

## Experiencias de aprendizaje virtual desde la netnografía

### *Virtual learning experiences from netnography*

Sinche Crispín, Fernando Viterbo  , Espinoza Quispe, Carlos Enrique , Matos Vila, Gilder Simón , Gilvonio Yaranga, Franklin Moises , Vilcas Mamani, Sherly 

Universidad Nacional de Huancavelica, Perú.

### Resumen

El aprendizaje en entornos virtuales ha servido para canalizar el hecho de la adquisición de conocimientos y nuevas competencias a partir de la interacción con los demás de ese entorno. Es por ello que se desea a partir de las investigaciones realizadas, conocer las experiencias de aprendizaje en comunidades virtuales desde la netnografía, a fin de describir en varios puntos los diversos elementos que conforman un aprendizaje desde los entornos virtuales y de qué manera puede contribuir tanto en el docente como en los estudiantes. El presente estudio aborda de manera reflexiva el auge que ha tenido el aprendizaje del cibernauta y los escenarios que han permitido el avance del uso de la tecnología en la educación. Hablando de la cultura de participación que se ha de formar en los cibernautas investigadores y los elementos que conforman la sostenibilidad de algunas plataformas de uso educativo. Finalmente, se puede destacar que, desde una perspectiva epistémica, el aprendizaje que se adquiere por medio de la virtualidad se fundamenta en la modificación del aprendizaje que era presencial a una nueva forma de adquisición de competencias totalmente en línea y basadas en metodologías activas y colaborativas en su mayoría.

**Palabras clave:** Experiencias, Aprendizaje virtual, Netnografía, Cibernautas.

### Abstract

Learning in virtual environments has served to channel the acquisition of knowledge and new skills from interaction with others in that environment. That is why it is desired from the research carried out, to know the learning experiences in virtual communities from netnography, in order to describe at various points the various elements that make up learning from virtual environments and how it can contribute both in the teacher as well as in the students. The present study addresses in a reflexive way the boom that cybernaut learning has had and the scenarios that have allowed the advancement of the use of technology in education. Speaking of the culture of participation that has to be formed in research netizens and the elements that make up the sustainability of some platforms for educational use. Finally, it can be highlighted that, from an epistemic perspective, the learning that is acquired through virtuality is based on the modification of learning that was face-to-face to a new way of acquiring skills totally online and based on active and collaborative methodologies. mostly.

**Keywords:** Experiences, Virtual learning, Netnography, Netizens.

Recibido/Received	27-04-2023	Aprobado/Approved	21-06-2023	Publicado/Published	01-07-2023
-------------------	------------	-------------------	------------	---------------------	------------

## Introducción

La educación ha experimentado un desarrollo constante en el contexto global, y se prevé que continúe creciendo y evolucionando rápidamente. En este proceso, han surgido herramientas interactivas que ofrecen diversas formas de enseñar y aprender, creando experiencias significativas tanto en estudiantes como en docentes (Domínguez et al., 2021; Romero-Rodríguez, 2017). El aprendizaje virtual es una de estas herramientas, y representa una ventaja en estos tiempos, ya que integra la tecnología al proceso educativo. Esta integración ha generado nuevas experiencias que fomentan el autoaprendizaje y la autoformación de los estudiantes, con el apoyo y la orientación del docente como mediador (Martín et al., 2014).

Evidentemente, el aprendizaje virtual llegó para quedarse al igual que su forma de alcanzarlo, y esto ha permitido la evolución de la educación hacia entornos diferentes de un aula en una infraestructura física hacia un aula completamente virtual. Este avance ha ido en aumento a partir de la pandemia, ya que aumentó vertiginosamente el uso de herramientas y plataformas virtuales que dieron paso a otra forma que va más allá de la educación en la que fuimos formados. Hoy en día se habla de educación 4.0 o de aquella que involucra lo teórico y lo práctico y que sea holístico en pro del óptimo aprendizaje del estudiante (Umaña-Mata, 2020).

