

UNIVERSIDAD ANTONIO RUIZ DE MONTOYA

Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas



ESTUDIO DE CASO SOBRE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA LA FORMACIÓN DE LA CIUDADANÍA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE QUINTO DE SECUNDARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE LIMA

Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Secundaria con
especialidad en Filosofía y Ciencias Histórico Sociales.

Presenta el Bachiller

JORGE LUIS UNTIVEROS CALDAS

Presidente: Alier Ortiz Portocarrero

Asesora: Marianella Elizabeth Sánchez Sobrino

Lector: Sandra Elizabeth Torres Félix

Lima - Perú

Diciembre 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

Sres.
CONSEJEROS
Pte.

De nuestra consideración:

Por la presente nos dirigimos a Ustedes para saludarlos e informar al Consejo Universitario sobre el producto académico elaborado por Untiveros Caldas, Jorge Luis, quien solicita la obtención de su título profesional a través de la sustentación de una tesis.

El producto académico elaborado tiene como título “Estudio de caso sobre estrategias pedagógicas para la formación de la ciudadanía digital en estudiantes de quinto de secundaria de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada de Lima”.

Por tanto, en nuestra condición de Asesor de producto académico y de integrante de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Filosofía, Educación y Ciencias Humanas, respectivamente, declaramos que el producto académico de Jorge Luis Untiveros Caldas ha sido examinado con el programa antiplagio Turnitin para identificar su nivel de coincidencias.

El resultado que arroja el programa es de 20 % de similitud, el cual proviene de fuentes de información que han sido debidamente citadas o reconocidas utilizando las normas del sistema APA.

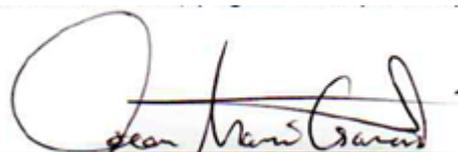
Sin otro particular, quedo de ustedes.

Firmado en Lima, el 15 del mes de diciembre del 2023.

Atentamente,



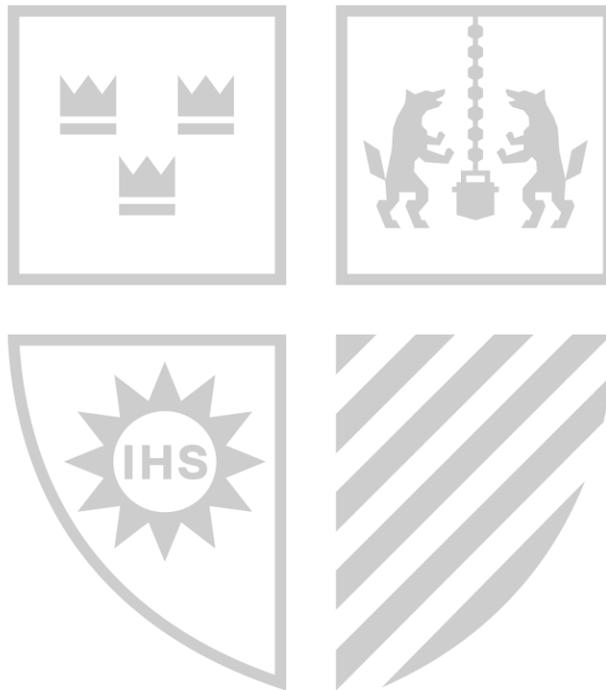
Marianella Elizabeth Sánchez Sobrino
Asesor



Oscar Heerbert Marin Garcia
Secretario de la Comisión

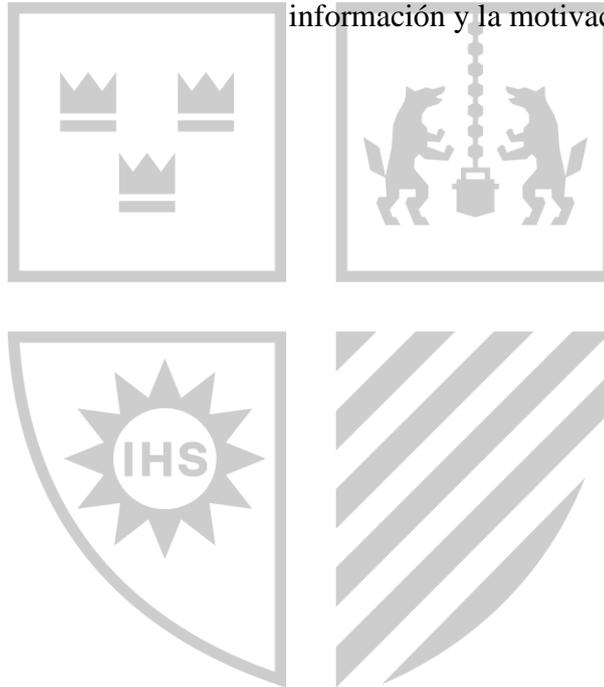
EPÍGRAFE

Solo se podrá transformar
el mundo si levantamos nuestra voz,
tanto en la vida real como en el
entorno digital.



DEDICATORIA

Con mucho cariño a mi familia, quienes usando las redes sociales siempre están presente en mi vida, y a los centennials que conozco porque sin ellos no tendría la información y la motivación para este trabajo.

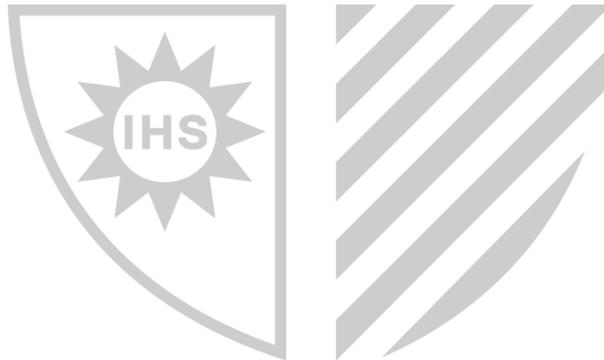


AGRADECIMIENTO

A Dios, en Don Bosco y el Sagrado Corazón de Jesús, por ser modelo para preocuparme por la realidad de los jóvenes.

A mis amigos, amigas y colegas, porque con corazón generoso apoyaron y alentaron este proceso de investigación. A

Marianella, mi asesora de tesis, por su tiempo y dedicación para acompañarme en la realización de este trabajo. A Giselle, mi correctora de estilo, por su tiempo y sus palabras de aliento para concluir bien esta investigación. Al colegio por abrirme sus puertas para recoger la información necesaria.



RESUMEN

Las TIC se han insertado especialmente en la educación. El internet y las redes sociales nos permiten estar informados de lo que sucede en cualquier parte del mundo, pero también pueden ser usadas inapropiadamente convirtiéndolas en una herramienta que daña nuestra convivencia. Por ello, los ciudadanos de hoy deben aprender a desarrollar competencias y habilidades que les permitan ser ciudadanos digitales conscientes para aprovechar el internet y la tecnología en beneficio de todos y con armonía. Esta investigación siguió una metodología mixta, abordó explorar cuál es el nivel de ciudadanía digital que han desarrollado los estudiantes de quinto de secundaria y las estrategias pedagógicas aplicadas por los docentes para desarrollarla en los estudiantes. Se siguió las dimensiones de CD propuestas por Choi (2015); en los resultados destaca que las dimensiones Alfabetización digital y medios y Resistencia crítica han alcanzado buen nivel, y en las dimensiones Ética digital y Participación/implicación han alcanzado nivel regular o bajo; ello significa que los estudiantes, generación centennials, prefieren participar y expresarse sobre asuntos públicos en la vida real más que en el mundo digital. Finalmente, se recomienda plantear un plan educativo de formación en ciudadanía digital que apunte hacia una participación proactiva en redes.

Palabras clave: Ciudadanía digital, estudiantes, centennials, estrategias pedagógicas, Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), redes sociales

ABSTRACT

The ICTs have been inserted especially in education. The internet and social networks allow us to be informed of what is happening in any part of the world, but they can also be used inappropriately, turning them into a tool that damages our coexistence. Therefore, today's citizens must learn to develop competencies and skills that allow them to be conscious digital citizens to take advantage of the internet and technology for the benefit of all and in harmony. This research followed a mixed methodology and explored the level of digital citizenship developed by fifth year high school students and the pedagogical strategies applied by teachers to develop it in students. The CD dimensions proposed by Choi (2015) were followed; in the results it stands out that the dimensions Digital Literacy and Media and Critical Resilience have reached a good level, and in the dimensions Digital Ethics and Participation/Involvement have reached regular or low level; this means that students, centennials generation, prefer to participate and express themselves on public issues in real life rather than in the digital world. Finally, it is recommended to propose an educational plan for training in digital citizenship that aims at proactive participation in networks.

Keywords: Digital citizenship, students, centennials, pedagogical strategies, Information and Communication Technologies (ICT), social networks

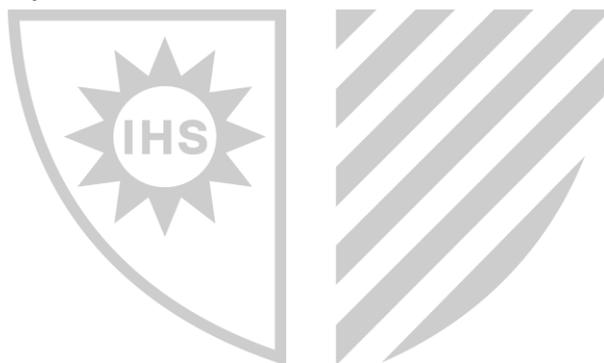
TABLA DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	19
1.1 Estado de la cuestión.....	19
1.2 Ciudadanía y la ciudadanía digital.....	25
1.2.1 Ciudadanos del siglo XXI.....	26
1.2.2 Formación de la ciudadanía digital en la escuela	29
1.2.3 Competencias digitales	33
1.2.4 Ciudadanía digital	37
1.3. Estrategias pedagógicas sobre formación ciudadana digital.....	45
1.3.1 El conectivismo.....	47
1.3.2 El pensamiento complejo como paradigma educativo	48
1.3.3 El enfoque de ciudadanía activa en la educación	48
1.3.4. Iniciativas sobre ciudadanía digital en América Latina.....	50
1.3.5 Propuestas de estrategias pedagógicas para la formación ciudadana digital	56
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	62
2.1 Enfoque y diseño metodológico	62
2.2 Variables	63
2.3 Objetivos.....	64
2.3.1 Objetivo general.....	64
2.3.2 Objetivos específicos	64
2.4 Hipótesis	65
2.4.1 Hipótesis general.....	65

2.4.2 Hipótesis específicas.....	65
2.5 Población y muestra.....	65
2.6 Análisis de la información	66
2.7 Técnicas e instrumentos empleados.....	67
CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	68
3.1 Análisis y discusión de resultados de la escala psicométrica de ciudadanía digital (EPCD) para medir el nivel de ciudadanía digital (NCD)	68
3.1.1 Datos sobre la relación con internet y las tecnologías de información y la comunicación	70
3.1.2 Datos propios sobre el cuestionario escala psicométrica de ciudadanía digital	72
3.2 Análisis y discusión de resultados de las entrevistas grupales sobre ciudadanía digital	90
3.2.1 Identificación de códigos y vínculos	91
3.2.2 Análisis complejo de las dimensiones de ciudadanía digital	95
3.2.3 Sobre las estrategias pedagógicas para la formación de la ciudadanía digital.....	103
CONCLUSIONES	113
RECOMENDACIONES.....	115
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	117
ANEXOS	123

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Niveles de ciudadanía digital. Elaboración propia.	66
Tabla 2: Resumen de procesamiento de casos del instrumento EPCD.....	73
Tabla 3: Estadística de fiabilidad del instrumento EPCD.....	73
Tabla 4: Estadísticas de total de elementos del instrumento EPCD.	73
Tabla 5: Estadísticas de total de elementos según factores del instrumento EPCD.	75
Tabla 6: Estadísticos descriptivos con media descendente y desviación estándar del instrumento EPCD.	75
Tabla 7: Media por factores del instrumento EPCD.....	88
Tabla 8: Citas totales por dimensiones en los documentos primarios sobre entrevistas grupales a estudiantes y docentes.	95

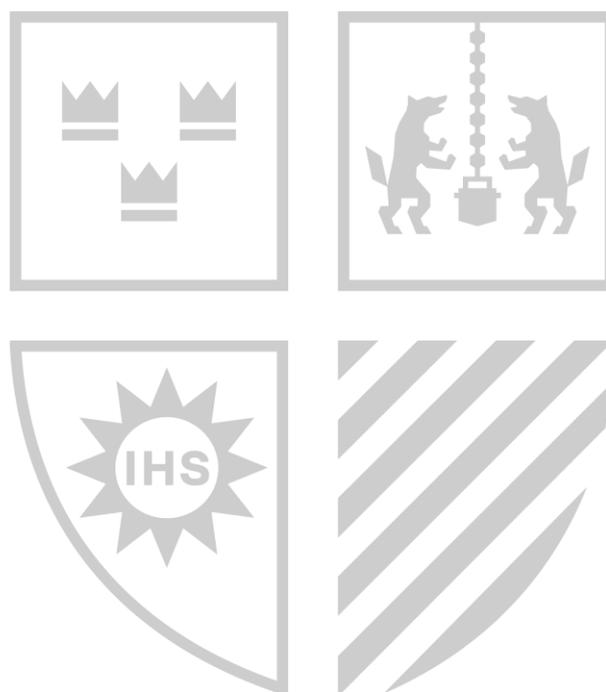


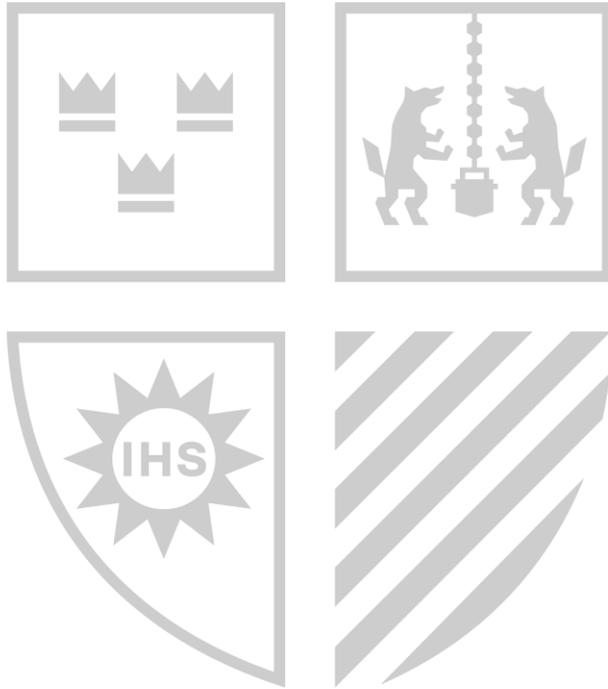
ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Competencia “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” (MINEDU, 2016).....	31
Figura 2: Ciudadanía digital a nivel gubernamental en “ciudadanía digital y salud en casa” (MINEDU, 2020).....	32
Figura 3: Veinte habilidades fundamentales para desarrollar las competencias digitales. (Mineduc, 2018).....	35
Figura 4: Un concepto multidimensional de ciudadanía digital. Tomado de Choi (2015).	41
Figura 5: Resultado sobre el grado y sección de los participantes. Elaboración propia.	68
Figura 6: Resultados sobre la edad de los participantes. Elaboración propia.	69
Figura 7: Resultados sobre género de los participantes. Elaboración propia.	69
Figura 8: Resultados de la pregunta ¿Con qué frecuencia usas tus dispositivos electrónicos? Elaboración propia.....	70
Figura 9: Resultados de la pregunta ¿Qué tipo de dispositivos usas con mayor frecuencia? Elaboración propia.....	71
Figura 10: Resultados de la pregunta ¿En qué lugar o lugares usas tus dispositivos electrónicos? Elaboración propia.....	71
Figura 11: Resultados de la pregunta ¿Con qué propósito más frecuente usas tus dispositivos electrónicos? Elaboración propia.....	72
Figura 12: Relación entre códigos - ciudadanía digital. Elaboración propia.....	92
Figura 13: Dimensión alfabetización y medios - relación entre códigos. Elaboración propia.	93
Figura 14: Dimensión participación / implicación - relación entre códigos. Elaboración propia.	93
Figura 15: Dimensión ética digital - relación entre códigos. Elaboración propia.	94
Figura 16: Dimensión resistencia crítica - relación entre códigos. Elaboración propia.	94

Figura 17: Dimensión estrategias docentes - relación entre códigos. Elaboración propia.

..... 94





INTRODUCCIÓN

En un mundo dinámico y globalizado como el que vivimos no podemos quedarnos al margen de los cambios que ocurren, más cuando nos referimos a los cambios impulsados por la tecnología, específicamente las TIC, las cuales, desde su gran apogeo a finales del siglo XX se han insertado en el ámbito empresarial y entrado el siglo XXI se han implementado para todos los ámbitos en los que se desenvuelven los seres humanos, con mayor interés en la dimensión educativa. Si bien Busón (2013) nos señala que el aprendizaje con los medios tecnológicos, en la actualidad, se dan tanto dentro del colegio como fuera de él, Cobo (2016) nos recuerda que en torno a las TIC existe una innovación pendiente, comprendida por varios cuestionamientos y retos sobre el sistema social y educativo, cuyo énfasis mayor reposa en el ámbito educativo, puesto que todas las personas pasamos por casas de estudio gran parte de nuestra vida.

Asimismo, Busón (2013) ha observado una relación paradójica entre los niños y jóvenes frente a sus padres, ya que siempre se ha tenido como algo normal que sea el adulto quien enseñe a los menores, pero en cuanto a tecnología y redes sociales son los niños quienes enseñan a los adultos; sin embargo, ello no significa que los menores tengan un dominio sobre los conocimientos o intenciones que se encuentran detrás de lo que se transmite a través de ellas; es decir, manejan las herramientas tecnológicas, pero no poseen necesariamente el juicio para poder valorar y distinguir lo que se transmite por ellas, mucho menos si hay implicaciones sociales, políticas y económicas (p. 133). En otras palabras, resulta extraño que personas con corta experiencia sobre la vida sepan más que los adultos en esta nueva realidad virtual, y justamente la paradoja es que sabiendo más sobre el manejo de lo virtual no se encuentren con plena capacidad para ver el trasfondo de lo que se transmite por internet y las redes o interactuar apropiadamente con las demás personas.

En concordancia con lo mencionado anteriormente, Prensky (2001) hace dos décadas ya reflexionaba sobre la situación que se vivía en el ámbito educativo respecto a las diferentes generaciones que convivían en el espacio escolar, para él se evidenciaba un

choque generacional entre los maestros, denominados inmigrantes digitales, y los estudiantes, denominados nativos digitales, que apelando a paradigmas de la neurobiología, señala que ha cambiado el cerebro de los hombres, por ende su pensamiento; pues las nuevas generaciones piensan o realizan los procesos cognitivos de manera diferente a las generaciones pasadas, por lo que son multitareas. Por ello, se preguntaba: “¿Deberían los estudiantes Nativos Digitales aprender las viejas formas, o sus educadores Inmigrantes Digitales aprender las nuevas?” (p. 4).

Solo para entender mejor el impacto de la tecnología e internet en la vida de la humanidad, mencionados algunos datos curiosos, por ejemplo: según Domo Business Cloud (2022), plataforma de aplicaciones de datos de código bajo, identifica que el 63% de la población mundial ya tiene acceso a internet y el 93 % de ellos accede desde sus celulares; además, cada minuto se envían cerca de 231.4 millones de emails, se comparten 66 mil fotos por instagram, se envían 347.2 mil tweets, se suben 500 horas de video a youtube, entre otros. En ese mismo ámbito, según las últimas investigaciones de We Are Social (2022), el número de usuarios en las redes sociales ahora es más del 58% de la población total del mundo, las plataformas sociales más usadas son Youtube, Whatsapp y Tiktok, los usuarios dedican seis horas y cincuenta y ocho minutos de su día a utilizar dispositivos conectados a la red.

Luego de observar esta problemática en el ámbito escolar, por una parte, que los adolescentes usan el entorno virtual como parte de su cotidianidad y les falta vivir los códigos de conducta al momento de interactuar con las demás personas en dicho entorno, la cual se presenta como el problema denominado ciberbullying; y por otra parte, que los docentes aplican estrategias pedagógicas para promover la ciudadanía digital sin considerar los intereses de los estudiantes, debido a que son de una generación distinta al de los jóvenes; nos preguntamos cómo es el ejercicio de la ciudadanía digital de los jóvenes adolescentes, quienes están en plena consolidación de su identidad y aprendizaje de su ciudadanía a través del entorno virtual, y cuáles son las estrategias pedagógicas que aplican en la escuela para contribuir en la formación de esta ciudadanía de estos jóvenes, quienes están a puertas de salir a un mundo lleno de peligros.

Para ser más específicos, delimitamos dos preguntas que orienten la investigación:

- ¿Cómo se caracteriza la ciudadanía digital que ejercen los adolescentes de una I.E. privada de Lima?

- ¿De qué manera se promueven acciones para desarrollar la ciudadanía digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Es así que, en la presente investigación se pretende abordar el tema de la ciudadanía digital y cómo esta se viene formando a partir de las estrategias que aplican los docentes como parte de su labor educadora, pues hoy por hoy ya no solo es la computadora una herramienta para el estudio y para la participación ciudadana, sino que los celulares han ocupado su lugar como parte importante en la vida de las personas siendo la principal herramienta de comunicación y medio por donde también ejercen su participación como seres comunicativos y participativos. Por ello, nos hemos planteado los siguientes objetivos:

- Como objetivo general: Analizar el nivel de Ciudadanía digital en los estudiantes de quinto de secundaria de EBR de una institución educativa privada de Lima.
- Como objetivos específicos:
 - Describir las experiencias y la interacción en el entorno virtual que viven los adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.
 - Describir las estrategias pedagógicas para la formación de la ciudadanía digital en adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.
 - Analizar la relación entre estrategias pedagógicas aplicadas por los docentes y ciudadanía digital ejercida por los adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.

Si bien la presente investigación fue motivada por el deseo de conocer el nivel de ciudadanía digital de los adolescentes centennials y cómo se viene trabajando con ellos desde la labor del docente. Al final de lo investigado despierta el interés por cómo fortalecer el desarrollo de la ciudadanía digital en esta población. Sobre todo, consideramos que este estudio puede ser importante ya que en la web encontramos un sin fin de investigaciones en torno a lo que son las competencias digitales y la ciudadanía digital, pero la mayoría en relación al desempeño laboral en política, en economía, en administración, en la gestión pública y otras áreas, casi todas ellas tienen por población de análisis a los adultos, específicamente a partir de la generación de los millennials, y en cuanto a estudios centrados en la población centennials o los Alfa son escasos. Adicionalmente, dependiendo de lo indagado se podría plantear algunas sugerencias posibles para implementar en los programas desarrollo de competencia ciudadana digital, orientándose hacia una convivencia digital respetuosa, pacífica e inclusiva, ya que en el caso peruano existen algunas iniciativas, pero son básicas y superficiales.

En efecto, en el primer capítulo se desarrollará el marco teórico, en el cual se recopila información entorno a lo que es la ciudadanía y la ciudadanía digital, un ejercicio de participación en asuntos públicos, resaltando sobre todo el ámbito político, pero también como participación activa en una sociedad que busca la convivencia armoniosa, partiendo por el conocimiento y cumplimiento de las normas, leyes, acuerdos, tanto en el mundo real como en el mundo digital. También se recoge información sobre las estrategias pedagógicas que promueven el desarrollo de esta ciudadanía digital para el mundo de hoy, una sociedad del conocimiento que exige mucho más, no porque cambien los asuntos, sino porque la actualización de la tecnología es mucho más rápida que antes y la información es en demasía, dejando a la población, a veces, sin la capacidad para comprender o distinguir si la información es verdadera, o dejando al margen los valores para un comportamiento adecuado en la convivencia, o también el hecho de mostrar indiferencia frente a situaciones que viven los otros, entre otras situaciones. Entonces, se trata de conocer algunas iniciativas que están permitiendo a los estudiantes, que son el foco de estudio para esta investigación, formar su ciudadanía en el entorno digital.

En el segundo capítulo, se presenta el marco metodológico de esta investigación; grosso modo, podemos adelantar que se siguió una metodología mixta, pues para la parte cuantitativa se procedió al recojo de información mediante una escala psicométrica de ciudadanía digital a estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa privada, y para la parte cualitativa se emplearon entrevistas grupales estructuradas a los mismos estudiantes y sus docentes de áreas diferentes. El primer instrumento fue propuesto por Choi (2015) producto de su tesis de doctorado, en el cual llegó a señalar los criterios de la ciudadanía digital; de hecho, no es el único en hablar y desarrollar este tema, pero ha sido uno de los primeros en proponer un instrumento específico para la medición en este tema. El segundo instrumento ha sido una propuesta propia, pero desarrollada a partir de los criterios de ciudadanía digital establecidos en la escala psicométrica antes mencionada; cabe señalar que se siguió con el proceso de validación del instrumento como corresponde a toda investigación.

Finalmente, en el tercer capítulo se presenta el análisis y discusión sobre los resultados obtenidos; aquí se destaca que los estudiantes, en conjunto, han alcanzado cuantitativamente una ciudadanía digital en promedio de buena con 4.518 de 7, pero destacan en tres dimensiones de la ciudadanía digital propuesta por Choi (2015); en enfoque crítico con 5.323 de 7, habilidades técnicas con 6.191 de 7 y conciencia local/global con 5.653 de 7; estos datos numéricos son alentadores para la presente

investigación, y tienen contraste con la información recogida a partir de los instrumentos cualitativos, que entre los datos más importantes se puede señalar el trabajo realizado desde el área de informática, no solo para el uso de las herramientas tecnológicas a nivel de hardware, sino también de software, así como la incursión en lo que propiamente es la ciudadanía digital, para lo cual se denota un trabajo coordinado y acordado entre las distintas áreas curriculares que se enseñan en la institución educativa. Entre las áreas que participan se encuentran: Informática, Ciencia y tecnología, Comunicación, Ciencias sociales y Tutoría. Por su parte, los estudiantes también reconocen que desde distintas áreas se hace un esfuerzo común por encaminarlos hacia el desarrollo de su pensamiento crítico, la reflexión sobre los comportamientos adecuados para la interacción en los medios digitales, su participación a través de ellos, el respeto de la autoría de los recursos que obtienen en la red, así como la constante investigación empleando diversas fuentes del entorno digital; pero también llama la atención el hecho de mostrarse inseguros en las redes. La precaución que tienen para interactuar a través del entorno virtual es grande, pues buscan evitar conflictos con otros o que su imagen pueda ser afectada por la opinión contraria en ese gran mundo digital. En suma, no solo consideran que participar es decir algo para todos en la red, sino que se trata de defender su postura, su opinión o su invitación frente al asunto por el que quieren levantar su voz.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Estado de la cuestión

Los nativos digitales han nacido con un aparato tecnológico en el bolsillo, ni bien nacen ya saben cómo usar los dispositivos tecnológicos, y cuando se ve a un niño ahora ya se ve algo totalmente diferente (Busón, 2013); sin embargo, se encuentran en proceso de formación a la par que se desenvuelven y conviven en dicho entorno virtual. Para centrarnos mejor en el tema se presenta a continuación un esbozo general de la literatura científica y los estudios relacionados a nuestro interés a modo de fundamentación teórica.

