

# Jóvenes bachilleres durante la COVID-19. ¿Nativos digitales?<sup>1</sup>

**Luz Marina Ibarra - Uribe<sup>2</sup>**

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México

**E-mail:** marina.ibarra@uaem.mx

**César Darío Fonseca - Bautista<sup>3</sup>**

Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de Servicios No.76, México

**E-mail:** cdfonseca19@yahoo.com.mx

183

## PARA CITAR ESTE ARTÍCULO /TO REFERENCE THIS ARTICLE /PARA CITAR ESTE ARTIGO

Ibarra- Uribe, L. y Fonseca- Bautista, C. (2022). Jóvenes bachilleres durante la COVID-19. ¿Nativos digitales? *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 6(10), 183-198 doi: <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog22.04061012>

**Recibido:** marzo, 17 de 2021

**Revisado:** septiembre, 01 de 2021

**Aceptado:** diciembre, 20 de 2021

**Resumen:** A partir del surgimiento de la pandemia por COVID-19 generada por el virus del SARS-CoV-2, la población escolar mexicana fue confinada en su domicilio para continuar su ciclo escolar a través de la virtualidad en un formato en línea. Este artículo, derivado de un proyecto de investigación institucional, tiene por objetivo mostrar los problemas a los que se enfrentan estudiantes de un bachillerato tecnológico en México, relacionados a su carencia de competencias y habilidades digitales para integrarse a esta "escolarización remota emergente", lo cual, aunado a desigualdades en el acceso al equipamiento y conectividad no les permite integrarse a dicha modalidad como nativos o migrantes digitales, sino en condición de desplazados digitales. La población escolar encuestada es una muestra no probabilística, lo que impide generalizar resultados, mismos que se obtuvieron mediante la encuesta "Jóvenes bachilleres y

<sup>1</sup> Artículo derivado del proyecto de investigación "Jóvenes bachilleres en la pandemia" avalado y financiado por la Coordinación Estatal de la Dirección General de Educación Tecnológica Industrial en el estado de Morelos, México, dependiente de la Subsecretaría de Educación Media Superior del gobierno federal.

<sup>2</sup> Doctora en Educación, Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Profesor Investigador de Tiempo Completo adscrita a la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM), ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-0808-5518>. E-mail: marina.ibarra@uaem.mx

<sup>3</sup> Doctor en Educación, adscrito al Centro de Bachillerato Tecnológico industrial y de servicios No.76 (CBTis No.76), Profesor Investigador. ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-5308-1295>. E-mail: cdfonseca19@yahoo.com.mx

pandemia", donde se exploraron las dificultades que enfrentan, sus emociones experimentadas tanto por el confinamiento en sí, como por el formato de trabajo actual. Entre los hallazgos, se encontró que los estudiantes a pesar de pertenecer a un bachillerato tecnológico no han adquirido y/o desarrollado competencias digitales para afrontar una educación virtual. El proyecto del que deriva este artículo se desarrolla en un contexto local en el momento mismo del fenómeno, por tanto, le confiere un rasgo coyuntural.

**Palabras clave:** brecha digital, estudiantes, migración (Tesouro), bachillerato, desplazamiento digital, nativos digitales. (Palabras clave del autor)

### Young high school graduates during COVID-19. ¿Digital natives?

**Abstract:** From the emergence of the COVID-19 pandemic generated by the SARS-CoV-2 virus, the Mexican school population was confined to their home in order to continue their school year through virtuality in an online format. This article, derived from an institutional research project, and it aims to show the problems faced by students of a technological baccalaureate in Mexico. These problems include their lack of digital skills and abilities to integrate into this "emerging remote schooling", which, together with inequalities in access to equipment and connectivity do not allow students to integrate into this type of learning whether as natives or digital migrants, but rather as digital displaced learners. The school population surveyed is a non-probabilistic sample, which prevents generalizing the results. These results were obtained through the survey called "Young high school graduates and pandemic", where the difficulties they face, their emotions experienced both by the confinement itself, and by the current work format were explored. Among the findings, it was found that students despite belonging to a technological baccalaureate have not acquired and / or developed digital skills to face virtual education. The project from which this article derives, is developed in a local context at the very same moment during the phenomenon, therefore, it confers a relevant feature.

**Keywords:** digital gap, students, migration (Thesaurus), baccalaureate, digital displacement, digital natives. (Author's keywords)

### Jovens do ensino médio durante a COVID-19. ¿Nativos digitais?

**Resumo:** Desde o surgimento da pandemia COVID-19 gerada pelo vírus SARS-CoV-2, a população escolar mexicana ficou confinada em suas casas para continuar seu ciclo escolar através da virtualidade em um formato online. Este artigo, derivado de um projeto de pesquisa institucional, visa mostrar os problemas enfrentados pelos estudantes de uma escola de ensino médio técnico no México, relacionados à sua falta de competências e habilidades digitais para integrar-se nesta "escolarização remota emergente", o que, juntamente com as desigualdades no acesso a equipamentos e conectividade, não lhes permite integrar-se nesta modalidade como nativos ou migrantes digitais, se não como deslocados digitais. A população escolar investigada é uma amostra não-probabilística, o que impede a generalização dos resultados, que foram obtidos através da pesquisa "Jovens do ensino médio e pandemia", onde foram exploradas as dificuldades que enfrentam, suas emoções vividas tanto pelo próprio confinamento como pelo formato de trabalho atual. Entre os resultados, verificou-se que os estudantes, apesar de pertencerem ao ensino médio técnico, não adquiriram e/ou desenvolveram competências digitais para lidar com uma educação virtual. O projeto do qual este artigo deriva é desenvolvido em um contexto local no próprio momento do fenômeno, dando-lhe assim uma característica conjuntural.

**Palavras-chave:** divisão digital, estudantes, migração (Tesouro); ensino médio, deslocamento digital, nativos digitais. (Palavras-chave do autor)

## Introducción

La enfermedad por coronavirus 19 (COVID-19) generada por el virus del síndrome respiratorio agudo severo tipo-2 (SARS-CoV-2), fue declarada una pandemia en marzo de 2020, la misma azotó al mundo y trastocó -y continúa haciéndolo sin saber hasta dónde y hasta cuándo- de manera inédita y radical la vida de todos los seres humanos. Su virulencia y la falta de preparación de todos los actores sociales para hacerle frente a algo desconocido para la población actual, ha impactado de manera dolorosa y violenta marcando definitivamente un "parteaguas" en la historia contemporánea de la humanidad. Sin duda se tiene que hablar de un antes y un después del brote de dicha pandemia.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), casi 1,600 millones de alumnos de 190 países abandonaron las escuelas en el mundo (UNESCO, 2021), para pasar de un modo abrupto y no menos accidentado a una migración digital e intangible, que ha puesto en jaque modelos de organización y aprendizaje concebidos para la interacción física y presencial. Se experimentó una situación que transcurrió de la incredulidad, al asombro, al temor y al miedo que provoca la incertidumbre de lo que depara el futuro inmediato, en lo individual y como sociedad humana.

En este texto, se da cuenta de los resultados de la encuesta "Jóvenes bachilleres y pandemia", instrumento aplicado en el mes de mayo de 2020 a 18 grupos de quinto semestre matriculados en un bachillerato tecnológico<sup>4</sup>, de sostenimiento y dependencia federal, adscrito a la Dirección General de Educación Tecnológica Industrial (DGETI). El plantel se ubica en el estado de Morelos en México.