Y es que la pandemia y el confinamiento establecidos por la OMS en marzo del 2020 obligaron a la humanidad a buscar nuevas formas y estrategias de enseñanza y aprendizaje. La educación no se detuvo, sino que tomó un rumbo diferente para el que la mayoría no estaba preparada. Este hecho supuso un reto para los docentes, que tuvieron que adaptar su proceso de enseñanza a un enfoque diferente, basado en el uso y la aplicación de las tecnologías de la información. Este cambio fue especialmente difícil para los docentes que estaban acostumbrados a la presencialidad y a las aulas universitarias (Pérez et al., 2022).

El ámbito educativo en los últimos tiempos se ha enfrentado a cambios y transformaciones, que han dejado huellas significativas en los sistemas educativos como ha sido la transición de una educación formal presencial a una educación mediada por tecnología, donde las plataformas tecnológicas y los recursos instruccionales digitales se han convertido en un aliado para el proceso de enseñanza y aprendizaje tratándose de ajustarse a la realidad de las exigencias de la sociedad actual (p. 552).

Considerando estos aspectos, se plantea como objetivo conocer las experiencias de aprendizaje en comunidades virtuales mediante un estudio netnográfico. Para ello, se analizan factores como el auge cibernauta, el condicionamiento de los nuevos escenarios, la cultura participativa y las comunidades virtuales y la sostenibilidad de los espacios investigativos virtuales. Además, se identifican los elementos que configuran el aprendizaje en estas comunidades y las estrategias para mantenerlo activo, considerando que las plataformas virtuales que lo fomentan son un nuevo estímulo para los estudiantes que necesitan colaborar y participar para crear y adquirir nuevas competencias, especialmente la relacionada con el manejo de las tecnologías.

## Auge cibernauta

Hay un desarrollo muy importante para el individuo que se ha venido dando de manera vertiginosa en torno a la educación, que son las diferentes herramientas tecnológicas que nos permiten avanzar hacia un mundo virtual, en donde existen comunidades que interactúan para alcanzar metas y propósitos comunes en cuanto a la formación del individuo. Desde esta perspectiva, Ortiz Álvarez (2021) comenta “El uso de Internet constituye un espacio virtual o ciberespacio, que permite desarrollar escenarios de encuentro social, dando lugar a ciber comunidades y a redes sociales” (p. 1). Se puede decir, de acuerdo a lo planteado por el autor, que hacer un buen uso del internet puede contribuir a la interacción efectiva entre personas que necesitan comunicarse para el desarrollo de un espacio intelectual.

En las comunidades de internautas se pueden propiciar aprendizajes que sirven como base para asumir retos o desafíos en nuevos contextos. Lo que da pie a un pensamiento más abierto en relación a la

globalización y nuevas tecnologías. En la sociedad del conocimiento existen un sinnúmero de perspectivas que se pueden adaptar a nuevas situaciones tal como lo expresa Siguan Flores (2022) al mencionar que “en una sociedad globalizada e integradora como la nuestra, es prioridad poder adaptar la realidad educativa al acceso cada vez más cercano a la información y al uso eficiente de la tecnología presente en el proceso educativo” (p. 18). Adaptarse a los nuevos cambios que implica el uso de las tecnologías es aspirar a estar al nivel o a la vanguardia de las sociedades desarrolladas en materia educativa. Estas sociedades, como la finlandesa, han liderado por varios años el informe PISA porque buscan mejorar constantemente en este ámbito. Alarcón Pérez y Benito Casanovas (2019) opinan que:

A pesar de liderar el informe PISA durante muchos años, los finlandeses reconocen que eso no es motivo suficiente como para no ir revisando y modificando el currículo ya que deben adaptarse al mundo cambiante y una sociedad que cada vez avanza más rápido (p.165).

