



Percepción de las habilidades sociales en el uso de las plataformas de videoconferencia

Perception of social skills in the use of videoconferencing platforms

Percepção de soft skills no uso de plataformas de videoconferência

ARTÍCULO ORIGINAL



Melisa Isabel Rueda Ñopo¹ 
c18750@utp.edu.pe

Margarita Mercedes Rufino Gabriel² 
margarita.rufino@upn.edu.pe

Fanny Giovana Gabriel Rojas² 
fanny.gabriel@upn.edu.pe

Santos Ponte Cordova² 
santos.ponte@upn.edu.pe

¹Universidad Tecnológica del Perú. Lima, Perú

²Universidad Privada del Norte. Lima, Perú

Escanea en tu dispositivo móvil
o revisa este artículo en:

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i34.797>

Artículo recibido 8 de junio 2023 | Aceptado 3 de julio 2023 | Publicado 25 de julio 2024

RESUMEN

En la era digital, las plataformas de videoconferencia han cobrado una relevancia significativa, especialmente en el contexto educativo. Estas herramientas no solo facilitan la continuidad del aprendizaje a distancia, sino que también impactan en las habilidades sociales de los estudiantes. El objetivo de esta investigación es conocer las percepciones sobre las habilidades sociales en el uso de las plataformas de video conferencia en estudiantes universitarios durante los meses de febrero a junio de 2021. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, no experimental, con un alcance descriptivo comparativo y de tipo transversal. Se trabajó con una muestra no probabilística por conveniencia, encuestando a 293 estudiantes: 133 de instituciones estatales y 160 de instituciones privadas. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta, y el instrumento fue la Escala de Habilidades Sociales de Goldstein et al. (1978), la cual mostró una confiabilidad de 0.966. Las plataformas utilizadas fueron Meet, Zoom, Collaborate y Teams. En conclusión, se percibe una alta percepción de habilidades sociales en el uso de estas plataformas.

Palabras clave: Plataformas virtuales; Habilidades sociales; Aprendizaje virtual; Interacción social; Videoconferencia

ABSTRACT

In the digital era, videoconferencing platforms have gained significant relevance, especially in the educational context. These tools not only facilitate the continuity of distance learning, but also impact on students' social skills. The objective of this research is to know the perceptions on social skills in the use of videoconferencing platforms in university students during the months of February to June 2021. The methodology used was quantitative, non-experimental, with a comparative descriptive and cross-sectional scope. We worked with a non-probabilistic sample by convenience, surveying 293 students: 133 from state institutions and 160 from private institutions. The survey technique was used for data collection, and the instrument used was the Social Skills Scale of Goldstein et al. (1978), which showed a reliability of 0.966. The platforms used were Meet, Zoom, Collaborate and Teams. In conclusion, a high perception of social skills is perceived in the use of these platforms.

Key words: Virtual platforms; Social skills; Virtual learning; Social interaction; Videoconferencing

RESUMO

Na era digital, as plataformas de videoconferência ganharam grande relevância, especialmente no contexto educacional. Essas ferramentas não só facilitam a continuidade do ensino a distância, mas também têm impacto nas habilidades sociais dos alunos. O objetivo desta pesquisa é compreender as percepções de habilidades sociais no uso de plataformas de videoconferência em estudantes universitários durante os meses de fevereiro a junho de 2021. A metodologia utilizada foi quantitativa, não experimental, descritiva, comparativa e transversal. Trabalhamos com uma amostra não probabilística por conveniência, pesquisando 293 alunos: 133 de instituições públicas e 160 de instituições privadas. A técnica de pesquisa foi utilizada para a coleta de dados, e o instrumento utilizado foi a Escala de Habilidades Sociais de Goldstein et al. (1978), que apresentou uma confiabilidade de 0,966. As plataformas utilizadas foram Meet, Zoom, Collaborate e Teams. Em conclusão, percebe-se uma alta percepção de habilidades sociais no uso dessas plataformas.