Abordar este tema sobre ciudadanía digital nos remonta a comprender primero sobre competencia digital. En efecto, según Zabala, Muñoz y Lozano (2016) la primera vez que se planteó este concepto fue en European Parliament and the Council en el año 2006 y la definían así:

La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet. (p.334)

Esto cambió con el transcurso de los años debido a las innovaciones tecnológicas; pues, posteriormente el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes de España, citado en INTEF (2017), planteó que en esta era digital es necesario adquirir esta competencia, ya que permite a los usuarios, los jóvenes y estudiantes, desarrollar una actitud de adaptación frente a los cambios generados por la tecnología, de apropiarse de la misma y de lograr interactuar con las personas a través de ella, esto significa el entendimiento y la capacidad para utilizar la tecnología de manera adecuada y profesionalmente (p. 12).

Asimismo, agrega y aclara que la competencia digital se puede definir como el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y la participación en la sociedad.

Asimismo, para Gisbert y Esteve “las competencias digitales son un conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes en aspectos tecnológicos, informacionales, multimedia y comunicativos, que generan como resultado una compleja alfabetización digital múltiple” (2011, p. 55). En todo caso, distinguimos que usar la TIC nos permite mejorar cada día en nuestras actividades y estilos de vida cotidiana; es decir, busca el aprovechamiento de la tecnología en beneficio propio y el de la sociedad.

Lo anterior da pie a preguntarnos, qué frentes tiene la competencia digital, puesto que las interacciones sociales tienen muchas aristas; es así que llegamos a la propuesta de ciudadanía digital, la cual inicia por la identidad que uno posee, en términos de Siemens “conocemos y podemos ser conocidos. Esparcimos nuestras vidas y pensamientos por la red... Se nos conoce por lo que hemos hecho y dicho, y por lo que otros han dicho sobre nosotros. Estamos al descubierto” (2006, p. 72). En otras palabras, la ciudadanía digital para Siemens se da en las interacciones que se observan en la red, asimismo otra de sus ideas gira entorno a pensar que en la actualidad la tecnología no nos aísla del mundo, al contrario, la tecnología ha colaborado en la visibilización de muchas personas que se encontraban escondidas.

Por su parte, Braden considera que la ciudadanía digital engloba un amplio rango de comportamientos y habilidades necesarios para subsistir en el mundo digital de hoy (2016, como se cita en Ostojin, 2021). Asimismo, Othler entiende ciudadanía digital como educación formativa, la cual consiste en educar a los estudiantes para que sean entes activos e informados de tal forma que puedan identificar y elegir la información cultural, políticamente fiable y a su vez incluye habilidades para negar la participación en cyberbullying, sexting o cualquier otro comportamiento negativo en línea (2012, como se cita en Ostojin, 2021).

Por otra parte, acercándonos al contexto latinoamericano, específicamente en Chile, el Ministerio de Educación (2018) plantea la ciudadanía digital como:

Conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y

participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal y su entorno. (p. 16)

Además, agrega que ser ciudadanos digitales implica una mirada integradora que considere la seguridad y riesgos provocados por el mal uso o exposición a peligros del entorno virtual; asimismo, el hecho de comprender las oportunidades y potencialidades que ofrecen las TIC para fortalecer la democracia mediante la formación de competencias ciudadanas en el presente siglo.

Sin embargo, también nos deja claro que la ciudadanía digital es un concepto que todavía está en evolución y discusión, pero a su vez tienen una idea clara que esta se incluye en la formación ciudadana, ya que internet es un espacio público y red de personas, por lo que es necesario considerar dentro de la formación de los estudiantes las “Habilidades TIC para el Aprendizaje” que están agrupadas en cuatro dimensiones: Información, Comunicación y colaboración, Convivencia digital y Tecnología.

La propuesta global de DQ Institute (2018) tenía por objetivo desarrollar ocho habilidades para ser un buen ciudadano digital: identidad, uso, seguridad, protección, inteligencia emocional, comunicación, alfabetización y derecho digitales, asumiendo el reto de alcanzar 20 000 000 niños y niñas a nivel mundial antes del 2020. Se sabe que, a partir de esta iniciativa, algunos países también usaron este modelo para replicarlo en sus naciones.

Sobre investigaciones en el Perú, podemos señalar a Ostojin (2021) cuyo estudio sobre la ciudadanía digital en los tiempos de infodemia, propone desarrollar una nueva ciudadanía en los adolescentes acorde con la realidad actual, las redes sociales; pues su objetivo fue generar cambios en el desarrollo de Cultura digital y redes en el ámbito escolar, para ello diseñó una propuesta de innovación educativa dividida en tres fases y trabajó con estudiantes de quinto de secundaria de un colegio particular de Piura usando grupos cerrados de facebook, fake news, post de fotos, entre otros; como conclusión primordial destaca que la ciudadanía digital se puede manifestar de diferentes maneras, mediante el uso de redes sociales, creación de proyectos en línea, organizando grupos o discutir sobre temas relevantes online. Los jóvenes tienen un impacto en sus compañeros y esta ventaja pueden usarla los profesores.

La investigación de Bermúdez (2022) planteó como objetivos describir las competencias digitales del área de seguridad relacionándolas con las competencias digitales del Currículo Nacional de la EBR, así como analizar la importancia de las

competencias digitales del área de seguridad en la ciudadanía digital y para la seguridad digital, seguridad de los datos y de la información en el contexto peruano. Dicho estudio tuvo un enfoque cualitativo y utilizó el método de investigación documental, lo que permitió una aproximación y comprensión del tema llegando a la conclusión principal que desarrollar dichas competencias digitales propicia en los estudiantes de la EBR nuevas competencias diferentes a las tradicionales, que les permita ser más versátiles al obtener competencias digitales de seguridad enmarcadas en la temática de seguridad digital, seguridad de los datos y de la información.

En contraparte, tenemos a otros autores que incluso cuestionan el sentido de clasificación de la población por generaciones; puesto que según sustentan su idea, no se pueden generalizar las características de la población a partir de los estudios que toman una fracción del total demográfico; por ejemplo White (2010, como se cita en Gisbert & Esteve, 2011) señala que no hay relación entre la edad y características generacionales respecto a la tecnología, sino que más bien depende de la frecuencia de uso, pues cuanto más tiempo se pase en el entorno digital se desarrollan las competencias digitales. Desde la misma postura contradictoria, Selwyn (2009, como se cita en Gisbert & Esteve, 2011) afirma, aunque los recursos tecnológicos están asociadas a unos cambios significativos en la vida de los jóvenes, no hay datos suficientes para demostrar que ello constituye una dicotomía total entre ambas generaciones.

Desde esa misma mirada, Kennedy et al. (2007, como se cita en Gisbert & Esteve, 2011), exponen que en esta diferenciación entre nativos e inmigrantes se olvida la posibilidad de que estudiantes y profesores sean una mezcla más compleja de habilidades y experiencias para la implementación de las TIC en diferentes realidades o contextos educativos. Asimismo, aseguran Bennett et al. (2008, como se cita en Gisbert & Esteve, 2011) que no existen evidencias de que el hecho de haber nacido en la era digital confiera a los sujetos diferentes estilos de aprendizaje de los que hasta ahora se conocen. Finalmente, otros estudios (Kennedy et al., 2007; Waycott et al., 2010, como se cita en Gisbert & Esteve, 2011) inciden en esa separación entre el uso y la percepción de las tecnologías en los contextos personales y sociales, determinando generalmente el uso de los móviles para la comunicación con amigos, familia y otros intereses personales, asimismo una preferencia de uso para el ámbito laboral y aprendizaje formal.

Entonces, podría parecer que no tiene sentido el hecho de indagar nuestra propuesta, porque al parecer estos autores están en lo correcto con su mirada justificada del sinsentido de las investigaciones sobre las competencias digitales y las diferencias en

el aprendizaje entre las generaciones de distintos momentos, pero desde algunos estudios realizados sobre la población que accede a distintos entornos digitales hay gran diferencia año tras año, podemos ver los resultados anuales de los últimos diez años sobre lo que pasa a “cada minuto del día” en el entorno digital, las cifras son altísimas en cada reporte de Domo Business, es por ello que reafirmamos la pertinencia de analizar a esta población.

Por su parte, Martínez y Sánchez (2014) al investigar sobre las nuevas alfabetizaciones y sus riesgos de exclusión social se plantea reflexionar acerca de si los actuales sistemas de educación comprenden todas las competencias necesarias para desenvolverse satisfactoriamente en la sociedad actual, así como identificar posibles grupos sociales excluidos por no disponer una habilidad determinada y los eventuales riesgos que la tecnología provoca. Y como hipótesis plantea que: no todas las personas parten con el mismo nivel de educación y economía para enfrentarse al avance de las nuevas tecnologías; así como las herramientas digitales para la creación de contenido multimedia no se presentan de la misma forma, no son sencillas ni sistemáticas, por ende se requiere de una formación específica; y puesto que el fenómeno de estudio no se reduce a la variable de una ecuación, por ello se buscó interpretar y comprender los motivos, mensajes y significados no evidentes que desencadenan ciertas decisiones y acciones en el contexto social.

Esta indagación se realizó mediante procesos cualitativos, no estructurados, sistematizados, deductivos e inductivos, considerando que la muestra son seres de realidad social comprendidos por factores biológicos, psicológicos y culturales dentro de un contexto cultural, temporal y social. En otras palabras, se analizó la situación de la población de manera más libre, lo cual le llevó a identificar sobre todo que el analfabetismo o competencias digitales pueden llegar a ser para la actualidad un problema negativo de exclusión, ya que al no tener un sector de la población este tipo de habilidades y capacidades, terminarán siendo marginados sociales sin oportunidades para su desarrollo laboral.

Quiñonez y Chan (2021), en su investigación sobre la percepción de ciudadanía digital de los profesores del nivel primaria se plantearon como objetivo principal describir los resultados de una encuesta sobre el nivel de ciudadanía digital de los profesores de primaria a partir de los diversos aspectos que la integran; es decir, diseño de ambientes de aprendizaje, ciudadanía digital, actualización y colaboración, y habilidades técnicas sobre el manejo de recursos TIC. El autor detalla que dicha investigación siguió un

enfoque cuantitativo, descriptivo y transversal, empleando para la recolección y análisis de datos la técnica de la encuesta. En total participaron 154 profesores del nivel primaria en Yucatán, México.

El resultado más destacado de la encuesta fue que el 70% de los aspectos de la ciudadanía digital fueron valorados en un nivel medio y un 20% en un nivel bajo. Por otra parte, se evidenció sobre las variables de edad y grado máximo de estudios que no existe diferencia significativa entre las percepciones de los profesores respecto a la ciudadanía digital. La conclusión principal fue que las TIC son herramientas muy importantes para la enseñanza, pues ayudan a despertar el interés por aprender y brindan muchos recursos de apoyo. Debido a esto es necesario formar tanto a los profesores como a los estudiantes en su uso ético y responsable para construir y consolidar su ciudadanía digital.

Por su parte, Hernández, Bravo y Romero (2015) en su investigación se plantearon el objetivo de analizar y caracterizar las concepciones de ciudadanía digital y su relación con la convivencia escolar, para la cual emplearon el enfoque cualitativo y el método de Etnografía virtual, con la técnica de observaciones de clase y grupos focales, las cuales posibilitaron el acercamiento a las nociones, ideas, prácticas e interacciones que realizan los jóvenes, estudiantes de dos instituciones educativas de Bogotá, en el entorno virtual. Los resultados permitieron reconocer tres niveles de apropiación de la ciudadanía digital en los adolescentes: nivel de instrumentalización, que fue superficial limitado simplemente al uso de las herramientas TIC; nivel conductual, que se caracterizó por el acceso al uso responsable de la tecnología, integran valores, comportamientos digitales y el cuidado de su integridad en la red, esto se evidencia en las prácticas digitales de los informantes tales como; configurar opciones de privacidad, no aceptar amistades desconocidas, respetar lo que otros publican, entre otras; y un nivel sociocultural, en la cual el ciudadano digital hace uso responsable de las herramientas tecnológicas, reconoce derechos, deberes e integra la netiqueta en la cotidianidad virtual, conoce riesgos y formas de protección en este entorno y avanza hacia un ciudadano inmerso en una red inteligente que divisa la realidad social de forma esperanzadora, al concebirse como un ser capaz de transformar la sociedad no en la individualidad sino en la colectividad. Las conclusiones dan a conocer las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías para desarrollar propuestas de formación para el ejercicio de la ciudadanía, trascendiendo de lo virtual a lo físico y de lo conductual a lo sociocultural.

Luego de revisar diversos estudios sobre el tema de ciudadanía digital y competencias digitales, en las que mayormente tratan el tema con generaciones de edad

adulta y pocos estudios con jóvenes, podemos decir que todavía es un tema nuevo y en constante cambio. Sin embargo, al ser un contexto actual es necesario que se investigue para poder atender esta situación como parte de las propuestas educativas. Por ello, en los siguientes subtítulos se revisarán algunos fundamentos a modo de sustento de esta investigación.

1.2 Ciudadanía y la ciudadanía digital

Abordar este punto sobre la ciudadanía es importante, puesto que, si bien no será el punto de análisis prioritario en esta investigación, debemos recordar que el ser humano al tener como una de sus características principales su ser social, ser de relaciones interpersonales, ser que convive con otros y su entorno, entonces se debe reconocer que forma parte de un lugar y de un tiempo. Como analizan Isin y Ruppert (2020), el ser humano ha ejercido la ciudadanía a lo largo de su historia y por los hechos que ha afrontado como protagonista de cambios o como sumiso al poder de un soberano, este ha sido un ciudadano geográfico e histórico. Pero en lo profundo nos hacen notar que, así como la historia de la humanidad va cambiando, la ciudadanía ejercida por los hombres también fue cambiando con esta historia. Hay un tiempo muy marcado en el que el ciudadano estaba sujeto al poder y otro en el que se remarcó más el hecho de un ciudadano sujeto de poder, sin embargo, en ambos casos se puede identificar que existen ciertas contracciones en su ejercicio ciudadano.

Esta situación puede ser también motivo de análisis entrado el siglo XX, incluso más en el presente siglo, ya que la ciudadanía se ha desplazado a un espacio no real, movida por la aparición de la tecnología y el internet, motivo por el cual también se han realizado algunos estudios de manera teórica y queda todavía mucho más que conocer sobre este campo. Cabe señalar que en 1984 William Gibson ancló el término “ciberespacio” en su novela *Neuromante*, la cual toma el espacio como un espacio no real, pero consensuado por todos para que se pueda interactuar siguiendo ciertos códigos. Ante esto, y con los avances realizados por la tecnología e internet, se ha continuado con mayor énfasis en el análisis de este nuevo espacio, donde también se ejerce el poder o la obediencia al poder como ejercicio de la ciudadanía.

Por otra parte, Villarreal (1999) nos recuerda tres ámbitos clave en el que las personas ejercen su ciudadanía. Partiendo de la idea de que la ciudadanía es concebida como el conjunto de derechos civiles, sociales y políticos; es decir que a nivel político

nos corresponde los derechos legales, de participación en el poder político mediante el voto o la práctica política activa; a nivel social refiere al derecho de gozar un estándar mínimo de vida, bienestar y seguridad económica. Esta idea del ejercicio de la ciudadanía en torno al respeto y cumplimiento de los derechos, para Villarreal, se ha visto fuertemente cuestionada, y es por ello que surgió la exigencia de que paralelamente a los derechos existan responsabilidades; sin embargo, se dan periodos de crisis política que llevan a buscar una solución. Entre tanto, se evidencia la exigencia de una sociedad civil que reclama sus derechos y una sociedad política que intenta velar por los mismos, pero en su proceso de respuesta se cae en una ciudadanía asistida, la cual se caracteriza por ser subsidiada, y una sociedad civil monolítica, en la cual todas las asociaciones son voluntarias y representan de igual modo el ejercicio de la libertad, la autonomía de los individuos y sus intereses, dicho de otra manera, cada grupo velando por su imagen o sus deseos propios, por encima de lo común.

Esta situación nos hace percibir, como en el caso de los autores anteriores, el ejercicio del poder para gobernar o el poder para solicitar que se gobierne; lo cual conlleva a un tipo de gobierno homogéneo, que trata de ocultar las diferencias sociales, que considera a todos iguales sin considerar sus necesidades. Y en el presente siglo, justamente movido por las redes, se ha hecho más difícil un gobierno homogéneo, puesto que las redes han contribuido a visibilizar dichas diferencias, pero también ha contribuido en la mayor asociación civil para participar de manera activa reclamando por sus derechos.

En ese sentido, al contrastar las ideas de los autores Villarreal (1999) e Isin y Ruppert (2020), en periodos de tiempo distantes, notamos la preocupación de repensar la ciudadanía en un mundo globalizado, caracterizado por una mayor participación de ciudadanos, pero ya no solo en el espacio real, sino también a través del espacio virtual. Pues en la actualidad, por el propio dinamismo de la sociedad globalizada, la conceptualización de ciudadanía va tomando otros matices, que siglos atrás no lo requería.

1.2.1 Ciudadanos del siglo XXI

En todo caso, es necesario aproximarnos a qué es la ciudadanía o quién es un ciudadano. Para ello, nos remitimos a algunas ideas básicas planteadas por la mayor autoridad lingüística: la RAE, quien señala que el ciudadano es una persona “natural o

vecino de una ciudad”, “considerada como miembro activo de un Estado, titular de derechos políticos y sometido a sus leyes”. Asimismo, otra acepción dice que “es el conjunto de ciudadanos de un pueblo o nación”. Por último, que es el “comportamiento propio de un buen ciudadano”. En otras palabras, ser ciudadano nos remite, en primer lugar, al sentido de pertenencia a una sociedad, término proveniente del latín “civitas”, ciudad; y en segundo lugar, al sentido de su actuar, haciendo ejercicio propio de su pertenencia social que posee cualidades y derechos como sujeto o grupo de sujetos.

Es pertinente señalar que el ciudadano, como sujeto de participación y acción, ha llevado un proceso de transformación en el transcurso de la historia, pues antiguamente muy pocas personas eran consideradas ciudadanos, esto debido a que se pensaba que una de las principales características debía ser la formación recibida, ya que sobre ellos recaía la toma de decisiones para la ciudad. Sabemos que en distintos momentos fueron ocurriendo algunos hechos y procesos que permitieron que grupos menos favorecidos tomen protagonismo al luchar por sus derechos y cambiar aquel esquema jerárquico que tenía el dominio sobre la mayor parte de la población en diferentes lugares. Nos referimos específicamente al tiempo de mayor convulsión social, la época moderna, época de grandes cambios sociales y económicos que buscaba la lucha por la igualdad y la justicia social.

Sin embargo, Isin y Ruppert (2020) nos recuerdan que, a lo largo de la historia, la ciudadanía ha sido una lucha de poder, pues hasta el tiempo anterior a la época moderna la ciudadanía era un ejercicio de “sujetos al poder”. El poder de dirigir al pueblo se heredaba o conquistaba y los demás tenían que obedecer sin cuestionar, ese era el ejercicio del ser ciudadano. Pero entrada la época moderna sucedieron cambios sociales, por lo que se pasó de sujetos al poder a “sujetos de poder”, tiempo en el que este ejercicio de poder comenzó a ser decidido por democracia o concesión de los ciudadanos mediante las elecciones. Cabe señalar que no es hasta el siglo XX que este cambio toma la forma de participación democrática masiva para casi todos los continentes.

En el tiempo moderno ocurrieron ciertas contradicciones sobre el ejercicio del poder y el ejercicio de la ciudadanía, nos referimos a la dicotomía entre la libertad y la obediencia, entre el universalismo y el particularismo, pues Isin y Ruppert toman como referencia los estudios de Weber, Hobbes y Foucault para darnos a conocer que pese a atravesar ciertos cambios en las características del ejercicio político de la ciudadanía, con derechos logrados y deberes, se siguen sometiendo a un ente de poder, que en este caso ya no recae específicamente en una persona, sino en una creación de los humanos, un

Estado. Quien a partir de ese tiempo es el que pone las leyes para el cumplimiento de todos los ciudadanos, generando nuevamente la división marcada en grupos sociales: los favorecidos y los no favorecidos, los opresores y los oprimidos. Sin embargo, pese a ello, siguen teniendo de cierta manera poder para participar políticamente.

Actualmente, hablar de ciudadanía sigue siendo un reto porque la sociedad se encuentra en constante cambio, se ha visto inmersa en el nuevo espacio de interacción: el espacio virtual; por lo que hablar de ciudadanía implica considerar también cómo las personas se desenvuelven en este entorno y no solo se debe comprender como participación en el ámbito político, sino tener una mirada más amplia. Como señala Kasman (2022) miembro de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), se tiene que comprender con claridad el concepto de ciudadanía antes de anclarlo a cualquier otro término. Siguiendo la postura de Guillermo O'Donnell (1993), no hay democracia sin ciudadanos y no hay ciudadanos sin Estado, pues son una triada que entre ellas se complementan y genera la dinámica para la convivencia en sociedad, donde el Estado garantiza el cumplimiento de las leyes y los derechos de los ciudadanos, una democracia que propicia el sentido de pertenencia de los ciudadanos hacia una comunidad a través de su participación y el respeto de sus derechos. En efecto, ejercen su ciudadanía sintiendo cohesión e integración entre todos los miembros, cuyos intereses son los ámbitos político, económico y social, de manera que se alcanza una transformación global, ahí el sentido de ciudadanía.

Fajardo y Serrano (2022) hacen un análisis más reciente y señalan que en la actualidad, las redes sociales han tomado protagonismo para desestabilizar el poder político, dicen ellos “Las nuevas generaciones están acudiendo a las redes sociales para proyectarse en los movimientos sociales y su aspiración emancipatoria a partir de la generación de cambios y transformaciones en los contextos políticos, económicos, educativos y sociales” (p. 168), pese a que el acceso a internet y a recursos tecnológicos sigue siendo un problema en diferentes puntos del mundo y específicamente en Latinoamérica y El Caribe (Claro et al., 2021; Santana & Serra, 2022), acceder a estos se ha vuelto más fácil y las distinciones que marcan las diferencias pueden ser los tipos de dispositivos que poseen, la cual se convierte en una condición para identificar el nivel de poder que poseen, de manera que con el empleo de la tecnología informática tratan de mantener el poder tradicional validado como un recurso de poder mediático que se ejerce para controlar a los demás desde su posición.

Apuntando hacia la misma reflexión sobre el desequilibrio de poder que puede ocasionar el uso de las redes sociales, Santana (2016, como se cita en Claro et al., 2021) enfatiza en las características de un ciudadano actualizado-colaborativo. Dice que, este ciudadano posee menor sentido de obligación con el gobierno y mayor sentido de compromiso con los propósitos individuales; su sufragio es menos significativo que otros actos autodefinidos para influir en la vida pública, por ejemplo, voluntariado comunitario o activismo; tiende a desconfiar de los medios y los políticos y tiene múltiples fuentes familiares de información; favorece conexiones laxas de acción comunitaria sostenidas a través de lazos de amistad, o relaciones de pares con vínculos débiles mantenidas a través de Internet y redes sociales.

En definitiva, nos aseguran que la actualidad está marcada por un nuevo espacio de interacción: el espacio digital, que abre nuevas formas de participación y dinámicas de interacción y poder la cual rompe con el orden tradicional; pues, por una lado, las tecnologías digitales permiten que los individuos aumenten sus capacidades para alcanzar sus objetivos personales a través de la actividad colectiva; por otra, las tecnologías digitales han disminuido los costos de contribuir a acciones para “bien común” reduciendo el costo de organizarse, ya que no es necesaria la presencia física o sincrónica para organizar actividades (Claro et al., 2021, pp. 15-16).

Por otra parte, según Bordignon y Dughera (2022), en coincidencia con lo mencionado anteriormente, señalan que el adjetivo “digital” ha cambiado de cierta manera el concepto de ciudadanía. Esta es una práctica social que se ha visto alterada por la tecnología, de manera que se han establecido nuevas redes de comunicación a nivel social y político, por ende, debe formar parte de la agenda educativa.

De esta manera, se sustenta que los niños y jóvenes conozcan críticamente las TIC a fin de tomar decisiones y participar comunitariamente. Se tenga en claro que, esto no significa depender de la tecnología, sino seguir en la construcción de una identidad personal, crítica y autónoma del estudiante, enfatizando que como parte de la sociedad se tomen decisiones con independencia y madurez, siguiendo consciente y reflexivamente las normas.

1.2.2 Formación de la ciudadanía digital en la escuela

Ya entendimos que el ejercicio de la ciudadanía fue cambiando según los diferentes periodos de la historia, pues cada etapa ha tenido sus propias características al

respecto, pero siempre han tenido una constante en común, que es el ejercicio del poder a favor de un grupo reducido que toma las decisiones para o por todos, y un grupo que de alguna manera se somete al poder por voluntad o por obligación. Pese a ello, también es una constante el hecho mismo de la formación de todos para el ejercicio de la ciudadanía, es decir, que existe un sistema más poderoso por encima de ambos que plantea los lineamientos para que todos se sometan.

Nos corresponde señalar que en la actualidad también se evidencia este sistema que trata de orientar la actividad de la educación, en cuestión de formación de la población mundial. Por ejemplo, mencionemos a la UNESCO, que cada año presenta un informe sobre los avances educativos a nivel mundial, así como su propuesta periódica en el tema de formación educativa desde una mirada global. En el informe presentado por Delors (1996) a la UNESCO, “La educación encierra un tesoro” nos presenta cómo la educación debe replantearse para llegar a todos los estratos sociales y con una mirada ya no de mera instrucción unidireccional, sino más bien como un proceso para que la población estudiantil aprenda a aprender, es decir que desarrolle más un aprendizaje autónomo. Este documento cobra su real importancia debido al tiempo de cambio acelerado que se vive por el desarrollo del internet, en el que ya se prevé que el rol docente se desbordará por el fácil acceso a internet y la velocidad de la misma, la cual entre la década los 90’ y la actualidad, tercera década del siglo XXI, esta diferencia de velocidad en internet es abismal.

Por ello, después de tres décadas de la publicación antes mencionada se presenta una mirada más profunda sobre el tema de la educación e internet en la acción educativa. Gros (2011) presenta para UNESCO el texto “Evolución y retos de la educación virtual” que si bien reconoce que hablar de e-learning en el siglo XXI no es un tema novedoso, sucede que la educación en y con el entorno virtual se fue dando en el camino, como resultado de la inexistencia de un modelo a seguir. Por ello, se propone analizar una experiencia de educación virtual que ha tenido resultados positivos y que permita, al sistema en general, tener algunas ideas para que las instituciones incursionen en la misma práctica y tener resultados similares.

Pero esta propuesta, para ese momento ya tiene su impulsor, pues entre algunas características de una educación en el entorno virtual, se busca mayor protagonismo de los estudiantes, quienes encuentran la información con mayor facilidad en internet, debido a que gran parte del contenido es de acceso abierto, útil, personalizado, interoperable e interactivo, lo cual lo hace dinámico para los estudiantes de la nueva generación. Siemens

(2006) nos señaló años antes algunas de estas características que el estudiante y el proceso de enseñanza-aprendizaje debían tener en el presente siglo. De ahí, que nombra a su teoría como teoría de la conectividad en educación.

Actualmente, en el caso de Perú, tenemos un plan de formación en el entorno virtual, el cual se fundamenta en una de las 31 competencias de la educación básica. Nos referimos a la competencia “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” MINEDU (2016). Según se propone en dicho documento que orienta al sistema educativo nacional, esta competencia consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice los entornos virtuales durante el desarrollo de sus actividades de aprendizaje y la apliquen en sus prácticas sociales, logrando abarcar cuatro grandes capacidades: la personalización de entornos virtuales según sus valores, cultura y personalidad; la gestión de información del entorno virtual de manera ética; la interacción en entornos virtuales que busca un trabajo colaborativo y en línea que construye vínculos coherentes con su edad, valores y contexto socio-cultural; finalmente, crea objetos virtuales en diversos formato.

