidades de expresión abiertas por ellas. La comunicación de los jóvenes españoles en *Facebook. Twitter e Instagram*. Recuperado el 09 de noviembre de 2021, de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6319192>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) & Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. Recuperado el 14 de

abril del 2021 de: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>

Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión (CIRT) (04 de agosto del 2020). Se Unen televisoras al plan aprende en Casa de la SEP. Obtenido de: <https://cirt.mx/se-unen-televisoras-al-plan-aprende-en-casa-de-la-sep/#sidr-nav>

Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión (CIRT) (18 de febrero de 2021). Programación Radiofónica Estrategia Regreso a Clases Aprende en Casa III para Educación Primaria. Obtenido de <https://www.ipn.mx/radio/>

Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (CONALITEG) (18 de febrero de 2021). <https://www.conaliteg.sep.gob.mx/>

Classlife (2021,13, 2021). *El uso de TikTok como herramienta educativa*. Recuperado de: <https://www.classlife.education/blog/uso-de-tik-tok-como-herramienta-educativa/#:~:text=TikTok%20es%20una%20herramienta%20activa,de%20forma%20divertida%20y%20emocionante> , Fecha de consulta (23/05/2022).

Durán, R. (2015). *La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes*. (Tesis de Doctorado). Barcelona: Universidad Politécnica de Cataluña

El Universal (16 de 05 del 2020). Reconoce SEP adaptación digital de docentes. El Universal. Recuperado de: <https://www.eluniversal.com.mx/nacion/reconoce-sep-adaptacion-digital-de-docentes>

Facebook. (2018, noviembre, 1). *Discover New Badges to Recognize Admins and Outstanding Members*. Facebook. Recuperado de: <https://www.facebook.com/community/whats-new/facebook-group-badges/>

Gallego, S. (2016). *Redes sociales digitales: información, comunicación y sociedad en el siglo XXI (2000-2010)*. (Tesis de Doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Documentación: Madrid.

Gairín, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. EDUCAR, Vol. 37, pp.41-64. Recuperado el 22 de junio de 2022. ISSN: 0211-819X.

García, L. (1994). *Educación a distancia hoy*. Educación Permanente. (2 ed.). España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

García, L. (1999). Fundamento y Componentes de la Educación a Distancia. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. Vol. 2, No. 2, pp.43-61

- García, L. (2001). Educación a distancia: ayer y hoy. Sociedad de la Información y Educación. Mérida (Badajoz), 2001; p.159-192. Recuperado el 07 de septiembre de 2021, de: http://chamilo.cut.edu.mx:8080/chamilo/courses/DOCTORADOSOCIOLOGIAD/ELAEDUCACION201/document/SESION_5/Sociedad_Informacion_y_Educacion.pdf#page=157
- García, L. (2018). *Socialización virtual en procesos formativos de estudiantes de licenciatura en una Universidad Virtual*. (Tesis de Maestría). Cuernavaca, Morelos: Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Instituto de Ciencias de la Educación.
- Gobierno de México (2020). Semáforo COVID-19. Recuperado de: <https://coronavirus.gob.mx/semaforo/#:~:text=El%20Sem%C3%A1foro%20de%20riesgo%20epidemiol%C3%B3gico,de%20contagio%20de%20COVID%2D19>. Fecha de consulta (17/05/2021)
- Gobierno de Canarias. Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes. (2015, septiembre, 29). *Herramienta: YouTube*. Recuperado de: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-youtube/>. 09 de noviembre de 2021.
- Goodwill Community Foundation, Inc. (2021). ¿Qué es Android? Recuperado de: <https://edu.gcfglobal.org/es/como-usar-android/que-es-android/1/>
- Gudiño, S. & Lozano F., & Fernández J., (2014), Uso de Facebook para la socialización del aprendizaje de una segunda lengua en nivel medio superior *Sinéctica*, (42), pp.1-16. Recuperado en 04 de septiembre de 2020, de <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n42/n42a8.pdf>
- Guzmán, J. (2021, julio, 29). *¿Qué es Google Forms y para qué sirve?* Recuperado de: <https://juansguzman.com/blog/que-es-google-forms-y-para-que-sirve/>, Fecha de consulta: 22 de junio del 2022.
- Hodges C., Moore S., Locke B., Trust T & Bond A, (27 de marzo del 2020). The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. Educase Review, Recuperado el 14 de abril del 2021, de: <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learnin>
- Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI) (2019). Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de las tecnologías de la información en los hogares. México: Secretaría de Comunicaciones y Transportes e Instituto Federal de Telecomunicaciones. Recuperado el 10 de febrero del 2021 de: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/534997/INEGI_SCT_IFT_EN_DUTIH_2019.pdf