Palavras-chave: Plataformas virtuais; Habilidades sociais; Aprendizagem virtual; Interação social; Videoconferência; E-learning

INTRODUCCIÓN

La pandemia de COVID-19 impactó significativamente en la educación, provocando una transición de la modalidad presencial a la remota, permitiendo a los estudiantes continuar con su proceso educativo (Chanto y Loáiciga, 2022). Tanto docentes como estudiantes tuvieron que adaptarse a diversas plataformas que permitieron la comunicación sincrónica a través de videoconferencias, reemplazando así el espacio físico por uno virtual. Esto permitió alcanzar los objetivos y competencias correspondientes para cada asignatura. Las constantes capacitaciones y horas de inversión mejoraron el uso de estas plataformas, aunque algunas fueron preferidas por sus características de accesibilidad y facilidad de uso (Vera, 2021). Estas plataformas, anteriormente utilizadas principalmente en el ámbito empresarial, se convirtieron en la nueva normalidad educativa durante la crisis sanitaria (Dash et al., 2022).

El ser humano, por naturaleza, necesita la convivencia y establece vínculos sociales de interacción como parte de su desarrollo de habilidades sociales o "social skills". Estas habilidades son comportamientos aprendidos que fortalecen las relaciones interpersonales, facilitando una comunicación efectiva y la resolución de problemas (Goldstein et al., 1987; Ramírez-Corone et al., 2020). Las habilidades sociales permiten al individuo desenvolverse competentemente en sus actividades académicas. Goldstein et al., (1987) agrupan estas habilidades en seis categorías: primeras habilidades sociales,

habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con el sentimiento, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades para la planificación.

Las primeras habilidades sociales se fortalecen dentro del entorno familiar, fomentando el amor propio y la identidad en diversos entornos (Del Arco, 2005). Las habilidades sociales avanzadas facilitan la evolución social, desarrollando habilidades como saber escuchar, ser empáticos, solicitar ayuda y dar y aceptar indicaciones (Alania et al., 2019). La inteligencia emocional permite al individuo conocer y profundizar sus emociones, contribuyendo a su crecimiento personal y social (Yu et al., 2023).

Las habilidades sociales más representativas incluyen habilidades comunicativas, asertivas y cooperativas, esenciales para la interacción y el trabajo colaborativo (Villasana y Dorrego, 2012). Al inicio de las clases remotas, las relaciones interpersonales se vieron afectadas por la falta de asertividad y otras habilidades comunicativas. Sin embargo, las plataformas virtuales se han actualizado para mejorar la interacción entre estudiantes y docentes (Souheyla, 2022; Vandenberg y Magnuson, 2021).

Las plataformas de videoconferencias ofrecen herramientas que facilitan la interacción, aunque no sustituyen el espacio presencial tradicional. En especial, la comunicación sincrónica fomenta la interrelación entre profesores y estudiantes, permitiendo comentarios instantáneos e interacción auditiva, visual y verbal (Correia et al.,

2020; Ismail et al., 2022). Durante la pandemia, estas plataformas se utilizaron para la transmisión e intercambio de conocimientos, destacándose Zoom, Google Meet, Teams y Collaborate por sus características específicas y facilidad de uso (Chanto y Loáiciga, 2022; Dash et al., 2022).

El uso de videoconferencias durante la pandemia evidenció varias ventajas, como la flexibilidad para que los estudiantes avancen a su propio ritmo y la mejora continua del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante herramientas digitales. Además, el costo de implementar un aula digital es menor que el de un aula física, y permite una retroalimentación instantánea y una mayor disposición a participar (McDaniels et al., 2016; Prince y Clayton, 2020; Mather et al., 2020).

A pesar de las ventajas, también se presentaron desventajas, como la falta de equipos tecnológicos y problemas de conexión a internet, lo que dificultó el seguimiento y la evaluación continua de los estudiantes. Además, el confinamiento generó una sensación de soledad y fatiga debido a la falta de interacción física y las distracciones en el hogar (Lee, 2020).

En síntesis, el objetivo es describir las habilidades sociales para el desarrollo en las videoconferencias, ya que la virtualidad continúa después de la pandemia. Es necesario agregar más cualidades a las plataformas que faciliten las interacciones sociales.