En otras palabras, sería el acceso y uso de las TIC, la interacción en entornos virtuales y la creación de recursos cumpliendo cuatro objetivos fundamentales: manifestar su identidad digital, desarrollarse en la comunidad virtual, desarrollar la gestión de conocimiento y desarrollar su cultura digital. Así se detalla en el siguiente gráfico presentado en el 2020 por el Ministerio de Educación para el Cierre de Brecha Digital, plasmando y resumiendo las cuatro capacidades en personaliza, gestiona, crea e interactúa a través de los entornos virtuales generados por las TIC.

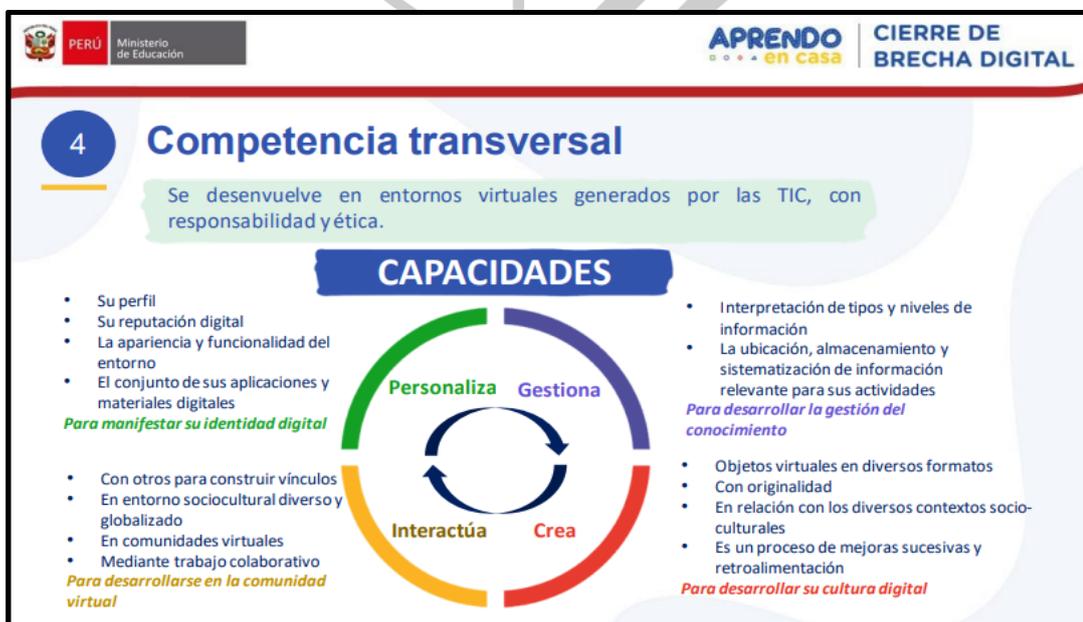


Figura 1: Competencia “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” (MINEDU, 2016).

Según lo presenta MINEDU (2020) en “Ciudadanía digital y salud en casa”, la ciudadanía digital se define como las normas de comportamiento apropiado y responsable respecto al uso de las TIC, que no solo debe recaer en la enseñanza de una herramienta, sino más bien en preparar a los estudiantes para una sociedad llena de tecnología. Esto implica considerar diferentes ámbitos que se desglosan para alcanzar la ciudadanía digital partiendo siempre de las normativas que orientan lo que se busca.

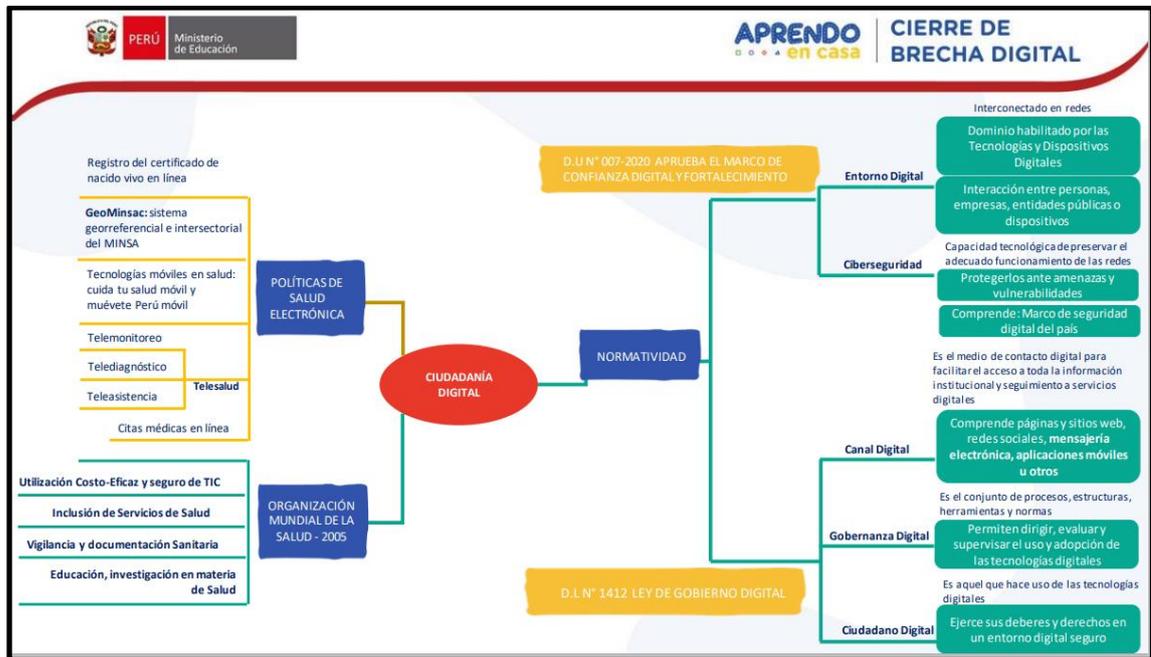


Figura 2: Ciudadanía digital a nivel gubernamental en “Ciudadanía digital y salud en casa” (MINEDU, 2020).

Aquí se evidencia un trabajo a nivel institucional, en educación y en salud. Mientras que en salud todo recae sobre el uso de la tecnología y la interconexión para el acceso al sistema de salud, en el aspecto educativo se abocan hacia el ejercicio de sus deberes y derechos en un entorno digital seguro. Propiamente en educación se busca el desarrollo de competencias digitales con las capacidades que se plantean lograr con ella en el entorno virtual.

Por otra parte, en base a los resultados de PISA 2018, el país suramericano que mayor reconocimiento ha obtenido es Chile al ocupar el puesto superior que Argentina, México, Brasil, Uruguay y demás, según lo destacan las noticias de la Pontificia Universidad Católica de Chile (2023). En Chile se ha logrado esta mejora debido a sus innovaciones y apuestas educativas; en efecto, también tienen una propuesta de formación ciudadana vinculada al entorno virtual que se toma como referencia en nuestro continente.

En ella señalan que la formación ciudadana es un proceso formativo continuo que permite que todas las personas puedan desarrollar un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para la vida democrática del país, no solo en la comunidad educativa, sino en distintos espacios de la sociedad, lo cual permite un aprendizaje integral, con autonomía, pensamiento crítico, principios éticos, sustentado por el interés público, así como el respeto, la transparencia, la cooperación y la libertad en la construcción de una sociedad inclusiva. Esto incluye pensar en cómo los estudiantes deben aprender a desenvolverse en el entorno virtual que prácticamente forma parte del día a día para sus aprendizajes.

En otras palabras, internet y las redes se han convertido en un espacio público que amerita ser considerado en el sistema educativo, pues es un espacio de ejercicio y defensa de los derechos humanos (Mineduc, 2018) donde los estudiantes y la población en general se manifiestan sobre acontecimientos locales y globales.

Revisando otra propuesta para la formación y educación ciudadana tomamos como referencia el Plan de acción para la educación digital de la Comisión Europea (2021), la cual busca ofrecer igualdad de oportunidades en los países europeos asociados, con el objetivo de, primero, ofrecer calidad y cantidad de la enseñanza relacionada con las tecnologías digitales; segundo, favorecer la digitalización de los métodos de enseñanza y las pedagogías; y, tercero, proporcionar las infraestructuras necesarias para un aprendizaje a distancia inclusivo y resiliente. Básicamente podemos destacar aquí que en Europa quieren priorizar el desarrollo de un ecosistema educativo digital de alto rendimiento y mejorar las competencias y capacidades digitales para la transformación digital.

1.2.3 Competencias digitales

Abarcar el tema de ciudadanía digital, nos remonta a comprender primero sobre la competencia digital, pues Zabala et al. (2016) fue quien por vez primera planteó este concepto en European Parliament and the Council del año 2006, en la cual se refería a competencia digital como el uso crítico y seguro de las tecnologías de la información para aplicarlas en el trabajo, el tiempo libre y la comunicación; es decir, usar las computadoras para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información; así como, para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet (p.334). Era lo básico que se esperaba desarrollar hasta la primera década del siglo XXI.

Esto cambió con el transcurso de los años debido a las innovaciones tecnológicas que exigen de la sociedad, especialmente las nuevas generaciones, sus capacidades de adaptación, comprensión, apropiación y uso adecuado de las nuevas invenciones tecnológicas (Ministerio de Educación, Cultura y Deportes de España, 2017, p. 8).

Asimismo, Gisbert y Esteve (2011), señalan que las competencias digitales son el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes relacionados a los ámbitos tecnológico, informacional, multimedia y comunicativo que generan aquello que denominamos alfabetización digital múltiple. En todo caso, distinguimos que usar las TIC nos permite mejorar cada día en nuestras actividades y estilos de vida cotidiana a beneficio propio y de la sociedad.

Lo anterior da pie a preguntarnos, qué frentes tiene la competencia digital, puesto que las interacciones sociales tienen muchas aristas; es así que llegamos a la propuesta de ciudadanía digital, la cual inicia por la identidad que uno posee, en términos de Siemens (2006) “conocemos y podemos ser conocidos. Esparcimos nuestras vidas y pensamientos por la red... Se nos conoce por lo que hemos hecho y dicho, y por lo que otros han dicho sobre nosotros. Estamos al descubierto” (p.72). En otras palabras, la ciudadanía digital para Siemens se da en las interacciones que se observan en la red, asimismo otra de sus ideas gira entorno a pensar que en la actualidad la tecnología no nos aísla del mundo, al contrario, la tecnología ha colaborado en la visibilización de muchas personas que se encontraban escondidas.

Por su parte, Braden (2016, como se cita en Ostojin, 2021) considera que la ciudadanía digital engloba un amplio rango de comportamientos y habilidades necesarios para subsistir en el mundo digital de hoy. Asimismo, Othler (2012, como se cita en Ostojin, 2021) entiende ciudadanía digital como educación formativa, la cual consiste en educar a los estudiantes para que sean entes activos e informados de tal forma que puedan identificar y elegir la información cultural, políticamente fiable y a su vez incluye habilidades para negar la participación en cyberbullying, sexting o cualquier otro comportamiento negativo en línea.

En la propuesta planteada por el Ministerio de Educación de Chile (2018), se señalan veinte habilidades fundamentales para desarrollar las competencias digitales, todas estas agrupadas en cuatro dimensiones: Información, Comunicación y colaboración, Convivencia digital, y Tecnología.



Figura 3: Veinte habilidades fundamentales para desarrollar las competencias digitales. (Mineduc, 2018).

Asimismo, nos advierte que estas dimensiones y habilidades, puede hacernos pensar que son suficientes para decir que ya hemos alcanzado la ciudadanía digital, sin embargo, sería un error, puesto que plantean que hay un nivel superior para comprender mejor la formación integral como ciudadanos de este siglo, y está comprendida por: las implicancias del uso y acceso cotidiano a las TIC, especialmente a internet; la implicancia de internet como espacio de participación e interacción social entre las personas y diversas instituciones; y en cuanto a la valoración y significado que internet tiene en la vida de las personas, que mediante sus acciones y actitudes se hace partícipe del mundo (Mineduc, 2018, p. 13). Como señala Cobo (2016) internet también ha servido para visibilizar a muchos que estaban excluidos del mundo real.

Para el caso de la propuesta de Perú, nos queda claro que la competencia digital relacionada al desenvolverse en los entornos digitales a través de las TIC es una competencia transversal que se debe desarrollar en las diferentes áreas que hay en la escuela, propiamente esta competencia se compone de cuatro capacidades: la personalización de entornos virtuales según sus valores, cultura y personalidad; la gestión de información del entorno virtual de manera ética; la interacción en entornos virtuales que busca un trabajo colaborativo y en línea que construye vínculos coherentes con su edad, valores y contexto socio-cultural. Estas capacidades, según la propuesta, se centra en desarrollar las siguientes habilidades: la gestión del tiempo frente a la pantalla, la gestión de la privacidad, identificación de situaciones de acoso, empatía digital y reconocer situaciones de riesgos del uso de las tecnologías; las cuales deben ayudar a que los estudiantes puedan desenvolverse en el espacio virtual autónomamente.

En un marco global encontramos la propuesta actualizada de INTEF (2017), la cual señala que la competencia digital docente se compone por: Información y alfabetización informacional; Comunicación y colaboración; Creación de contenidos digitales; Seguridad, y Resolución de problemas. Mientras que para DQ Institute, asume que las competencias digitales son expresión de la ciudadanía digital, cuyos componentes son: Gestión de la privacidad, Pensamiento crítico, Huella digital, Empatía digital, Gestión de la seguridad cibernética, Gestión de la violencia cibernética, Gestión del tiempo en la pantalla e Identidad ciudadana digital.

Según la Sociedad Internacional para la Tecnología en Educación (ISTE), las competencias digitales para los estudiantes describen las habilidades y el conocimiento que necesitan para prosperar, crecer y contribuir en una sociedad global, interconectada y en constante cambio. son siete: Alumno empoderado, ciudadano digital, Constructor de conocimiento, Diseñador innovador, Pensador computacional, Comunicador creativo y Colaborador global, cada una con la descripción de su estándar estudiantil esperado (véase Anexo 1).

Podemos notar, luego de lo revisado anteriormente, que el tema de competencias digitales es abordado por diversos autores o instituciones y cada uno de ellos presenta una mirada similar, pero al identificar sus componentes, dimensiones o características varían brevemente. Sin embargo, queda claro que cada vez hay nuevas miradas y establecen más dimensiones porque el propio desarrollo tecnológico e internet así lo genera en la sociedad. De allí que para el presente siglo incluso se comience a hablar de ciudadanía digital.

1.2.4 Ciudadanía digital

El concepto de ciudadanía digital viene tomando forma con el transcurso de los años, sobre todo a partir del Siglo XXI, donde la tecnología e internet han tenido mayor acogida por los beneficios que trajo al mundo: básicamente, la rapidez para realizar diferentes procesos. Esta, habiéndose introducido profundamente en la vida de la sociedad, ha tomado un papel importante también para el desarrollo social e interacción de la población. Mientras que para algunas instituciones se viene considerando como una competencia en proceso de construcción (Mineduc, 2018), otras la consideran como suma de varias competencias hacia el entorno digital. En este marco general se encuentran ciertas coincidencias entre diversos autores e instituciones que han abocado sobre el tema.

Por ejemplo, para Mark Ribble (2016, como se cita en MINEDU, 2020) “La ciudadanía digital es más que solo enseñar una herramienta; es una forma de preparar a los estudiantes, usuarios de tecnología, para una sociedad llena de tecnología”. El desarrollo de esta propuesta de desde el Ministerio de Educación de Perú comprende la competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generado por las TIC con responsabilidad y ética” que como tal aborda de manera amplia distintas capacidades, entre ellas la más vinculadas al concepto de ciudadanía serían la de personalizar su perfil para manifestar su identidad, crear objetos virtuales para desarrollar su cultura digital y la de interactuar con los demás para desarrollarse en la comunidad virtual, y dejando medianamente al margen la capacidad de gestionar la información de la nube para desarrollar la gestión del conocimiento; sin embargo, hasta cierto punto esta capacidad muestra relación con los códigos de ética para el respeto de la autoría de la información gestionada.

Según el Ministerio de educación de Chile (2018), ciudadanía digital es el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales desarrolladas por las personas desde la infancia hasta la adultez para que se desenvuelvan en una sociedad democrática mediante el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, asumiendo una postura responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, mediante el ejercicio de sus derechos digitales y comprendiendo el impacto en su vida personal y de la sociedad; la cual toman como conceptualización inicial para el desarrollo de su propuesta, pues señalan que al ser un concepto todavía en transformación corresponde dialogar y debatir en el aula con los estudiantes, sobre la importancia y

significado de la ciudadanía digital. En dicha propuesta, señalan un tenor que aborda habilidades agrupadas en cuatro dimensiones para poder abordar el tema, entre las ya señaladas anteriormente las más vinculadas al ejercicio de la ciudadanía podemos resaltar dos dimensiones: Convivencia digital y, Comunicación y colaboración; siendo que las otras dos dimensiones también pueden vincularse de manera indirecta, es el caso de Información y Tecnología.

Por su parte, para James, Weinstein y Mendoza (2021) en su trabajo de investigación y sustento para el programa digital en Estados Unidos con impacto mundial dirigido por Common Sense Media, señalan “Digital citizenship is the responsible use of technology to learn, create, and participate” (p. 5); es decir, ciudadanía digital es el uso responsable de la tecnología para aprender, crear y participar en el entorno virtual; según detallan ciudadanía digital es la fusión de los dos términos. En primer lugar, “ciudadano” interpretado como ser miembro de una comunidad, lo cual incluye saber sus derechos y responsabilidades con uno mismo, con sus comunidades y con el mundo más amplio, el mundo digital; en segundo lugar, “digital”, interpretado como un conjunto único de habilidades y disposiciones dentro de los espacios en línea y con los medios y la tecnología que usamos para interactuar. En suma, señalan que, como ciudadanos digitales, nuestras acciones individuales y colectivas trabajan juntas para crear el tipo de mundo digital en el que queremos vivir; sin embargo, como sucede en el mundo real estas relaciones son complejas, pues sucede que se presentan algunos dilemas que requieren de cierto juicio crítico para actuar, y en el caso de los jóvenes no siempre encuentran una respuesta acertada (p.13).

En la propuesta de ISTE (2023), se plantea que la ciudadanía digital es algo más que la seguridad en línea, pues se trata de crear ciudadanos digitales reflexivos y empáticos que puedan luchar con las cuestiones éticas importantes en la intersección de la tecnología y la humanidad, la cual abarca la dimensión real y la dimensión digital. En el caso del programa de ISTE, como se señaló en el apartado anterior, la ciudadanía digital vendría a conformar el grupo de competencias digitales para estudiantes que se requieren dominar en esta era digital.

Desde el análisis orientado por Claro et al. (2021), la ciudadanía digital trabajada en los países Latinoamericanos y El Caribe aborda tres perspectivas que en conjunto nos da una idea de la complejidad de este concepto; ciudadanía digital es entendida, en primer lugar, como participación en inclusión institucional, la cual refiere a cómo las instituciones gubernamentales han incluido y actualizado los medios tecnológicos para

acceder a los servicios que brindan los gobiernos, así como brindar el acceso a internet y tecnología a la población de manera que esta pueda ser parte de la activación económica, cumplir con el ejercicio de su rol político, sus derechos democráticos, considerada aquí como la principal, su derecho al sufragio y brinda su opinión pública.

En segundo lugar, como nuevas formas de participación y poder, la cual refiere a cómo la población ha ido tomando la tecnología y el uso de internet para participar activamente para la transformación positiva del poder político, en este caso accediendo a las redes sociales para informarse sobre asuntos públicos y exigir, como nunca antes se había hecho, a través de las redes sociales el cumplimiento de los derechos para todos ciudadanos, la transparencia de los gobernantes, acciones para el cuidado ambiental y sobretodo exigir una vida pacífica sin guerras.

En tercer lugar, ciudadanía cosmopolita o global, la cual refiere al rompimiento de límites territoriales nacionales, es decir, más que sentirse parte de una comunidad Nación-Estado, pensar en la actualidad en ser ciudadano de la humanidad, sentirse parte del mundo, cuyos intereses nos atañen a todos, y este punto es el que de alguna manera rompe con los esquemas nacionalistas que buscan desde los gobiernos proteger o aislar para el beneficio de cada Estado (Claro et al., 2021).

En nuestro caso peruano, tenemos una primera idea presentada por la Presidencia del Consejo de Ministros (PCM) desde el 2011 que la “ciudadanía digital es la capacidad que tienen los ciudadanos de usar internet para sus actividades personales, profesionales y sociales, así como para ejercer sus deberes y derechos de manera digital” (PCM, 2021). Específicamente, forma parte del eje 8 de la Política General de Gobierno para el periodo 2021-2026: “Consolidar el ejercicio de la ciudadanía digital para todas las personas a través de su identidad digital, incluyendo lenguas originarias a nivel nacional”. Los ejes propuestos en este plan de gobiernos son los siguientes:

- Bienestar y protección social
- Reactivación económica
- Ciencia, tecnología e innovación
- Recuperación y consolidación de aprendizajes
- Fortalecimiento institucional
- Democracia, seguridad ciudadana y lucha contra la corrupción
- Gestión de riesgos y amenaza a los derechos
- Transformación digital

- Diplomacia nacional autónoma y democrática
- Estado intercultural

Al abordar el concepto de ciudadanía digital, diversos autores señalan que esta considera el conocimiento de ciertas leyes y derechos, las cuales se proponen para enfrentar las problemáticas o dilemas producto del uso de la tecnología en la convivencia o interacción social (MINEDU, 2020; ISTE, 2023; Mineduc, 2018).

Para DQ World (2023) la ciudadanía digital se entiende como el coeficiente intelectual digital de las personas que poseen los conocimientos y habilidades sociales, emocionales, cognitivas y metacognitivas para enfrentarse por sí mismos a los riesgos propios de la vida digital; para desarrollarla sugiere considerar ocho áreas de habilidades digitales que se debe desarrollar para lograr ser ciudadano que navega en el mundo digital y está conectado, estas son:

- Identidad digital.
- Uso del tiempo digital.
- Protección digital.
- Seguridad digital.
- Empatía digital.
- Comunicación digital.
- Huella digital.
- Pensamiento crítico.

Al elaborar un marco teórico para adaptar y validar la Escala de Ciudadanía Digital desarrollada por Choi (2015) al contexto español, aclaran que el constructo de ciudadanía digital ha atravesado por ciertos cambios, dando un paso de considerarlo antes solo como alfabetización digital, lo cual se ha desarrollado en el subcapítulo anterior, incluyendo ahora más su característica e impacto social, es decir que se asume desde el punto de vista de un enfoque de empoderamiento ciudadano en espacio virtual, donde la persona se compromete con la justicia social, analizando críticamente las consecuencias sociales, políticas y económicas de las tecnologías en la vida cotidiana, de manera que se discuta colectivamente para tomar medidas en la construcción de prácticas tecnológicas alternativas y emancipatorias (Lozano y Fernández, 2018, p. 84).

En la propuesta de Choi (2015), tras realizar su investigación de doctorado sobre ciudadanía digital, encontramos un orden más específico de criterios para comprender la ciudadanía digital, ello plasmado a través de su producto de tesis, Escala Psicométrica de Ciudadanía Digital. En efecto, para este autor la ciudadanía es:

Individuals' abilities, perceptions, and levels of participation in goal oriented and Internet based community at different conditions of complexity. Digital citizenship is not static, stable, and/or fixed but a dynamic, flexible, multifaceted, and/or multilayered concept to be interlinked with individuals' everyday online and offline activities in this networked and digitalized society. (p. 161)

Es decir, la ciudadanía digital son las habilidades, pensamientos y acciones en internet que permiten a la gente comprender, navegar, involucrarse y transformarse a sí mismos, a la comunidad, la sociedad y el mundo complejo; que además es dinámico, flexible, multifacético para las actividades diarias de las personas, tanto en línea como fuera de línea. Por ello, llega a plantear cuatro apartados importantes y relacionados entre sí, estas son ética digital, alfabetización en los medios, participación/implicación y resistencia crítica (Choi 2015, p. 149). Cada una de ellas comprende ciertos criterios para que se puedan evaluar el nivel de ciudadanía digital que ejerce una persona o un grupo de personas, como se observa en el siguiente gráfico.

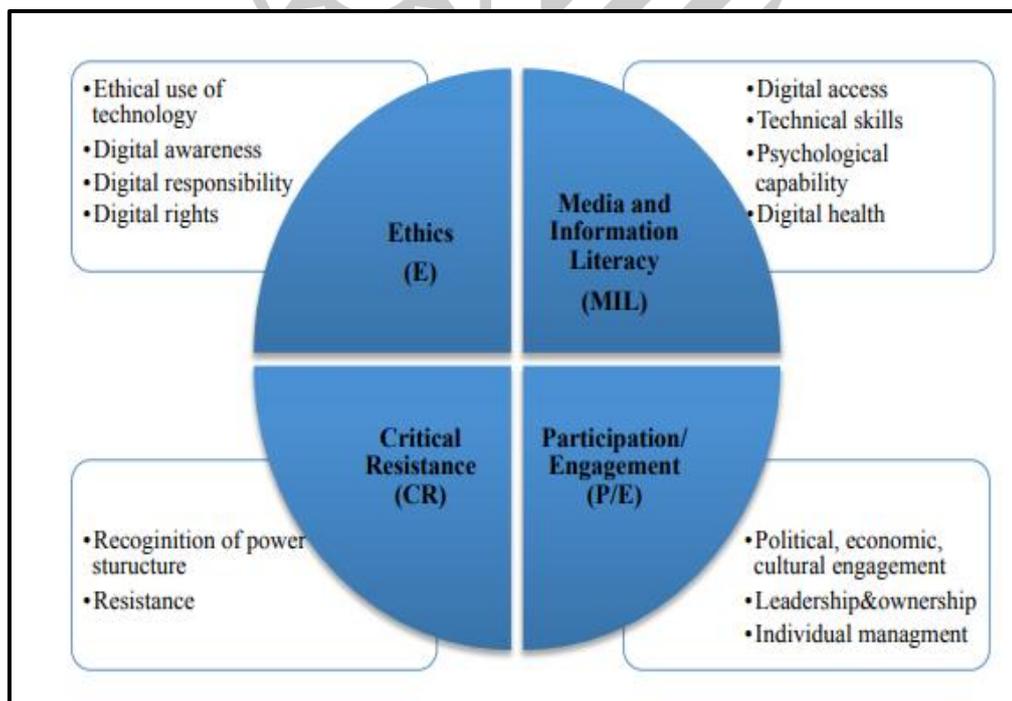


Figura 4: Un concepto multidimensional de ciudadanía digital. Tomado de Choi (2015).

a. Reglas y Derechos sobre ciudadanía digital

Como primera propuesta tenemos las siguientes nueve reglas esenciales: Etiqueta, Comunicación, Educación, Acceso, Comercio, Responsabilidad, Derechos, Seguridad y Autoprotección. Cada una de ellas vinculadas al uso de la tecnología (Ribble et al., 2004).

Una primera iniciativa por colocar en la agenda pública internacional los derechos digitales fue la propuesta realizada por UNICEF de España (2004, como se cita en Mineduc, 2018), en la cual señalan el Decálogo de e-Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes, estas son:

- Derecho al acceso a la información sin discriminación por sexo, edad, recursos económicos, nacionalidad, etnia o lugar de residencia. Este derecho se aplicará en especial a los niños y niñas discapacitados.
- Derecho a la libre expresión y asociación, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la red. Estos derechos solo se restringirán para garantizar la protección de los niños y niñas frente a informaciones perjudiciales para su bienestar, desarrollo e integridad; y para garantizar el cumplimiento de las leyes, la seguridad, los derechos y la reputación de otras personas.
- Derecho de los niños y niñas a ser consultados y a dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a internet que les afecten.
- Derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo.
- Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías puedan aportar para mejorar su formación.
- Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, mediante internet y otras tecnologías.
- Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y que respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.
- Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable.

- Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países para facilitar el acceso de estos y sus ciudadanos, y en especial de los niños y niñas, a internet y otras tecnologías para promover su desarrollo y evitar la creación de una nueva barrera entre los países ricos y los países pobres.
- Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, pacífico, solidario, justo y respetuoso con el medioambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.

Para Santana y Serra (2022), la ciudadanía digital se debe trabajar bajo el enfoque de Derechos Humanos, específicamente sobre los Derechos Humanos de segunda generación, la cual aborda los derechos Económicos, Sociales, Culturales y Ambientales; dentro de este marco se prevé la igualdad de accesos a los derechos básicos para toda persona y la ciudadanía digital formaría parte de ella a través del acceso que el Estado debería asegurar para todos los ciudadanos, en este sentido señalan los siguientes derechos:

- El derecho a existir digitalmente
- El derecho a la identidad digital
- El derecho a la reputación digital
- El derecho a la libertad y la responsabilidad digital
- El derecho a la privacidad virtual, al olvido y al anonimato
- El derecho al big-reply
- El derecho al domicilio digital
- El derecho a la técnica, al update y al parche
- El derecho a la paz cibernética y a la seguridad informática
- El derecho al testamento digital

Con la inserción de las TIC en las actividades cotidianas, el espacio virtual se ha convertido en un nuevo espacio público, de interacción entre diversos actores sociales, si bien para Claro, et al. (2021) las diferencias generacionales hacen que estas interacciones en redes sean diferentes, por el hecho de que a mayor edad ya se encuentran afirmados los comportamientos de las personas, de todas maneras se encuentran una diversidad de situaciones que pueden surgir, tanto a favor como en contra. En este caso, como se señaló

párrafos arriba, la promoción de los Derechos digitales tiene el sentido de asegurar la igualdad para todos, evitando así conflictos que han surgido, problemas de la convivencia en el entorno digital.

Según MINEDU (2020) entre los problemas más álgidos y con intención de abordarlos tenemos:

- Phishing: Técnica utilizada para robar información confidencial y/o dinero, haciéndose pasar por una persona o empresa confiable utilizando también sitios WEB falsos.
- Sexting: Enviar o Intercambiar mensajes y/o fotos con contenido sexual.
- Grooming: Acoso sexual de adultos a menores de edad a través de mensajes y/o redes sociales, con el propósito de extorsionar.
- Cyberbullying: Acoso y humillación entre menores utilizando las redes sociales, foros, comunidades, chats, blogs, etc.
- Ciberacoso sexual: Acoso entre adultos con finalidad sexual.
- Challenges: Retos peligrosos por Internet.
- Spyware: Programa espía que reenvía información confidencial de tu computador al atacante.
- Virus: Programa malicioso que tiene varios propósitos: Borrar información, ralentizar el equipo, saturar disco duro, saturar la comunicación, robar información, etc.
- Ingeniería Social: Técnica utilizada para robar información confidencial y/o dinero, engañando a las personas de manera telefónica, por correo, o personalmente.

Para Fajardo y Serrano (2022), las tecnologías de la información y la comunicación han generado cambios significativos y diversos en la construcción de la sociedad en distintos ámbitos de la cotidianidad, por ejemplo se refiere a los procesos de conectividad, efectividad, creatividad e innovación comunicacional, desarrollo integral, prosperidad económica, búsqueda de justicia social, procesos de participación ciudadana, con todo lo anterior se evidencia la inclinación hacia el buen uso responsable de la tecnología y los medios digitales. Sin embargo, también plantean que se evidencian problemas dentro de esta cultura digital la cual forma parte de las interrelaciones y construcciones sociales; he aquí la coincidencia con algunos de los problemas señalados anteriormente, las cuales se originan por la falta de formación y uso irresponsables de estos recursos. Entre las problemáticas identificadas señalan: relaciones superficiales con personas desconocidas o falsos perfiles, adicción compulsiva, ciberdependencia, ciberacoso, grooming, cyberbullying, sexting (pp. 165-168). Ante esto, rescatan acerca de las redes sociales que “si se manejan con prudencia se pueden considerar como una excelente oportunidad para mantener procesos comunicacionales online, y su consecuente

desarrollo psicosocial asertivo relacionado con la presencialidad y el cultivo de la propia identidad personal integradora” (p. 166).

En este sentido, se considera necesario el uso consciente de las redes, sea tanto para saber cómo afrontar los peligros a los que nos exponemos como para beneficiarnos por el uso de las mismas; en otras palabras, como señalan los autores. Esta situación problemática nos hace ver lo que se llama cibercultura, la cual se fue configurando y construyendo de manera paralela a la cultura categorizando términos, actitudes y modelos de comportamiento en correlación con las tecnologías y el espacio virtual en la que esta tiene su papel; no es otra cosa que el paso de un cultural universal hacia un lenguaje virtual, que por la propia interacción de las personas han ido trasladando su modo de vida a este nuevo espacio del siglo XXI (Claro et al., 2021, p. 170).

1.3. Estrategias pedagógicas sobre formación ciudadana digital

Según González y Ramírez (2012), las estrategias pedagógicas son el conjunto de acciones conscientes que le permiten al docente orientar el proceso pedagógico para alcanzar las metas propuestas atendiendo las necesidades educativas identificadas y se construyen con una intencionalidad clara que posibilitan la formación y el aprendizaje. En otras palabras, las estrategias de aprendizaje son la representación de las relaciones que predominan en la acción de la enseñanza.

Los autores plantean que las estrategias pedagógicas derivan de algunos modelos educativos, señalan específicamente: el modelo socio histórico, relacionado con el aprendizaje colaborativo, el andamiaje y la construcción guiada del conocimiento; modelo constructivista, relacionado al aprendizaje significativo y epistemología genética; el modelo socio cognitivo, vinculado a la posibilidad de modificar la estructura cognitiva; el modelo psicoeducativo, que enfatiza la enseñanza evaluativa y prescriptiva; el modelo de la escuela activa, la cual propone proyectos pedagógicos de aula y aprendizaje por descubrimiento; el modelo socio crítico, relacionada a la investigación dirigida; el modelo de la individualización de la enseñanza, relacionada al conductismo y al aprendizaje por observación (González y Ramírez, 2012).

En todo caso, podemos decir que una estrategia pedagógica es el modo o los métodos cómo los docentes pueden lograr un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje sobre los estudiantes. En el ámbito digital, se necesita abordar la formación ciudadana digital con un plan de formación, puesto que la estrategia responde

a los objetivos que se desean alcanzar. La ciudadanía digital no solo abarca el acceso y uso de las herramientas tecnológicas, de creación de contenido, sino la adquisición de una conciencia sobre el uso responsable de dichas herramientas tecnológicas; es decir, asumir códigos de conducta con valores y normas, incursionando así en el campo de la moral y la ética.

Se propone a continuación algunas estrategias orientadas por la teoría educativa del conectivismo, propuesto por Siemens, el paradigma que lo complementa, el pensamiento complejo de Morin, y el enfoque de ciudadanía activa propuesta por el Ministerio de Educación de Perú para las competencias del área de Ciencias Sociales, todo esto se concreta en las iniciativas sobre ciudadanía digital en Latinoamérica y en el Perú.

Es importante recordar que las TIC fueron ocupando mayor campo en el transcurso del tiempo, es por eso que en muchos lugares del mundo todavía no se tiene acceso a los medios digitales, así como al internet. Dos ejemplos de esta situación, que deducimos que son más debido a las brechas sociales y económicas en cada país, son las investigaciones realizadas sobre la integración e implementación de las tecnologías virtuales en las escuelas; el primer ejemplo titula “Las nuevas tecnologías en las comunidades de aprendizaje, un estudio de caso en el entorno rural” desarrollada por Del Campo (2017) en Valencia, cuya investigación obtuvo como principal resultado que las nuevas tecnología de la información y comunicación han logrado una influencia significativa positiva a través de la comunidades de aprendizajes sobre todos los agentes que intervienen en la educación en un entorno rural.

El segundo caso a señalar se titula “La integración tecnológica en el aula, significación desde estudiantes de educación secundaria” desarrollada por Navarro, Guzmán y García (2019), la cual se desarrolló en el contexto mexicano, como parte de una investigación más amplia. En esta obtienen como resultado principal, desde la percepción de los estudiantes, la implementación de la tecnología es muy acogida por los adolescentes y favorable en el aula, pero en torno a la articulación formal con el currículo todavía no se ha pasado del nivel de inicio, pues no solo debe ser con los recursos mínimos, sino una detallada programación e implementación del material tecnológico en la institución, asimismo recalcan que también este resultado parcialmente positivo es por la demanda de los estudiantes y de las iniciativas del profesorado.

1.3.1 El conectivismo

Según Gutierrez (2012), en este siglo XXI se presenta a las redes y el internet como un contexto en el que la sociedad ha incursionado en distintas dimensiones, considerando una de ellas la educativa a través de la inclusión de la tecnología para los programas educacionales, logrando a través que esta sea parte de uno de los derechos sociales; es así que tomando como referencia a Siemens (2004), nos recuerda su propuesta del conectivismo como una teoría de aprendizaje, la cual postula que el proceso de enseñanza-aprendizaje se caracteriza por ser caótico, ya que hay diversidad de opiniones sobre un mismo tema; continuo, puesto que es permanente y se encuentra en constante cambio; complejo, debido a que siempre se tiene que estar seleccionando qué aprender; de constantes conexiones de información. Todas ellas se encuentran en constante cambio y requieren de actualización constante, a diferencia de las teorías educativas anteriores del conductismo, cognitvismo y constructivismo que se caracterizan por considerar el conocimiento como algo más estático o menos cambiante.

Para esta teoría educativa se considera que el rol del docente es crear un ambiente en el cual los estudiantes traspasen las paredes de las aulas y lleguen a interconectar con la realidad, también a través de las redes de internet, es decir que puedan establecer conexiones con otras personas mediante las redes, ya que estas proveen la posibilidad de poder aprender y generar conocimiento a través de la interacción en páginas web, wikis, blogs, etc. En términos más actuales se diría que se forman las comunidades de aprendizaje en red, las cuales tienen gran impacto positivo para el aprendizaje.

Según Sobrino (2014), para la teoría del conectivismo planteado por Siemens es muy importante el reconocer que la información está disponible para todos; sin embargo, es necesario el aprender a gestionar el conocimiento, al cual podemos llegar a través de los nodos o conexiones que se establecen en nuestro entorno virtual, para el cual se requiere cuatro características, estas son: diversidad, autonomía, apertura y conectividad, es decir que la conexión que se establezca entre las personas con los conocimientos o las instituciones se dan por iniciativa o búsqueda activa, incluso se considera que el aprendizaje ya no solo reside en las personas sino que también puede estar en los dispositivos no humanos, en efecto estos conocimientos adquiridos mediante la interconexión posee valor por el aprendizaje continuo y por el desarrollo de la toma de decisiones pertinentes según las situaciones del contexto, pues una decisión de ahora puede ser correcta, pero no necesariamente sería correcta posteriormente.

Según Downes (como se cita en Sobrino, 2014), en la teoría del conectivismo, el aprendizaje cobra sentido en la escuela cuando el docente es el soporte para el conocimiento, pues no es alguien que diseña lo que el estudiante necesita aprender, sino es el nodo y soporte que provee al estudiante la ayuda para que pueda decidir el estudiante a dónde podría acudir, qué necesita saber y cómo podría lograrlo.

1.3.2 El pensamiento complejo como paradigma educativo

Hacia el final del siglo XX, tiempo de grandes cambios en el mundo, algunos líderes de la educación también propusieron nuevas miradas sobre el ámbito educacional, pues con la creación de internet todos los ámbitos se revolucionaron. A continuación, consideraremos a Edgar Morin, cuya propuesta aporta algunos principios y estrategias metodológicas que orientan la labor educativa con finalidad de orientar la comprensión de la realidad compleja e interconectada de la sociedad, y evitar caer en descripciones, explicaciones y concepciones simplificadoras o reduccionistas de los fenómenos socioculturales producidos por la interacción entre los miembros de la sociedad. (Solana, 2019).

En este sentido, la labor educativa debe considerar lo que sucede en el entorno, pues no nos desvinculamos del contexto en el que vivimos; por el contrario, existe la unidad y la diversidad humana, la relación de las ideas que motivan la convivencia e interconexión social, política y económica; lo cual implica que a través de los procesos cognitivos debemos lograr entender, cuestionar y plantear nuevas ideas que contribuyan con la mejora de nuestro entorno, no solo es cuestión de un manejo teórico, sino que apunta a la acción lo cual requiere del principio dialógico. Es decir, para concebir la realidad, sus causas o consecuencias debe considerarse todas las ideas posibles, no negarse a ninguna de ellas, pues permite ser más crítico al asumir una postura o tomar una decisión, y no es que con ello se pretenda la ambigüedad o la indecisión, como lo recalca Solana (2019) al explicar a Morin.

1.3.3 El enfoque de ciudadanía activa en la educación

Uno de los principales enfoques que orienta la enseñanza y aprendizaje en las competencias relacionadas al área de Ciencias Sociales y área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica es el enfoque de ciudadanía activa (MINEDU, 2016) el cual está

mencionado en el Programa Curricular de Educación secundaria y consiste en un enfoque que promueve en los estudiantes el ejercicio responsable como ciudadanos sujetos de derechos y deberes, es decir que participen activamente en la sociedad propiciando la democracia, mediante el enriquecimiento mutuo, valoración de otras culturas, el cuidado del ambiente y la deliberación en asuntos públicos para el requiere una reflexión crítica sobre la vida en sociedad y el rol que cumple cada ciudadano en ella. Como sujetos de historia, todos los ciudadanos estamos llamados a ser agentes de cambio con compromiso de transformación de la realidad social, ambiental y económica.

Asimismo, para el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica se menciona el enfoque desarrollo personal, que es complementario al anterior, y se considera importante, ya que busca en los estudiantes construirse como personas, alcanzar sus potencialidades al máximo de manera integral, es decir, en el aspecto biológico, cognitivo, afectivo, comportamental y social, lo cual le permite conocerse a sí mismo, conocer a los demás y vincularse con el entorno natural y social; en efecto, resalta el espíritu reflexivo, crítico y ético que debe lograr sobre la sociedad en la que vive (MINEDU, 2016).

Considerar ambos enfoques en el proceso de enseñanza y aprendizaje para abordar el tema de la ciudadanía digital es importante porque entre ellas se complementa la formación plena del estudiante, que no solo conoce la situación de la sociedad y sus miembros, sino que se compromete a ser un agente de cambio mediante sus decisiones y compromiso ético. Estos enfoques no se encasillan solo sobre el contexto real, nos habla en general de la situación de la sociedad, por lo que podemos deducir que el ámbito virtual también es un contexto a considerar, ya que en ella se desenvuelven los ciudadanos del siglo XXI, entonces desde esta mirada de los enfoques se encuentra relación con las dimensiones consideradas en la ciudadanía digital.

Por otra parte, en el sistema educativo de Chile también se viene aplicando un enfoque similar al de Perú, en dicho país tienen una asignatura de Orientación, Filosofía y Ciencias para la Ciudadanía, cuyo enfoque formativo es la pedagogía deliberativa, la cual consiste en la reflexión personal, deliberación grupal, el análisis crítico y el diálogo en una sociedad plural, esta conlleva las sesiones de enseñanza y aprendizaje hacia procesos escolares de discusión, indagación, exploración, investigación y diálogo para lograr juicios y criterios con el fin de alcanzar consensos en el accionar (Consejo para la transparencia, 2023).

Bajo este enfoque pedagógico aplicado en Chile, se busca una ciudadanía activa para la formación, en la que trabajan con la metodología basada en proyectos, donde los estudiantes eligen qué y cómo abordar las problemáticas sociales de su contexto, asumiendo un rol activo en su proceso de aprendizaje. En ella proponen enfatizar el uso de herramientas digitales de ejercicio de ciudadanía, así como en el desarrollo de las habilidades que se necesitan para el ejercicio ciudadano en este siglo XXI (Consejo para la transparencia, 2023, p. 8).

Haciendo una comparación entre las propuestas pedagógicas y los enfoques que se desarrollan en ambos países, se resalta que existe una coincidencia en cuanto a la pretensión de atender las problemáticas sociales de cada contexto nacional; es decir, abordar la formación en base a análisis de casos o análisis de problemas de cada contexto nacional.

Para el caso del país vecino del sur, enfatizan el uso de las herramientas digitales para la práctica de la ciudadanía; esa diferencia es vital, ya que en el caso de Perú, se tienen el uso de la tecnología como una competencia transversal y en el caso de las áreas de formación histórica y ciudadana no está determinado como una herramienta específica para el abordaje en la formación que se espera; es decir, el hecho de que se planteen las herramientas tecnológicas de manera transversal no asegura un claro objetivo de lo que se pretende a nivel de conciencia y ejercicio ciudadano en la etapa escolar.

1.3.4. Iniciativas sobre ciudadanía digital en América Latina

Según un estudio realizado por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe, Claro et al., (2021), nos señalan que los gobiernos de nuestra región han incursionado en la innovación tecnológica con mayor interés durante el periodo de la pandemia por Covid 19, esto en relación para favorecer el acceso a internet e infraestructura para la mayor parte de la población de sus Estados. Respecto a la ciudadanía digital se han identificado algunas iniciativas que comenzaron desde el inicio del nuevo siglo y que varios programas todavía siguen en curso en los distintos países. Una clasificación importante a partir del marco teórico que aborda para dicha investigación se organiza de la siguiente manera:

a. Iniciativas que favorecen la ciudadanía como participación e inclusión institucional:

Estas buscan la inclusión de la población general en la ciudadanía digital, según dicha investigación han identificado tres tipos de iniciativas:

- De provisión de acceso: básicamente su objetivo es reducir la exclusión social a través de la entrega de dispositivos y facilitar la infraestructura para la conectividad. La iniciativa más importante en la región fue “Conectar igualdad o Aprender conectados” que abarcó los países de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, México y Uruguay.
- De desarrollo de habilidades digitales: orientadas a reducir la brecha digital en relación a los usos y habilidades digitales; es decir, para emplear los recursos tecnológicos en la cotidianidad para mejorar la vida social, en el trabajo y el aprendizaje. Además, se caracterizó por abordar dos tipos de digitalización, una general en la que se buscaba desarrollar las habilidades fundamentales para dominar los dispositivos, buscar, evaluar, procesar y comunicar información digital, asimismo para desarrollar habilidades de convivencia orientada al uso seguro, responsable y ético de la información digital. En segundo lugar, otro grupo de estas iniciativas se orienta en la alfabetización digital para la empleabilidad, en este caso las iniciativas permiten a los destinatarios desarrollar habilidades de programación web y/o móvil con el fin de formar nuevos, mejores y más especializados trabajadores que aporten a las economías nacionales. Una de las iniciativas que abarca varios países con este objetivo es Laboratoria, desarrollada en Chile, Brasil, Colombia, Perú y México, y está dirigida a jóvenes y mujeres para desarrollar el emprendimiento y empleabilidad.
- De digitalización de los servicios públicos: básicamente consiste en la digitalización de los servicios públicos para facilitar el acceso y la participación de los ciudadanos en los procesos y servicios de la institucionalidad pública. Se señala aquí que muchos de los países latinoamericanos han instaurado el programa Gobierno electrónico, asimismo han desarrollado plataformas para demostrar la transparencia pública.

b. Iniciativas que favorecen la ciudadanía desde las nuevas dinámicas de participación y distribución de poder:

Por una parte, están orientadas a las nuevas formas de participación buscan aportar en la atención de las instituciones tradicionales que no han logrado abordar y solucionar las necesidades de la población, en el sentido de las diferencias culturales, territoriales, etarias, medioambientales debido a las características propias de sus creencias y tradiciones que forman parte de su identidad. Por otro lado, buscan contrarrestar las diferencias de poder establecidos en la toma de decisiones de los asuntos públicos, el respeto de los derechos de las personas, que en suma busca disminuir la injusticia e inequidad social. Al respecto, la investigación ha clasificado estas iniciativas digitales en los siguientes campos:

- Vinculadas al fortalecimiento de la identidad: la cual busca ser un espacio de encuentro protegido, de conversación, de reconocimiento y empoderamiento de los participantes, de manera que se hagan valer sus derechos de igualdad y no discriminación.
- Vinculadas al fortalecimiento de la pertenencia: la cual está enfocada en afianzar el sentido de pertenencia de los participantes a su comunidad, mediante el impulso de nuevos espacios de participación y encuentro de los miembros donde puedan compartir valores y tradiciones o costumbres. Aquí se encuentra una iniciativa de Centroamérica llamada Ch'Orti. Asimismo, se encuentran las iniciativas que agrupan a personas por intereses comunes sobre el cuidado de su ambiente y territorio, ya que buscan defender su estilo de vida que generalmente el Estado pone en peligro o que no ha podido atenderlos. En este punto se encuentra el proyecto Bosques andinos y cambio climático en Ecuador, Comured y Altermundi.
- De distribución de poder desde instituciones tradicionales: son incipientes, pero se han logrado identificar algunas iniciativas para el modo de conformación de partidos político e intervención de los ciudadanos en asuntos de interés público, las cuales han encontrado fuerte resistencia al cambio ya que todas las instituciones que promueven la distribución del poder y la participación en la toma de decisiones políticas fueron creadas en un tiempo donde se pensaba en una distribución del poder de manera jerárquica y rígida. Entre las iniciativas incipientes se encuentran Autochilando en México, una aplicación que brinda información a los conductores sobre infracciones,

condiciones de la ciudad y cambios en el reglamento de tránsito. Otra iniciativa es Abrelatam, la cual es un foro en línea donde participan activistas, oficiales públicos, investigadores y otros que mediante su participación online promueven una agenda para Latinoamérica.

- De contestación de poder en el espacio digital: en este caso consideran las iniciativas no gubernamentales y las asociaciones civiles que han comenzado a utilizar las redes o sus foros abiertos para coordinar acciones colectivas políticas y económicas para la transformación de las estructuras establecidas por el poder. Entre los grupos más destacados señalan la ONG Asuntos del Sur con presencia en varios países del Sur, Social Tic en México, Apertura Radical en Ecuador.
- De control y mecanismos de rendición de cuentas de los nuevos poderosos: son iniciativas que se han promovido para el cuidado de los derechos humanos, el respeto sobre la información de la ciudadanía y las comunidades, puesto que las grandes empresas tanto estadounidenses como chinas han logrado imponerse en el mundo de las redes o el consumo mediante internet, por lo que al usar diferentes recursos para tener un mercado más amplio infringen ciertos límites. Entre las iniciativas más importantes destacan Internet Society expandida en diferentes países latinos, Tedic en Paraguay, Código Sur en Costa Rica, entre otras.

Estos autores consideran que la ciudadanía digital también comprende un marco global, pero al analizar los distintos programas por países o en la región, consideran que la ciudadanía digital global debería abarcar iniciativas mundiales, para dicho estudio no se cumple.

Por otra parte, en el caso específico de Perú se estableció un plan sobre la agenda digital 2.0 en la que se plantean ocho objetivos con las que se plantean implementarlas en distintos ámbitos de la sociedad peruana, puesto que el crecimiento económico del país y el mercado lo requiere (PCM, 2011). Los objetivos que se plantean cumplir en relación a las Tecnologías de la Información y Comunicación son:

- a. Acceso inclusivo y participativo de la población, tanto urbana como rural.
- b. Desarrollo de competencias segura e íntegra para el acceso y participación de la sociedad.

- c. Garantizar las oportunidades de uso y apropiación para acceder y ser atendidos en los servicios sociales con TIC.
- d. Promover la investigación científica, el desarrollo tecnológico y la innovación según las necesidades y prioridades nacionales para el desarrollo.
- e. Incrementar la productividad y competitividad innovando la producción de bienes y servicios aplicando herramientas digitales.
- f. Promover una administración pública de calidad utilizando herramientas tecnológicas.
- g. Establecer políticas locales, regionales y nacionales a fin de propiciar la sociedad de la información y del conocimiento.

A partir de estos objetivos podemos identificar, sobre todo, las dimensiones de acceso y alfabetización digital, la de participación digital en el ámbito económico y social; hasta este punto se percibe que lo principal fue insertar las TIC en la sociedad peruana para su desarrollo, así como ir asegurando el establecimiento de leyes que regulen el correcto uso de las TIC sobre todo para el desarrollo económico, pues en dos objetivos se mencionan aspectos relacionados con la producción innovadora de bienes y servicios, el comercio electrónico y el respeto por trabajo decente y protección a los menores de edad. Sin embargo, esta tarea planteada al 2015 todavía sigue en implementación.

Actualmente se viene ejecutando a nivel educativo el “Plan de cierre de brecha digital”, la cual según la Resolución Ministerial N° 438-2022-MINEDU, señala como objetivo principal contribuir al cierre de la Brecha Digital, mediante el acceso, uso, aprovechamiento y gestión de los dispositivos tecnológicos en el servicio educativo propiciando nuevas oportunidades de aprendizaje y desarrollo de una cultura digital para los actores educativos.

Aquí se propone la formación para los agentes educativos: estudiantes, docentes, directivos, familias y comunidad. Es decir, con la creación de este plan se pretende formar no solo a los estudiantes y docentes que participan más directamente en los salones de clase, sino a todos los miembros que participan que hacen posible la educación. Para ello, se está gestionando la infraestructura necesaria para el acceso a internet en todas las regiones del país, teniendo como aliado al Ministerio de Transportes y Comunicaciones.

De igual manera, señalan que es necesaria la gestión para que tanto estudiantes y docentes puedan contar con los dispositivos necesarios para tener el acceso al entorno virtual. Este programa emplea tres plataformas importantes para la formación de su público objetivo: la “Plataforma Aprendo en Casa”, dirigido exclusivamente para los

estudiantes, la “Plataforma PerúEduca” dirigida exclusivamente para la formación de los docentes y directivos y la “Plataforma cursos virtuales” también dirigida a los docentes. A la fecha se viene planificando e implementando la plataforma “Comunidades virtuales” la cual estará dirigida a las familias.

Cabe señalar que este programa “Plan de cierre de brecha digital”, tiene su antecedente como tal en el 2020, pero desde mucho antes de la pandemia por covid 19 el Ministerio de Educación ya tenía la Plataforma PerúEduca, justamente para ir formando a los docentes en distintos temas de formación, incluyendo temas de Tecnologías de Información y Comunicación. Asimismo, se puede señalar que han empleado algunas plataformas educativas online y offline, sobre todo para los casos en los que la conectividad todavía no se ha logrado proporcionar; entre las plataformas educativas asociadas se mencionan a Khan Academy y Moodle, así como Aprendo en casa. En el 2022 el Ministerio de Educación ha logrado el convenio con Google para ser la plataforma de interacción y trabajo en este ámbito.

Por otra parte, de manera más amplia, la Presidencia del Consejo de Ministros para el año 2021 presentó el programa “Estrategia Nacional de Talento Digital”, cuya finalidad, según señalan en dicho documento es “establecer un marco general para las intervenciones articuladas de las entidades de los tres niveles de gobierno vinculadas al desarrollo de capacidades digitales en la ciudadanía, ordenándolas y orientándolas a resultados prioritarios, reconociendo las competencias y procesos en marcha” cuyo público objetivo priorizado son las mujeres y niñas. Dicha propuesta se enfoca hacia la formación escolar, la formación técnica y superior, y en el ámbito laboral se enfoca en los servidores y funcionarios públicos.