Es importante destacar, que toda vez que se hace referencia al informe PISA, se está hablando del “estudio elaborado por la OCDE, el cual evalúa los sistemas educativos de ciertos países. A nivel práctico sirve para hacer una comparación entre las distintas metodologías de cada país” (ídem, p. 170). Las metodologías utilizadas en la actualidad son casi en su mayoría dirigidas a la práctica de las llamadas metodologías activas de aprendizaje en donde se pueden destacar el aprendizaje basado en retos, en proyectos y en caso entre otros, y en todos ellos se trabaja de manera colaborativa, para lo que la tecnología y las comunidades virtuales juegan un papel muy importante.

Por otra parte, la demanda de los espacios virtuales para el aprendizaje ha aumentado desde el año 2020 ante el efecto catalizador del aislamiento por la pandemia Covid-19, provocando mayor uso de las plataformas y/o comunidades virtuales que ofrecen servicios educativos a las personas que lo necesitan, y en su mayoría de forma gratuita. De acuerdo a lo expresado por Dzib Moo (2020):

En el transcurso de los últimos quince años aproximadamente las expresiones “comunidades de aprendizaje” (CA) y “comunidades virtuales de aprendizaje” (CVA), han alcanzado un nivel elevado de difusión en nuestra sociedad en ámbitos de actividad tan distintos como el educativo, el organizacional, el político, el cultural o el empresarial. Así bajo la denominación de CA y en menor medida de CVA, hemos visto aparecer propuestas educativas referidas a los distintos niveles de educación formal, desde la educación básica hasta la educación superior (p. 58).

En el caso de la educación superior o universitaria se ha visto mayor demanda en el uso de las comunidades virtuales, y la experiencia ha sido positiva en muchos casos, ya que se adquieren nuevos conocimientos sin estar sometidos o condicionados a horarios y aulas físicas en las universidades.

## **Condicionamiento de los nuevos escenarios**

Hoy en día ya no se puede prescindir de las tecnologías ni de la enseñanza virtual, por lo que el docente está llamado a formarse cada vez más en torno a las nuevas tecnologías y su utilidad en el campo de la educación. Y es que, tal como lo expresan García et al. (2009) “los cambios ocasionados por la Internet implican la búsqueda de métodos de investigación que permitan determinar en los variados entornos en línea y en la diversidad de las comunidades virtuales, lo que acontece: qué, cómo, quién, cuándo, dónde” (p. 53), y a partir de allí evidenciar los logros alcanzados por tales comunidades, esa interacción que se realiza con el fin de conseguir nuevos conocimientos y experiencias través del trabajo colectivo de alguna comunidad virtual.

La educación a distancia o remota implica por parte de los estudiantes y docentes un mayor foco de interés en lo que se desea o requiere aprender, ya que, cuando se está en esos ámbitos se suele desviar la atención hacia otras partes que no son necesariamente las que se requieren para un trabajo o una actividad. Visto desde esa perspectiva, el aprendizaje fundamentado en entornos o comunidades virtuales se puede observar como un nuevo paradigma, uno que llegó para quedarse y asumir una postura tecnológica futurista, tal como se puede decir del internet de las cosas o el IoT, por sus siglas en inglés, el

cual se relaciona con el hecho de poder relacionar las cosas u objetos físicos con dispositivos en redes para garantizar una conexión que le permita tener una mayor comodidad al usuario.

Hablar de internet y el aprendizaje que se manifiesta a través de las diversas plataformas o comunidades se ha tornado complejo por las situaciones que circundan esos escenarios, aquellos que en ocasiones no serán, pues, 100% fidedignos, y esto sucede por el mismo hecho de que esos conocimientos o aprendizajes provienen de personas que se encuentran en comunidades virtuales y que no se sabe de la procedencia de dicho conocimiento. Y es que, estamos acostumbrados a que nuestras experiencias de aprendizajes se propicien a través de comunidades netamente científicas, y la prueba de ello es que nuestra búsqueda para hacer investigación está condicionada por motores o plataformas de esas comunidades, que pueden ser artículos de revistas indexadas, tesis de repositorios de universidades o bibliotecas virtuales reconocidas.