Este artículo se propone mostrar los problemas que enfrentan los estudiantes en el formato de trabajo escolar impuesto por el confinamiento sanitario, es decir, cómo los estudiantes de un bachillerato tecnológico no han logrado adquirir los aprendizajes digitales esperados, ni desarrollado algunas competencias genéricas establecidas en el perfil curricular del estudiante de bachillerato, por ejemplo, la No. 4 (escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiadas) la cual tiene como atributo el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas; también el atributo de la competencia genérica No. 5 del perfil del egresado del bachillerato en México: utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información (Secretaría de Gobernación, 2008).

### **La escuela se va a la casa. Implicaciones**

Tras el Decreto nacional del 20 de marzo de 2020, que entre varias disposiciones trasladó -o por lo menos, eso fue el intento- de manera abrupta la escuela al hogar, se realizó una rápida y accidentada migración al ambiente digital, en la cual, se visibilizaron, descubrieron y desnudaron situaciones que pusieron en entredicho diversos aspectos. El más evidente y que desde un principio emergió con toda su crudeza, fue las enormes desigualdades sociales, económicas y culturales de la población escolar, estas van desde la ubicación geográfica que permite o no tener acceso a la conectividad y desde donde laboran y estudian los actores escolares, pasando por la facilidad o ausencia de saberes y destrezas para realizar un buen uso de las plataformas y los medios digitales, hasta la situación de un magisterio, que a una década de haber iniciado su formación y capacitación en el manejo de las Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC's), se presumía había ya adquirido la competencia tecnológica

<sup>4</sup> El sistema educativo nacional mexicano se encuentra conformado por tres tipos educativos (básico, medio superior y superior) y a su vez, cada uno de estos tres por diversos niveles educativos. La población sujeta de este estudio, pertenecen al tipo medio superior, nivel bachillerato y son jóvenes de entre 15 y 18 años, procedentes de la escuela secundaria y que, al concluir sus estudios de bachillerato, pueden optar por intentar ingresar a la educación superior (Técnico Superior Universitario o Licenciatura) o bien, incorporarse al mercado laboral como técnicos profesionales ya que su bachillerato tecnológico es bivalente.

para pasar del pizarrón a la virtualidad en esta emergencia sanitaria, en no pocos casos esa capacitación parece ser, resultó insuficiente.

Lo inédito y la magnitud del fenómeno tomó por sorpresa y paralizó a las autoridades educativas mexicanas, aunque esto no fue privativo del gobierno mexicano.

El cierre de escuelas en 2020 evidenció la incapacidad de los gobiernos por adaptar rápidamente los sistemas escolares tradicionales, tanto públicos como privados, a sistemas remotos en los que la conectividad y el acceso a tecnologías de la información harían la diferencia en países con ingresos altos. De acuerdo al Banco Mundial (2020), cerca de 170 millones de niños y jóvenes en edad escolar perdieron un año completo de calendario escolar, considerando un incremento del 20% de "pobreza de aprendizaje". (Plasencia, 2021, p. 11)

Todo lo anterior y otras cuestiones que fueron surgiendo con el paso de los meses, tuvieron como telón de fondo un gobierno federal que se mantuvo expectante, y a pesar de la contratación de las plataformas de televisoras privadas para difundir contenidos televisivos<sup>5</sup> de las series *Aprende en casa* y *Jóvenes en TV*, éstos iban dirigidos a estudiantes de las modalidades de Telebachillerato y Bachillerato General. A nivel de las entidades federativas, salvo una<sup>6</sup> de las 32, no se tiene conocimiento de ningún documento donde se implementaran, ofrecieran o asignaran acciones y/o recursos orientados a los jóvenes estudiantes de bachillerato para incorporarse o mantenerse en el formato de escolarización virtual. Probablemente en espera de que la crisis sanitaria tuviera una corta duración, asumiendo y después simulando que todo seguía igual y que el proceso formativo de las comunidades escolares podía continuar sin mayores alteraciones y con los mismos resultados ante una situación totalmente desconocida, la cual ha puesto a prueba no solo las habilidades y destrezas cognitivas, sino también la parte emocional de estudiantes y docentes.

Aunado a la problemática anterior, se deriva de la pandemia por el COVID-19 dos de los problemas y rezagos permanentes y más fuertes en la educación media superior durante las últimas tres décadas, han sido en primer lugar, la falta de cobertura universal que según datos de la *Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación* (MEJOREDU)<sup>7</sup> correspondientes a 2018 "en México había 5.7 millones de personas de entre 15 y 17 años con secundaria completa (81.6% del total en ese rango de edad) quienes por tanto podían inscribirse a la *educación media superior*" (MEJOREDU, 2020, p.5) y no estaban siendo atendidas en este tipo de educación; el otro gran problema es el abandono escolar, "de los alumnos matriculados en EMS en el ciclo 2017-2018, 14.5% abandonó sus estudios en algún punto de su trayectoria escolar. En total, fueron 756 909 estudiantes quienes quedaron fuera del sistema educativo" (MEJOREDU, 2020, p.5).

El abandono escolar se recrudeció por diversas razones durante los dos años que duró el confinamiento escolar, ya sea por la falta de conectividad (hay algunas zonas geográficas en donde no llega la señal de Internet); por la falta de recursos para adquirir equipo y/o conectividad; por la ausencia de atención, seguimiento y acompañamiento tanto pedagógico como emocional de tutores, docentes, madres y padres de familia (el programa *Construye-T*, orientado a la formación de habilidades socioemocionales, no se ha consolidado como un recurso efectivo para hacerle frente al abandono escolar);

<sup>5</sup> Se transmitieron a través Televisa privadas, Televisión Azteca, Multimedios TV e Imagen, y de las públicas Canal 11 y DGTV.

<sup>6</sup> En Aguascalientes se desarrolló el programa "Que Nadie se Vaya de la Educación", cuyo objetivo era beneficiar a los estudiantes en situación de vulnerabilidad; una de sus acciones consistió en dotar a las y los estudiantes de equipos y dispositivos tecnológicos para asegurar su acceso, tránsito, permanencia y, en su caso, egreso oportuno de los servicios educativos estatales (MEJOREDU, 2021).

<sup>7</sup> Creado por el Estado mexicano el 15 de mayo del 2019, MEJOREDU es un organismo público, descentralizado, no sectorizado, con autonomía técnica, operativa, presupuestaria, de decisión y de gestión, con personalidad jurídica y patrimonio propio, y que tiene como misión: impulsar la mejora continua de la educación básica, media superior, inclusiva y de adultos para contribuir al desarrollo integral de las niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos en sus diversos contextos sociales.

y, finalmente, otro grupo de estudiantes abandonaron la escuela por la necesidad de dedicarse a alguna actividad económica remunerada ante la pérdida del proveedor(a) en la casa o enfermedad del mismo(a).

En México, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2021) señala que 33.6 millones de personas entre los 3 y 29 años estuvieron inscritas en el ciclo escolar 2019-2020, que solo representan el 62.0 % del total; de las cuales 740 mil no concluyeron el ciclo escolar. De éstas, el 58.9% desartaron por alguna razón asociada a la COVID-19 y 8.9% por falta de dinero o recursos. (Plasencia, 2021, p. 11)

En un contexto diverso, con rasgos de mucha desigualdad, ante el traspaso de la escolaridad de un contexto físico a uno virtual se acuña el concepto de desplazamiento digital, considerando, de acuerdo con Giddens y Sutton (2015) que la migración consiste en un movimiento de personas que se trasladan y establecen de un lugar a otro, bajo está noción, el pasar de un espacio físico como el aula a uno virtual e intangible como las plataformas digitales, constituye un cambio y el abandono de un lugar físico para establecerse en un ambiente digital. Sin embargo, si bien los actores escolares tuvieron que pasar a ser migrantes al medio virtual, ello no implica que su migración se presente en todos los casos en las mismas condiciones. El que los actores se hayan incorporado a la educación virtual desde la desigualdad de condiciones, como es acceder a dispositivos digitales o adquisición de saberes y destrezas para desarrollarse en estos medios, generó que una mayoría de dichos migrantes resulten ser más bien desplazados digitales. En otras palabras, quedó claro que la pandemia y sus efectos son globales o mundiales, los seres humanos no la enfrentan ni en las mismas condiciones ni con los mismos resultados.