- Infobae, (2020, abril, 6). Un mundo sin escuelas: las soluciones que encontraron distintos países para que los alumnos se eduquen a distancia en medio del coronavirus. Recuperado el 09 de febrero del 2021 de: <https://www.infobae.com/educacion/2020/04/06/un-mundo-sin-escuelas-las-soluciones-que-encontraron-distintos-paises-para-que-los-alumnos-se-eduquen-a-distancia-en-medio-del-coronavirus/>
- Infobae, (2020, agosto, 21). Aprende en Casa II: así serán los programas de televisión para el regreso a clases. Recuperado el 17 de febrero del 2021 de: <https://www.infobae.com/america/mexico/2020/08/22/aprende-en-casa-ii-asi-seran-los-programas-de-television-para-el-regreso-a-clases/>
- Kirey Group Company, MPM Software. (2021, septiembre, 03). *Redes sociales: definición y características*. KGC. Recuperado de: <https://www.mpmsoftware.com/latam/blog/redes-sociales-definicion-y-caracteristicas-latam/> . 27 de octubre de 2021.
- Lamí, L., Rodríguez del Rey, M. & Pérez, M. (2016). Las comunidades virtuales de aprendizaje: sus orígenes. *Universidad y Sociedad* [seriada en línea], 8 (4). Pp.93-101. Recuperado el 28 de agosto de 2021, de <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Martín, Sara., (2021, enero, 08). *Grupos de Facebook: Todo lo que necesitas saber de ellos*. Recuperado de: [https://metricool.com/es/grupos-de-facebook/#%C2%BFQue son los grupos de Facebook y para que sirven](https://metricool.com/es/grupos-de-facebook/#%C2%BFQue%20son%20los%20grupos%20de%20Facebook%20y%20para%20que%20sirven), Fecha de consulta: 20 de Junio del 2022.
- Martínez Uribe, C.H. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual. *Educación* Vol. XVII, Nº 33, pp.7-27 / ISSN 1019-9403.
- Milenio, (27,08,2020). ¡Luces, cámara, acción! Así graban clases de Aprende en Casa II. Recuperado de: <https://www.msn.com/es-mx/noticias/mexico/luces-c%C3%A1mara-acci%C3%B3n-as%C3%AD-graban-clases-de-aprende-en-casa-ii/ss-BB18qFxl?li=AAgppOd#image=1>, Fecha de consulta: 17 de febrero de 2020.
- Meirinhos, M., & Osório, A. (2009). Las comunidades virtuales de Aprendizaje: El papel central de la colaboración. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 35, pp.46-60. Recuperado el 20 de agosto del 2021.
- Meta for Business. (2021). Business Help Center. *About Facebook Pages*. <https://www.facebook.com/business/help/461775097570076?id=939256796236247>
- Montenegro, D. & Hermenegildo, E. (2018) Características del uso de emojis en la comunicación por el chat de WhatsApp. *Hamut'ay*, 5 (1), 36-52. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v5i1.1519>

- Navarrete, Z. & Manzanilla, H. (2017). Panorama de la Educación a Distancia en México. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1),65-82.
- Ortiz, M. (2012). De la comunidad étnica a la comunidad virtual: breve revisión del concepto comunidad en tres de sus acepciones y teóricos: Villoro, Ander-Eggy Rheingold. *Cuadernos Interculturales*, 10(19), 113-1135. Recuperado el 20 de agosto de 2021.
- Onsurbe, S., (2020). Comunidades virtuales de Aprendizaje: pedagogías emergentes para el confinamiento (I). *EDUCACIÓN 3.0 LÍDER INFROMATIVO EN INNOVACIÓN EDUCATIVA*. Pp.1-7. Recuperada el 28 de agosto de 2021, de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/comunidades-virtuales-de-aprendizaje/>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Brote de enfermedad por coronavirus (COVID-19)*. Recuperado el 11 de septiembre de 2021, de: https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019?adgroupsurvey={adgroupsurvey}&gclid=CjwKCAjwp_GJBhBmEiwALWBQkyElauYzMabpsKj78CSMWg1na6R8mZjD1ZNmJEN9iFSI1Rk8PtgShRoCj_cQAvD_BwE
- Organización Panamericana de la Salud & Organización Mundial de la Salud (2020). Actualización Epidemiológica: Nuevo coronavirus (COVID-19). 28 de febrero de 2020, Washington, D.C.: OPS/OMS; 2020. Recuperado el 25 de enero de 2021, Disponible en: <https://www.paho.org/sites/default/files/2020-02/2020-feb-28-phe-actualizacion-epi-covid19.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (2015). Actualización de la estrategia frente a la Covid-19. Recuperado el 25 de enero de 2021, Disponible en: https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/covid-strategy-update-14april2020_es.pdf
- Organización Mundial de la Salud (2020). Alocución de apertura del Director General de la OMS en la rueda de prensa sobre la COVID-19 celebrada el 11 de marzo de 2020. Recuperado el 25 de enero del 2021, Disponible en: <https://www.who.int/es/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCOa) (2020), #CORONATEACHING: SYNDROME OR A NEW OPPORTUNITY FOR REFLECTION? I/II. Recuperado el 14 de abril del 2021, Disponible en: <https://www.iesalc.unesco.org/en/2020/07/06/corona-teaching-syndrome-or-a-new-opportunity-for-reflection-i-ii/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCOb) (2020), La educación en América Latina y el Caribe ante la COVID-

19. Recuperado el 26 de enero del 2021, Disponible en: <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/covid-19-education-alc/seminarios-web>

Radio IPN (2021). Radio IPN. Recuperado de: <https://www.ipn.mx/radio/>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [20 de junio de 2022].