También se ha tenido algunas iniciativas educativas en la primera década del presente siglo, como se señala en el Decreto Supremo N° 066-2011-PCM. Por ejemplo, se conocen los programas “Una laptop por niño”, “Internet portátil en educación”, “Centros de recursos tecnológicos”, entre otros programas y proyectos que impulsaban el acceso y uso de las TIC en la educación pública peruana. Asimismo, para propiciar el desarrollo de habilidades TIC, dirigida a la educación del público en general se ha desarrollado “Crecer en Red”. Para el desarrollo de habilidades TIC orientados al pensamiento computacional y programación dirigida a estudiantes y docentes fue creada la “Comunidad de pensamiento computacional para profesores” dirigida por la Fundación Telefónica. Para fomentar el desarrollo de habilidades TIC centrado en la empleabilidad,

industria o emprendimiento dirigida a público general se estableció la iniciativa “MAKAIA” y “Mujeres del Pacífico” (Claro et al., 2021).

En otros ámbitos también se ha optado por la actualización digital o inclusión del sistema en red; por ejemplo, para el desarrollo del Gobierno Electrónico en el Perú se han implementado el uso del sistema digital en el sector salud, en el sector administrativo como SUNAT, RENIEC, Portal de Servicios al Ciudadano y Empresas (PSCE), Ventanilla Única del Estado para la realización de trámites administrativos, entre otros.

En torno a iniciativas centradas en las nuevas formas de participación encontramos “Adelante Diversidad”, la cual prioriza la promoción de la identidad ciudadana; “Demus”, orientada a la identidad de género; “Red nacional de juventudes del Perú”, orientada a la participación de los jóvenes. Una iniciativa que busca fomentar el sentido de pertenencia de las personas hacia su comunidad fue la iniciativa “Chirapaq”, centrada en la valoración de las creencias y valores étnicos y entorno a la religión; la iniciativa “Ese joven”, centrado en los intereses comunes para la defensa del ambiente se encontró la iniciativa “Fondo verde”.

Finalmente, como iniciativas que promueven las nuevas formas de participación en el ámbito político encontramos principalmente a dos ONGs cuyos objetivos buscan la participación crítica y una transformación social ciudadana. La primera es “Access now”, centrada en el conocimiento de los derechos en el mundo digital; la segunda, “Escuela de incidencia”, la cual busca formar a la nueva generación con liderazgo colaborativos y participativo para obtener cambios sociales, en este caso proponen una metodología llamada Labcívico como parte del proyecto de Ciudadanía Inteligente.

En suma, podemos reconocer que todas estas iniciativas encajan en algunos de los apartados señalados anteriormente, ética digital, alfabetización en los medios, participación/implicación y resistencia crítica. (Choi, 2015) Sin lugar a duda, podemos reconocer es un tanto complicado que una iniciativa considere las cuatro dimensiones, pero no significa que sea imposibles; por otra parte, en esta clasificación realizada por Claro et al. (2021) abundan las iniciativas de índole Alfabetización en los medios.

1.3.5 Propuestas de estrategias pedagógicas para la formación ciudadana digital

Luego de haber revisado las iniciativas sobre ciudadanía digital, las cuales se han regido como programas en los distintos países de América Latina y El Caribe y en la cual deducimos que han aplicado estrategias formativas, nos queda señalar en este

apartado cuáles podrían ser esas estrategias para la formación de esta ciudadanía. Es decir, acciones que pueden incluir los docentes como parte de sus sesiones de clase. A diferencia de los programas o iniciativas antes mencionadas, que estaban abocadas mayoritariamente en el acceso a las TIC y la alfabetización de los medios digitales, aquí se han seleccionado algunas estrategias a modo general que, en la labor educativa, desde las distintas áreas de enseñanza se puedan considerar.

Podríamos resaltar que una vez consolidado el acceso a recursos tecnológicos e internet, se puede concretar la promoción de la identidad de la persona a través de las redes e internet, un siguiente paso sería consolidar su participación como sujeto de derechos y deberes que se forma para ser agente de cambio también en este entorno. Cabe resaltar que las Tecnologías de la Información y Comunicación han propiciado una extensión del mundo real, en ese sentido muchas de las actividades y estrategias que se abordan para ser agentes de cambio en el contexto real, pueden ser aplicadas para el entorno virtual, usando este último como el canal principal. Es decir, como medio más que fin; además tanto las competencias como la ciudadanía digital buscan lograr la formación integral de las personas.

Una metodología propuesta y aplicada por el proyecto Escuela del silencio (2023), un proyecto de ciudadanía inteligente, es LabCívico, el cual consiste en la fusión de trabajos colaborativos y análisis de casos que permiten a los estudiantes investigar y conocer una situación a profundidad, entender el problema, identificar sus causas y consecuencias, para plantear una solución e influir en la disminución de ella, todo ello se puede desarrollar aprovechando las herramientas tecnológicas y comunicacionales como medio para el cambio. De esta manera, dicho proyecto busca formar líderes emergentes en América Latina, agentes de cambio y transformación social.

Por su parte, el Gobierno de Canarias (2022) propone en su curso de ciudadanía digital una serie de estrategias, partiendo de algunas problemáticas en el entorno virtual, en este caso basándose también en el análisis de casos; señala las siguientes:

- Para trabajar sobre netiqueta y los derechos, por ejemplo, el envío o recepción de mensajes instantáneos desde el ordenador, la laptop o celular que no tienen relación con los que se desarrolla durante la clase. Ante dicha situación las estrategias planteadas es el reforzamiento sobre el cumplimiento de las reglas y políticas sobre el uso adecuado de la tecnología establecidas por la institución; asimismo diseñar modelos de uso adecuado de la tecnología dentro y fuera del aula.

- Para trabajar sobre comunicación, por ejemplo, se plantea el caso de usar el celular para comunicarse con un lenguaje inapropiado, sea por modismos, mala gramática, es decir escritura informal. Ante esta situación se podría aplicar la estrategia de modelar el uso adecuado de la comunicación electrónica, con el uso correcto de las palabras, dar respuestas claras que no pretendan otras interpretaciones y sobre todo reforzar el uso de los celulares con propósitos educativos.
- Para trabajar sobre comercio electrónico y seguridad electrónica, se plantea el caso de las compras por internet sin proteger su identidad. Ante ello, se propone la estrategia del diálogo o debate sobre el uso de la tecnología para las compras y servicios online, también el hecho de realizar reflexión sobre estrategias de compra comparativa y analizarla. Enseñar a los estudiantes sobre el robo de identidad, principal problema que sucede sobre este tema. Asimismo, plantear el uso de software legal y verificar el acceso a páginas confiables para proteger su información personal.
- Para trabajar sobre la responsabilidad ética, toman el caso de descargar música ilegalmente de algún sitio, copiar material de internet sin reconocer la autoría del mismo. Al respecto se plantea la estrategia del diálogo sobre la importancia de la autoría y originalidad del material, así como dialogar sobre los códigos de conducta y leyes en torno al uso legal e ilegal de las tecnologías.
- Para trabajar sobre la ergonomía, se plantea la problemática de los efectos físicos perjudiciales que produce el uso inadecuado de la tecnología. Al respecto se plantea la estrategia de indagar sobre los problemas de salud que genera el uso inadecuado de la tecnología sobre el cuerpo, sean los de corto, mediano y largo plazo. Asimismo, proveer desde la institución educativa el mobiliario pertinente para el uso de las herramientas tecnológicas.

Varias de estas estrategias señaladas en dicho curso son parte de responsabilidad compartida entre la institución educativa y la familia, pues ambos proveen de recursos tecnológicos a los estudiantes; por ello, ambos deben incidir en la formación sobre el uso apropiado y correcto de los recursos y medios digitales, reforzando el conocimiento de sus derechos y deberes, así como respetar los derechos de los demás en este entorno.

Por su parte, UNICEF (2017) en el análisis que realiza sobre la infancia y la juventud actual resalta que dos de cada tres usuarios conectados en línea son menores jóvenes entre 15 y 24 años. También señala las diferentes problemáticas que enfrentan los jóvenes en el entorno virtual; por tal motivo, propone varios puntos de acción, los cuales son orientados no solo para los jóvenes estudiantes, sino también para quienes educan a dichos jóvenes y para los gobiernos quienes deben velar por su nación. Entre los principales puntos tenemos:

- A los gobiernos les pide propiciar a todos los niños un acceso asequible a los recursos en línea de alta calidad, acceso igualitario para que se beneficien del acceso a la información, el conocimiento y de las oportunidades laborales, así como puedan participar de manera comunitaria con un compromiso social.
- A los gobiernos les pide que protejan a los niños de los daños en línea, sobre esto enfatiza el abuso infantil, la explotación y la trata en línea, el acoso cibernético, la pornografía y las apuestas. En este sentido propone aplicar leyes y actividades de protección de la infancia, la protección de datos personales y de la reputación de los menores.
- A las instituciones educativas les pide que impartan la alfabetización digital, de manera que sean niños informados, comprometidos y seguros en línea, que sepan aprender y aplicar sus conocimientos sobre TIC para acceder a la igualdad de oportunidades, sobre todo mostrar un buen modelo de uso digital, que les permita comprender los riesgos a los que se exponen, por ende, que aprendan a protegerse en línea.
- A las empresas privadas, quienes han sido los promotores de la difusión extraordinaria tanto de la tecnología, como del sistema que hace posible el funcionamiento de dichos recursos, el internet. A ellos les pide que promuevan prácticas empresariales éticas que protejan y beneficien a los niños en línea, evitando que las redes y los servicios difundan material de abuso infantil, promoviendo el acceso no discriminatorio, desarrollando normas éticas para las tecnologías, y ofreciendo a las familias las herramientas necesarias para crear un entorno apropiado para la edad de los menores.

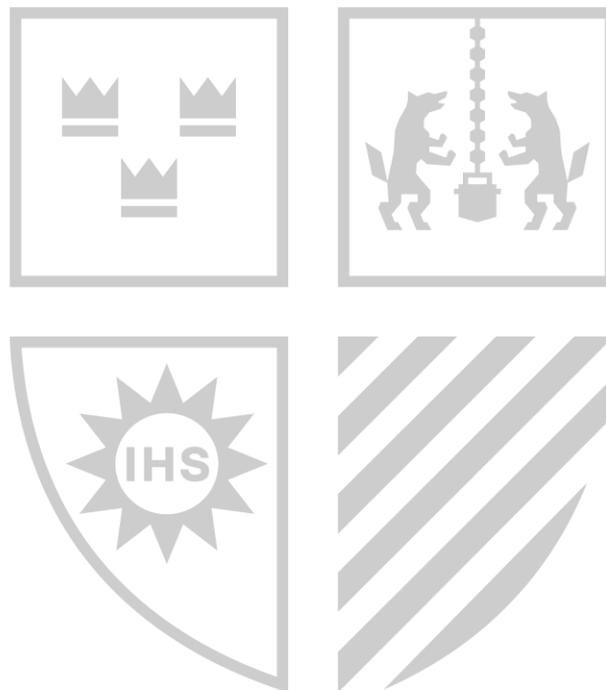
Desde otra mirada, DQ World (2023) tiene una propuesta más específica para la formación de la ciudadanía digital, esta es a partir de una serie de sesiones que están organizadas para que niños, jóvenes, padres y docentes de todo el mundo puedan participar y reconocer su nivel de ciudadanos digitales, al mismo tiempo que también los forma en ello. En todos los casos sigue la propuesta de sus ocho dimensiones con una sesión para desarrollar cada habilidad.

En la propuesta planteada por el Consejo para la transparencia (2023) hallamos también una serie de sesiones en la cual en bases a ciertos casos se plantean la investigación, la discusión, deliberación y acciones que conllevan a una solución. Por ejemplo:

- Para trabajar el marco conceptual de lo que implica ser un ciudadano digital se plantean comprender el marco referencial de acción del ciudadano digital a través de la problematización de situaciones según las dimensiones de la ciudadanía digital.
- Para trabajar sobre la netiqueta digital se proponen reconocer la importancia del desarrollo de habilidades y actitudes del ciudadano digital, a través de propuestas de solución a situaciones problemáticas digitales.
- Para trabajar sobre el cuidado y la protección de la identidad digital se proponen apreciar la importancia del cuidado de los datos personales y sensibles en el mundo digital, a través del análisis de niveles de protección que los estudiantes utilizan en redes sociales y otras aplicaciones.
- Para trabajar sobre detección de información falsa en internet o redes se plantean fundamentar la veracidad de información publicada en páginas web, a través de la aplicación de criterios de detección de fake news y el uso de herramientas digitales de verificación.
- Para trabajar sobre la participación ciudadana en el entorno digital se proponen valorar la información pública como un insumo importante para el desarrollo de valor social en ámbitos de innovación, investigación y control ciudadano, a través del análisis de sitios web de información pública con visualización de datos y transparencia proactiva.
- Finalmente se proponen realizar diseño de proyectos a partir de la información pública. En este sentido buscan planificar acciones que generen valor social a partir del análisis y problematización de información pública,

a través de la metodología de proyecto, con el fin de mejorar la calidad de vida de la ciudadanía.

En suma, partiendo de un marco teórico referencial, la propuesta es emplear las herramientas digitales tanto como objetivo de estudio y como medio de acción para responder a las problemáticas de la sociedad, considerando la libertad de abarca las distintas dimensiones de la realidad, social, política, económica, ambiental o cultural, puesto que a los estudiantes se les da la oportunidad de elegir qué problemas abordar.



CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

2.1 Enfoque y diseño metodológico

Para la presente investigación, un estudio de caso, se pretende aplicar la metodología mixta, que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) es la combinación de la metodología de investigación cuantitativa y cualitativa; mientras que la primera se centra en aspectos objetivos, recolecta datos susceptibles de cuantificar, usando los análisis estadísticos para establecer patrones en el comportamiento, además que para este caso nuestra variable principal: ciudadanía digital, puede ser medida a través de una escala psicométrica; la segunda, se centra en aspectos subjetivos, analiza la información recolectada de manera más descriptiva, de manera que se pueda hacer interpretaciones sobre el tema a investigar, además que nuestra variable principal también se puede asumir como una categoría cualitativa, ya que posee dimensiones sujetas a distintos tipos de experiencias en el entorno virtual.

Con la aplicación de las herramientas de investigación de ambas metodologías, este estudio de caso nos permitirá analizar y describir los niveles de ciudadanía digital de los estudiantes de quinto de secundaria de EBR de una I.E.P. de Lima. Asimismo, es de tipo descriptiva, dentro del paradigma empírico, el cual busca aportar en base a evidencias de tipo empíricas, con datos obtenidos de manera directa en realidades naturales, y de corte exploratorio, ya que busca identificar los niveles de ciudadanía digital en los estudiantes mencionados anteriormente. En el margen de estudio de caso se nos da la libertad de poder emplear herramientas e instrumentos de tipo cualitativa, para interpretar y categorizar las experiencias de los estudiantes en torno al ejercicio de su ciudadanía digital, es decir las estrategias pedagógicas que han permitido tal desarrollo guiado por los docentes.

En efecto, el proceso de investigación para este estudio se fue planificando mediante la matriz de consistencia, en la cual se señala el enfoque y el diseño metodológico, así como se especifican el problema, preguntas, objetivos e hipótesis,

concluyendo con las variables, las dimensiones, factores e instrumentos que permitirán el trabajo de campo. Véase Anexo 2.

2.2 Variables

Las variables que se abordarán son ciudadanía digital y estrategias pedagógicas para la formación de dicha ciudadanía. En primer lugar, el concepto de ciudadanía digital que se asumirá es la propuesta de Choi (2015), quien señala que “la ciudadanía digital incluye habilidades, pensamientos y acciones en internet que permiten a la gente comprender, navegar, involucrarse y transformarse a sí mismos, a la comunidad, la sociedad y el mundo”. Asimismo, se considerará la propuesta del Ministerio de Educación (2018), donde se asume la ciudadanía digital de manera similar, esperando que las personas se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación.

En tanto que esta debe ser cuantificable, se considerarán como sub-variables las siguientes dimensiones: ética digital, alfabetización en los medios, participación/implicación y resistencia crítica, las cuales fueron propuestas por Choi (2015). El autor señala que, si bien se pueden identificar estas dimensiones, ellas comprenden algunos factores que se entrelazan ya que es lo esperado al pensar en ciudadanía digital como algo integral. Es decir, en el caso de la dimensión alfabetización digital, que comienza por aprender a usar las herramientas digitales y principales normas éticas para la convivencia en el entorno virtual, está comprendida por el factor habilidades técnicas. La dimensión ética digital, que comprende saber los derechos y deberes, así como seguir cierto código de conducta en el entorno digital, se conforma por los factores enfoque crítico y acciones en red. Por su parte, la dimensión participación/implicación, que refiere a cómo se desenvuelven las personas en los asuntos públicos de distinta índole y las iniciativas voluntarias que nacen de la persona, se conforma por los factores acciones en red y activismo político. Por último, la dimensión resistencia crítica, que corresponde al reflejo de la realidad en el medio virtual, el qué piensan las personas sobre las jerarquías de poder y los cuestionamientos sobre lo que muestran los medios virtuales, está conformada por los factores activismo político, conciencia local/global y enfoque crítico.

En segundo lugar, estrategias pedagógicas, la cual asumimos como las acciones que los docentes aplican en su quehacer educativo. En palabras de González y Ramírez (2012), las estrategias pedagógicas se entienden como el conjunto de acciones conscientes

que le permiten al docente dirigir el proceso pedagógico para alcanzar las metas propuestas atendiendo las necesidades educativas identificadas, las cuales se deben construir con una intención clara que posibilite la formación y el aprendizaje. Estas se ven plasmadas en la planificación de sus unidades y sesiones, así como en el desarrollo de sus sesiones de clase con los estudiantes. En este caso, la investigación no propone analizar dicha documentación, sino analizar esta variable a partir de testimonios de estudiantes y docentes.

Al recoger la información y analizar los resultados esperamos comprobar nuestra hipótesis: que los estudiantes poseen un nivel bajo de ciudadanía digital y un trabajo aislado de las áreas para la formación de la ciudadanía digital de los adolescentes. Asimismo, se pretende brindar algunas ideas, a modo de recomendaciones, para fortalecer la ciudadanía digital de los estudiantes de la I.E.

2.3 Objetivos

A continuación, se mencionan los objetivos para la presente investigación:

2.3.1 Objetivo general

Nos planteamos como objetivo principal, analizar el nivel de Ciudadanía digital y las estrategias pedagógicas para la formación ciudadana digital en estudiantes de quinto de secundaria de EBR de una institución educativa privada de Lima.

2.3.2 Objetivos específicos

Como objetivos secundarios nos planteamos:

- a) Describir las experiencias y la interacción en el entorno virtual que viven los adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.
- b) Describir las estrategias pedagógicas para la formación de la ciudadanía digital en adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.
- c) Analizar la relación entre estrategias pedagógicas aplicadas por los docentes y ciudadanía digital ejercida por los adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.

2.4 Hipótesis

A continuación, se mencionan las hipótesis de la presente investigación:

2.4.1 Hipótesis general

Los estudiantes de una I.E. Privada de Lima poseen un nivel regular de ciudadanía digital y hay un trabajo aislado de las áreas para la formación de la ciudadanía digital de los adolescentes.

2.4.2 Hipótesis específicas

- a) La mayoría de estudiantes se desenvuelven en el entorno virtual, pero con pocos códigos de conducta y en temas poco relacionados a los asuntos públicos de ámbito social, político, económico y ambiental.
- b) En la Institución Educativa, las áreas trabajan de manera aislada sobre la ciudadanía digital.

2.5 Población y muestra

La población objetivo en la presente investigación serán adolescentes de la generación centennials, aquella generación que ha nacido en apogeo del internet y los cambios constantes que han generado las redes sociales y el acceso a internet, específicamente estudiantes de quinto de secundaria de educación básica regular de una Institución Educativa Privada del distrito de San Isidro, ciudad de Lima, distribuidos en cuatro salones de conformación mixta. De ellos, se toma como muestra simbólica, a aproximadamente 50 estudiantes cuyas familias han autorizado la participación de los menores a través de un consentimiento informado, pero con participación voluntaria de los estudiantes autorizados para el segundo instrumento de la presente investigación.

Si bien, la población con la que fue creada el instrumento, escala psicométrica de ciudadanía digital (Choi, 2015), fue una población de edades que oscilaban entre 18 y 35 años de edad, señala que podría aplicarse este instrumento a una población de cualquier grupo etario; en este caso se logró aplicar a la población escolar de mayor edad, es decir,

a estudiantes que cursan el último grado de su educación secundaria, cuyas edades oscilan entre 16 y 17 años.

2.6 Análisis de la información

Para el análisis de la información de la presente investigación se ha optado por emplear los recursos que se detallan a continuación. En el caso del cuestionario de Escala Psicométrica de Ciudadanía Digital que se analiza de manera cuantitativa se usará el software SPSS v.22 y google forms. Este instrumento permite medir las habilidades, percepciones y niveles de participación de adultos jóvenes en comunidades basadas en internet, dicha escala fue desarrollada considerando cuatro grandes dimensiones que permiten construir el constructo de ciudadanía digital, estas son: ética digital, alfabetización en los medios, participación/implicación y resistencia crítica. Cuenta con 26 ítems distribuidos en 5 factores: Activismo político en internet, Habilidades técnicas, Conciencia local/global, Enfoque crítico y Acciones en red.

La escala de likert a considerar se distribuye en 7 puntos, iniciando de 1 “totalmente en desacuerdo” hasta 7 “totalmente de acuerdo”. Asimismo, para su interpretación sobre el nivel alcanzado de ciudadanía digital se proponen los criterios de la siguiente manera:

Tabla 1: Niveles de ciudadanía digital. Elaboración propia.

Escala de Likert	Nivel de Ciudadanía Digital (NCD)
1	> 1 ; 2.2] : muy bajo
2	
3	> 2.2 ; 3.4] : bajo
4	> 3.4 ; 4.6] : regular
5	> 4.6 ; 5.8] : bueno
6	> 5.8 ; 7] : muy bueno
7	

Esta propuesta se plantea a partir de la puntuación del instrumento de escala psicométrica de ciudadanía digital, siguiendo la fórmula para determinar intervalos de clase; es decir, la diferencia entre el puntaje máximo y puntaje mínimo, dividido entre la

cantidad de intervalos que se desea. En este caso, se proponen cinco intervalos de 1.2 puntos para los niveles alcanzados: muy bajo, bajo, regular, bueno y muy bueno.

En el caso de los datos obtenidos en las entrevistas grupales a estudiantes y docentes de la institución educativa, que es para analizar e interpretar la información de manera cualitativa, se usará el software de análisis cualitativo ATLAS.ti v.7.5.16.

2.7 Técnicas e instrumentos empleados

Para la recolección de información se pretende aplicar dos tipos de instrumentos: el primer instrumento es un cuestionario, empleando la técnica de encuesta, que considerará dos secciones importantes, una parte con preguntas cerradas empleando la escala de likert como medición del nivel de totalmente en desacuerdo a totalmente de acuerdo, que permitirá analizar la información de manera objetiva a partir de las estadísticas, y una sección complementaria para recoger datos sociodemográficos; para este caso en específico se aplicará la Escala Psicométrica de Ciudadanía Digital propuesta por Choi (2015) como resultado de la investigación de doctorado sobre ciudadanía digital, la cual fue traducida al español y validada en la investigación de Lozano y Fernández (2018). (Véase Anexo 3).

El segundo tipo de instrumento es una guía de entrevista grupal abierta con preguntas estructuradas, empleando la técnica de grupo focal, la cual se sustenta en el interés por parte del investigador por cómo los individuos forman un esquema o perspectiva o el significado sobre un problema a través de la interacción y discusión (Hernández, Fernández y Baptista, 2014); en este sentido las preguntas están orientadas a recoger información de las cuatro dimensiones de la ciudadanía digital, de manera que los participantes de la investigación puedan registrar sus acciones en determinadas situaciones, así conocer e interpretar mejor las experiencias personales y formas de pensamiento sobre el ejercicio de su ciudadanía digital. En efecto, se aplicará este instrumento a un grupo de estudiantes y a un grupo de docentes de las áreas de Ciencias Sociales, Ciencia y Tecnología, Comunicación e Informática, quienes enseñan al grado de quinto de secundaria. (Véase Anexo 4 y Anexo 5).

CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el presente capítulo se detalla el análisis de los datos obtenido tanto en el cuestionario de Escala Psicométrica de Ciudadanía Digital de manera cuantitativa a través del software SPSS v.22 y google forms; asimismo, de los datos obtenidos en las entrevistas grupales a estudiantes y docentes de la institución educativa se ha empleado el software de análisis cualitativo ATLAS.ti v.7.5.16.

3.1 Análisis y discusión de resultados de la escala psicométrica de ciudadanía digital (EPCD) para medir el nivel de ciudadanía digital (NCD)

En primer lugar, se hace la descripción de los participantes para este estudio. Los encuestados en la EPCD fueron 48 estudiantes de quinto de secundaria de un total de 95 estudiantes; es decir, el 51 % de la promoción, que a la vez eran nuestra población. Su participación fue voluntaria y con el consentimiento informado de sus padres, puesto que, al ser menores de edad, esto era un requisito previo. Esta muestra está distribuida en cuatro secciones mixtas como se muestra en el siguiente gráfico.

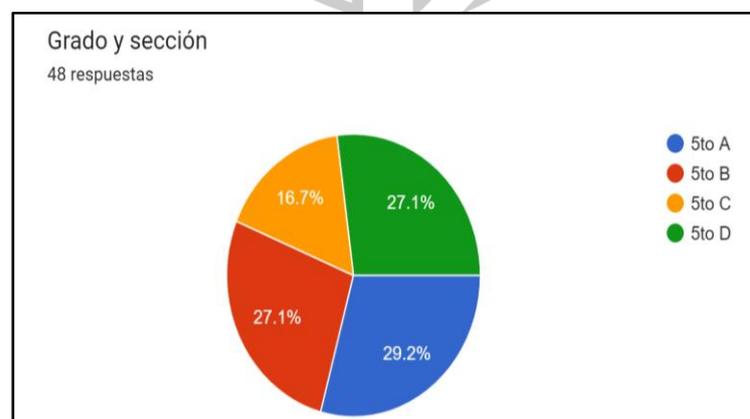


Figura 5: Resultado sobre el grado y sección de los participantes. Elaboración propia.

Acercas de las edades de los participantes, estas oscilan entre los 16 y 17 años; el 91.7 % tiene 16 años y el 8.3 %, 17 años. Como se señala en la validación del instrumento

de la EPCD realizada por Lozano y Fernández (2018), las edades de nuestra muestra son pertinentes para la medición del nivel de ciudadanía digital, en adelante (NCD).

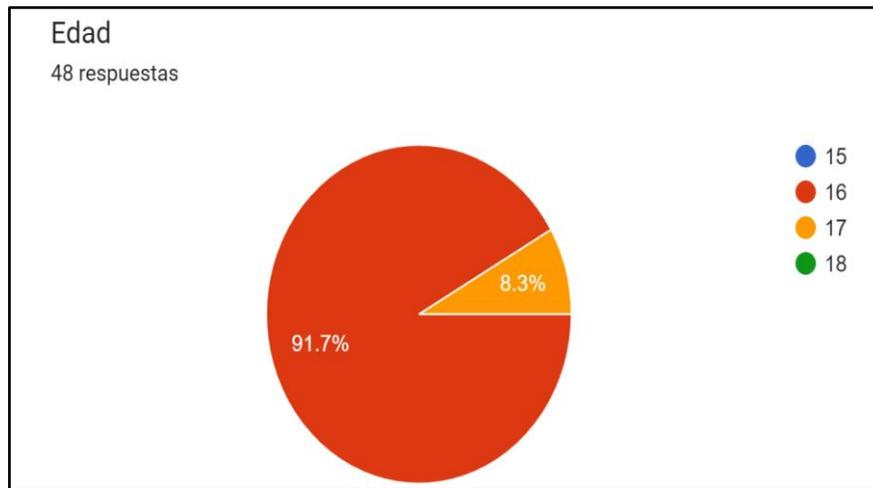


Figura 6: Resultados sobre la edad de los participantes. Elaboración propia.