MÉTODO

La investigación correspondió a un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo comparativo, con un método no experimental de corte transversal. La población estuvo conformada por estudiantes de universidades privadas (160) que utilizaron las plataformas Meet y Teams, y por estudiantes de universidades públicas (133) que utilizaron las plataformas Zoom y Collaborate. Se trabajó con una muestra por conveniencia.

Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de la encuesta, y el instrumento empleado fue la Escala de Habilidades Sociales de Goldstein et al., (1978). Las dimensiones seleccionadas fueron las siguientes:

Primeras habilidades sociales: referidas al inicio de la comunicación, como escuchar, conversar, preguntar y presentarse.

Habilidades avanzadas: relacionadas con dar y seguir instrucciones, disculparse y ser persuasivo.

Habilidades relacionadas con sentimientos: involucraban conocer, expresar, comprender, enfrentar y resolver sentimientos.

Habilidades de planificación: relacionadas con la toma de iniciativas.

Para evaluar la confiabilidad del instrumento, se utilizó el estadístico alfa de Cronbach, obteniéndose un coeficiente de 0.966. El procesamiento de datos se realizó con el software SPSS versión 25.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos después de encuestar a los estudiantes tanto de universidades privadas como públicas se considera que las plataformas generan una alta percepción de habilidades sociales en las plataformas meet, teams, zoom y collaborate.

En la Tabla 1 se observa que de 133 estudiantes de universidad estatal, el 58,6% (n=78) de los estudiantes tiene nivel Alto de percepción de habilidades sociales, el 41,4% (n=55) tiene nivel medio. Mientras que, de los 160 estudiantes de universidades privadas el 76,9% (n=123) tiene nivel Alto de percepción de habilidades sociales, el 22,5% (n=36) tiene nivel Medio y el 0,6% (n=1) tiene nivel bajo.

Tabla 1. Nivel de percepción de habilidades sociales por tipo de universidad.

Tipo de universidad	Nivel de percepción de habilidades sociales					
	Bajo		Medio		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Estatal	0	0	55	41,4	78	58,6
Privada	1	0,6	36	22,5	123	76,9

En la Tabla 2 correspondiente a las primeras habilidades sociales de los estudiantes que usan la plataforma Collaborate en sus clases, el 83,8% (n = 83) tiene nivel Alto de percepción de la dimensión primera habilidades sociales, el 15,2% (n=15) tiene nivel Medio y el 1% (n= 1) tiene nivel Bajo. Mientras que, de los estudiantes que usan la plataforma Meet, el 76% (n=76) tienen nivel Alto de percepción de las primeras habilidades sociales,

el 24% (n=24) tiene nivel Medio. Así mismo, de los estudiantes que usan la plataforma Teams, el 50% (n=16) tiene nivel Alto y Medio de percepción de la dimensión primeras habilidades sociales. También podemos decir que, de los estudiantes que usan la plataforma Zoom, el 85,5% (n=53) tiene nivel Alto de percepción de la dimensión primeras habilidades sociales, el 11,3% (n=11) tiene nivel Medio y el 3,2% (n=2) tiene nivel Bajo.

Tabla 2. Percepciones sobre las habilidades sociales en la dimensión primeras habilidades sociales por plataforma.

Primeras habilidades sociales						
Plataforma	Bajo		Medio		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Collaborate	1	1	15	15,2	83	83,8
Meet	0	0	24	24,0	76	76,0
Teams	0	0	16	50,0	16	50,0
Zoom	2	3,2	7	11,3	53	85,5

En la Tabla 3 se destaca que de 99 estudiantes que usan la plataforma Collaborate en sus clases, el 75,8% (n = 75) tiene nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades sociales avanzadas, el 23,2% (n=23) tiene nivel Medio y el 1% (n= 1) tiene nivel Bajo. Mientras que, de los 100 estudiantes que usan la plataforma Meet, el 70% (n=70) tienen nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades sociales avanzadas, el 29% (n=29) tiene nivel Medio

y el 1% (n= 1) tiene nivel Bajo. Así mismo, de los 32 estudiantes que usan la plataforma Teams, el 43,8% (n=14) tiene nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades sociales avanzadas, el 56,3% (n=18) tiene nivel Medio. También podemos decir que, de los 62 estudiantes que usan la plataforma Zoom, el 75,8% (n=47) tiene nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades sociales avanzadas, el 24,2% (n=15) tiene nivel Medio.