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., Mayagoitia, N. I. M., Cruz, L. M. G., Córdova, L. H., Zamora, L. N., Gamboa, E. A., ... & Téllez, J. H. (2021). *Investigar la comunicación y las nuevas alfabetizaciones en la era posdigital*, (pp.27-49). ISBN: 978-989-8971-43-2: Ria Editorial.

Rodríguez, J., & Rodríguez, L. (2019). La etnografía virtual como método para el análisis de comunidades en línea. En C. Capetillo & L. Rodríguez (Coords.), *Comunicación, Cultura y sujetos en investigaciones en Educación*. En búsqueda de sentido (pp.107-129). Universidad Autónoma de Zacatecas.

Rodríguez, J., Magallanes, M. & Gutiérrez, N. (2020). Estrategias docentes para la educación a distancia del programa Aprende en Casa I. *Investigación Científica*, 14(2), pp.255-260.

Rodríguez González, L. y Rodríguez González, J. (2022). Comunidades virtuales de apoyo en Facebook sobre procedimientos de fecundación In Vitro. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 55, 168-182. <http://doi.org/10.15198/seeci.2022.55.e794>

Rojas Torrijos, José Luis, & Panal Prior, Antonio (2017). El uso de Instagram en los medios de comunicación deportivos. Análisis comparado de Bleacher Report, L'équipe y Marca. Ámbitos. *Revista Internacional de Comunicación*, (38),1-20. ISSN: 1139-1979.

Russo, A., (2020, septiembre, 30). *Cómo crear un canal en YouTube: el tutorial completo*. Recuperado de: <https://www.rdstation.com/es/blog/crear-canal-youtube-tutorial-completo/#:~:text=Un%20canal%20en%20YouTube%20es,autor%C3%ADa%20y%20crear%20una%20comunidad.>, Fecha de consulta: 20 de Junio del 2022.

Ruiz, M. (2016). Análisis pedagógico de la docencia en educación a distancia. *Perfiles educativos*, Vol. 38, Núm. 154, pp.76-96. Recuperado en 03 de septiembre de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982016000400005&lng=es&tlng=es

- 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>
- Salinas, J. (2004). Comunidades virtuales de Aprendizaje. *Comunicación y Pedagogía*, 1(194), 20-24.
- Salinas, A. (2021). *Conceptos, funciones e información de YouTube*. Recuperado de: <https://mott.marketing/conceptos-funciones-e-informacion-de-la-historia-de-youtube/>, 10 de noviembre de 2021.
- Sapién, A. & Carrera, M. & Gutiérrez, M. (2014). La educación virtual como estrategia para el problema de cobertura educativa. Ponencia presentada en nombre del Congreso XVI Congreso Internacional sobre Innovaciones en docencia e Investigación en Ciencias Económico Administrativas, Chihuahua, México
- Secretaría de Educación Pública (SEP) (2021). Secretaría de Educación Pública [Página de Facebook]. Recuperado de: https://www.facebook.com/SEPmx/?ref=page_internal
- Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020a). “Comunicado conjunto No. 3 Presentan Salud y SEP medidas de prevención para el sector educativo nacional por COVID-19”. Recuperado el 26 de enero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/articulos/comunicado-conjunto-no-3-presentan-salud-y-sep-medidas-de-prevencion-para-el-sector-educativo-nacional-por-covid-19?idiom=es>
- Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020b). “Boletín No. 75 Transmitirán sistemas públicos de comunicación contenidos educativos durante el receso escolar preventivo por COVID-19”. Recuperado el 28 de enero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/es/articulos/boletin-no-75-transmitiran-sistemas-publicos-de-comunicacion-contenidos-educativos-durante-el-receso-escolar-preventivo-por-covid-19?idiom=es#:~:text=%E2%80%A2-.Las%20transmisiones%20se%20realizar%C3%A1n%20a%20partir%20del%20lunes%2023%20de, en%20horario%20matutino%20y%20vespertino.&text=La%20medida%20busca%20compensar%20la, periodo%20de%20receso%20escolar%20preventivo>
- Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020c). “Boletín No. 80 Fortalece SEP Programa Aprende en Casa mediante sitio web especializado en educación básica”. Recuperado el 30 de enero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/es/articulos/boletin-no-80-fortalece-sepprograma-aprende-en-casa-mediante-sitio-web-especializado-eneducacion-basica?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020d). “Boletín No. 102 Inicia SEP estrategia radiofónica para comunidades indígenas del programa Aprende en Casa. Recuperado el 26 de enero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/articulos/boletin-no-102-inicia-sep-estrategia-radiofonica-para-comunidades-indigenas-del-programa-aprende-en-casa?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020e). “Boletín No. 101 Inicia SEP, en colaboración con Google, capacitación virtual de más de 500 mil maestros y padres de familia. Recuperado el 30 de enero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/articulos/boletin-no-101-inicia-sep-en-colaboracion-con-google-capacitacion-virtual-de-mas-de-500-mil-maestros-y-padres-de-familia?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020f). “Boletín No. 152 Transforma SEP programa de educación a distancia Aprende en Casa en Verano Divertido”. Recuperado el 31 de enero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/es/articulos/boletin-no-152-transformasep-programa-de-educacion-a-distancia-aprende-en-casa-en-verano-divertido?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020g). “Boletín No. 284 se suman TV UNAM y Canal 22 a la transmisión de Aprende en Casa II”. Recuperado el 19 de febrero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/articulos/boletin-no-284-se-suman-tv-unam-y-canal-22-a-la-transmision-de-aprende-en-casa-ii?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020h). “Boletín No. 220 Reporta UNESCO y OEI que 71 por ciento de los participantes en Aprende en Casa se mostraron satisfechos con el programa”. Recuperado el 12 de febrero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/es/articulos/boletin-220-reporta-unesco-y-oei-que-71-por-ciento-de-los-participantes-en-aprende-en-casa-se-mostraron-satisfechos-con-el-programa?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020i). “Boletín No. 275 Las clases no se han parado, junto con la educación a distancia, se cubre a la mayoría de los niños, adolescentes y jóvenes”. Recuperado el 12 de febrero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/es/articulos/boletin-no-275-las-clases-no-se-han-parado-junto-con-la-educacion-a-distancia-se-cubre-a-la-mayoria-de-los-ninos-adolescentes-y-jovenes?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020j) “Boletín No. 332 Expone SEP estrategia educativa de Aprende en Casa a representantes de Japón”. Recuperado el 15 de febrero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/es/articulos/boletin-sep-no-332-expone-sep-estrategia-educativa-de-aprende-en-casa-a-representantes-de-japon?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020k). “Boletín No. 329 Inicia periodo vacacional de fin de año para más de 25 millones de alumnos de Educación Básica: SEP”. Recuperado el 15 de febrero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/articulos/boletin-no-329-inicia-periodo-vacacional-de-fin-de-ano-para-mas-de-25-millones-de-alumnos-de-educacion-basica-sep?state=published>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020l). “Boletín No. 317 Regreso seguro a las escuelas a partir de enero, de manera voluntaria, en estados con semáforo amarillo: SEP”. Recuperado el 15 de febrero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/articulos/boletin-sep-no-317-regreso-seguro-a-las-escuelas-a-partir-de-enero-de-manera-voluntaria-en-estados-con-semaforo-amarillo-sep?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020m). “Boletín No. 327 Se integra ALTÁN Redes a la transmisión de Aprende en Casa III”. Recuperado el 15 de febrero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/articulos/boletin-no-327-se-integra-altan-redes-a-la-transmision-de-aprende-en-casa-iii?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2021n). “Boletín No. 2 Se prepara un regreso seguro a las aulas que brinde certeza a la comunidad escolar: SEP”. Recuperado el 16 de febrero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/es/articulos/boletin-sep-no-2-se-prepara-un-regreso-seguro-a-las-aulas-que-brinde-certeza-a-la-comunidad-escolar-sep?idiom=es>