Como lo indica Urquidi Martín (2019), todos los cambios que se han considerado como positivos para la educación en los últimos años, están orientados al uso de la tecnología y espacios virtuales para el aprendizaje, por lo que se ha de considerar que, en gran manera, estos cambios son los que contribuyen de manera efectiva a la sociedad de hoy en día (p. 9). Es preciso hablar del aprendizaje que se puede mediar a través de espacios virtuales o ciberespacios, por cuanto ya es parte del día a día del individuo, todo lo cual apunta hacia una nueva forma de hacer educación, la que podemos llamar educación remota o a distancia, en donde el estudiante tiene la oportunidad de formarse de una manera más simple, pero con la exigencia de que tiene que estar atento a sus propias necesidades de aprendizaje para que esta pueda llegar a ser efectiva (Herrera Araya et al., 2022).

Hay que tomar en consideración que nuestra vida ha cambiado y en el presente aún más, ya que ha estado condicionado en los últimos dos años por una situación que nos ha orillado cada vez a ser más libres en la forma de pensar y en la forma en la que aprende el ser humano. Un aislamiento repentino que nos obligó a hacer casi todas las actividades diarias desde el hogar, puso al individuo a buscar nuevas formas de aprendizaje y al docente en la búsqueda de nuevas estrategias que le permitieran avanzar desde el lugar donde se encontraba y a hacerlo de manera remota, pero también es bien sabido que esta forma de enseñar viene dada desde hace más de una década. Es así como:

En el transcurso de los últimos quince años aproximadamente las expresiones “comunidades de aprendizaje” (CA) y “comunidades virtuales de aprendizaje” (CVA), han alcanzado un nivel elevado de difusión en nuestra sociedad en ámbitos de actividad tan distintos como el educativo, el organizacional, el político, el cultural o el empresarial. Así bajo la denominación de CA y en menor medida de CVA, hemos visto aparecer propuestas educativas referidas a los distintos niveles de educación formal, desde la educación básica hasta la educación superior (Dzib Moo, 2020, p. 58)

Las comunidades o entornos virtuales han sido un gran apoyo tanto para docentes como para estudiantes, lo que requiere de competencias dirigidas a las tecnologías de información y comunicación, así como la habilidad comunicativa que posibilita la interacción humana de una manera más idónea. Cobo y Moravec (2011) observaron que las competencias digitales juegan un papel estratégico en la formación de los estudiantes y profesionales del siglo XXI (p. 23). También asume que:

Las tecnologías avanzan de un modo incontrolable y eso provoca un cambio social, por tanto, se ha de educar dependiendo de esos cambios que sufre la sociedad en la que nosotros vivimos y responda a todas las necesidades que se puedan tener. Haciendo referencia al aprendizaje invisible, en este lo que se pretende es un aprendizaje significativo, para que así, de ese modo, todos estén activos en su aprendizaje (idem).

Y a partir del aprendizaje basado en competencias tecnológicas y aprehendidos en comunidades virtuales que pueden ser blogs, foros, web y todas aquellas plataformas en donde se puede hacer una intervención como cibernauta y se investigue desde un método etnográfico en el ciberespacio, al que se le denomina netnografía. Un método que nació desde la práctica misma de poder comprender la interacción social a través de la comunicación digital. Sin embargo, de acuerdo a Turpo Gerbera (2008)

“existen debates acerca de la pertinencia de estos estudios en el ciberespacio y de la validez de ellos, por la misma constitución de la información en la Internet: volátil y muchas veces anónima” (p. 83)