Tabla 3. Percepciones sobre las habilidades sociales en la dimensión habilidades sociales avanzadas por plataforma.

Habilidades sociales avanzadas						
Plataforma	Bajo		Medio		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Collaborate	1	1,0	23	23,2	75	75,8
Meet	1	1,0	29	29,0	70	70,0
Teams	0	0	18	56,3	14	43,8
Zoom	0	0	15	24,2	47	75,8

Los resultados de la Tabla 4 de los 99 estudiantes que usan la plataforma Collaborate en sus clases, el 48,5% (n = 48) tiene nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades relacionadas con el sentimiento, el 42,4% (n=42)

tiene nivel Medio y el 9,1% (n= 9) tiene nivel Bajo. Mientras que, de los 100 estudiantes que usan la plataforma Meet, el 47% (n=47) tienen nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades relacionadas con el sentimiento, el 48% (n=48)

tiene nivel Medio y el 5% (n= 5) tiene nivel Bajo. Así mismo, de los 32 estudiantes que usan la plataforma Teams, el 18,8% (n=6) tiene nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades relacionadas con el sentimiento, el 62,5% (n=20) tiene nivel Medio y el 6,5% (n=4) tiene nivel Bajo.

También podemos decir que, de los 62 estudiantes que usan la plataforma Zoom, el 48,4% (n=30) tiene nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades relacionadas con el sentimiento, el 45,2% (n=28) tiene nivel Medio y el 6,5% (n=4) tiene nivel Bajo.

Tabla 4. Percepciones sobre las habilidades sociales en la dimensión habilidades relacionadas con el sentimiento por plataforma.

Habilidades relacionadas con el sentimiento						
Plataforma	Bajo		Medio		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Blackboard	9	9,1	42	42,4	48	48,5
Meet	5	5,0	48	48,0	47	47,0
Teams	6	18,8	20	62,5	6	18,8
Zoom	4	6,5	28	45,2	30	48,4

Según los resultados que se muestran en la Tabla 5, de 99 estudiantes que usan la plataforma Collaborate en sus clases, el 72,7% (n = 72) tiene nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades de planificación, el 25,3% (n=25) tiene nivel Medio y el 2% (n= 2) tiene nivel Bajo. Mientras que, de los 100 estudiantes que usan la plataforma Meet, el 67% (n=67) tienen nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades de planificación, el 29% (n=29) tiene nivel Medio y el 4% (n=4) tiene nivel Bajo. Así mismo, de los

32 estudiantes que usan la plataforma Teams, el 43,8% (n=14) tiene nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades de planificación y el 50% (n=16) tiene nivel Medio y el 6,3% (n=2) tiene nivel Bajo. También se puede decir que, de los 62 estudiantes que usan la plataforma Zoom, el 87,1% (n=54) tiene nivel Alto de desarrollo de la dimensión habilidades de planificación y el 11,3% (n=7) tiene nivel Medio y el 1,6% (n=1) tiene nivel Bajo.

Tabla 5. Percepciones sobre las habilidades sociales en la dimensión habilidades de planificación por plataforma.

Habilidades de planificación						
Plataforma	Bajo		Medio		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Collaborate	2	2,0	25	25,3	72	72,7
Meet	4	4,0	29	29,0	67	67,0
Teams	2	6,3	16	50,0	14	43,8
Zoom	1	1,6	7	11,3	54	87,1

Discusión

La utilización de las plataformas de videoconferencia en el ámbito educativo se incrementó significativamente durante la pandemia de COVID-19 debido al aislamiento social, logrando cumplir con los objetivos educativos en una amplia cantidad de estudiantes, aunque se presentaron algunas excepciones debido a la brecha digital. El objetivo de esta investigación fue describir la percepción de las habilidades sociales en el uso de las plataformas de videoconferencia. Se consideraron las siguientes dimensiones: primeras habilidades sociales, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos y habilidades de planificación.