Acercas del género, aunque no es un dato prioritario para el análisis de ciudadanía digital en este estudio y que podría considerarse para futuros estudios; podemos decir que hay mayor participación voluntaria de las mujeres, pues han participado 29.2 % de varones frente a 70.8 % de mujeres, tal como se muestra en el siguiente gráfico.

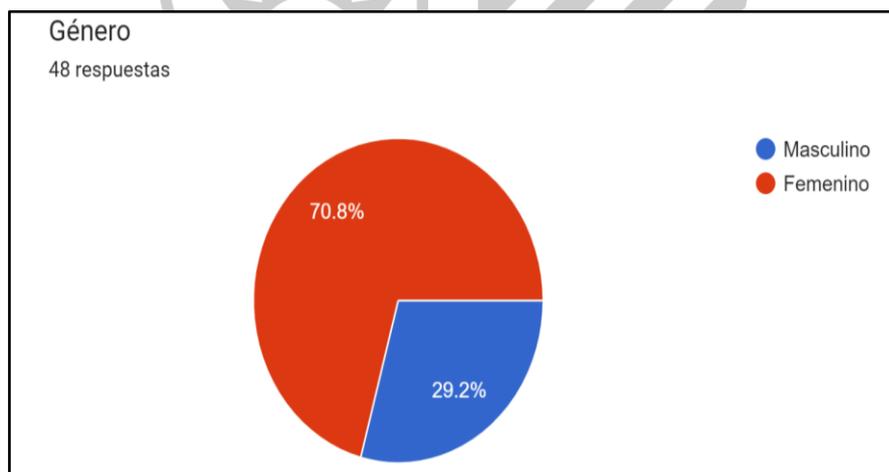


Figura 7: Resultados sobre género de los participantes. Elaboración propia.

Asimismo, previo a las preguntas de la escala psicométrica de ciudadanía digital se plantearon cuatro preguntas que nos permitieron recoger información general sobre la relación que tienen los estudiantes con la tecnología, obteniendo como resultado los siguientes gráficos.

3.1.1 Datos sobre la relación con internet y las tecnologías de información y la comunicación

La pregunta 1 fue ¿Con qué frecuencia usas tus dispositivos electrónicos? Según la respuesta de los participantes el 100 % usan sus dispositivos electrónicos diariamente, por lo que es un dato que sobrepasa estudios mundiales, pues el 63 % de la población tiene acceso a internet y que de ellos el 93 % accede desde sus celulares. (Domo Business Cloud, 2022). Asimismo, este resultado coincide totalmente con el estudio de adaptación y validación de la EPCD realizada por Lozano y Fernández (2018), ya que en dicho estudio la frecuencia de uso diario también ocupó un 100 %. A continuación, se presenta el gráfico.

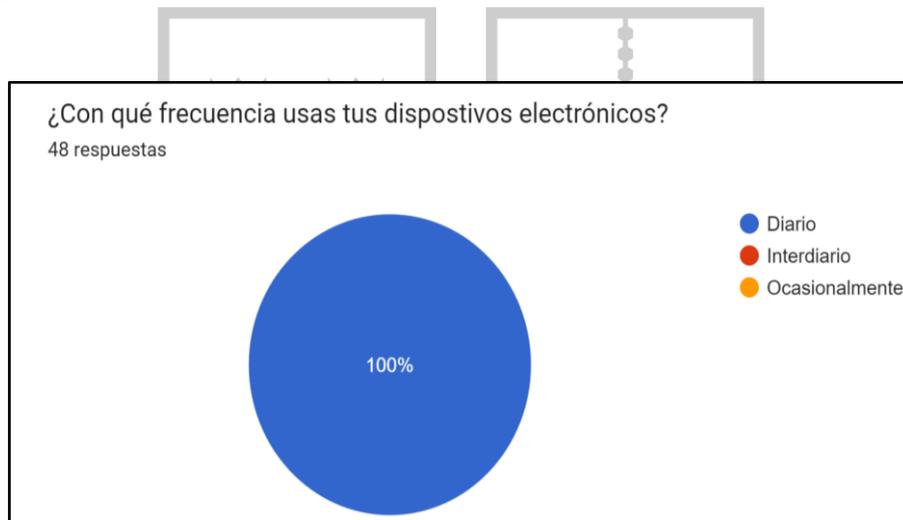


Figura 8: Resultados de la pregunta ¿Con qué frecuencia usas tus dispositivos electrónicos? Elaboración propia.

La pregunta 2 fue ¿Qué tipo de dispositivos electrónicos usas con mayor frecuencia? En complementariedad con la pregunta uno, aquí se recoge información sobre los dispositivos usados con mayor frecuencia donde el 97.9 % de los participantes señala usar sus celulares, lo cual incide con el dato presentado en el estudio de Domo Business Cloud (2022). Sin embargo, otro porcentaje considerable que se muestra con uso de frecuencia de 64.6 % es la laptop/chromebook. En comparación al estudio realizado por Lozano y Fernández (2018), los dos primeros puestos fueron celular con 93.7% y portátil (laptop) con 56.3 %, frente al presente estudio que también ocuparon el mismo lugar las opciones de celular con 97.9 % y laptop/chromebook con 64.6 %. En este caso el porcentaje fue mayor, pero de distancia corta, menos de 10 %. Se detallan las estadísticas en el siguiente gráfico.

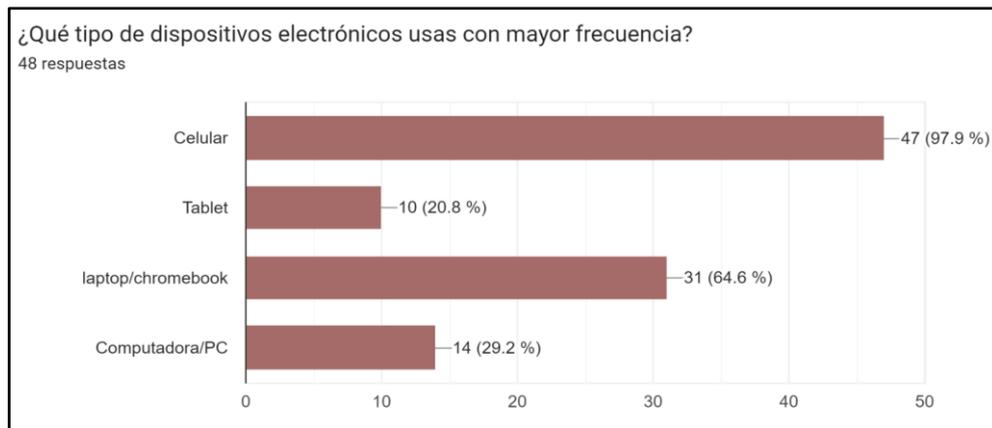


Figura 9: Resultados de la pregunta ¿Qué tipo de dispositivos usas con mayor frecuencia? Elaboración propia.

La pregunta 3 fue ¿En qué lugar o lugares usas tus dispositivos electrónicos? Esta pregunta también era complementaria a las anteriores, donde se recoge que en su totalidad los participantes usan sus dispositivos electrónicos en casa, el 81.3 % en el colegio y el 72.9 % en espacios públicos. Al respecto, según los datos obtenidos se puede deducir que la presencia y uso de los dispositivos electrónicos es cotidiano y permanente en la vida de los adolescentes (Cobo, 2016; Busón 2013, Prensky, 2001) como tal una de las características principales de los centennials. En comparación al estudio realizado por Lozano y Fernández (2018), los puestos de ocupación de cada valor son iguales, pero los porcentajes han aumentado respecto al estudio de los autores señalados; es decir, la opción de uso en casa obtuvo 95.5 %; Universidad, 86.9 % y público 68.9 % (p. 90). En el caso del presente estudio se obtuvo en el siguiente orden porcentual, casa 100 %; colegio 81.3 % y espacios públicos 72.9 %. Por lo tanto, podemos concluir que los lugares de uso de aparatos electrónicos se mantienen en la misma preferencia según necesidad de uso. Se detalla a continuación el gráfico.

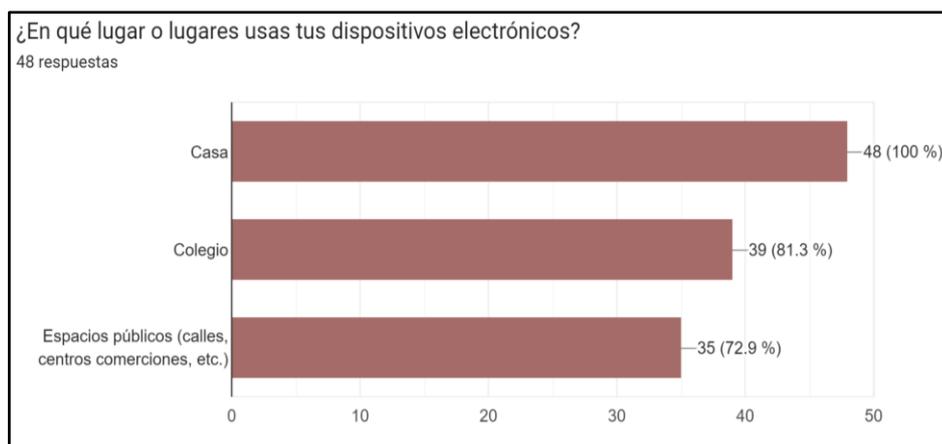


Figura 10: Resultados de la pregunta ¿En qué lugar o lugares usas tus dispositivos electrónicos? Elaboración propia.

La pregunta 4 fue ¿Con qué propósito más frecuente usas tus dispositivos electrónicos? En este caso se recoge la intención de uso de los dispositivos electrónicos, obteniendo que un 97.9 % usa sus dispositivos para redes sociales, el 79.2 % para estudiar, el 54.2 % para entretenimiento y solo un 29.2 % para informarse sobre la realidad. Sin embargo, este será un dato que se contrastará con los resultados propiamente de la EPCD. En comparación al estudio realizado por Lozano y Fernández (2018), los puestos de ocupación de cada valor para esta pregunta también son iguales, pues en dicho estudio se obtuvo resultados en el siguiente orden porcentual, redes sociales 79.1 %; Trabajo 75.7 %; entretenimiento 69.3 % e información 58.3 % (p. 90). En el estudio actual se obtuvo el mismo orden, pero con porcentajes mayores y menores según los valores, redes sociales 97.9 %; estudio 79.2 %; entretenimiento 54.2 % e información de la realidad 29.2 %. Se detalla a continuación el gráfico.

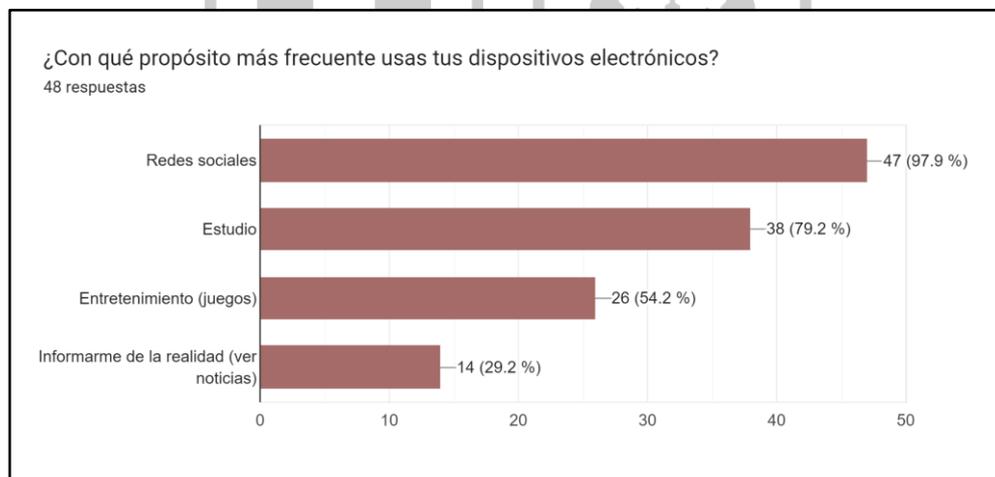


Figura 11: Resultados de la pregunta ¿Con qué propósito más frecuente usas tus dispositivos electrónicos? Elaboración propia.

3.1.2 Datos propios sobre el cuestionario escala psicométrica de ciudadanía digital

Luego, tenemos los resultados obtenidos sobre los 26 ítems del cuestionario; al respecto, para una interpretación confiable se han seguido las pautas de validación del instrumento de EPCD realizadas por Lozano y Fernández (2018), en la que sugieren como punto de partida revisar la estadística de fiabilidad de los datos recogidos por el instrumento mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, al respecto obtuvimos que la data del cuestionario de la EPCD es confiable al 0.903, ya que supera el 0.70, como señala Hernández et al. (2014), el Coeficiente Alfa de Cronbach requiere una sola aplicación del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1, la ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición para

demostrar la confiabilidad de un estudio debe ser superior a 0.70. Sin embargo, Avecillas y Lozano (2016, como se cita en Tuapanta et al., 2017) acerca de un estudio especializado en niveles de confiabilidad con coeficiente Alfa de Cronbach, señalan que si el instrumento aplicado alcanza un rango entre 0.9 y 1 es excelentemente confiable, de 0.7 a 0.9 es muy confiable, de 0.5 a 0.7 tiene una confiabilidad buena, de 0.3 a 0.5 su confiabilidad es regular y si es menor a 0.3 la confiabilidad es deficiente. Se observa en el siguiente cuadro los detalles del procesamiento de los casos y la estadística de fiabilidad.

Tabla 2: Resumen de procesamiento de casos del instrumento EPCD.

		N	%
Casos	Válido	48	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	48	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Como se observa en la tabla 2, el procesamiento de los casos procesados han sido 48, esto se refiere a la cantidad de estudiantes que participaron de la EPCD. Este dato es el total que se considerará para el análisis de confiabilidad mediante el programa de SPSS.

Tabla 3: Estadística de fiabilidad del instrumento EPCD.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.903	26

Como se observa en la tabla 3, el Coeficiente de Alfa de Cronbach alcanzado por el instrumento aplicado es de 0.903 que significa que es muy confiable. Considerando este resultado se procedió al análisis de fiabilidad con elementos suprimidos, tal como se observa en la tabla 4, los resultados del Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido no se alejan, pues oscilan entre $> .893$ y $< .908$; por lo tanto, la confiabilidad del instrumento se mantiene como muy confiable.

Tabla 4: Estadísticas de total de elementos del instrumento EPCD.

Ítems	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido

IT 1. Creo que la participación ...	112.292	453.573	0.434	0.901
IT 2. Me replanteo mis ideas con respecto...	112.396	468.287	0.206	0.904
IT 3. Creo que la participación a través...	112.083	458.631	0.374	0.902
IT 4. Creo que la participación en internet...	111.854	464.425	0.292	0.903
IT 5. Puedo usar internet para encontrar...	111	479.404	-0.031	0.906
IT 6. Puedo utilizar internet para encont...	110.958	476.466	0.067	0.905
IT 7. Accedo a internet a través de tecno...	111.042	482.807	-0.126	0.907
IT 8. Soy capaz de utilizar las tecnologías...	111.083	471.27	0.166	0.905
IT 9. Puedo enviar mensajes originales...	111.417	472.248	0.124	0.905
IT 10. Me gusta la comunicación con otras...	112.229	451.585	0.391	0.902
IT 11. Comento escritos de otras personas ...	113.813	431.73	0.61	0.897
IT 12. Puedo publicar regularmente pensa...	113.604	428.117	0.589	0.898
IT 13. Expreso mis opiniones en internet...	113.896	425.457	0.663	0.896
IT 14. Me gusta colaborar con otros med...	114	426.638	0.665	0.896
IT 15. Soy más consciente de los problem...	111.583	473.482	0.114	0.905
IT 16. Estoy más informado con respecto a...	111.563	467.017	0.206	0.904
IT 17. Pienso que internet refleja los preju...	112.333	449.206	0.500	0.900
IT 18. Pertenezco a grupos en internet que...	114.688	422.262	0.653	0.896
IT 19. Colaboro con otros en internet para...	114.333	419.844	0.731	0.894
IT 20. Realizo actividades como voluntar...	114.542	415.488	0.694	0.895
IT 21. Organizo peticiones sobre cuestio...	114.646	417.595	0.741	0.894
IT 22. Asisto a reuniones políticas o foros...	114.125	417.984	0.655	0.896
IT 23. Utilizo internet para participar en...	114.167	417.631	0.751	0.894
IT 24. Estoy social o políticamente más...	114.146	426.766	0.647	0.896
IT 25. A veces contacto con la administrac...	114.875	419.644	0.741	0.894
IT 26. Firmo peticiones sobre cuestiones...	114.313	419.836	0.644	0.896

De igual manera se obtuvo el coeficiente Alfa de Cronbach por factores propuestos por Choi (2015), esto a sugerencia del estudio de validación del instrumento por Lozano y Fernández (2018) agrupando los ítems que corresponden a cada dimensión (véase la tabla 5). En efecto, según AVECILLAS Y LOZANO (2016, como se cita en Tuapanta

et al., 2017) los coeficientes obtenidos han alcanzado el nivel de fiabilidad de buena a excelente, de la siguiente manera: Enfoque Crítico buena fiabilidad con .562, Habilidades Técnicas buena fiabilidad con .689, Acciones en Red fiabilidad muy buena con .831, Conciencia Local/Global fiabilidad buena con .578 y Activismo Político fiabilidad excelente con .929. Se muestra la tabla a continuación.

Tabla 5: Estadísticas de total de elementos según factores del instrumento EPCD.

Factores	Ítems	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido	Alfa de Cronbach del factor
Enfoque Crítico	IT 1. Creo que la participación en...	.474	.368	0.562 4 ítems
	IT 2. Me replanteo mis ideas con...	.206	.592	
	IT 3. Creo que la participación a través...	.492	.360	
	IT 4. Creo que la participación en...	.230	.575	
Habilidades Técnicas	IT 5. Puedo usar internet para encontr...	.461	.642	.689 6 ítems
	IT 6. Puedo utilizar internet para enc...	.598	.617	
	IT 7. Accedo a internet a través de tec...	.517	.624	
	IT 8. Soy capaz de utilizar las tecno...	.665	.568	
	IT 9. Puedo enviar mensajes originales...	.365	.667	
	IT 10. Me gusta la comunicación con...	.213	.775	
Acciones en Red	IT 11. Comento escritos de otras pers...	.672	.782	.831 4 ítems
	IT 12. Puedo publicar regularmente...	.674	.781	
	IT 13. Expreso mis opiniones en inter...	.754	.743	
	IT 14. Me gusta colaborar con otros...	.546	.835	
Conciencia Local/Global	IT 15. Soy más consciente de los prob...	.466	.402	.578 3 ítems
	IT 16. Estoy más informado con resp...	.455	.366	
	IT 17. Pienso que internet refleja los...	.283	.667	
Activismo político	IT 18. Pertenzco a grupos en internet...	.659	.926	.929 9 ítems
	IT 19. Colaboro con otros en internet...	.824	.916	
	IT 20. Realizo actividades como volun...	.763	.920	
	IT 21. Organizo peticiones sobre cuest...	.821	.916	
	IT 22. Asisto a reuniones políticas o713	.923	
	IT 23. Utilizo internet para participar...	.737	.922	
	IT 24. Estoy social o políticamente...	.646	.927	
	IT 25. A veces contacto con la admin...	.790	.919	
	IT 26. Firmo peticiones sobre cuest...	.727	.922	

Asimismo, se obtuvo la media y la desviación estándar de cada uno de los elementos, como se detalla a continuación.

Tabla 6: Estadísticos descriptivos con media descendente y desviación estándar del instrumento EPCD.

Ítems	Media	Desviación estándar
IT 6. Puedo utilizar internet para encontrar y descargar aplicaciones que son útiles...	6.521	.6838
IT 5. Puedo usar internet para encontrar la información que necesito.	6.479	.7716
IT 7. Accedo a internet a través de tecnologías digitales (por ejemplo, celular, tablet...	6.438	.8227

IT 8. Soy capaz de utilizar las tecnologías digitales (por ejemplo, celular, tablet...	6.396	.9394
IT 9. Puedo enviar mensajes originales, audios o videos para expresar mis sentimientos...	6.063	1.0398
IT 16. Estoy más informado con respecto a cuestiones políticas o sociales mediante el...	5.917	1.1820
IT 15. Soy más consciente de los problemas globales mediante el uso de la internet.	5.896	.9280
IT 4. Creo que la participación en internet es una manera eficaz de involucrarse en tem...	5.625	1.0644
IT 3. Creo que la participación a través de internet es una buena manera de cambiar...	5.396	1.1803
IT 10. Me gusta la comunicación con otras personas mediante internet.	5.250	1.5088
IT 1. Creo que la participación en internet promueve el compromiso en la vida real.	5.188	1.2826
IT 17. Pienso que internet refleja los prejuicios y el dominio de estructuras de poder de...	5.146	1.3207
IT 2. Me replanteo mis ideas con respecto a un tema cuando utilizo internet.	5.083	1.0686
IT 12. Puedo publicar regularmente pensamientos relacionados con temas políticos...	3.875	1.9310
IT 11. Comento escritos de otras personas en sitios web de noticias, blogs o redes...	3.667	1.7423
IT 13. Expreso mis opiniones en internet para desafiar las perspectivas dominantes...	3.583	1.8316
IT 14. Me gusta colaborar con otros mediante internet más que hacerlo en la vida real.	3.479	1.7863
IT 22. Asisto a reuniones políticas o foros públicos a nivel local, la ciudad, o asuntos...	3.354	2.1086
IT 24. Estoy social o políticamente más comprometido cuando estoy en internet que...	3.333	1.8257
IT 23. Utilizo internet para participar en movimientos sociales o de protesta.	3.313	1.8811
IT 26. Firmo peticiones sobre cuestiones sociales, culturales, políticas o económicas...	3.167	2.0765
IT 19. Colaboro con otros en internet para resolver problemas locales, nacionales o...	3.146	1.8564
IT 20. Realizo actividades como voluntario para una organización de carácter social o...	2.938	2.0875
IT 21. Organizo peticiones sobre cuestiones sociales, culturales, políticas o económica...	2.833	1.9056
IT 18. Pertenezco a grupos en internet que están involucrados en cuestiones políticas o...	2.792	1.9674
IT 25. A veces contacto con la administración pública o del gobierno a través de inter...	2.604	1.8421

La información de la tabla anterior nos permite identificar los ítems con mayor nivel de desarrollo de ciudadanía digital de nuestra muestra, cuya descripción sería de la siguiente manera:

- Los ítems con medias que repuntan e indican un NCD muy bueno son pocos, pues son apenas cinco ítems; estos son IT 6, IT 5, IT 7, IT 8 e IT 9. Además, poseen una desviación estándar entre 0.68 y 1.18, lo cual significa que los datos están agrupados cerca a la media.

- Los ítems con medias que indican un NCD bueno son ocho ítems, estos son IT 16, IT 15, IT 4, IT 3, IT 10, IT 1, IT 17 e IT 2. Además, poseen una desviación estándar entre 1.06 y 1.50, lo cual significa que los datos están agrupados relativamente cerca a la media.
- Los ítems con medias que indican un NCD regular son cuatro ítems, estos son IT 12, IT 11, IT 13 e IT 14. Además, poseen una desviación estándar entre 1.74 y 1.93, lo cual significa que los datos agrupados están más dispersos que en los ítems anteriores.
- El resto de ítems indican un NCD bajo, en total nueve ítems. Incluso en este caso se evidencia números más altos para la desviación estándar, lo cual explica el promedio bajo obtenido en cada uno de ellos; en los casos más dispersos, incluso sobrepasan apenas 2.0 puntos, como es el caso del IT 22, IT 20 e IT 26.
- Se puede adelantar que esta distribución todavía es insuficiente para determinar el NCD de nuestra muestra.

Asimismo, se obtienen las tablas de frecuencias de cada ítem del cuestionario con su respectivo histograma y curva de distribución (véase el Anexo n° 5), las cuales nos permitirán comprender los datos por separado, pero las ubicamos dentro de las dimensiones que corresponden, según la propuesta de Choi (2015), de manera que se pueda visualizar los comportamientos de los ítems cada factor.

a. Ítems sobre factor enfoque crítico

A continuación, se presentan los resultados de los 4 ítems comprendidos en el factor enfoque crítico.

En la tabla de frecuencia del ítem 1, que recoge información sobre participación que promueve el compromiso en la vida real, un 35.4% de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 5 puntos en la escala de likert, seguido del valor de 6 puntos con un 22.9%. Entre ambas valoraciones suman un 58.3%; sin embargo, a esto se suma el valor de 7 puntos con 16.7%, haciendo en total que un 75% de los encuestados se concentren en los valores más altos de la escala. Asimismo, en el histograma del ítem 1, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 1, cuya mediana es 5.0, que alcanza una media de 5.19 puntos,

permitiendo ubicar este ítem en el NCD bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 1 e Histograma del ítem 1, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 2, que recoge información sobre replantearse ideas acerca de un tema al usar internet, un 41.7 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 5 puntos en la escala de likert, seguido del valor de 6 puntos con un 33.3 % y en el valor de 7 puntos un 4.2 % haciendo que más del 79 % de los encuestados se concentran en los valores más altos de la escala. Asimismo, en el histograma del ítem 2, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 2, cuya mediana es 5.0, que alcanza una media de 5.19 puntos, que media y mediana son muy cercanas, permitiendo ubicar este ítem en el NCD bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 2 e Histograma del ítem 2, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 3, que recoge información sobre la participación en internet como una buena manera para cambiar lo injusto, un 33.3 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 5 puntos en la escala de likert, seguido del valor de 6 puntos con un 29.2 % y en el valor de 7 puntos un 18.8 % haciendo que más del 80 % de los encuestados se concentran en los valores más altos de la escala. Asimismo, en el histograma del ítem 3, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 3, cuya mediana es 5, que alcanza una media de 5.4 puntos, que media y mediana son cercanas, permitiendo ubicar este ítem en el NCD bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 3 e Histograma del ítem 3, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 4, que recoge información sobre participación en internet para involucrarse en temas políticos y sociales, un 33.3 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 6 puntos en la escala de likert, seguido del valor de 5 puntos con un 31.3 % y en el valor de 7 puntos un 22.9 % haciendo que casi el 90 % de los encuestados se concentren en los valores más altos de la escala. Asimismo, en el histograma del ítem 4, en complementariedad con la tabla anterior, muestra el comportamiento de las respuestas sobre el IT 4, cuya mediana es 6 y la media 5.63 puntos, permitiendo ubicar al ítem en el NCD bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 4 e Histograma del ítem 4, Anexo n°5).