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2020ñ). “Boletín No. 258 Cuenta Aprende en Casa II con una audiencia cercana a los 32 millones de personas: SEP”. Recuperado el 12 de febrero del 2021. Disponible en: <https://www.gob.mx/sep/es/articulos/boletin-no-258-cuenta-aprende-en-casa-ii-con-una-audiencia-cercana-a-los-32-millones-de-personassep?idiom=es#:~:text=En%20un%20balance%20a%20un,los%2032%20millones%20de%20personas>

Silvio, J. (1999). *Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje permanente*. Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (IESALC). Recuperado el 30 de agosto de 2021, de: <https://cmapsconverted.ihmc.us/rid=1GLSW90X3-QX7GNR-H46/Comunidades%20Virtuales%20como%20Conductoras%20del%20Aprendizaje%20Permanente.pdf>






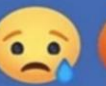
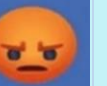
Silva, J. & Torres, M. & Valderrama, J. (2019). Lectura de capacidades y fortalezas en la educación virtual y a distancia para la formación profesional. *Revista Conrado*, Vol.15, Núm. 69, pp.318-323. Recuperado 04 de septiembre del 2020 de http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conradohttp://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400318&lang=es

- 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>
- Salinas, J. (2004). Comunidades virtuales de Aprendizaje. *Comunicación y Pedagogía*, 1(194), 20-24.
- Salinas, A. (2021). *Conceptos, funciones e información de YouTube*. Recuperado de: <https://mott.marketing/conceptos-funciones-e-informacion-de-la-historia-de-youtube/>, 10 de noviembre de 2021.
- Torr. (2017, mayo, 09). *¿Qué es un Youtuber)-Diccionario Youtube-Torr?. YouTube*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=NPYLqXP2iUk>
- Zeler, I. (2017). *Facebook como instrumento de comunicación en las empresas de América Latina*. (Tesis de Doctorado). Tarragona. Universidad Rovira I Virgili.