Por su parte, Harris y Rae (2011) reconocen que “la sociabilidad en los espacios cibernéticos ya forma parte cotidiana de la vida de las personas, porque es más rápido compartir reconocimientos, críticas o intercambiar información” (p. 26). Ciertamente, el intercambio de opiniones, conocimientos, ideas o concepciones que tiene cada quien, influye en el aprendizaje de aquel que se hace llamar internauta y que multiplica a su vez el conocimiento por diversas vías o medios netamente digitales. De acuerdo a Griggs (2011):

Los dispositivos y las herramientas tecnológicas potencian eficientemente los ambientes virtuales de aprendizaje, y posibilitan mayores capacidades de procesamiento de la información a través de múltiples formatos que conllevan mejores oportunidades de comunicación entre los participantes, sin restricciones de tiempo ni lugar (p. 87).

Se toma en cuenta, que las experiencias de aprendizaje virtual visto desde un panorama netnográfico da pie a consideraciones que le permiten al investigador en este caso, tener mayores oportunidades de gestionar información. Ortiz Álvarez (2021) refiere que “las sociedades virtuales se conforman en una compleja red de interacciones donde se genera en un mismo momento una enorme cantidad de información” (p. 3), información que se puede considerar interesante en la búsqueda de nuevos conocimientos creados en un ambiente virtual.

### **Cultura participativa y comunidades virtuales**

En relación a una cultura de participación en las comunidades virtuales de aprendizaje, es importante destacar que muchas veces los docentes no se encuentran con el hábito de hacer uso o participar activamente a través de esos medios, ya que estaban más acostumbrados a interactuar de manera personal/presencial, por lo que se les hace un poco difícil adaptarse a los nuevos cambios, cosa contraria a los estudiantes, que manejan muy bien la tecnología de información y comunicación, por cuanto pasan la mayoría del tiempo haciendo uso de equipos móviles, laptops, tablets o computadores personales. Sin embargo, se ha de considerar la formación continua del proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos o comunidades virtuales, demostrando con esto que, la utilidad que tienen las plataformas y el internet va mucho más allá de una mera comunicación.

Al respecto, Bell (2006) indica que “la relación de los individuos con los medios digitales ha experimentado un cambio significativo desde la aparición de internet, generando nuevas formas de participación, relación, movilización y acceso a información”; mientras que García-Galera y Valdivia (2014), refieren que “Hay que hablar de los jóvenes [...] como protagonistas de los contenidos que se producen y se emiten a través de la red, con la intención de ser compartidos” (p. 10). Estas autoras señalan tres acciones clave que llevan a cabo los jóvenes cuando interactúan en red: componer, compartir/ participar y difundir. Precisamente Jenkins et al. (2015) utilizan el término “cultura participativa” para referirse a cómo nuestra cultura está cambiando a causa del aumento de espacios y posibilidades que tenemos los individuos para expresar, crear, compartir nuestras creaciones, acompañar y conectar con otros individuos.

Es importante que se establezcan lazos con personas que tengan conocimientos y experiencias en el área de conocimiento que le interese al cibernauta, al investigador web, por llamarlo de alguna manera. A esto se le puede sumar el hecho de que hay que proporcionarle tanto a estudiantes como a docentes una nueva manera de hacer investigación en línea participando y construyendo sus conocimientos a partir de la interacción con los demás de esos entornos. Tal como lo expresan Miño Puigcercós et al. (2019):

Los entornos virtuales se están convirtiendo en recursos para el aprendizaje, tanto en entornos formales como informales. En este sentido, parece especialmente relevante prestar atención a las investigaciones que, más allá de investigar los contextos por separado, buscan comprender las

conexiones entre las prácticas que tienen lugar en contextos “online” y “offline”, como parte integrada de las actividades cotidianas de los jóvenes (p. 2)