Esta condición de desplazamiento digital pasó de ser una situación de individuos a un verdadero fenómeno social, que en gran medida es experimentada por el sistema educativo y los actores escolares que lo conforman. Si bien socialmente las medidas para afrontar la pandemia han trastocado muchos aspectos de la organización de la vida social, la escuela es la única institución cuyo sistema ha pasado casi en su totalidad a la virtualidad. Esto se explica debido a que, por ejemplo, una gran variedad de bienes y servicios ha tenido que seguir operando vía remota, de manera temporal, selectiva y en ocasiones parcial, alternando actividades presenciales y a distancia. No obstante, en el caso de la escuela, cuya actividad principal y central es la formación educativa, pasó a la modalidad virtual y ha permanecido de esta manera desde el inicio de la pandemia, a diferencia de otras instituciones y actividades que se han visto obligadas a reintegrarse gradualmente a la denominada "nueva normalidad"<sup>8</sup>.

De tal manera que, en México la educación a distancia en un ambiente virtual se ha convertido en la "nueva normalidad" para 37.5 millones de estudiantes, docentes y directivos *Subsecretaría de Educación Media Superior* (SEMS, 2021). A diferencia de las migraciones geográficas, si bien en el caso que nos ocupa, no se presencian caravanas de millones de desplazados, ni campamentos como se muestran en los noticieros, eso no cambia la realidad de millones de personas cuyas semejanzas están solo determinadas por su adscripción a una institución educativa, dado que las circunstancias en las que "asisten a clases" y los medios y espacios con los que cuentan marcan no solo profundas diferencias, también, desigualdades.

De acuerdo con una encuesta aplicada al personal docente de educación media superior del país por MEJOREDU, durante el confinamiento escolar, 57.4% de los jóvenes estudiantes no contaban con materiales para trabajar en casa, 56.2% no sabía

<sup>8</sup> Tras concluir una Jornada Nacional de Sana Distancia en Cancún, Quintana Roo, el presidente mexicano Andrés Manuel López Obrador indicó que el 1º de junio (del 2020) daba inicio La Nueva Normalidad, una etapa en la vida pública del país y en el control de la epidemia de SARS-CoV-2 que necesita la economía nacional y el bienestar del pueblo, donde la idea es ir poco a poco, abriendo y regresando a la normalización de las actividades productivas, sociales, económicas y culturales. Publicado el 1 de junio de 2020 en el sitio oficial de Andrés Manuel López Obrador: <https://lopezobrador.org.mx/2020/06/01/transito-a-la-nueva-normalidad-mejorara-economia-popular-y-nacional-asegura-presidente/>

cómo utilizar las estrategias, 56% carecían de algunas herramientas de trabajo, tales como: computadora, televisión, radio o teléfono celular, porcentaje que se incrementó a 66.3% en planteles de municipios de muy alta marginación. Las estrategias requerían acompañamiento familiar que 54.6% de los estudiantes no tenían en casa (MEJOREDU, 2020). Por otra parte, altos porcentajes de jóvenes no contaron con recursos claves e importantes para trabajar durante la contingencia sanitaria. Según la encuesta algunos estudiantes carecieron de:

Libros de consulta: 48.9%. Una computadora para realizar sus tareas: 48%. Un lugar tranquilo para estudiar: 47.5%. Espacios suficientes para que todos los habitantes de su hogar llevarán a cabo sus actividades: 42.4%. Un escritorio o mesa para estudiar: 23.9%. Un teléfono celular sólo para ellos: 12.6%. (MEJOREDU, 2020, p. 9)

Sumado a los impactos educativos y económicos generados por la actual pandemia, de acuerdo con un comunicado oficial de fecha 10 de agosto de 2020, del Hospital Psiquiátrico Infantil "Dr. Juan N. Navarro", para el caso de los jóvenes, por encontrarse en una etapa de vida en la que los procesos de socialización son relevantes para su desarrollo personal, el confinamiento en casa puede provocarles afectaciones, alteraciones y cambios en su estado emocional tanto en sus reacciones conductuales, como el miedo, enojo, tristeza, ansiedad e irritabilidad, depresión, ansiedad, como en trastornos emocionales, depresión, ansiedad, estrés, bajo estado de ánimo, insomnio, ira y agotamiento emocional (Velázquez, 2021). Y más aún, en aspectos cognitivos puede presentarse:

Desmotivación en dar seguimiento a las actividades de aprendizaje, se han generado sentimientos negativos y de angustia, hay un aislamiento y encierro, refugiándose en actividades digitales (Expansión Política, 2020). Con base en lo anterior, queda de manifiesto que, la salud emocional es una variable trascendente que impacta en los procesos de aprendizaje, haciéndose necesario definir acciones para mitigar impactos negativos y poder atender la parte afectiva y emocional. (Velázquez, 2021, 150)

### **¿Nativos digitales?**

Como ya se mencionaba anteriormente, la escuela como institución migró de manera abrupta hacia la virtualidad en los hogares de estudiantes y docentes, con la finalidad de garantizar la continuidad de su formación académica sin correr el riesgo de contagiarse, ni eludir la posibilidad de dar por perdido el ciclo escolar. Esta medida en gran parte, fue incentivada por el prejuicio de que los(as) jóvenes estudiantes son "nativos digitales", una categoría que es etiquetada así, por haber nacido los individuos después de la masificación del internet y la integración de las TIC's en la cotidianidad de las sociedades; son jóvenes que por el contexto en el que se desarrollaron tienen una predisposición cultural e intuitiva al uso de dichos dispositivos electrónicos, lo cual, por sí solo, era garantía de la mencionada continuidad en el proceso de escolarización o por lo menos la hacía menos complicada.

Aunado a lo anterior, los jóvenes estudiantes del plantel objeto de estudio, cursan a lo largo de los seis semestres asignaturas relacionadas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. De acuerdo con el perfil de egreso del bachiller tecnológico en México, se espera de él que pueda como lo advierte Abad (2021) "participar activamente en su aprendizaje, mediante la búsqueda constante de relaciones entre los conceptos que se le están enseñando y los conocimientos que tiene previamente" (p. 137) y, sobre todo, que sea capaz de gestionar su aprendizaje de manera autónoma. En este esquema:

El alumno es entendido como un sujeto activo, procesador de información, quien posee una serie de esquemas, planes y estrategias para aprender a solucionar problemas, los cuales a su vez deben ser desarrollados. Siempre en cualquier contexto

escolar, por más restrictivo que este sea, existe un cierto nivel de actividad cognitiva, por lo cual se considera que el alumno nunca es un ente pasivo a merced de las contingencias ambientales o instruccionales. Desde el punto de vista cognitivo, esta actividad inherente debe ser desarrollada para lograr un procesamiento más efectivo. El estudiante debe además desarrollar una serie de habilidades intelectuales, estrategias, etc., para conducirse en forma eficaz ante cualquier tipo de situaciones de aprendizaje (sean buenas o malas), así como para, aplicar los conocimientos adquiridos. (Abad, 2021, p. 139)

Pero ¿qué es un nativo digital y cuáles son las características que se deben poseer para pertenecer a dicha categoría? Para comprender de una mejor manera en qué consiste dicho concepto, cabe señalar que, este se origina de otro más, la migración digital generado por Vilches (2001) quien lo acuñó en su libro *La migración digital*. En dicha investigación, Vilches analiza el proceso de migración hacia mecanismos de difusión de mayor alcance mediante la digitalización de la televisión (Vilches, 2001), lo que generó que posteriormente otros investigadores como Piscitelli (2007) estudiaran este proceso de migración, pero no solo desde las empresas y los medios de comunicación, sino cómo se presenta en las personas.