ANEXOS

Anexo A Tipos de interacción entre los miembros de las comunidades virtuales

Tabla 13. Interacciones en Facebook

Clave	Fecha	Recurso visual adjunto	Reacciones							Cantidad de:	
										Compartidos	Comentarios
			Me gusta	Me encanta	Me importa	Me divierte	Me sorprende	Me entristece	Me enoja		
FB-AC-5GP	24/08/2020	Live video: Clase completa del día	110	8	2						11
FB-AC2-TG	31/08/2020	Publicación: Formas de trabajo	1500	439	21		1	1			403
FB-AC-5GP	31/08/2020	Imágenes: Actividades	400	81	1						78
AC-5GP	01/09/2020	Imágenes: Cuestionario	508	110	8	1		1	2		170
FB-AC2-TG	03/09/2020	Publicación: Preguntas del 7 al 11 de septiembre	1400	222			66	11			318
FB-AC2-TG	04/09/2020	Imagen: Lo logramos juntos	738	248	22	1					401
FB-AC2-TG	15/09/2020	Publicación: Intolerancias a faltas de respeto entre miembros	658	95	7			2			33
FB-SEP	19/09/2020	Imagen: Horarios y canales de transmisión del Programa Aprende en Casa	2700	66	6	13	7	2	10	5200	300
FB-AC2-5GP	01/10/2020	Material de apoyo: Incluye las preguntas que serán respondidas a la par con la transmisión del programa Aprende en Casa.	313	48	1	2					49
FB-AC2-PTG	05/10/2020	Foto captura: Muestra acoso sexual por parte de un miembro del grupo, vía	305	11		12	34		8		

		<i>Messenger</i> , que será eliminado.								
FB-AC2-5GP	06/10/2020	Imágenes: Material de apoyo de las distintas materias, en él que se muestra el aprendizaje esperado, qué aprenderán y qué actividades se deberán desarrollar.	247	22	1		1			21
FB-AC2-PTG	06/10/2020	Publicación de apoyo a los afectados ante huracán Delta.	267	36	27		2			57
FB-AC2-PTG	07/10/2020	Publicación: Solicitud de apoyo, de un miembro del grupo, en la resolución de problema matemático.	29	1	1	9	1			73
FB-AC2-5GP	07/10/2020	Imagen: Horarios de transmisión del programa Aprende en Casa.	13	2					15	1
FB-AC2-5GP	08/10/2020	Publicación: Aviso de carga en secciones de libros en formato PDF.	172	15						73
FB-AC2-5GP	09/10/2020	Imagen: Solicitud de apoyo, de un miembro del grupo, en la resolución de problema matemático.	7							13
FB-AC2-5GP	09/10/2020	Publicación: Solicitan guía y apoyo para enseñar a un niño a separar las palabras.	78							115
FB-AC2-5GP	09/10/2020	Imagen: Plan de la semana 8 (del 12 al 16 de octubre)	358	64	1					80
FB-AC2-5GP	10/10/2020	Imagen: Comparten lo que se vio en la clase transmitida en televisión para los que no pudieron ver el programa y puedan hacer sus tareas.	325	55	1					38
FB-AC2-5GP	10/10/2020	"Meme": Un niño llorando que dice: <i>"Si es la maestra dile que ya me morí, ok"</i> .	151	9		467	2	5		22

FB-AC2-5GP	12/10/2020	"Poster": Colaboradores más destacados.	298	58	1	1				1	34
FB-AC2-5GP	18/10/2020	Publicación: Petición de respeto a los miembros y material de la semana.	445	83	5	1		1			93
FB-AC2-5GP	20/10/2020	"Poster": Colaboradores más destacados de la semana.	133	26	3						23
FB-AC2-5GP	23/10/2020	Imagen: Mensaje reflexivo sobre educación.	231	29	2			1			4
FB-AC2-5GP	29/10/2020	Imágenes: Ideas para crear altares de muertos.	291	91	3		1				44
FB-AC2-5GP	07/11/2020	"Meme: Yo evaluando sin reprobar a nadie, aunque no haya entregado ni una sola evidencia".	97	1	1	45	17	79	66		76
FB-AC2-5GP	08/11/2020	Publicación: Aprobar alumnas y alumnos en la escuela... pero la vida las y los aprobará...	557	48	7	3	1	9	1		85
FB-AC2-5GP	14/11/2020	Imagen; Noticia en periódico acerca de la asignación de calificaciones de la SEP.	188	13	1	8	81	30	64		210
FB-AC2-5GP	21/11/20	Publicación: Miembro ofrece ayuda explicando temas que no entiendan.	139	23	1						82
FB-AC2-5GP	26/11/20	Imagen: Pregunta sería: ¿A sus hijos se les pierden los colores y las gomas en su casa?	461	14	3	647	6	7	4		510
FB-AC2-5GP	15/12/20	"Memes: En ellos desean termine, no solo el ciclo, sino también el programa Aprende en Casa".	182	3	3	206	1		1		35
FB-AC2-5GP	17/12/20	Publicación: Madre pide apoyo sobre una situación con la maestra de su hija.	65	2	1	4	56	43	6		115
FB-AC2-TG	18/12/20	Imagen: Desean lo mejor ante cierre de ciclo escolar.	129	37	2						39

FB-AC2-TG	25/12/2020	Imagen: Gatito dentro de taza deseando una feliz navidad.	144	22							8
FB-AC2-TG	08/01/2021	Vídeo: Presentación de plantillas de anatomía.	1,100	420	11	1	30			1,500	232
FB-AC2-TG	09/01/2021	Publicación: Preguntan fechas de inscripción para la Cd. De México	10								12

Fuente: Elaboración propia a partir de diario de campo.