Lo anterior planteado tiene relación con ese paso agigantado en torno a la investigación en línea y en comunidades virtuales que se ha venido dando desde hace unos años, es por ese motivo que se busca la mayor participación, pero en entornos que manejen contenidos fiables y válidos para, de esta manera aportar conocimientos fidedignos que aseguren un aprendizaje significativo y comprobable. Por otro lado, Bolaño et al. (2021) opinan que:

Las comunidades virtuales de aprendizaje facilitan la creación de entornos en los cuales el estudiante se sienten a gusto con la tecnología porque permite que las prácticas pedagógicas tradicionales pasen a un entorno digital, este escenario es llamativo y brinda un acceso casi ilimitado a la información, sin embargo, cuando los docentes desconocen las potencialidades de estos entornos, cortan el desarrollo y el crecimiento, además limitan las posibilidades del aprendizaje (p. 2)

Es por ese motivo, que se hace necesario que se formen a los docentes en función a las nuevas tendencias en tecnología, para que estos puedan estar a la vanguardia de los avances que se dan día a día.

### **Sostenibilidad de los espacios investigativos virtuales**

Es importante tratar de mantener los espacios de comunicación interactiva entre aquellos que pretenden intercambiar información fluida para sus intereses, por lo que es importante que se cumplan algunas reglas o normas de esa comunidad; lo cual, de acuerdo a Miño Puigcercós et al. (2019) va a generar un aporte respetuoso y una mejor convivencia: “la colaboración de los miembros de una comunidad resulta en un espacio seguro resulta imprescindible, puesto que son ellos quienes detectan aquellas situaciones de tensión o de inseguridad, a menudo causadas por intervenciones poco respetuosas o agresivas” (p. 8).

La seguridad en estos espacios de compartir suele ser manipulable o muy volátil, por lo que los miembros de la comunidad deben establecer algunas normativas en función de poder mantener el centro de atención en lo verdaderamente importante o en la temática objetito de estudio e interacción. En ese sentido, resulta oportuno focalizar un poco la atención en los miembros a los cuales se les da acceso a dicha comunidad, para que de esta forma exista una dinámica de respeto, tolerancia y participación basada en principios axiológicos que coadyuve en una mejor oportunidad para quienes desean aprender de los demás. Para proporcionar una comunidad virtual confiable y que se mantenga en el tiempo, es necesario plantearse algunos propósitos o metas comunes. En su estudio, Miño Puigcercós et al. (2019) pudieron evidenciar que:

Las comunidades virtuales comparten una serie de objetivos, entre los que se destacan: (1) construir conocimiento colectivamente; (2) dar respuestas a necesidades reales del colectivo; (3) crear espacios que no se dan en los contextos físicos; (4) dar voz a aquellos individuos que en contextos tradicionales no la tienen; y (5) crear nuevas redes o contactos profesionales (p. 10).

Es necesario que cada participante o miembro de una comunidad virtual que se dedique a multiplicar información, se curtan de saberes próximos a los que se dedica la comunidad a la que pertenece para poder tener una mejor interacción y brindar apoyo a las personas que lo requieren a través de esos espacios. Las categorías que se pueden extraer para la sostenibilidad de esos espacios interactivos de aprendizaje sobre la base de la virtualidad pueden servir para estimular el proceso de producción intelectual de dichas comunidades y de los investigadores que se involucran en el proceso.

### **Reflexión final**

Desde una perspectiva epistémica, es necesario decir que el aprendizaje que se adquiere por medio de la virtualidad se fundamenta en la modificación del aprendizaje que era presencial a una nueva

forma de adquisición de competencias totalmente en línea y basadas en metodologías activas y colaborativas en su mayoría. Las investigaciones consultadas demuestran que el aprendizaje bajo la virtualidad tiene una condición importante que amerita ser mantenida en el tiempo, y no es más que su forma de trabajo, ya que les ha permitido a las personas avanzar en varias situaciones a la vez, tal es el caso de los estudiantes que estudian y además ahora pueden trabajar porque la tecnología les ha permitido hacerlo de manera simultánea.