Entonces, en el factor enfoque crítico podemos observar que todos los ítems alcanzan el NCD bueno; es decir, que de cierta manera tienen una mirada crítica sobre la utilidad y potencialidad del internet y la tecnología, lo que esta representa, lo que se

puede transmitir con ella, y cómo también puede cambiar los puntos de vista sobre algunos temas; sin embargo, no deja claro que haya una participación/implicación muy marcada de los estudiantes a través del entorno digital, pero sí reconocer que se pueden cambiar algunos aspectos de la vida en sociedad a través de ellas.

b. Ítems sobre factor habilidades técnicas

A continuación, se presentan los resultados de los 6 ítems comprendidos en el factor habilidades técnicas:

En la tabla de frecuencia del ítem 5, que recoge información sobre usar internet para buscar información que se necesita, un 64.6 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 7 puntos en la escala de likert, que son la mayoría. Luego, siguen el valor de 6 puntos con un 18.8 % y en el valor de 5 puntos un 16.7 %. Esto sugiere que casi todos los encuestados usan internet y encuentran la información que necesitan. Asimismo, en el histograma del ítem 5, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 5, cuya mediana es 7 y que destaca sobre los demás valores, que alcanza una media de 6.48 puntos; por lo tanto, al tener los datos concentrados en el puntaje máximo, nos permite ubicar este ítem en el NCD muy bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 5 e Histograma del ítem 5, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 6, que recoge información sobre usar internet para encontrar y descargar aplicaciones útiles, un 60.4 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 7 puntos en la escala de likert, seguido del valor de 6 puntos con un 33.3%, entre ambos sobrepasan el 90 % de encuestados en los valores más altos de la escala. A su vez, esto sugiere que los encuestados usan internet y descargan aplicaciones que les son útiles. Asimismo, en el histograma del ítem 6, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 6, cuya mediana es 7 y que alcanza una media de 6.52 puntos, que media y mediana no son cercanas, pero al concentrarse los datos en el puntaje máximo, su media nos permite ubicar el ítem en el NCD muy bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 6 e Histograma del ítem 6, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 7, que recoge información sobre acceder a internet mediante las tecnologías digitales cuando lo requieran, un 62.5 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 7 puntos en la escala de likert, seguido

del valor de 6 puntos con un 20%, sobrepasando el 80 % de encuestados en los valores más altos de la escala. A su vez, esto sugiere que los encuestados, en concordancia con dos de las preguntas sobre su relación con la tecnología y la frecuencia de uso, casi el 100% de la muestra usa la tecnología de manera diaria, siendo el principal aparato tecnológico el celular. Asimismo, en el histograma del ítem 7, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 7, cuya media también es 7, muy lejos de los otros valores, y que alcanza una media de 6.44 puntos, que media y mediana no son cercanas, pero al estar concentrados en el puntaje máximo su media lo ubica en el NCD muy bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 7 e Histograma del ítem 7, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 8, que recoge información sobre la capacidad para usar la tecnología para conseguir sus objetivos, un 62.5 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 7 puntos en la escala de likert, seguido del valor de 6 puntos con un 20.8 %, sobrepasando el 80 % de encuestados en los valores más altos de la escala. A su vez, esto sugiere que más del 80% de los encuestados consiguen sus objetivos al usar la tecnología digital. Asimismo, en el histograma del ítem 8, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 8, cuya mediana es 7, muy lejos de los otros valores, y que alcanza una media de 6.4 puntos, que media y mediana no son cercanas, pero al estar concentrados en el puntaje máximo su media lo ubica en el NCD muy bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 8 e Histograma del ítem 8, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 9, que recoge información sobre el envío de mensajes originales, audios o videos para expresarse, un 41.7 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 7 puntos en la escala de likert, seguido del valor de 6 puntos con un 31.3 %, alcanzando que entre ambos que el 72.9 % de encuestados se ubiquen en los valores más altos de la escala. A su vez, esto sugiere que los estudiantes encuestados se expresan con libertad; sin embargo, también se evidencia un buen grupo de encuestados en el valor de 5 puntos, siendo el 22.9 %, lo cual provoca que la media del ítem disminuya. Asimismo, en el histograma del ítem 9, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 9, cuya mediana es 7, los valores 5 y 6 relativamente cercanos, que alcanza una media de 6.06 puntos, que media y mediana son lejanas, pero incluso así su media lo ubica en el NCD muy bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 9 e Histograma del ítem 9, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 10, que recoge información sobre el gusto de comunicarse mediante internet, un 29.2 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 7 puntos en la escala de likert, seguido del valor de 5 puntos con un 25 %, denotando así la dispersión de los datos, ya que los valores más frecuentes no son contiguos y los siguientes valores se llevan 14.6 % y 20.8 % de los encuestados. Asimismo, en el histograma del ítem 10, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 10, cuya mediana, si bien es 7, en comparación a los ítems anteriores, es de una frecuencia menor al 30%, que alcanza una media de 5.25 puntos, que media y mediana son lejanas, pero su media lo ubica en el NCD bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 10 e Histograma del ítem 10, Anexo n°5).

Entonces, en el factor habilidades técnicas, se puede observar que la mayoría de los ítems alcanzan el NCD muy bueno, lo que nos permite reconocer que los estudiantes acceden y utilizan internet y la tecnología con mucha facilidad. Esto concuerda con los datos iniciales sobre el uso frecuente diario del 100 % de los encuestados; pero, esto no nos asegura un uso correcto o apropiado al hablar de participar críticamente en asuntos públicos o de convivir sanamente a través de este entorno.

c. Ítems sobre factor acciones en red

A continuación, se presentan los resultados de los 4 ítems comprendidos en el factor acciones en red:

En la tabla de frecuencia del ítem 11, que recoge información sobre comentar escritos de otros en sitios web, blog personal o redes sociales, un 27.1 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 3 puntos en la escala de likert, y siendo esa la mediana, ya se ubica por debajo del nivel regular de ciudadanía digital; el resto de valores de la escala tienen una frecuencia similar, mostrando desde ya la dispersión de los datos. Asimismo, en el histograma del ítem 11, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 11, cuya mediana es 3 puntos con una frecuencia menor al 30% y alcanza una media de 3.67 puntos; por lo tanto, el ítem se ubica en el NCD regular. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 11 e Histograma del ítem 11, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 12, que recoge información sobre publicar pensamientos sobre asuntos políticos o sociales, un 22.9 % de los estudiantes encuestados

consideraron el valor de 5 puntos en la escala de likert, seguido de un 18.8 % que consideraron el valor de 3 puntos, y el resto de datos del ítem se encuentra disperso entre los demás valores de la escala. Asimismo, en el histograma del ítem 12, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 12, cuya mediana es 5 puntos con una frecuencia apenas del 22.9 % y alcanza una media de 3.88 puntos; por lo tanto, el ítem se ubica en el NCD regular. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 12 e Histograma del ítem 12, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 13, que recoge información sobre expresar opiniones en internet para confrontar perspectivas dominantes sobre asuntos sociales y políticos, solo un 25 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 5 puntos en la escala de likert, seguido del 18.8% que consideraron 1 punto de la escala, muy en desacuerdo, el cual disminuye en gran medida el promedio. El resto de valores también fueron elegidos por los estudiantes, denotando la dispersión de los datos. Asimismo, en el histograma del ítem 13, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 13, cuya mediana es 5 puntos y apenas alcanza una media de 3.58 puntos debido a la dispersión de datos; ello ubica al ítem en el NCD regular. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 13 e Histograma del ítem 13, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 14, que recoge información sobre el gusto de colaborar a través de internet con otras personas más que en la vida real, dos valores fueron considerados por un mismo número de encuestados, estos son el valor de 5 y de 2 puntos en la escala de likert, con una frecuencia de 9, 18.8 % en cada caso. De igual modo, los valores de 1 y 3 puntos también tienen una misma frecuencia, alcanzando el 16.7 % de encuestados cada uno. Debido a estos porcentajes cercanos entre los cuatro valores, el promedio disminuye considerablemente. Asimismo, en el histograma del ítem 14, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 14, cuyos datos se ven distribuidos de manera similar entre los valores del 1 al 5. Además, en este caso la mediana está distribuida en dos valores diferentes, 2 y 5 puntos de la escala de likert, obteniendo como media de la muestra 3.48 puntos, lo cual ubica a ítem en el NCD regular. También se puede observar que es el ítem con promedio más bajo, desviación estándar más alta. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 14 e Histograma del ítem 14, Anexo n°5).

En conclusión, se observa que los ítems del factor acciones en red tienen un promedio bajo, ubicándolos en el NCD regular, característica que provoca ciertos

cuestionamientos, ya que el 100% de estudiantes encuestados señalan usar los recursos tecnológicos de manera diaria; además que los resultados contradicen los datos recogidos con el IT 9, que hacía referencia al envío de mensajes originales, audios o videos para expresar sus sentimientos /pensamientos/ ideas y opiniones en el que habían alcanzado una media de 6.06 puntos, ubicándolo en el NCD muy bueno. Esto invita a recoger mayor información sobre este aspecto con otros instrumentos.

d. Ítems sobre factor conciencia local/global

A continuación, se presentan los resultados de los 3 ítems comprendidos en el factor conciencia local/global:

En la tabla de frecuencia del ítem 15, que recoge información sobre ser más consciente de las problemáticas globales a través de internet, un 39.6 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 6 puntos en la escala de likert, seguido del valor de 7 puntos con un 29.2 %, alcanzando entre ambos el 68.8 % de encuestados. Por otra parte, un 22.9 % considera el valor 5 de la escala, lo cual mantiene los datos de los encuestados no tan dispersos. Asimismo, en el histograma del ítem 15, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 15, cuya mediana es 6 su media es 5.9 puntos, que media y mediana son lejanas, por lo que el ítem se ubica en el NCD muy bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 15 e Histograma del ítem 15, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 16, que recoge información sobre estar informado respecto a cuestiones políticas o sociales a través de internet, un 41.7 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 7 puntos en la escala de likert, siendo este el máximo puntaje, seguido del valor de 6 puntos con un 27.1 %, entre ambos valores consolidan un 68.8 % de datos de la muestra. Asimismo, en el histograma del ítem 16, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 16, en el cual gráficamente se nota la concentración de respuestas en el valor de 7 puntos, así como presencia de los demás puntajes de la escala de likert. Obteniendo una media de 5.92 puntos, el ítem se ubica en el NCD muy bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 16 e Histograma del ítem 16, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 17, que recoge información sobre pensar que a través de internet se reflejan los prejuicios y el dominio de las estructuras de poder que se ven en la vida real, un 35.4 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de

5 puntos en la escala de likert, seguido de lejos por los valores de 6 y 7 puntos con un 18.8 % cada uno, entre los tres valores se concentra el 72.9 % de las respuestas de la muestra; sin embargo, el que predomina es el valor de 5 puntos de la escala. Asimismo, en el histograma del ítem 17, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 17, donde el gráfico marca la concentración de respuestas en el valor 5, así como distribución en los demás datos, lo cual arroja una media de 5.15 puntos, permitiéndonos ubicar al ítem en el NCD bueno. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 17 e Histograma del ítem 17, Anexo n°5).

En conclusión, el factor conciencia local/global tiene por característica que dos de los tres ítems que lo comprenden han alcanzado el NCD muy bueno y el restante en NCD bueno, dándonos a entender que los estudiantes conocen su realidad local y global a través de internet y las redes sociales, asimismo que piensan que internet refleja las estructuras de poder.

e. Ítems sobre factor activismo político en internet

A continuación, se presentan los resultados de los 9 ítems comprendidos en el factor activismo político en internet:

En la tabla de frecuencia del ítem 18, que recoge información sobre la pertenencia a grupos involucrados en cuestiones políticas y sociales a través de internet, un 41.7 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 1 punto en la escala de likert, el resto de estudiantes están dispersos en los demás valores, observando que solo el 12.5 % de ellos han marcado los valores más altos de 6 y 7 puntos de la escala. Asimismo, en el histograma del ítem 18, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 18, en el cual gráficamente se nota la mediana sobre el valor 1 muy marcada a diferencia de los otros valores. Además, señala que la media es de apenas 2.79 puntos, ubicándose en el NCD bajo. Esto significa que muy pocos estudiantes pertenecen a grupos que luchan por estos asuntos públicos. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 18 e Histograma del ítem 18, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 19, que recoge información sobre colaborar con otros para resolver problemas locales, nacionales y globales a través de internet, un 27.1 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 1 punto en la escala de likert y otro grupo significativo, el 20.8 % de encuestados, eligió el valor de 5; el resto de estudiantes están dispersos en los demás valores. Además, se observa que solo el 8.3 %

de ellos han marcado los valores más altos de 6 y 7 puntos de la escala. Por otra parte, en el histograma del ítem 19, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 19, en el cual gráficamente se nota la mediana sobre el valor 1, influyendo para que la media sea 3.15 puntos, ubicándose en el NCD bajo. Por lo tanto, se puede interpretar el poco interés de los estudiantes encuestados en asuntos públicos mediante el internet. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 19 e Histograma del ítem 19, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 20, que recoge información sobre realizar voluntariado social o político mediante internet, un 37.5 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 1 punto en la escala de likert, y otro grupo significativo del 18.8 % de encuestados eligió el valor de 2, solo entre ambos pasan del 56% de los encuestados en esta puntuación baja, la cual también influye sobremanera en la media del ítem. Asimismo, en el histograma del ítem 20, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 20, en el cual gráficamente se nota la mediana sobre el valor 1 e influyendo para que la media sea 2.94 puntos, estos puntajes ubican al ítem en el NCD bajo. Ello nos permite interpretar nuevamente el poco interés en asuntos públicos mediante el internet. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 20 e Histograma del ítem 20, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 21, que recoge información sobre organizar peticiones sobre asuntos sociales, culturales, políticas o económicas mediante internet, al igual que en el ítem 20, un 37.5 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 1 punto en la escala de likert, así como el resto de datos se encuentran dispersos en los demás valores, sobre todo en los valores inferiores. Asimismo, en el histograma del ítem 21, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 21, en el cual gráficamente se ve la mediana sobre el valor 1, la cual influye para que la media sea 2.83 puntos, incluso una media menor que en el ítem anterior, por lo que se ubica en el NCD bajo. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 21 e Histograma del ítem 21, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 22, que recoge información sobre asistir a reuniones de asuntos públicos de la escuela convocados a través de redes o internet, un 33.3 % de los estudiantes encuestados consideraron el valor de 1 punto en la escala de likert, seguido del 20.8 % con el valor opuesto de 6 en la escala; esta dicotomía denota las diferencias del interés de participación de los estudiantes en asuntos públicos a través de las redes sociales o el internet. Asimismo, en el histograma del ítem 22, en

complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 22, en el cual gráficamente se ve, nuevamente, la mediana sobre el valor 1 y otro significativo, pero menor, sobre el valor 6, influyendo para que la media sea 3.35 puntos, pese a este aumento, el ítem se ubica en el NCD bajo. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 22 e Histograma del ítem 22, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 23, que recoge información sobre utilizar internet para participar en protestas, nuevamente la mediana se concentra sobre el valor 1, pero esta vez solo alcanzando un 25 % de los estudiantes encuestados en este valor de la escala de likert, seguido de los valores 2 y 5 con un 18.8 % cada una, de manera que nuevamente el promedio sea bajo. Asimismo, en el histograma del ítem 23, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 23, en el cual gráficamente se ve, repetidamente, la mediana sobre el valor 1 y otro grupo significativo distribuido en los valores 2 y 5, influyendo para que la media sea 3.31 puntos, la cual ubica al ítem en el NCD bajo. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 23 e Histograma del ítem 23, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 24, que recoge información sobre estar más comprometido en los asuntos sociales o políticos a través de las redes que en la vida real, se muestra que hay dos valores, extremo inferior 1 y medio 5 que predominan con 22.9 % y 25 % respectivamente, haciendo que este ítem también alcance una media baja. Asimismo, en el histograma del ítem 24, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 24, que, si bien la mediana está sobre el valor 5, el siguiente grupo significativo sobre el valor 1 influye para que la media sea 3.33 puntos, la cual ubica al ítem en el NCD bajo. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 24 e Histograma del ítem 24, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 25, que recoge información sobre contactarse a través de internet con la administración pública para manifestar cuestiones que le interesa o preocupa, se muestra el predominio del valor 1 de la escala de likert con un 41.7 % de los estudiantes encuestados, y el resto de estudiantes distribuidos entre los demás valores, demostrando nuevamente la poca participación en asuntos públicos y la poca relación de los estudiantes con organismos del gobierno. Asimismo, en el histograma del ítem 25, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 25, que muestra la mediana sobre el valor 1 muy distante de los demás, generando la media más baja entre todos los ítems de la

escala psicométrica con 2.6 puntos, ubicándolo en el NCD bajo. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 25 e Histograma del ítem 25, Anexo n°5).

En la tabla de frecuencia del ítem 26, que recoge información relacionada a firmar peticiones sobre asuntos sociales, culturales, políticos o económicos a través de internet, se muestra el predominio del valor 1 de la escala de likert con un 31.3 % de los estudiantes encuestados y una distribución del resto de estudiantes entre los demás valores. Asimismo, en el histograma del ítem 26, en complementariedad con la tabla anterior, se observa el comportamiento de las respuestas sobre el IT 26, que muestra la mediana sobre el valor 1 muy distante de los demás, al igual que los ítems anteriores, generando que la media sea baja con solo 3.17 puntos. (Véase Tabla de frecuencia del ítem 26 e Histograma del ítem 26, Anexo n°5).

En conclusión, sobre el factor activismo político en internet se puede decir que contiene los ítems con los promedios más bajos de la EPCD, dándonos a entender que no hay una participación activa de los estudiantes en asuntos públicos. Esto refuerza el cuestionamiento señalado en el segundo factor, pues los estudiantes sí usan el internet y las redes, tienen una mirada crítica sobre este medio y lo que transmite, pues se informan de lo ocurre en su entorno a través de ella. Pero algo ocurre, ya que el factor muestra un NCD bajo en casi todos los ítems y parece no concordar.

Casi para finalizar con el análisis detallado de cada factor se obtuvo la media de los elementos agrupados por factor (véase la Tabla 7); ello nos permite tener mayor claridad sobre el nivel de ciudadanía digital que caracteriza a nuestra muestra. Al respecto observamos que:

- a. En el factor enfoque crítico se obtuvo una media de 5.32, la cual califica para un NCD bueno.
- b. En el factor enfoque habilidades técnicas se obtuvo una media de 6.19, la cual califica para un NCD muy bueno.
- c. En el factor enfoque acciones en red se obtuvo una media de 3.65, la cual califica para un NCD regular.
- d. En el factor enfoque conciencia local/global se obtuvo una media de 5.65, la cual califica para un NCD bueno.
- e. En el factor enfoque activismo político se obtuvo una media de 3.05, la cual califica para un NCD bajo, siendo esta la menor media entre los factores.

Por último, se muestra la media de cada factor de la EPCD (véase la Tabla 7), y a pesar que se puede obtener una media de todo el instrumento, pensamos que es

conveniente tener una mirada sobre cada factor, ya que como media general arroja 4.51 puntos, lo cual significa que el NCD de la muestra es regular. Sin embargo, sería un resultado injusto, debido a que en un factor la muestra de estudiantes ha alcanzado un NCD muy bueno y en dos de los factores alcanzaron un NCD bueno. Además, se espera analizar los resultados cualitativos para conocer las razones del por qué hay niveles de ciudadanía digital con promedios bajos o regular recogidos en este instrumento.

Tabla 7:Media por factores del instrumento EPCD.

Factor	Ítems	Media	Media por factor
Enfoque Crítico	IT 1. Creo que la participación en internet promueve el...	5.188	5.323
	IT 2. Me replanteo mis ideas con respecto a un tema...	5.083	.592
	IT 3. Creo que la participación a través de internet es una...	5.396	.360
	IT 4. Creo que la participación en internet es una manera...	5.625	.575
Habilidades Técnicas	IT 5. Puedo usar internet para encontrar la información...	6.479	6.191
	IT 6. Puedo utilizar internet para encontrar y descargar...	6.521	.617
	IT 7. Accedo a internet a través de tecnologías digitales...	6.438	.624
	IT 8. Soy capaz de utilizar las tecnologías digitales...	6.396	.568
	IT 9. Puedo enviar mensajes originales, audios o videos...	6.063	.667
	IT 10. Me gusta la comunicación con otras personas...	5.250	.775
Acciones en Red	IT 11. Comento escritos de otras personas en sitios web...	3.667	3.651
	IT 12. Puedo publicar regularmente pensamientos...	3.875	.781
	IT 13. Expreso mis opiniones en internet para desafiar las...	3.583	.743
	IT 14. Me gusta colaborar con otros mediante internet...	3.479	.835
Conciencia Local/Global	IT 15. Soy más consciente de los problemas globales...	5.896	5.653
	IT 16. Estoy más informado con respecto a cuestiones...	5.917	.366
	IT 17. Pienso que internet refleja los prejuicios y el...	5.146	.667
Activismo Político	IT 18. Pertenezco a grupos en internet que están invol...	2.792	3.053
	IT 19. Colaboro con otros en internet para resolver...	3.146	.916
	IT 20. Realizo actividades como voluntario para una...	2.938	.920
	IT 21. Organizo peticiones sobre cuestiones sociales,...	2.833	.916

	IT 22. Asisto a reuniones políticas o foros públicos a...	3.354	.923
	IT 23. Utilizo internet para participar en movimientos...	3.313	.922
	IT 24. Estoy social o políticamente más comprometido...	3.333	.927
	IT 25. A veces contacto con la administración pública o...	2.604	.919
	IT 26. Firmo peticiones sobre cuestiones sociales...	3.167	.922
Media de los factores			4.518

En suma, acerca del primer objetivo específico, la mayoría de estudiantes se desenvuelven en el entorno virtual, pero con un NCD bajo en lo que respecta a participación/implicación sobre temas relacionados a los asuntos públicos de ámbito social, político, económico y ambiental, para el cual se ha analizado los datos recogidos con la “EPCD” aplicado como cuestionario de Ciudadanía Digital a los estudiantes. A continuación, se propone detallar los resultados cuantitativos, que en promedio han alcanzado el NCD regular con 4.52 puntos; sin embargo, destacan en tres de los cinco factores y requieren reforzarse los otros dos.

- a. El nivel más destacado es en el factor Habilidades Técnicas con 6.19 de valoración, la cual la ubica en el NCD muy bueno; y como tal se relaciona con una parte de lo que es la alfabetización digital; es decir, con acceso a los medios digitales y es uso de dichos medios. Esto tiene coherencia con el uso de dispositivos electrónicos de manera diaria con el 100% los encuestados, pero que combinado con el factor Enfoque Crítico, se complementa este aspecto de alfabetización digital, pues se puede vislumbrar la participación a través de internet en asuntos de su interés, así como una convivencia a través de este medio, de igual forma el uso de los recursos tecnológicos de manera consciente y responsable.
- b. Los dos siguientes factores que sobresalen son Conciencia Local/Global y Enfoque Crítico con 5.65 y 5.32, respectivamente, ubicándose en el NCD bueno. Estas, en conjunto, refieren a las normas de conducta apropiadas, seguras, éticas y responsables que se dan en el entorno digital teniendo como base los derechos, la conciencia y responsabilidades digitales. Asimismo, relacionadas con la conciencia individual sobre los aspectos sociales y políticos a nivel local, nacional y global, básicamente en esta dimensión es el conocimiento de la realidad o contexto en el que se vive.

- c. Los dos factores restantes, Acciones en Red y Activismo Político, con 3.65 y 3.05 respectivamente han alcanzado el NCD bajo, lo cual significa que hay poco interés de los estudiantes por acciones transformadoras llevadas a cabo desde los medios digitales, lo que contradice ciertas preferencias o ideas que en los primeros factores parecían indicar una participación sólida de los estudiantes a través de las redes e internet. Por otra parte, esta reflexión se complementará con los datos obtenidos en las entrevistas grupales donde los estudiantes señalaban que prefieren debatir o plantear propuestas de acciones transformadoras sobre la realidad social, política, ambiental o económica en el entorno real. Es decir, en este caso buscan la transformación con acciones realizadas no por los medios digitales. Por esta dicotomía es pertinente recoger información con un instrumento cualitativo, de manera que nos permita obtener información de sus experiencias sobre CD desde la propia mirada de los estudiantes, así como desde la mirada y la labor de los docentes.

De lo anteriormente mencionado, se precisa que:

- a. En la dimensión alfabetización en los medios, comprendida por el factor habilidades técnicas, han alcanzado un NCD muy bueno con 6.191 puntos de 7.
- b. En la dimensión resistencia crítica, comprendida por los factores activismo político, conciencia local/global y enfoque crítico, han alcanzado un NCD bueno con 4.676 de 7.
- c. En la dimensión ética digital, comprendida por los factores acciones en red y enfoque crítico, han alcanzado un NCD regular con 4.487 de 7.
- d. En la dimensión participación/implicación, comprendida por los factores acciones en red y activismo político, han alcanzado un NCD bajo con 3.352 de 7; siendo esta última la dimensión más baja.

3.2 Análisis y discusión de resultados de las entrevistas grupales sobre ciudadanía digital

Para comenzar con el análisis de los datos obtenidos en las entrevistas grupales o grupos focales es necesario señalar que las preguntas de este instrumento fueron organizadas según las dimensiones de ciudadanía digital propuesta por Choi (2015):

alfabetización en los medios, ética digital, participación implicación y resistencia crítica. Estas dimensiones se consideraron tanto para la guía de entrevista para estudiantes como para docentes.

Para la entrevista a los estudiantes, ya había recogido previamente la información sociodemográfica en el Cuestionario de Ciudadanía Digital (CCD): por ello, se procedió directamente con las preguntas de la entrevista. De manera diferente, la entrevista a los docentes fue antecedida con algunas preguntas sociodemográficas, como edad, sexo, años de enseñanza en el colegio y formación o capacitación entorno a TIC o ciudadanía digital.

En el caso de los estudiantes se realizaron cuatro entrevistas grupales contando en total con 15 participantes, quienes participaron voluntariamente, posterior a la aplicación del CCD, con el consentimiento de sus apoderados. En el caso de los docentes se realizaron dos entrevistas contando en total con 6 docentes participantes. Para su participación se consideraron a los docentes que han enseñado al grupo de estudiantes de quinto de secundaria el presente año o el año anterior; los docentes se distribuyen de la siguiente manera: Informática (1), Ciencias Sociales (1), Comunicación (2) y Ciencia y tecnología (2). De manera general se puede señalar que, en el apartado de datos sociodemográficos, todos señalan haber recibido formación o capacitaciones sobre TIC o ciudadanía digital, algunos de ellos por iniciativa personal han buscado su propia actualización.

3.2.1 Identificación de códigos y vínculos

Al obtener los datos de las entrevistas según las dimensiones de la ciudadanía digital, el análisis del contenido se presentó con mayor facilidad; sin embargo, al identificar que la información brindada, tanto por estudiantes como docentes, abarcaba en varios casos para más de una pregunta, se procedió a la codificación con ayuda del software ATLAS.ti v.7.5.16. En ella se consideró a cada dimensión como las familias para la respectiva agrupación de códigos. Sin embargo, hubo ciertos datos que permitieron contrastar la información sobre ciudadanía digital obtenida en la EPCD, especialmente en los factores que salieron con una media baja ubicándolas que alcanzaron un NCD bajo o regular. Además, estos datos permitieron conocer e identificar las estrategias pedagógicas que los docentes aplican para el desarrollo de una ciudadanía digital con los estudiantes, de manera que se puede decir que se contrastó la

conceptualización y la valoración cuantitativa con práctica real y vivencial de los participantes. En este caso, se dedicará un subtítulo especial para las estrategias pedagógicas sobre ciudadanía digital que se pudieron identificar en este estudio de caso.

Semejante al análisis estadístico de la EPCD, también se ha podido establecer algunas relaciones entre los códigos seleccionados a partir de las preguntas establecidas, relacionando la información de las entrevistas a estudiantes y a docentes. A continuación, se presentan los diagramas que se elaboraron con el software de análisis ATLAS.ti.

En primer lugar, se muestran los vínculos o relaciones que se han logrado establecer entre los códigos seleccionados. Como se observa en el gráfico 12, encontramos dos centros, “ciudadanía digital estudiantes” y “Propuesta transversal institucional”, los cuales también se encuentran vinculados, la primera como secuencia de la segunda; es decir, se puede observar cómo desde la administración académica institucional se orienta la propuesta para el desarrollo de esta ciudadanía digital.