Tabla 14. Interacciones en YouTube

Canal	Fecha	Tipo de Vídeo	Reacciones		Cantidad de:	
			Me gusta	No me gusta	Comentarios	Reproducciones
AC-SEP	26/08/2020	Todos somos importantes, tema impartido por "Ajolisto"	543	120		48,764
AC-SEP	25/08/2020	Clase de matemáticas	114	32		14,836
ACM_AC2	28/08/2020	Resumen de clase	3,300			264,464
AC-SEP	31/08/2020	Clase de Artes	459	110		62,972
AC-5TO.G	04/09/2020	Clases completas	336	120	310	26,858
ACM_AC2	07/09/2020	Clase educación socioemocional	63	38	21	5,941
ACM_AC2	10/09/2020	Clase Formación Cívica y Ética	630	228	489	47,000
ACM_AC2	14/09/2020	Clase de Artes	285	118	208	23,679
AC-5TO.G	14/09/2020	Clases completas	99	22	123	6,534
ACM_AC2	17/09/2020	Actividades para realizar en clase	25	4		1,063
AC-5TO.G	21/09/2020	Clases completas	31	5	258	979
AC-5TO.G	22/09/2020	Clases completas	81	23	76	4,732
ACM_AC2	23/09/2020	Clase de Artes	87	28	90	2,925
ACM_AC2	24/09/2020	Clase de historia	171	49	103	8,222
AC-SEP	25/09/2020	Clase de matemáticas	377	145		29,959
AC-5TO.G	28/09/2020	Clases completas del día.	213	92	158	15,812
ACM_AC2	28/09/2020	Clase de Artes	277	121		12,291
ACM_AC2	30/09/2020	Clases de Geografía	340	124	387	14,770
ACM_AC2	01/10/2020	Resumen de actividades	119	18	33	5,303
AC-5TO.G	07/10/2020	Clases completas	50	7		
ACM_AC2	23/11/2020	Clase de Geografía	286	184	130	22,428
ACM_AC2	24/11/2020	Clase de matemáticas	99	34	8	6,477
ACM_AC2	11/01/2021	Clase de Geografía	374	81	56	24,574
ACH-3	11/01/2021	Clase de Ciencias Naturales	105	40	14	12,435

ACM_AC2	28/01/2021	Clase de Historia	36	6	8	1,064
ACH-3	09/02/2021	Clase de Español	60	22	24	3,240
Gamer Pro 2 Mil	05/03/2021	Aviso a suscriptores sobre cierre de canal y apertura de nuevo espacio de consulta.	151	7	73	2,226
Gamer Pro 2 Mil	08/03/2021	Clase de Ciencias Naturales	46	7	56	2,031
ACH-3	17/03/2021	Clase de Geografía. Y juego en comentarios.	178	61	213	6,686
ACM_AC2	01/09/2021	Horarios de Aprende en Casa	103	20	35	9,973

Fuente: Elaboración propia a partir de diario de campo.

Anexo B. Reglamentos de las comunidades virtuales

Comunidad Virtual: Aprende en Casa 6 Primaria

Tabla 15. Reglamento de Aprende en Casa 6 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: AC-6GP en la red sociodigital *Facebook*.

Tabla 16. Reglamento de Aprende en Casa 2 "Ciclo Escolar 2020-2021. Todos los Grados.

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.
Respetar la privacidad de los demás	Para formar parte del grupo se requiere confianza mutua. Las conversaciones sinceras y abiertas no dejan de ser confidenciales y privadas. Lo que se comparte en el grupo no debe salir de él.
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.
No hagas <i>bullying</i> ni uses lenguaje ofensivo	Asegúrate de que todos se sientan seguros. No se permite el <i>bullying</i> ni los comentarios degradantes sobre raza, religión, cultura, orientación sexual, género o identidad.
Prohibido publicaciones ajenas a educación	Está prohibido subir contenido distinto al tema de educación y Aprende en Casa II quién infrinja esta regla será expulsado del grupo.
Prohibido compartir links	No podrán compartir enlaces para unirse a grupos de <i>WhatsApp</i> o <i>Facebook</i> , el grupo está creando el contenido adecuado
Ventas prohibidas	No se permite la venta de ningún tipo de material didáctico ni de otro tipo, no promocionar servicios de ningún tipo, quién infrinja la regla será eliminado y bloqueado del grupo.

Fuente: AC2-PTG en la red sociodigital *Facebook*.

Anexo C. Claves referenciales utilizadas

Tabla 17. Claves Referenciales

Clave	Referencia	Claves en conjunto	Referencia
FB	Facebook	AC-5GP AC-6GP	-APRENDE EN CASA 5° DE PRIMARIA. -APRENDE EN CASA 6° DE PRIMARIA.
		AC2-PTG	"Aprende en casa 2" Ciclo Escolar 2020-2021. Todos los grados.
		FB-SEP	Página Oficial de la SEP en Facebook.
YT	YouTube	ACH-3	APRENDE EN CASA HOY III
		YT-AC-SEP	Aprende en Casa SEP
		YT-ACM_AC2	APRENDE EN CASA TU MISMO
		YT-AC-5TO.G	Aprende en casa 5to. Grado
Claves de Administradores			
A	Administrador o administradora	A-LF-AC-5GP_FB	Lucy Fernández
		A-MG-AC-5GP_FB	Melissa González
		A-JM-_ AC2-PTG-FB	Jenn Maya
Claves Generales			
VID_01-A	Vídeo de entrevista a administrador (a).	VID_01-A: A-LF-AC-5GP_FB	Vídeo de entrevista a la administradora Lucy Fernández.
Formato 01-A	Entrevista para administradores		
Formato 02-M	Cuestionario para miembros		
DC	Diario de Campo		
MG	Miembros en general del Grupo.		