Respecto a las categorías que construye Piscitelli (2007), inmigrantes digitales y la de los nativos digitales, es importante resaltar que su uso es ampliamente utilizado en distintos artículos y estudios sobre los nativos digitales, además, hay que señalar que posteriormente fueron abordadas por investigadores como Prensky (2010) quien empleó dichas categorías para ubicar en el concepto de nativo digital a aquellos que se han formado en el uso de la lengua digital. Ahora bien, para Piscitelli (2007) un inmigrante digital no es más que una persona nacida en el siglo pasado y que, por su edad y socialización en un mundo ajeno a las TIC's no comprende su lenguaje y no las aprovecha al cien por ciento. Afirma pues que, los chicos que hoy tienen entre cinco y 15 años son la primera generación mundial que ha crecido inmersa en estas nuevas tecnologías; mientras que las personas que denomina como inmigrantes digitales:

(...) no admiran la TV, no valoran la capacidad de hacer varias cosas al mismo tiempo, propia de los milenaristas, detestan los videojuegos (por difíciles, no por estúpidos), tienen problemas de todo tipo para fundirse en interfaz con la computadora o para sacarle el jugo a sus múltiples funcionalidades sin pedirle antes permiso a un dedo para usar el otro. (Piscitelli, 2007, p.50)

Como podemos observar, los inmigrantes se identifican por considerar demasiado complicado el uso de varios dispositivos de forma simultánea, no comparten el interés por emplearlos para el ocio y la diversión (como es el caso de los videojuegos), con dificultad comprenden los tecnicismos y demás términos relacionados con las TIC's y el internet. Piscitelli (2007), incluso menciona que un inmigrante digital solo consulta el internet si no encuentra el libro que buscaba. En ese sentido, ¿cuáles son las características que poseen los "nativos digitales"?

Les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo, y todos ellos son multitasking y en muchos casos multimedia. Prefieren el universo gráfico al textual. Eligen el acceso aleatorio e hipertextual a la información en vez del lineal, propio de la secuencialidad, el libro y la era analógica. Funcionan mejor cuando operan en red, y lo que más aprecian es la gratificación constante y las recompensas permanentes. (Piscitelli, 2007, p.50)

Conviene mantener presente la siguiente frase "lo que más aprecian es la gratificación constante y las recompensas permanentes" (Piscitelli, 2007, p. 7), lo cual, es ofrecido por todas las redes sociales, distintas aplicaciones para dispositivos móviles y los videojuegos, en lo que ser expertos en su uso no se traduce en un pase para la natividad digital. El objetivo de las redes sociales no es el de estimular el interés para aprender y desarrollar habilidades vinculadas con la formación académica, sino el de

satisfacer la necesidad de interacción social inmediata. De manera que, si bien los jóvenes tienen la capacidad de usarlas de forma efectiva como medios de comunicación para socializar, paralelamente, es muy posible que sus habilidades en el uso de internet como una herramienta de investigación, y de otros programas para la realización de trabajos académicos, sean por demás deficientes.

Pese a ello, Piscitelli (2007) asume que con el tiempo estos jóvenes se encontrarán inmersos en un modelo educativo obsoleto para ellos, dirigido por actores escolares desactualizados. Sin embargo, como bien cita Piscitelli (2007) a Vilches (2001), en su propio artículo titulado "Nativos digitales", para éste estaba claro que este nuevo mundo en expansión ya no sería como el anterior, pero advierte que en la migración digital el mundo no se divide ya más entre ricos y pobres, sino entre los que están informados y aquellos que han quedado fuera de estas tecnologías (Vilches, 2001, como se citó en Piscitelli, 2007). En dicha afirmación no existe mención alguna de la edad ni de quién nació antes o después. No obstante, Piscitelli (2007) lo interpreta desde una perspectiva generacional cuestionable.

En este sentido, el desempeño y la apropiación del uso de internet y otros dispositivos que requieren de su conexión, dependen de adquirir estas habilidades que no se relacionan con generación, ni edad, sino con el acceso y la formación en estos, de otro modo es imposible desarrollar dicha competencia. Precisamente, ello contradice la formación en competencias que tanto ha impulsado el sistema educativo nacional. El caso que nos ocupa expone la simulación en torno a la adquisición de competencias de *resolución de problemas y autoaprendizaje* y de destrezas en el uso de las TIC's, considerando que el concepto de competencia es multidimensional y refiere a diferentes niveles del saber, como saber hacer, en el que se articulan conocimientos, habilidades, actitudes y valores, a su vez, es congruente con el contexto (Morales y Varela, 2015).

Este cambio evidenció creencias o prejuicios arraigados como que los jóvenes, por serlo, son "nativos digitales"<sup>9</sup> y poseen una cultura tecnológica con la que las personas mayores son incapaces de adaptarse al uso de dispositivos con conectividad a internet. El desplazamiento digital no solo expuso las desigualdades y desmitificó creencias arraigadas sobre los jóvenes y las personas nacidas en el siglo XXI, también generó emociones y sensaciones diversas y nuevas en quienes se encuentran atravesando esta pandemia. De este modo, al hablar de desplazamiento digital no solo se toman en cuenta cuestiones materiales, de edad o sobre las desventajas para poder mantenerse en una educación en línea, también es posible abordar el tema de las emociones que se generan en torno a un contexto desconocido, nunca antes experimentado en la historia de la humanidad: prohibir el acercamiento de los cuerpos, para depender, en ocasiones únicamente, de las mediaciones digitales. Dicha imposibilidad de entrar en contacto físico con los otros, del interaccionismo desde el contacto corporal, obliga a las personas a readaptar o incluso, reinventar su contacto con el otro y la forma en que desarrolla o expresa sus afectos, lo cual, expone el notable desgaste emocional que supone sustituir prácticas, relaciones y encuentros físicos cotidianos en el mundo escolar, por la virtualidad.

## Metodología

La presente investigación se realizó a partir de un enfoque cuantitativo. En mayo de 2020, se aplicó una encuesta -en línea- titulada "Jóvenes bachilleres y pandemia" a estudiantes de educación media superior de un bachillerato tecnológico. Dicha encuesta fue diseñada en el software SurveyMonkey, el enlace se envió a través de correo

<sup>9</sup> Término acuñado por Marc Prensky (2010), a inicios del presente siglo, mediante el cual hace referencia a un grupo demográfico dominante en el mundo, es decir, aquellos sujetos nacidos en el siglo XXI, en plena expansión de la cultura digital. La denominación "Nativos digitales" pone el énfasis en el cambio generacional en el que estas personas son definidas y que están familiarizadas con dicha cultura, mientras que los "inmigrantes digitales" son las personas del mundo viejo, quienes crecieron en una era analógica y que actualmente son inmigrantes en el mundo digital y deben luchar más que los nativos para adaptarse al progreso de alta tecnología. El "inmigrante digital" es considerado, por lo tanto, una reliquia de un momento previo.

electrónico, por WhatsApp y por la sala virtual de *classroom* de la plataforma Meet, a los estudiantes que cursaban el 5º semestre (720 estudiantes) siendo contestada por el 78.11% (566 estudiantes), 309 mujeres (54.6%) y 257 hombres (45.4%), configurándose este en un muestreo no probabilístico, sin pretensiones de generalizar los resultados obtenidos. Sin embargo, el valor de estos radica en su inmediatez, la atención de aquellos estudiantes que no saben o no pueden seguir sus cursos, y en lo mediato, la retroalimentación a las academias colegiadas del plantel para los efectos procedentes de atención y ajustes en los programas de estudio de los módulos de Tecnologías de la Información y la Comunicación que cursan los estudiantes del subsistema.