En la Tabla 1, los resultados de la comparación descriptiva evidencian que todas las plataformas de videoconferencia tienen un alto porcentaje de percepción de habilidades sociales en las dimensiones trabajadas. Es importante destacar que, aunque todas las plataformas cuentan con propiedades de interacción dinámica, algunas son más usables e intuitivas que otras (Nadire y Daniel,

2021). Por ejemplo, Teams y Zoom tienen diseños de interfaz diferentes, lo que puede generar variaciones en la interacción. Un factor no considerado en el objetivo de la investigación, pero relevante, es el estilo de aprendizaje de los estudiantes, donde algunos son más táctiles, auditivos o visuales (Ismail et al., 2022). Esto pudo haber influido en las puntuaciones de los estudiantes que usan la plataforma Teams ($m=177.06$) en comparación con las otras.

Los mismos resultados se observan en las diferentes dimensiones utilizadas, como se refleja en las Tablas 3, 4, 5 y 6. Además, en la Tabla 2 se muestra que las puntuaciones de los estudiantes de universidades estatales ($m=193.98$) son menores en comparación con las puntuaciones de los estudiantes de universidades privadas ($m=204.84$). Las universidades estatales trabajaron principalmente con Meet y Teams, lo que puede haber influido en estas diferencias.

Aunque todas las plataformas de videoconferencia han facilitado el desarrollo de habilidades sociales en un contexto educativo,

existen diferencias en la usabilidad y la percepción de los estudiantes, influenciadas por factores como el diseño de la interfaz y los estilos de aprendizaje. Estos hallazgos destacan la necesidad de considerar estas variaciones al seleccionar y utilizar plataformas de videoconferencia en el ámbito educativo.

CONCLUSIONES

Se concluye que las plataformas de videoconferencia, con sus diversas herramientas, logran generar una percepción positiva de habilidades sociales en los estudiantes. Estos manifiestan que, durante sus clases, han logrado escuchar, conversar, interrogar, agradecer, presentarse y motivarse entre ellos utilizando los recursos específicos de cada plataforma. Sin embargo, se recomienda capacitar a los estudiantes en la utilización de las diferentes propiedades de estas plataformas para fomentar el diálogo y evitar los monólogos.

Además, los resultados indican que los estudiantes perciben habilidades avanzadas en la interacción, logrando cumplir con las indicaciones del docente, participar activamente en las sesiones de clase y en los debates, así como convencer y disculparse cuando es necesario. En cuanto a las habilidades relacionadas con los sentimientos, los estudiantes señalan que es posible conocer y expresar sus emociones, comprender a los demás, resolver miedos, enfrentar el enfado y estimular la interacción tanto entre docentes y estudiantes como entre los mismos estudiantes.

Las sesiones de clase que incluyen diversas actividades, tanto grupales como individuales, permiten a los estudiantes tomar decisiones y reflexionar sobre diversos cuestionamientos e investigaciones, proporcionando un espacio propicio para la concentración. En cuanto a la diferencia de percepción entre estudiantes de universidades estatales y privadas, se recomienda actualizar y potenciar las plataformas de videoconferencia y realizar más capacitaciones a los docentes sobre su manejo. Esto no solo mejorará el aprendizaje de habilidades duras, sino que también permitirá a los estudiantes mejorar sus habilidades sociales de manera integral. La virtualidad no debe ser un reflejo de aislamiento, sino una oportunidad para que más personas se reúnan, intercambien ideas y dialoguen de manera consensual, aprovechando al máximo las propiedades de las plataformas de videoconferencia.

CONFLICTO DE INTERESES. Los autores declaran que no existe conflicto de intereses para la publicación del presente artículo científico.