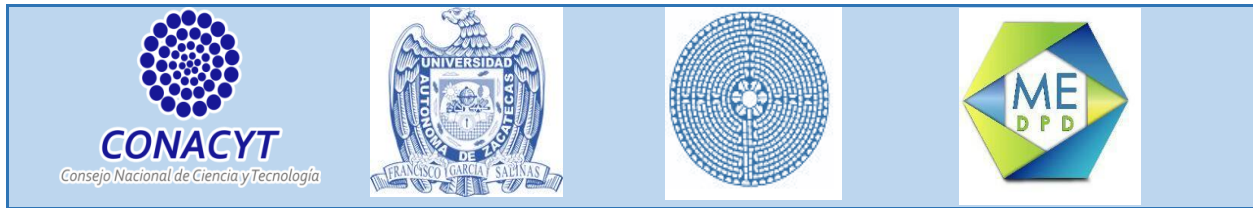
Fuente: Elaboración propia.

Anexo D. Formato del Diario de Campo

Diario de campo				
COMUNIDADES VIRTUALES DE APOYO PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA DEL PROGRAMA "APRENDE EN CASA II". UN ANÁLISIS EN LAS REDES SOCIODIGITALES: <i>YOUTUBE Y FACEBOOK.</i>				
Observadora: Lic. Jessica Alejandra Cordero				
Clave	Fecha de obtención del recurso	Foto, video o publicación	Reflexiones y comentarios	Fuente del sitio web

Fuente: Elaboración propia

Anexo E. Cuestionario aplicado



Formato-02-M

Período de encuesta: _____

Datos Generales

Rango de edad:

Sexo:

Profesión:

Nivel de estudios:

Lugar de procedencia:

Objetivo

El objetivo que se persigue con el presente instrumento es conocer las opiniones que tienen los miembros del grupo en *Facebook*: Aprende en Casa 6to de Primaria, sobre la comunidad creada con el fin de continuar con la educación de manera virtual.

Los datos obtenidos tienen fines de investigación, cuidando en todo momento la información recaba y la confidencialidad de los participantes, por favor responda con sinceridad y señale la opción que más le convenga.

Encuesta

1. ¿Cuál fue el principal motivo por el que decidiste escoger este grupo?
Pregunta abierta.
2. ¿Ha tenido dificultades en encontrar archivos o documentos que necesita?
 - a. Si
 - b. No
 - c. Parcialmente

3. ¿Ha recibido ayuda y respuesta a sus dudas?
 - a. Si
 - b. No
 - c. Parcialmente
4. ¿Te parecen adecuadas las normas/reglas establecidas por los administradores del grupo?
 - a. Si
 - b. No
 - c. Parcialmente
5. ¿Consideras que el grupo cuenta con una buena organización en la información que se comparte?
 - a. Si
 - b. No
 - c. Parcialmente
6. ¿Cómo calificaría usted la convivencia que se lleva dentro del grupo?
 - a. Excelente
 - b. Bueno
 - c. Regular
 - d. Malo
7. ¿Cuál de los siguientes recursos compartidos dentro del grupo, han sido de mayor consulta por usted?
 - a. PDF
 - b. WORD
 - c. Imágenes
 - d. Vídeos
 - e. Enlaces a otras páginas
 - f. Todos los anteriores
8. ¿Qué material didáctico es el que consultas frecuentemente?
 - a. Planes Semanales
 - b. Cuadernillos de apoyo
 - c. Exámenes
 - d. Guías
 - e. Todos los anteriores
9. ¿Con qué frecuencia consultas la información proporcionada por el grupo?
 - a. Todos los días
 - b. Casi todos los días
 - c. Ocasionalmente
 - d. Casi nunca
 - e. Nunca

10. ¿Con qué frecuencia participas en la comunidad?, ya sea con comentarios, preguntas, reacciones o compartiendo información.
- Muy frecuentemente
 - Frecuentemente
 - Ocasionalmente
 - Raramente
 - Nunca
11. ¿De qué manera participas en el grupo?
- Compartiendo
 - Publicando
 - Reaccionas (*likes*)
 - Únicamente observas
 - Otro: _____
12. ¿Cuál de los siguientes dispositivos ha usado, de manera frecuente, para ingresar al grupo?
- Celular
 - Computador
 - Tablet
 - Otro: _____
13. ¿Con qué tipo de servicio te conectas regularmente a la red?
- Uso de datos móviles
 - Cable. Por fibra óptica para Modem.
 - Red de wifi
14. Antes de ingresar al grupo, ¿cómo considera su conocimiento en uso de redes sociodigitales y herramientas tecnológicas?
- Excelente
 - Bueno
 - Regular
 - Malo
15. Después de ingresar al grupo, ¿Cómo considera ahora su conocimiento en uso de redes sociodigitales y herramientas tecnológicas?
- Excelente
 - Bueno
 - Regular
 - Malo
16. ¿Considera usted que las redes sociodigitales fueron una herramienta de apoyo para la educación a distancia de sus hijos durante el periodo de confinamiento?