Se concertó con los 18 tutores de 5º semestre el apoyo para que sus estudiantes respondieran la encuesta. El instrumento constó de 46 reactivos de tres tipos: opción múltiple, dicotómicos, y de escala Likert. Se exploraron diversos aspectos de la educación virtual impuesta por el confinamiento pandémico, los cuales se centraron en conocimientos generales sobre el SARS-CoV-2, percepción y dificultades en torno al trabajo escolar bajo la modalidad virtual, prácticas de autocuidado como los hábitos de sueño y las emociones experimentadas.

Una vez contestada la encuesta, se anidaron los resultados en una base de datos diseñada exprofeso, se procesó la información en los programas Excel y SPSS a través de los cuales se obtuvieron frecuencias y cruces de variables que se graficaron para su presentación y correlación; posteriormente, se realizó el análisis de algunas de las preguntas y respuestas con apoyo del software Atlas ti.<sup>10</sup> En un momento tan particular como el vivenciado en ese momento, y considerando las afectaciones emocionales que experimentaron los estudiantes, se les garantizó el anonimato de sus respuestas, eliminando la solicitud de su nombre en el cuestionario, reiterándoles el objetivo exclusivamente académico de la encuesta y dejándolos en libertad total para responder o no dicho instrumento.

Por su parte, los resultados se interpretaron a partir de la construcción del término de *desplazamiento digital* partiendo del concepto de migración de Giddens y Sutton (2015), así como de una investigación sobre el origen y uso del concepto *migración digital*, acuñado por Vilches (2001) quien realiza algunas críticas y observaciones al concepto de "nativos digitales". Finalmente, se realizó una breve reflexión sobre la brecha digital desde una perspectiva crítica que cuestiona los efectos nocivos de un sistema educativo que ha recurrido políticamente a la simulación.

## Resultados

En el presente artículo, se intenta mostrar cómo los estudiantes de un bachillerato tecnológico, ante un escenario inédito y emergente, no han logrado adquirir e incorporar a su formación las competencias y los aprendizajes digitales establecidos en el diseño curricular de su plan de estudios. Hoy se les coloca a estos jóvenes en la disyuntiva de continuar su proceso formativo en un formato virtual o quedar aislados del mismo con el soporte del uso de cuadernillos (especie de antologías), que han mostrado su inoperancia. Se ha evidenciado que estos jóvenes bachilleres, en su gran mayoría, no saben cómo emplear de manera eficiente los dispositivos con los que cuentan, ni el manejo de plataformas digitales, ni el uso de programas para desarrollar sus actividades escolares desde la virtualidad.

La dificultad en el acceso y en la formación para el uso y apropiación del internet y los dispositivos que emplean, se complejiza más cuando se toma en cuenta que ello se debe en gran medida, a la distribución irregular del uso de las TIC's (Robles, 2008),

<sup>10</sup> En este artículo nos centramos en los problemas que enfrentan los estudiantes para conectarse y trabajar con sus profesores y compañeros de grupo y la situación emocional derivada de las dificultades para avanzar al ritmo del docente y/o del resto de sus compañeros.

en cualquier país incluido el nuestro. Ello deriva en la llamada brecha digital, la cual es más profunda entre más desventajas sociales acumula un individuo. Así, un joven de bachillerato que vive en la periferia de un municipio de zona marginada, o en una localidad donde con dificultad hay acceso a servicios básicos como luz y agua corriente, tampoco tendrá acceso a conectividad de internet, pues las empresas comerciales que lo proporcionan no consideran rentable llevar internet a zonas donde principalmente vive gente pobre que probablemente no pagará este tipo de servicios; en ese sentido, no es solo una cuestión geográfica del todo, si no de la capacidad adquisitiva de la población que se concentra en determinadas zonas. De este modo, las desigualdades se profundizan y cobra sentido señalar que el mundo virtual está ciertamente muy influenciado por lo que sucede en el mundo social tangible.

Visto así, es posible comprender los múltiples efectos que la educación virtual y el desplazamiento digital tienen sobre los estudiantes en lo que respecta a la construcción de su realidad: no contar con las habilidades necesarias para adaptarse y hacer frente a la nueva modalidad, además, se suman las desigualdades en el acceso y distribución de recursos, la inoperancia en ciertas zonas y asentamientos por parte de las empresas privadas que proveen servicios de internet, esto deriva en que los estudiantes se enfrenten a una brecha digital desde su condición de desplazados digitales.

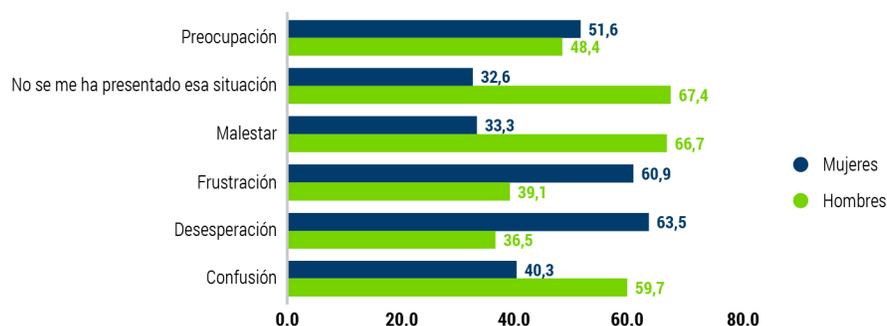
### Desplazados digitales y la escuela en la virtualidad

Al preguntar a los estudiantes sobre si les ha gustado cursar sus estudios en la actual modalidad virtual, un amplio porcentaje expresa su disgusto ante la nueva modalidad de estudio, siendo "para nada" el mayor porcentaje (42%), "me gusta poco y nada" más del 50% y apenas un 3% afirma que "le gusta mucho" (ver tabla 1). El hecho de que menos de cinco por ciento exprese afinidad por las nuevas condiciones, deja de manifiesto que, si bien los estudiantes varones han expuesto emociones de indiferencia, temeridad e incluso bienestar, la realidad dista mucho de sus aseveraciones, pues esta pregunta contradice el bienestar o la indiferencia ante una realidad compleja, en la que la desigualdad de condiciones que impera genera un malestar creciente.

**Tabla 1**  
*Escolaridad en la modalidad virtual*

¿Le ha gustado cursar sus estudios escolares bajo la modalidad actual?	Porcentajes
Para nada	42.0%
Poco	28.6%
Regular	26.1%
Mucho	3.2%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

**Figura 1**  
*Durante su confinamiento ¿Ha habido aprendizajes que no ha logrado asimilar del todo? ¿Cómo se ha sentido cuando eso sucede?*



En la figura 1, es posible observar las emociones que más se generan en los estudiantes ante aquellos aprendizajes que no han logrado asimilar. La dificultad para aprender y las emociones que esta situación produce, son una respuesta no solo ante la incapacidad de comprender algún aprendizaje, sino también para integrarse a dicha modalidad sin las competencias digitales necesarias; preciso mencionar que, estas contribuyen al fracaso o adaptación a esta modalidad, como son el autoaprendizaje, la capacidad de resolver problemas, las habilidades técnicas en el uso de dispositivos y la búsqueda de información en la red. Conforme a esto, se entiende la competencia como la capacidad de disponer del conocimiento y saberes para ponerlos en práctica en situaciones y contextos reales (Morales y Varela, 2015).