REFERENCIAS

Alania, R., Márquez, G., Gutiérrez, Z., De La Cruz, M., y Dayan, D. (2019). Escala de habilidades sociales avanzadas para estudiantes de Ciencias de la Comunicación. *Conrado*, 15(69), 96-103. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000400096&script=sci_arttext&tlng=en

- Chanto, C., y Loáiciga, J. (2022). Percepciones de estudiantes sobre el uso de la videoconferencia durante las clases virtuales a nivel universitario, en tiempos de COVID-19. *Educación*, 31(60), 54-78. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-94032022000100054&script=sci_arttext.
- Correia, A., Liu, C., y Xu, F. (2020). Evaluating videoconferencing systems for the quality of the educational experience. *Distance Education*, 41(4), 429-452. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/01587919.2020.1821607>
- Dash, S., Samadder, S., Srivastava, A., Meena, R., y Ranjan, P. (2022). Review of online teaching platforms in the current period of COVID-19 pandemic. *Indian Journal of Surgery*, 84(1), 12-17. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s12262-021-02962-4>
- Del Arco, C. (2005). Habilidades sociales, clima social familiar y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Liberabit*, 11, 63-74. [file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-HabilidadesSocialesClimaSocialFamiliarYRendimiento-2750694%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Admin/Downloads/Dialnet-HabilidadesSocialesClimaSocialFamiliarYRendimiento-2750694%20(4).pdf)
- Goldstein A., et al. (1978). Escala de Habilidades sociales. <https://acortar.link/0jP7sb>
- Goldstein, A., y Col. (1987). Escala de Evaluación de Habilidades Sociales, https://www.academia.edu/37172809/ESCALA_DE_EVALUACION_DE_HABILIDADES_SOCIALES_BIBLIOTECA_DE_PSICOMETRIA
- Ismail, H., Khelifi, A., y Harous, S. (2022). A Cognitive Style Based Framework for Usability Evaluation of Online Lecturing Platforms-A Case Study on Zoom and Teams. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 12(1), 104-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijep.v12i1.25295>
- Lee, J., (2020). A neuropsychological exploration of Zoom fatigue. *Psychiatric* 37 (11), 38-39. <https://www.psychiatrytimes.com/view/psychological-exploration-zoom-fatigue>
- Mather, C., Guzys, D., Saunders, A., Tori, K., 2020. Rapid transition to eLearning within a bachelor of nursing program: positive outcomes. *Aust. Nurs.* *Midwifery J.* 27 (1), 55. <https://search.informit.org/doi/10.3316/informit.434576807281451>
- McDaniels, M., Pfund, C., Barnicle, K., (2016). Creating dynamic learning communities in synchronous online courses: one approach from the Center for the Integration of Research, Teaching and Learning (CIRTL). *Online Learn.* 20 (1), 110-129. <https://doi.org/10.24059/olj.v20i1.518>.
- Nadire, C., y Daniel, S. (2021). A comparison of online video conference platforms: Their . *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 13(4), 1162-1173. <https://doi.org/https://doi.org/10.18844/wjet.v13i4.6329>
- Prince, C.H., Clayton, J., (2020). Teaching in the virtual classroom. *Radiol Technol.* 92 (2), 196-203. <http://www.radiologicstechnology.org/content/92/2/196.extract>.
- Ramírez-Coronel, A. A., Martínez Suárez, P. C., Cabrera Mejía, J. B., Buestán Andrade, P. A., Torracchi-Carrasco, E., y Carpio Carpio, M. G. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *AVFT - Archivos Venezolanos De Farmacología Y Terapéutica*, 39(2). http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_aavft/article/view/19436
- Souheyla, B. (2022). Google Meet during COVID 19 pandemic: when teachers raise the challenge. *Arab World English Journal (AWEJ)*(19). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24093/awej/covid2.11>
- Vandenberg, S., y Magnuson, M. (2021). A comparison of student and faculty attitudes on the use of Zoom, a video conferencing platform: A mixed-methods study. . *Nurse Education in Practice*, 54. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.nepr.2021.103138>
- Vera, F. (2021). Impacto de las plataformas de videoconferencia en la educación superior en tiempos de COVID-19. *Transformar*, 2(1), 41-47. <https://revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/8>.

- Villasana, N., y Dorrego, E. (2012). Habilidades Sociales En Entornos Virtuales De Trabajo Colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 10(2), 45-74. <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/ried.2.10.993>
- Yu, L., Yu, J., y Tong, X. (2023). Social-Emotional Skills Correlate with Reading Ability among Typically Developing Readers: A Meta-Analysis. *Social-Emotional Skills Correlate with Reading Ability among Typically Developing Readers: A Meta-Analysis. Education Sciences*, 13(2), 220., 13(2), 220. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci13020220>