Por otro lado, se encuentra aquella nueva forma de hacer educación e investigación desde los espacios destinados para ello en las comunidades virtuales. Se puede investigar cualquier temática tomando en cuenta que no es necesario dirigirse al campo de manera presencial, sino que la información puede ser recolectada a través de diversos medios, lo que a su vez contribuye con el tiempo y las finanzas del investigador que se ven optimizadas y el resultado de la investigación es el mismo que como si hubiese recolectado la información de la manera que se solía hacer anteriormente.

Es importante mencionar, que el camino recorrido para alinear la educación con las tecnologías ha sido complejo, ya que, en su mayoría, los docentes son renuentes al uso de la tecnología para hacer educación e investigación, y esto sucede porque no se les ha formado en ese sentido, sino que le han dejado en sus manos una nueva forma de enseñar a la cual no estaban acostumbrados. Para un docente de la vieja escuela le va a parecer mejor construir una matriz de forma manual, que utilizar un software especializado que le puede ayudar a mejorar los procesos y optimizar sus recursos pedagógicos y de investigación.

Es por ello que la investigación que se realiza desde los entornos o comunidades virtuales siempre va a ser vista por algunos detractores como una pérdida de tiempo o simplemente como un aprendizaje incompleto, que en su opinión puede faltarle algún elemento condicional para poder ser completo, viable y factible. Las experiencias de aprendizaje virtual desde la netnografía pueden llegar a ser un campo de oportunidades para los investigadores, pero sabiéndolo conformar como en un principio cuando surgió el tema desde la etnografía, y esta a su vez desde la sociología y la antropología.

Hacer investigación desde un escenario netamente virtual no se debe convertir en un reto, sino en un aprendizaje placentero, en donde el investigador pueda interactuar con los demás y extraer información fidedigna que coadyuve en la resolución de un problema planteado

## Agradecimientos

Gracias a la Universidad Nacional de Huancavelica, a sus directivos, personal docente y componente estudiantil, como partícipes de una educación transformadora con enfoque investigativo.

## Conflicto de intereses

No se reporta conflicto de intereses.

## Referencias

- Alarcón Pérez, J., & Benito Casanovas, J. (2019). El sistema educativo finlandés y el aprendizaje invisible. En P. Vargas, P. Neut, P. Lucchini, S. Pascual, & P. Prunera (Eds.) *Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital* (pp. 163-174). <http://hdl.handle.net/2445/133194>
- Araya, D. H., Muñoz, D. R., Pizarro, C. D., & Zapata, F. S. (2022). Elaboración y validación de cuestionario sobre la enseñanza y aprendizaje en educación remota. *Educação e Pesquisa, 48*. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634202248256217esp>
- Bell, D. (2006). An Introduction to Cybercultures. En *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9780203192320>
- Bolaño, M., Goyeneche, L. E., Duarte, N., & Villalobos, R. N. (2021). Tipos de comunidades virtuales de aprendizaje en la práctica docente. *Espacios, 42*(20), 1-12. <https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n20p01>