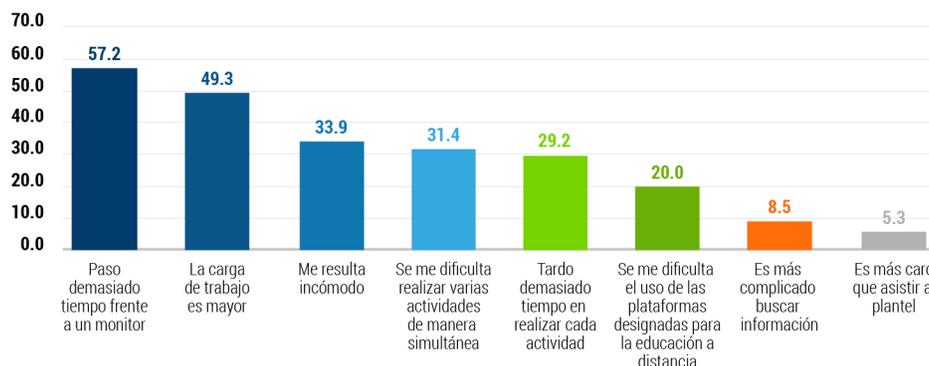
A su vez, pese a ser un mecanismo indispensable para la interpretación de la realidad e impulsora de la acción social, las emociones están mediadas por la normativa social, es decir, poseen un trasfondo significativo que se deriva de normas sociales y prácticas cotidianas basadas en diferencias de género (Botello, 2017). En consecuencia, es posible percatarse que en el caso de los hombres las emociones que aluden a la vulnerabilidad y falta de control, como son frustración (39.1%) y desesperación (36.5%), son referidas en menor medida. En cambio, emociones que se relacionan más con la masculinidad patriarcal que implican enojo y control, como sería malestar (66.7%) o no se ha presentado esa situación (67.4%), poseen la mayor concentración porcentual en los hombres, puesto que dichas emociones no los colocarían en un estatus que deprecie su masculinidad. Es decir, es posible confirmar que las emociones, así como su expresión y elección en su denominación, se encuentran reguladas por el género, el cual es una construcción cultural que, mediante la imposición de diversas normas sociales “se emplea para aludir lo que se considera adecuado – para no decir propio – en términos de formas de ser y comportarse de las mujeres y los hombres” (Dulcey, 2018, p.38), abarcando la expresión emocional de estos frente a determinadas situaciones, como la incapacidad de adquirir determinados aprendizajes. Así, la concentración de porcentajes en determinadas emociones presenta pronunciadas diferencias cuando se correlacionan con el género, demostrando que, en mayor medida, los hombres tienden a eludir la emoción (No se ha presentado esa situación, 67.4%), no les es posible definir las (Confusión, 40.3%) o bien, expresan solo aquellas que son socialmente aceptadas y valoradas (Malestar, 66.7%).

Es importante observar que, en aspectos identificados como desventajas educativas durante la pandemia, existen diferencias entre hombres y mujeres, indicador de las cargas desiguales en actividades que cumplen ambos sexos al interior del hogar. En las respuestas “la carga de trabajo es mayor” y “se me dificulta realizar varias actividades de manera simultánea”, las mujeres tienen porcentajes más altos, 61.3% y 52.8% respectivamente (ver tabla 2). Seguramente, estas estudiantes también están viviendo la distribución inequitativa de tareas al interior del hogar, un tema del cual se ha hablado mucho durante la pandemia, las mujeres cuidan de sus hermanos(as) y ahora también de adultos mayores. Ellas deberán lidiar con los aprendizajes digitales en tiempos diferentes a los que lo hacen sus compañeros varones.

**Tabla 2**  
 Obstáculos para el aprendizaje en línea

Principales desventajas que detectan las y los jóvenes de la modalidad en línea			
	Hombres	Mujeres	Total
La carga de trabajo es mayor	38,7%	61,3%	100%
Se me dificulta realizar varias actividades de manera simultánea	47,2%	52,8%	100%

**Figura 2**  
Desventajas que detectan las y los jóvenes de la modalidad en línea



En la figura 2, es posible apreciar que la brecha digital no solo implica el acceso a dispositivos que dependen de conectividad a internet, sino que esta abarca la carencia de competencias digitales para desenvolverse en la virtualidad. De acuerdo con Piscitelli (2007), los nativos digitales tienen habilidades y destrezas que les permiten reconocer fácilmente el lenguaje de la virtualidad, en consecuencia, pueden aprender con rapidez el uso de ciertos programas que les facilita desarrollar competencias digitales y así, como nativos, ser capaces de ejercer múltiples acciones de manera simultánea y rápida, a la vez que su relación con el internet pasa del consumo como espectadores, al involucramiento de manera activa en su uso, cumpliendo así con otra competencia que es la del aprendizaje como algo permanente y autónomo.

Sin embargo, como se puede observar en la figura 2, el 31.4% de los encuestados afirman que se les dificulta realizar varias actividades de manera simultánea, un 20% no tiene una comprensión óptima del ambiente digital, es decir, de las plataformas que se emplean para la educación virtual, y el 29.2% señala que tarda demasiado en hacer las actividades. Estos datos revelan que los estudiantes no adquirieron, y difícilmente pueden desarrollar una competencia digital, dado que carecen de destreza y habilidades para desenvolverse en dicho entorno. Teniendo presente que la competencia es un *saber hacer* (Morales y Varela, 2015), pasar demasiado tiempo frente al monitor (57.2%) y asumir que la carga de trabajo es mayor (49.3%) puede ser un síntoma de no saber hacer. Estos estudiantes saben qué tienen que hacer, no obstante, el no comprender plenamente cómo hacerlo, produce que, frente a una actividad en apariencia sencilla, deban invertir más tiempo en primero descubrir cómo hacerla.

Por ello, aunque los estudiantes posean perfiles en todas las redes sociales y las usen de manera simultánea, debe entenderse que solo consumen como espectadores, aun cuando comparten contenido, pues en la mayoría de los casos éste no es elaborado por ellos. Además, el objetivo de las redes sociales no es inducir al autoaprendizaje, es satisfacer la necesidad de interacción social inmediata, lo cual incluye autoafirmación, reconocimiento e inclusión social, y a su vez refuerza el sentimiento de pertenencia (García y Núñez, 2010). Por tanto, la relación de estos jóvenes con el uso de internet se orienta en el sentido del intercambio social y no en la formación académica.

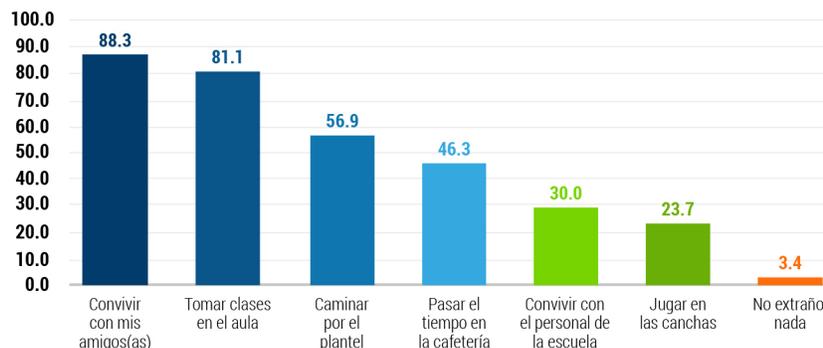
Finalmente, es conveniente resaltar que las y los encuestados no son solo estudiantes, sino que atraviesan una etapa de su curso de vida en donde la interacción con otros determina en gran medida la construcción de su identidad, lo que les permite reforzar o desarrollar habilidades sociales que facilitarán no solo definir sus intereses y tomar decisiones, sino también, integrarse de mejor manera en la sociedad. No obstante, este aspecto se ha visto afectado de manera directa al ser "expulsados" de la escuela como un espacio de integración social que promueve interacción de manera intensa y continua. Para la mayoría de los jóvenes encuestados, la convivencia en el hogar se considera muy difícil (27.4%), lo que, si bien no es sinónimo de violencia doméstica, sí habla de un desgaste creciente en las relaciones que tienen con sus familiares.