- a. Si
- b. No
- c. Parcialmente
- d. Explique por qué

17. ¿Considera usted que la información compartida en el grupo trajo beneficios para la comunidad estudiantil?

- a. Si
- b. No
- c. Parcialmente
- d. Explique por qué

18. ¿Considera usted que la educación a distancia ha sido una medida adecuada para evitar contagios por COVID-19 y continuar con la educación de sus hijos?

- a. Si
- b. No

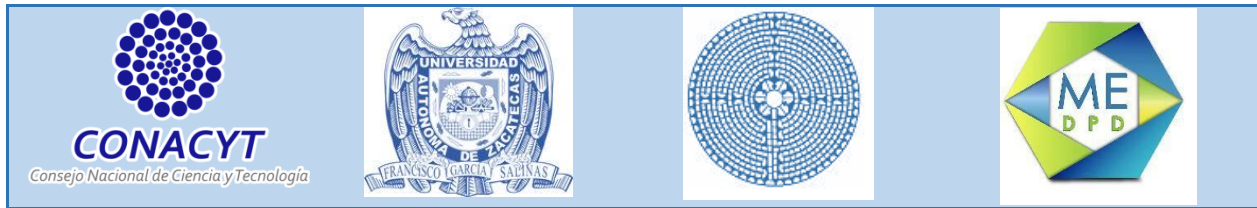
19. Mencione que fueron los aspectos que más le agradaron del grupo, y ¿cuáles siente que se deben atender o cambiar?

Observaciones:

¡Gracias por participar!

Universidad Autónoma de Zacatecas
Maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente
Unidad Académica de Docencia Superior

Anexo F. Entrevista aplicada



Formato-01-A

Fecha de entrevista: _____ Hora: _____

Datos Generales

Nombre del entrevistado:

Edad:

Sexo:

Rol en el grupo:

Lugar de procedencia:

Nivel de estudios:

Objetivo

La presente entrevista tiene fines de investigación, se busca conocer desde el punto de vista de las y los administradores las prácticas de comunicación de la comunidad y cómo sirvió este espacio para el apoyo de las actividades del programa Aprende en Casa.

Los datos obtenidos tienen fines de investigación, cuidando en todo momento la información recabada y la confidencialidad de las y los participantes.

Lista de preguntas

1. ¿Por qué la iniciativa de crear un grupo dentro de Facebook como apoyo al programa Aprende en Casa?
2. ¿Cuáles son las funciones que tienen las reglas establecidas para los miembros de la comunidad?
3. ¿Quién define las reglas del grupo?

4. ¿Cuál o cuáles funciones tiene usted como administrador o moderador de grupo?
5. ¿Cómo define la aceptación de un miembro? ¿Cómo se definen los administradores, moderadores de contenido, nuevos miembros de grupo, generadores de conversación, estrellas en ascenso, reforzadores de conversación y a narradores de visualización?
6. Cada administrador cuenta con un rol o tarea en particular, ¿Qué aspecto desempeña cada uno?
7. ¿Cuál es la colaboración entre administradores y moderadores?
8. ¿Con base a qué criterio es que se otorgan las insignias en el grupo?
9. ¿Solo administradores tienen derecho a publicar contenido o quiénes más lo hacen?
10. ¿Por qué dar reconocimiento a través de “diplomas virtuales” a ciertos miembros del grupo? (Ejemplo: Miembro del mes)
11. Como administrador de grupo, ¿Cómo controlas que el contenido que se sube sea de calidad? (curador de contenido)
12. ¿Qué tipo de información se define que puede ser publicada en la comunidad?
13. ¿Qué decisiones se llevan a cabo, entre administradores, para las publicaciones de fechas representativas o días festivos: Día de las madres, del maestro, del padre, ¿del niño...? ¿Por qué publicarlas?
14. ¿Cuáles han sido las estrategias que ha generado para crear una buena comunicación en la comunidad?
15. ¿Cuál es la estrategia que ha generado para la permanencia e interés de las personas en el grupo?
16. ¿Cómo son atendidas las quejas, dudas y preguntas de los miembros por parte de usted como administrador de grupo? (Agravios, ofensas, entre otros)
17. ¿Qué factores le obligan a bloquear cuentas de algunos miembros?

18. ¿Se ha censurado al grupo por compartir contenido inapropiado?

19. ¿Qué estrategias o herramientas aplicaron para que los archivos/documentos/fotos fueran accesibles y de fácil identificación para los miembros?

20. Se observa también la creación de un grupo en WhatsApp, ¿cuál es la finalidad de éste, si ya existe el de Facebook?
¿Quiénes lo integran?
¿Qué tipo de mensajes y archivos se comparten en él?

Observaciones:

Universidad Autónoma de Zacatecas
Maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente
Unidad Académica de Docencia Superior