- Sinche Crispin, F. V., Espinoza Quispe, C. E., Matos Vila, G. S., Gilvonio Yaranga, F. M., & Vilcas Mamani, S. (2023). Experiencias de aprendizaje virtual desde la netnografía. *e-Revista Multidisciplinaria Del Saber, 1*, e-RMS01032023. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v1i6>
- Cobo, C., & Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Edicions de la Universitat de Barcelona. <https://libros.metabiblioteca.org/server/api/core/bitstreams/21a5fcc5-1bec-4bbf-8839-aebbbe97756/content>
- Domínguez, L. C., Carreño, O. F. M., & Sierra, D. A. (2021). Divide y vencerás: Efectos de dos intervenciones para el aprendizaje interactivo en grupos grandes de estudiantes sobre la percepción de la calidad del ambiente de aprendizaje. *Educación Médica, 22*, 390-395. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2020.04.006>
- Dzib Moo, D. L. B. (2020). Impacto de las comunidades virtuales de aprendizaje en estudiantes universitarios durante el confinamiento por COVID-19. *Revista Conrado, 16*(76), 56-62. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1453>
- García, A. C., Standlee, A. I., Bechkoff, J., & Cui, Y. (2009). Ethnographic approaches to the internet and computer-mediated communication. *Journal of Contemporary Ethnography, 38*(1), 52-84. <https://doi.org/10.1177/0891241607310839>
- García-Galera, M. C., & Valdivia, A. (2014). Prosumidores mediáticos. Cultura participativa de las audiencias y responsabilidad de los medios. *Comunicar, 43*(22), 10-13. <http://digital.casalini.it/10.3916/C43-2014-a2>
- Griggs, G. (2011). Ethnographic Study of Alternative Sports by Alternative Means: List Mining as a Method of Data Collection. *Journal of Empirical Research on Human Research Ethics, 6*(2), 85-91. <https://doi.org/10.1525/jer.2011.6.2.85>
- Harris, L., & Rae, A. P. (2009). Social networks: the future of marketing for small business. *Journal of Business Strategy, 30*(5), 24-31. <https://doi.org/10.1108/02756660910987581>
- Jenkins, H., Mizuko, I., & Boyd, D. (2015). *Participatory Culture in a Networked Era*. Cambridge: Politi Press.
- Martín, A., León, C., & García, A. (2014). Innovación docente para la integración de autoformación y autoevaluación en la plataforma webct. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, (44)*, 201-214. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61661>
- Miño Puigcercós, R., Rivera Vargas, P., & Alonso Cano, C. (2019). Comunidades virtuales: Dinámicas emergentes de participación social y aprendizaje entre los jóvenes. *Education in the Knowledge Society (EKS), 20*, 12. [https://doi.org/10.14201/eks2019\\_20\\_a21](https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a21)
- Ortiz Álvarez, J. (2021). Netnografía: Un método de investigación en comunidades virtuales. *Ineva en acción, 16*(1). <http://ineva.uprrp.edu/boletin/v0016n0001.pdf>
- Pérez, T. V., Villamizar, L. F., & Silva, H. F. C. (2022). Pedagogías emergentes & educación 4.0: Hacia un modelo de enseñanza holístico. *Revista Boletín Redipe, 11*(1), 551-564. <https://doi.org/10.36260/rbr.v11i1.1662>
- Romero-Rodríguez, L. M., Torres-Toukourmidis, Á., & Aguaded, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educación, 53*(1), 109-128. <https://educar.uab.cat/article/view/v53-n1-romero-torres-aguaded>
- Siguas Flores, C. J. (2022). *Innovación pedagógica para desarrollar la tecnopedagogía en los docentes de la escuela académico profesional de historia y geografía del IX Ciclo de una Universidad Nacional de Ica* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/12132>
- Turpo Gerbera, O. W. (2008). La netnografía: un método de investigación en Internet. *Educación, 42*, 81-93. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.134>
- Umaña-Mata, A. C. (2020). Educación superior en tiempos de COVID-19: oportunidades y retos de la educación a distancia. *Revista Innovaciones Educativas, 22*(Supl. 1), 36-49. <http://dx.doi.org/10.22458/ie.v22iespecial.3199>

Sinche Crispin, F. V., Espinoza Quispe, C. E., Matos Vila, G. S., Gilvonio Yaranga, F. M., & Vilcas Mamani, S. (2023). Experiencias de aprendizaje virtual desde la netnografía. *e-Revista Multidisciplinaria Del Saber*, 1, e-RMS01032023. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v1i.6>

Urquidi Martín, A. C., Calabor Prieto, M. S., & Tamarit Aznar, C. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología. *Revista electrónica de investigación educativa*, 21, e22. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e22.1866>