Cabe señalar que, en esta etapa de su curso de vida, las y los estudiantes ya podrían haber interiorizado la socialización que necesitaban de su familia (Giddens, 2014), es decir, no existe nada nuevo que les motive o interese en las relaciones con sus familiares, pues ya saben qué esperar o no de estos, no se incentiva su curiosidad ni les ayuda a cuestionar creencias, o replantearse aspectos de su identidad, de manera que es comprensible dicho desgaste. La importancia de la socialización de pares se expresa cuando los encuestados mencionan que lo que más extrañan de no asistir a la escuela es convivir con sus amigos (88.3%), tomar clases en el aula (81.1%), caminar por el plantel (56.9%) –lo que implica interactuar desde los sentidos al escuchar, ver e incluso oler a los otros–.

Esta expulsión del espacio escolar afecta en gran medida el desarrollo de habilidades sociales en las y los estudiantes, dado que, a diferencia de los niños menores de 12 años, sus principales agentes de socialización ya no son sus padres y familiares, sino sus pares y adultos que representan figuras de autoridad con las cuales no poseen lazos fraternales o filiales. A su vez, las redes sociales no logran sustituir con eficiencia aspectos de la comunicación como son el contacto físico, las micro expresiones faciales y otros elementos simbólicos que componen la interacción social, además que, en la virtualidad la comunicación no necesariamente es sincrónica, así que puede postergarse e incluso evadirse con mayor facilidad que la presencial. García y Núñez (2010) señalan que en el mundo virtual solo vale este tipo de comunicación, aunque no logra satisfacer todos los aspectos que engloba la interacción social, como la continuidad (ver figura 3).

**Figura 3**

*A partir del confinamiento qué es lo que más extraña de no asistir al plantel*



## Análisis de los hallazgos

### ***Los efectos de la simulación: desplazados digitales, migrar desde la desigualdad***

La encuesta “Jóvenes bachilleres y pandemia”, se realizó con el objetivo de explorar no solo percepciones y experiencias que los cruzan durante la pandemia, sino también, analizar las condiciones en las que están transitando por dichas experiencias, especialmente las que afectan de manera directa su formación educativa y, por ende, todos los aspectos futuros que se deriven de ésta, como sus proyectos a corto y mediano plazo, los cuales, al ser estudiantes de quinto semestre<sup>11</sup>, incluyen ya sea prepararse para tomar decisiones sobre continuar su trayectoria educativa en el nivel superior o incorporarse al mercado laboral. Sin embargo, las presentes condiciones han abierto una tercera posibilidad, interrumpir su trayectoria educativa.

Se debe tener presente que, en México el abandono escolar es el principal problema que aqueja a este tipo educativo, y, debido a las actuales condiciones se estima que el número de estudiantes que abandonen definitivamente los estudios se incrementará

<sup>11</sup> En seis meses más concluirían su formación como bachilleres.

considerablemente. La simulación de autoridades del sistema educativo y su ineptitud o falta de voluntad para vincularse con empresas privadas que proveen de servicios de internet y dispositivos móviles, tiene sus costos, es cada vez más fuerte la manifestación de estudiantes, sobre todo en redes sociales, del descontento hacia la educación virtual, puesto que existen múltiples factores que no se tomaron en cuenta y se asumió que el estudiantado era nativo digital.

Como se ha expuesto anteriormente, las y los estudiantes no son nativos digitales, tampoco tienen la supuesta comprensión y facilidad para dominar el ambiente digital y usar en su favor el internet ¿se puede entonces condenar a los estudiantes por su mal desempeño? Más que culpar, hay que cuestionar la ausencia de estrategias efectivas del sistema educativo nacional frente al confinamiento, así también, dar cuenta que tanto la formación de estudiantes como de docentes en el tema del uso, manejo y apropiación de las TIC's ha sido insuficiente por diversas causas.

Pese a ello, el sistema educativo nacional se trasladó en su totalidad y se mantuvo en la virtualidad, e implicó que automáticamente todos sus actores escolares migraran. Así estudiantes y docentes que migraron a la virtualidad desde la desigualdad se convirtieron en desplazados digitales. Dicha desigualdad, retomando a Vilches (2001, como se citó en Pisticelli, 2007) no divide más a la gente entre ricos y pobres, sino entre aquellos que tienen acceso a la información y pueden apropiarse y hacer un uso de esta en su beneficio. En el caso de las y los estudiantes, este uso para su beneficio se ve impedido tanto por las condiciones de desigualdad que los mantienen en la brecha digital, como la ausencia de competencias digitales que les permitan aprovechar los dispositivos y medios a los que llegan a acceder.

Los desplazados digitales son producto de un sistema que tiene dificultades y carencias al momento de integrar e implementar la enseñanza de las TIC's en los planteles, así como la distribución inadecuada de recursos para impulsar dicho formato de aprendizaje. Los resultados de esta encuesta son preocupantes tomando en cuenta que se trata de un bachillerato tecnológico, cuyo objetivo es formar estudiantes con destrezas relacionadas precisamente con la digitalización en áreas industriales, de salud y de servicios. Cabe señalar que, no se responsabiliza a los docentes encargados del proceso de aprendizaje de las y los estudiantes sino de llamar la atención acerca de las consecuencias de una distribución asimétrica de recursos, puesto que los planteles han visto rebasada su infraestructura por la cantidad de estudiantes que deben atender, por ello, aunque existan laboratorios de cómputo en los planteles, no existe un impacto ni una integración del uso de las TIC's en la formación académica de las y los jóvenes. Según la encuesta, los estudiantes de este bachillerato no han adquirido y desarrollado las competencias digitales, posiblemente la infraestructura y el capital humano son insuficientes para atender a la población escolar, para dar un seguimiento y capacitación adecuada a tantos grupos, esta es una cuestión que necesita seguir investigándose.

A manera de síntesis, se presenta en la Tabla 3, algunos de los principales hallazgos.

**Tabla 3**  
*Resumen de los principales hallazgos*

<b>Limitaciones o carencias cognitivas</b>	No obstante que los estudiantes del plantel pertenecen a un bachillerato de modalidad tecnológica, la pandemia evidenció que en su mayoría no cuentan con habilidades y competencias en el manejo, uso y apropiación de las TIC's para poder desempeñarse en un proceso de escolaridad virtual prolongado.
<b>¿Nativos digitales?</b>	Se develó el mito de que los jóvenes estudiantes son nativos digitales. Manejar redes sociales, no es suficiente para desenvolverse en una modalidad virtual educativa.
<b>Brecha socioeconómica</b>	Quedó evidente una realidad conocida, aunque aminorada por las estrategias homogenizantes de la escuela. Al abrir las cámaras, se mostró de manera cruda las desigualdades socioeconómicas de estudiantes y docentes.
<b>Desplazamiento digital</b>	La desigualdad económica manifiesta durante el confinamiento hizo emerger a la mayoría de los jóvenes que carecen de dispositivos y conectividad como desplazados digitales.
<b>Ausencia del apoyo estatal</b>	Quedó evidenciada la falta de respaldo del Estado, en lo que respecta a recursos y apoyos para que los jóvenes de condiciones económicas más desfavorables pudieran mantenerse conectados al proceso de escolarización remota emergente.
<b>Abandono escolar</b>	Sin duda, junto con la cobertura del servicio educativo de tipo medio superior, el abandono escolar representa el problema más grave de este subsistema. La pandemia hizo emerger la interrupción del trayecto escolar continuo de un alto porcentaje de jóvenes que tuvieron que integrarse a actividades remuneradas en apoyo al gasto familiar.

## Conclusiones

Durante la pandemia el estudiantado migró a la virtualidad desde la desigualdad económica, de saberes, destrezas y competencias. Igualmente, pudo observarse que los jóvenes a pesar de ser estudiantes de un bachillerato tecnológico no han adquirido las competencias digitales para el uso, manejo y apropiación de la educación virtual. Ello tiene consecuencias que van, desde una distribución asimétrica de recursos, hasta impactar de manera directa los diseños curriculares, los cuales deben disminuirse y ajustarse. A su vez, no haber adquirido y/o desarrollado competencias digitales no se tradujo necesariamente en buscar la forma de adquirirlas, puesto que ello implicaría poner en práctica la competencia del autoaprendizaje, que tampoco es incentivada por los medios digitales, solo saben usar los videojuegos, las redes sociales o los canales de YouTube cuyo contenido es solo de entretenimiento. Para ello, los estudiantes tendrían que saber cómo buscar en internet, de manera que no sólo sean consumidores pasivos de aquello que se muestra aleatoriamente en las redes sociales o se vuelve viral, lo que genera que opten por estrategias que sí saben usar y les han resultado efectivas, así impliquen incurrir en actos cuestionables como el plagio, porque siguen siendo recursos para sobrevivir a una educación en la virtualidad que no entienden y no saben aprovechar, afectándose de esta forma, la adquisición de aprendizajes significativos.

Ahora bien, no se puede estigmatizar a los estudiantes por tratar de sobrevivir, en lo posible, bajo una modalidad que no entienden y para la que no estaban preparados. Sin embargo, sí es posible tomar una postura crítica respecto a las estrategias que implementa el sistema educativo nacional, empezando porque a pesar de que este ha implementado la educación con un enfoque en competencias, es claro que estas no se han adquirido de manera generalizada, por ende, los estudiantes no saben hacer lo que se supone que están aprendiendo a hacer.

A su vez, tratar de disuadir a los docentes para evitar la reprobación<sup>12</sup> y con ello, en algunos casos, el abandono escolar, forzando a las instituciones educativas a aprobar alumnos que contradicen este enfoque en competencias, no es una estrategia sino una muestra de la ausencia de ellas. Es necesario construir, a partir de la realidad social del país y teniendo presente sus desigualdades sociales y económicas, así como la actual brecha digital, una visión objetiva de la formación que requieren los estudiantes y no basada en la creencia de que, por haber ellos crecido en un entorno digital, son ya nativos digitales.

## Referencias

- Abad-Salgado, A. (2021). Reflexiones sobre los procesos de enseñanza/aprendizaje en la educación a distancia. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 5(9), 132-148. doi: <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050910>
- Botello, L. (5 de julio de 2017). *Un análisis del enojo masculino*. Letra S. <https://letraese.jornada.com.mx/2017/07/05/un-analisis-del-201cenojo201d-masculino-7500.html>
- Dulcey-Ruiz, E. (2018). La perspectiva del transcurso de la vida: una mirada biográfica y contextual. En E. Dulcey-Ruiz, C. J Parales-Quenza y R. Posada-Gilède (Ed.), *Envejecimiento. Del nacer al morir* (29-53). Siglo del Hombre Editores.
- García, M. y Núñez, P. (2010). Nativos digitales y redes sociales. *Revista Internacional de Derecho de la Comunicación y de las Nuevas Tecnologías*, (3), 1-10. <http://www.derecom.com/component/k2/item/127-nativos-digitales-y-redes-sociales>

<sup>12</sup> En los planteles de bachillerato tecnológico, a partir de la pandemia, la autoridad educativa federal determinó: incrementar el número de oportunidades para que los estudiantes puedan presentar exámenes de regularización en sus materias reprobadas, eliminar el número máximo de materias reprobadas para tener derecho a reinscripción, congelar del reglamento de las evaluaciones, el requisito del porcentaje mínimo de asistencias a clase para tener derecho a calificación en periodo ordinario, incrementar doce meses, el tiempo para que un estudiante pueda concluir sus estudios, es decir, un año adicional, conceder la tutela para que estudiantes del sexto y último semestre, que presentaran solo una materia reprobada, ésta quedará acreditada con el promedio global de los cinco semestres cursados. Esta situación ha generado como reacción entre docentes del plantel, inconformidad, al considerar excesiva la sobreprotección hacia los estudiantes con el consecuente incremento de actividades laborales para los docentes, por lo que muchos de ellos han optado por asignar la calificación mínima aprobatoria en el periodo regular a muchos estudiantes.

- Giddens, A. (2014). *Sociología*. Alianza Editorial.
- Giddens, A. y Sutton, P. (2015). *Conceptos esenciales de Sociología*. Alianza Editorial.
- MEJOREDU. Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación (2020) *Experiencias de las comunidades educativas durante la contingencia sanitaria por covid-19. Educación media superior. Informe ejecutivo 2020*. MEJOREDU. <https://www.mejoredu.gob.mx/images/publicaciones/resumen-ejecutivo-ems.pdf>
- MEJOREDU Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación (2021). *La gestión local de la educación en el marco de la pandemia por covid-19*. MEJOREDU. <https://www.mejoredu.gob.mx/images/publicaciones/gestion-local-informe-ejecutivo.pdf>
- Mora, M. (2005). Emoción, género y vida cotidiana: apuntes para una intersección antropológica de la paternidad. *Espiral*, 12(34), 9-35.
- Morales, J. y Varela, M. (2015). El debate en torno al concepto de competencias. Investigación en educación. *Médica*, 4(13), 36-41. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-50572015000100007](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572015000100007)
- Piscitelli, A. (2007). Nativos Digitales. *Revista Contratexto*, 16, 43-56. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/view/782>
- Plasencia-Díaz, A. (2021). ¿Hacia una nueva realidad educativa? Complejidad, educación y poscovid. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 5(9), 10-13. <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050901>
- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Institución Educativa SEK. [https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Robles, M. (2008). *Ciudadanía digital, una introducción a un nuevo concepto*. Editorial UOC.
- Secretaría de Gobernación (21 de octubre de 2008). Acuerdo 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del Sistema Nacional de Bachillerato. *Diario Oficial de la Federación*. SEGOB. <http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/7aa2c3ff-aab8-479f-ad93-db49d0a1108a/a444.pdf>
- SEMS Subsecretaría de Educación Media Superior (2021). *Criterios académicos generales para el semestre febrero-julio 2021, para los planteles de la DGETI, CECyTES y escuelas particulares con RVOE-DGETI*. SEMS-DGETI.
- Sitio Oficial de Andrés Manuel López Obrador (1 de junio de 2020). *Tránsito a la Nueva Normalidad mejorará economía popular y nacional, asegura presidente*. AMLO. <https://lopezobrador.org.mx/2020/06/01/transito-a-la-nueva-normalidad-mejorara-economia-popular-y-nacional-asegura-presidente/>
- UNESCO (2021). *Un año de educación perturbada por la COVID-19: ¿Cómo está la situación?* Portal UNESCO. <https://es.unesco.org/news/ano-educacion-perturbada-covid-19-como-esta-situacion>
- Velázquez –Cigarroa, E. y Tello –García, E. (2021). Prospección del sistema educativo mexicano a partir de las experiencias aprendidas por el COVID-19. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 5(8), 145-157. doi: <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.04050810>
- Vilches, L. (2001). *La migración digital*. Gedisa.