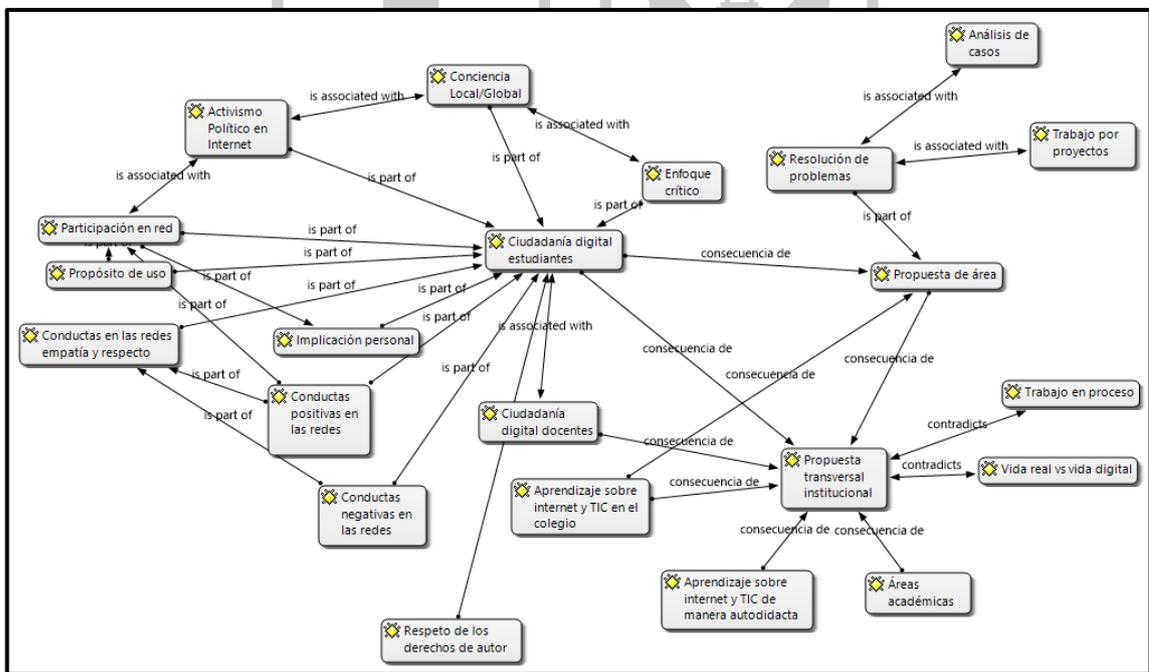


Figura 12: Relación entre códigos - Ciudadanía digital. Elaboración propia.

Asimismo, estos códigos centrales se ven unidos mediante dos códigos “Ciudadanía digital docentes” y “Propuesta de área”, el cual podemos interpretar que es el intermedio para que la propuesta educativa general de institución se efectúe y alcance logros en sus estudiantes. Por otra parte, también se ha podido establecer el vínculo con dos códigos, que de cierta manera contradicen la interpretación anterior, puesto que

confrontan o aducen citas que señalan un trabajo en proceso; es decir, desde la perspectiva de docentes o estudiantes, todavía se esperan mejores resultados.

Cada uno de los códigos pertenecen a una dimensión, como se aprecian en los siguientes gráficos, que fueron organizados según la cantidad de códigos que comprenden, de más a menos. El orden es el siguiente: Dimensión Alfabetización y medios (véase Figura 13), Dimensión Participación/implicación (véase Figura 14), Dimensión Ética digital (véase Figura 15) y Dimensión Resistencia crítica (véase Figura 16).

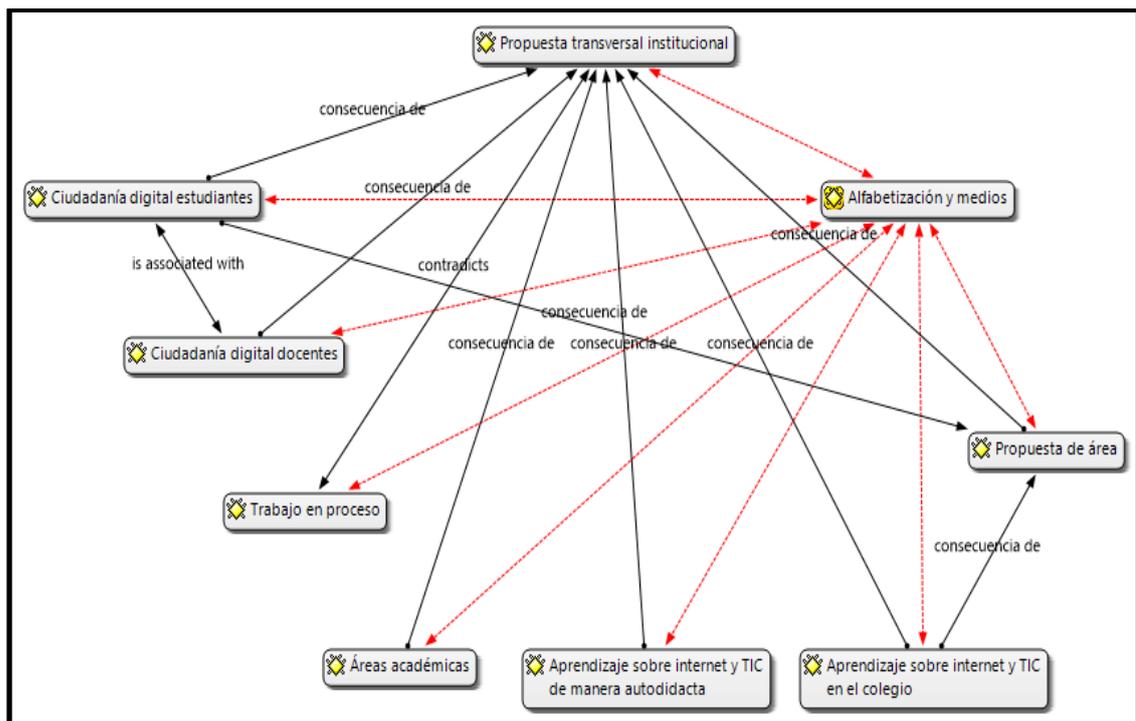


Figura 13: Dimensión Alfabetización y medios - relación entre códigos. Elaboración propia.

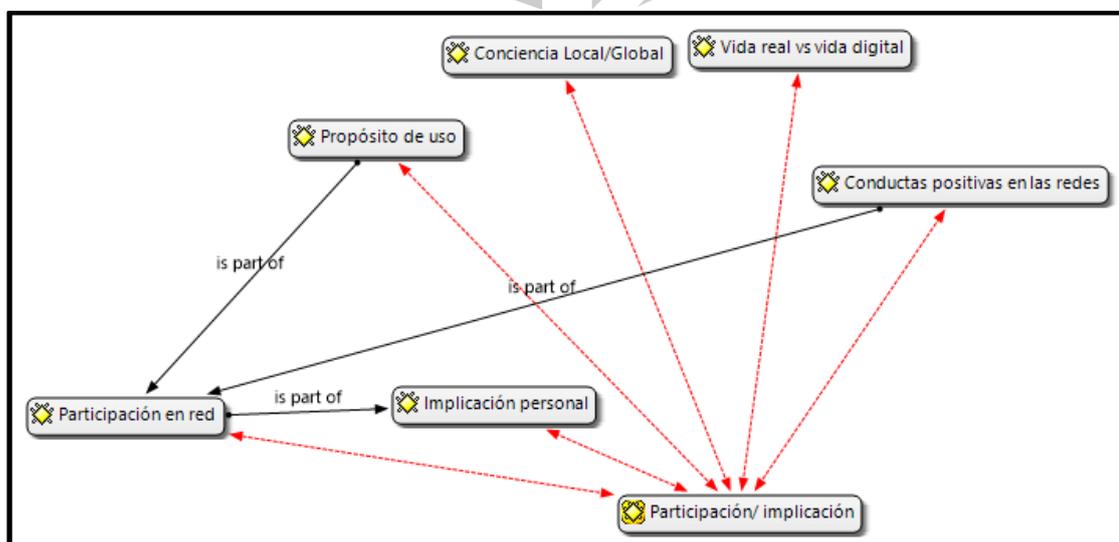


Figura 14: Dimensión Participación / implicación - relación entre códigos. Elaboración propia.

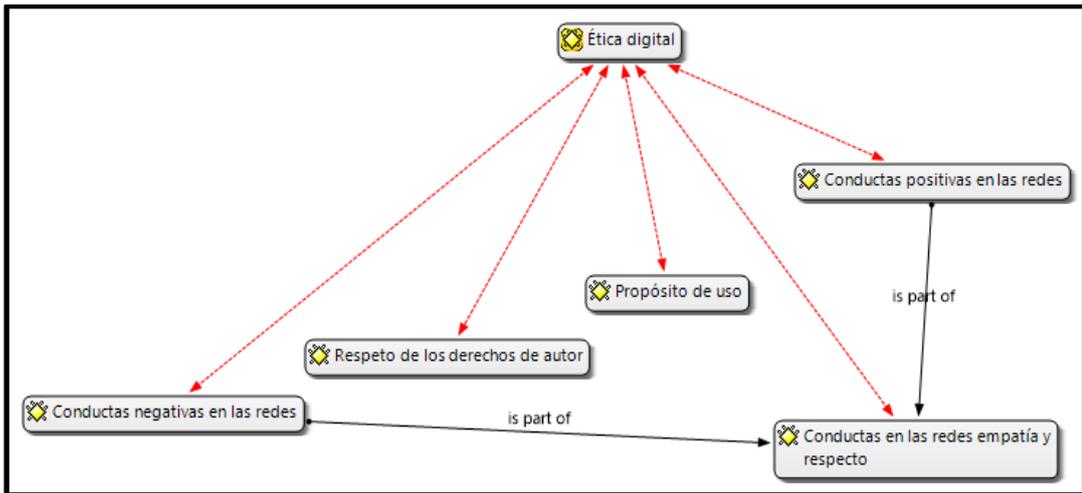


Figura 15: Dimensión Ética digital - relación entre códigos. Elaboración propia.



Figura 16: Dimensión Resistencia crítica - relación entre códigos. Elaboración propia.

Se ha considerado como una dimensión Estrategias docentes, puesto que es una de las variables de análisis de nuestra investigación (véase figura 17).

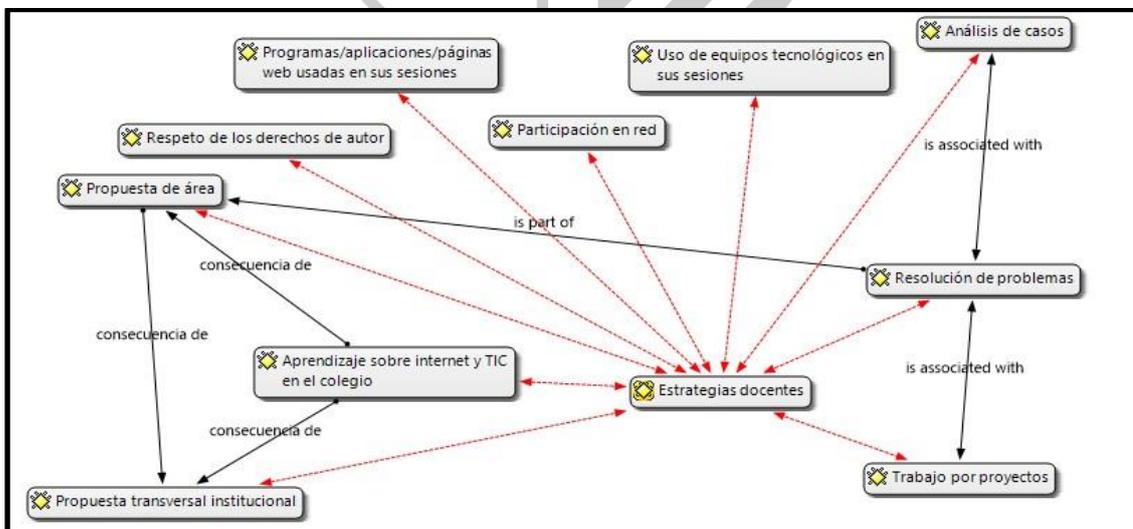


Figura 17: Dimensión Estrategias docentes - relación entre códigos. Elaboración propia.

Como se aprecia en la Figura 17, esta dimensión comprende varios códigos, puesto que en muchas de las respuestas de los estudiantes se encuentran algunas referencias a estrategias pedagógicas que los docentes desarrollan con ellos. Nos detendremos a analizar de manera más detallada en un subtítulo posterior.

Cada uno de los códigos presentados en las figuras y agrupados en familias, dimensiones, contienen una cantidad de citas, que permitieron analizar la información recopilada y establecer la relación interpretativa con los datos obtenidos en la EPCD, que se analizó previamente de manera cuantitativa. A continuación, se presenta una tabla con la cantidad de citas para cada dimensión en cada uno de los documentos primarios, datos recogidos en las entrevistas (véase Tabla 8). Aquí, si bien se observa que la dimensión de Estrategias docentes solo tiene 22 código en el documento primario 5, con código P5: T5_EGD, no significa que en las entrevistas a los estudiantes no se hayan encontrado estrategias pedagógicas. Lo que en realidad sucede es que las preguntas formuladas para los estudiantes estaban en función a su experiencia de ciudadanía digital; por otra parte, en el caso de los docentes, se preguntó directamente algunas preguntas relacionadas a ello, ya que el término es familiar para los maestros.

Tabla 8: Citas totales por dimensiones en los documentos primarios sobre entrevistas grupales a estudiantes y docentes.

DIMENSIONES /FAMILIAS	DOCUMENTOS PRIMARIOS					TOTALES
	P1:T1_EGE	P2:T2_EGE	P3:T3_EGE	P4:T4_EGE	P5:T5_EGD	
Estrategias docentes	0	0	0	0	22	22
Alfabetización y medios	8	4	26	7	40	85
Ética digital	14	5	22	9	17	67
Participación/ implicación	15	7	16	9	5	52
Resistencia crítica	3	1	4	2	0	10
TOTALES	40	17	68	27	84	236

3.2.2 Análisis complejo de las dimensiones de ciudadanía digital

En el caso de la dimensión sobre Alfabetización y medios, y Participación/implicación, la cual comprende la instrucción o conocimientos para el uso de internet y las redes, los estudiantes y docentes refieren que el colegio brinda la información necesaria para poder conocer sobre ciudadanía digital y para emplear recursos tecnológicos en el desarrollo de las clases. Algunos estudiantes comentaron

aprender a usar la tecnología de manera autodidacta, pero rescatan que es el colegio donde aprenden sobre un mejor uso de las TIC, donde ya no es solo por entretenimiento. Al respecto se presentan citas de dos estudiantes:

Siento que puede ser en el colegio porque últimamente hemos interactuado mucho más con tecnología en diversos cursos. Ahora también estamos interactuando con plataformas virtuales en tutoría y, el hecho de bueno tener una computadora en un curso, es un reto porque no muchas veces entendemos para qué sirve o cómo usarlos y bueno dan las indicaciones respectivas y nos ayudan; sin embargo, también buena parte lo he aprendido de manera autodidacta así que bueno la mayoría con el colegio, pero también de manera autodidacta. P 2: T2 EGE.docx - 2:4 [Siento que puede ser en el col.] (17:17). Códigos: [Aprendizaje sobre internet y TIC en el colegio - Familia: Alfabetización en los medios].

Yo creo que fue en el colegio donde logré comprender más a fondo sobre el Internet y el uso de las TIC. Desde que tengo memoria, nuestros profesores han puesto muchísimo empeño y dedicación en educarnos correctamente sobre cómo actuar ante problemáticas que encontremos en las plataformas virtuales, y saber responder adecuadamente manteniendo una postura respetuosa y neutral. Ya con el paso del tiempo, fui descubriendo por mi cuenta otras herramientas digitales y sus beneficios, sin embargo, considero que fue la escuela quien sentó las bases de aquellos aprendizajes. P 3: T3 EGE.docx - 3:19 [Yo creo que fue en el colegio] (36:36). Códigos: [Aprendizaje sobre internet y TIC en el colegio - Familia: Alfabetización en los medios].

En las dos citas anteriores se destaca que en el colegio están usando la tecnología más seguido y los estudiantes tienen el reto de dar buen uso y desenvolverse bien con esas herramientas, pues para ellos implica tomar decisiones que no siempre pueden ser acertadas, como señala James y otros (2021), pero que, con la orientación e indicaciones de los docentes, ellos están aprendiendo a dar un buen uso a los recursos tecnológicos, así como a desenvolverse bien en dicho entorno. Esta orientación de los docentes se confirma con la siguiente cita de docente:

Sí, se promueve el cuidado de los datos personales de mis estudiantes, cuando por ejemplo utilizan sus plataformas o redes en las clases, por ejemplo, ellos sí cierran sus cuentas personales, yo me aseguro de que cada uno cierre su cuenta personal o cuenta institucional, también observo que son muy cuidadosos con sus datos personales cuando utilizan las plataformas. P 5: Ts EGD .docx - 5:51 [Sí se promueve el cuidado de] (140:140) Códigos: [Aprendizaje sobre internet y TIC en el colegio - Familia: Alfabetización en los medios] [Uso de equipos tecnológicos en sus sesiones].

Por otro lado, también se obtuvo una apreciación de los docentes que reconocen que a los estudiantes todavía les falta desarrollar las habilidades necesarias para interactuar correctamente en el entorno virtual, por ejemplo, un maestro señaló su punto de vista:

Todavía falta conciencia en el buen uso de las redes sociales, el uso de las netiquetas que el colegio proporciona, en algunos casos falta tolerancia, o ser muy efusivos con lo que leen, a veces un chico quiere decir algo y el otro lo entiende una manera diferente, que lo siente hostil o lo llega a entender como hostil y creo que los problemas, que gracias a Dios no hemos visto en el colegio, fuertes de los retos de los influencers, de las fake news, que los chicos puedan ponerse a hacer retos absurdos, o retos que afecten a terceros, si lo han querido hacer creo que se han frenado a tiempo en el colegio, uno o dos casos que por suerte no pasaron a mayores, pero después no se han repetido como en otras grandes ciudades. Entonces, creo que mal que bien, los chicos están relativamente concientizados y pueden discernir entre las cosas buenas y malas de las redes. P 5: Ts EGD .docx - 5:68 [Todavía falta conciencia en el] (158:158) Códigos: [Aprendizaje sobre internet y TIC en el colegio - Familia: Alfabetización en los medios] [Trabajo en proceso - Familia: Alfabetización en los medios].

En este caso, el docente reconoce que en el área de informática se hizo hincapié en las netiquetas para el desenvolvimiento en redes, y si bien han ocurrido algunos problemas a raíz de lo que se transmite en el entorno virtual, los estudiantes del colegio no han caído en situaciones muy graves o lograron tomar una decisión más adecuada, pero ello no significa que ya estén todos preparados. Por ejemplo, otra docente comenta:

[...] pero yo creo, que, si bien es cierto que se han dado pasos en ciudadanía digital, aún falta mucho por trabajar, siento que se debe implementar un plan bastante minucioso, estructurado, con objetivos claros, un propósito al cual llegar, en el que se hagan diversas actividades para poder promover esto. P 5: Ts EGD .docx - 5:71 [pero yo creo, que si bien es] (163:163). Códigos: [Trabajo en proceso - Familia: Alfabetización en los medios].

En la cita anterior, también podemos resaltar los problemas que vivencian los estudiantes en el entorno virtual; asimismo que el colegio ha tomado algunas acciones necesarias para la formación de esta conciencia ciudadana y que el entorno virtual también sea un espacio seguro donde todos puedan participar sin miedo. Por ejemplo, la

institución ha tomado iniciativas, incluso antes del tiempo de pandemia, comenzando por la formación de sus docentes. Al respecto, tenemos el siguiente comentario del docente:

En la pandemia realizamos un plan de trabajo, bueno, ya lo habíamos realizado un poco antes pero no tan a fondo, se hizo el plan de que los mismos chicos hagan sus netiquetas. Fue el primer trabajo que se hizo; segundo, que esas netiquetas se combinaron con las que ya teníamos institucionalmente que ya habíamos hecho dos años antes, cuando ya habían profesores certificados de google comenzamos a propiciar ya este tema, ya había cierto formato estándar, se promovió una lista de diez netiquetas que se difundieron en todas las redes. Entonces ahí hubo algo institucional, a nivel de uso de equipos, existen políticas como por ejemplo, que las redes sociales no se utilicen en las máquinas chromebook, puesto que como institución tenemos la administración de uso de todas las chromebook y es por ello que el área de sistemas, a pedido de todos los profesores, tutores y el área académica, pide qué se puede ver y qué no se puede ver; entonces ahí existe una segunda política, que es de protección al estudiante para que se focalice para lo que está aquí en el colegio, experimentar, investigar, pero de una manera adecuada. P 5: Ts EGD .docx - 5:32 [En la pandemia realizamos un] (116:116). Códigos: [Propuesta transversal institucional - Familia: Alfabetización en los medios].

En esta cita, notamos claramente la iniciativa institucional para abordar el ámbito virtual hace ya varios años atrás, donde también se plantea la participación de los mismos estudiantes para la toma de conciencia ciudadana digital. Incluso, el colegio viene interviniendo ante los problemas que puedan afectar a sus estudiantes, con la participación desde diferentes instancias. Por ejemplo, tenemos la siguiente cita de un docente:

Directamente no he tenido esa situación con los estudiantes de quinto, pero sí te podría mencionar casos con otros grados. Por ejemplo, hubo el caso de un estudiantes que sube una pegatina, la foto de un compañero pero que para decir “estoy triste”, que sería el texto que se usaría antes, y la foto la usaron para una situación diferente, entonces esa pegatina tuvo una mala intención, lo cual generó un malestar con los padres y con el estudiante y se tuvo que abordar el tema como institución, donde participaron los padres del afectado, los padres de la persona que puso la pegatina, los tutores, el área de normas de convivencia, la coordinadora de secundaria, entonces el colegio sí trata de involucrarse y tratar de ayudar a los chicos que cometen estas de faltas. P 5: Ts EGD .docx - 5:49 [Directamente no he tenido esa] (139:139). Códigos: [Propuesta transversal institucional - Familia: Alfabetización en los medios].

Si bien en este caso la situación referida no es sobre los estudiantes de quinto de secundaria, nuestra población de análisis, denotamos cómo la institución aborda esta formación de los estudiantes en todos los niveles.

Justamente, ante esta percepción que tienen los docentes, donde los estudiantes todavía están en proceso de formación de su ciudadanía digital, corroboramos a partir de dos preguntas planteadas en la entrevista grupal a estudiantes: “7. ¿Alguna vez se han unido a discusiones en torno a problemáticas sociales, políticas o ambientales a través de redes sociales? ¿por qué lo hicieron o harían?” y “10. ¿Para ustedes es más importante la participación en la vida real (interacción cara a cara) o en el entorno virtual? ¿por qué?”, donde casi todos los estudiantes entrevistados manifestaban ciertos temores porque existen malas interpretaciones de lo que puedan expresar textualmente, que no saben qué respuestas podrían recibir de los lectores, y que en relación a los problemas que generalmente ocurren en las redes, como ciberbullying, sexting y otros, ellos son conscientes y prefieren no exponerse, teniendo como resultado gran preferencia por una participación en la vida real, es decir cara a cara. Al respecto obtuvimos el siguiente comentario de otro estudiante:

Por ejemplo, recuerdo una vez que estaba en un chat por internet, donde comenzaron a comentar sobre la eutanasia, tema controversial de la eutanasia, y me di cuenta que muchos tenían una postura frente a ese tema que es controversial ahora, muy muy muy diferente a la mía. Y la verdad es que no me atrevía a decir mi opinión, porque veía que la mayoría ya están de acuerdo, tenían una postura bien marcada, entonces no quería ser la que diera una postura diferente, no porque no sepa argumentar mis ideas o postura o porque no tuviera argumentos sólidos, sino por el miedo al rechazo que existe ahora en redes, tú piensas así y eso no está bien. La verdad que eso a mí no me gusta, por eso me abstengo de hacer comentarios así y prefiero una comunicación más básica, más sencilla, no tan problemática, por así decirlo. P 4: T4_EGE.docx - 4:22 [Por ejemplo, recuerdo una vez] (67:67). Códigos: [Enfoque crítico - Familia: Resistencia crítica] [Participación en red - Familia: Participación/ implicación].

En este caso, el estudiante menciona que podría participar en las redes, ya que posee los argumentos para sostener su pensamiento sobre una problemática específica, pero también comprende que, al notar una postura marcada por una participación mayoritaria en la red, entonces decide no participar por miedo a los comentarios que le puedan manifestar y, sobre todo, el rechazo que puede sentir con dichos comentarios. Por ejemplo, el testimonio de una estudiante señala:

En mi opinión, sí me parece mucho más importante la participación de la vida real, pero hay casos, no. A mí me conviene por lo menos porque siento que mi mensaje llega al receptor bien, si es que yo lo digo; siento que, si lo escribo, ya, ya me ha pasado, ya me ha pasado que he escrito

cosas y le enviado a mis amigos y me han dicho: “¡Oooye! ¡Qué tienes! no me hables así. Es como que, noooo” pero yo no lo quiero hacer llegar así, entonces tengo que estar mandando audios y audios y audios, pero si es un tema de la participación a nivel global, o sea me parece que las redes sociales y el entorno virtual es una total ventaja. P 1: T1_EGE.docx - 1:27 [En mi opinión, sí me parece] (64:64). Códigos: [Implicación personal - Familia: Participación/ implicación] [Vida real vs vida digital - Familia: Participación/ implicación].

En esta cita, la estudiante resalta la importancia que tiene para ella la participación en la vida real, pero no desmerece la participación en el entorno virtual que se pueda dar. Según menciona, depende de los casos; sin embargo, se siente más segura en el entorno real, ya que en el virtual siente el temor a que la malinterpreten y que los recursos disponibles en este medio, como los emoticones, no siempre permiten una expresión completa de lo que quiere transmitir. Sobre el mismo punto otra estudiante, señala:

Honestamente yo prefiero la participación cara a cara porque tú puedes ver lo que la persona está expresando, de repente pues estar como en un ambiente más cómodo, más cálido, en mucha en mayor confianza porque en las redes sociales, si bien es cierto que tienes más accesibilidad para conversar con tus amigos donde quieras, no siempre la comunicación es asertiva porque cada uno lo interpreta su manera puesto que no es tan cara a cara, no ve las emociones y, bueno, yo sinceramente prefiero la participación en la vida real. P 2: T2 EGE.docx - 2:12 [Honestamente yo prefiero la pa] (53:53) Códigos: [Vida real vs vida digital - Familia: Participación/ implicación].

Al igual que en citas anteriores, aquí la estudiante manifiesta una idea similar respecto a los recursos que se tienen en las redes para expresar lo que piensa y sobre todo para que no malinterpreten lo que quiere transmitir. De igual manera, otro estudiante señala:

[...] en mi caso, yo realmente evito unirme a discusiones o discusiones en redes sociales ya que sé que las redes sociales, así como nos dan múltiples beneficios también puede ser un ambiente muy agresivo, por lo que siempre trato de mantenerme alejada de ese de estos momentos. P 3: T3_EGE.docx - 3:46 [en mi caso yo realmente evito] (79:79) Códigos: [Conductas negativas en las redes - Familia: Ética digital] [Vida real vs vida digital - Familia: Participación/ implicación]

En este caso, su reflexión nos permite ver el temor a sentirse agredida por otros en el entorno virtual si manifiesta su opinión; sin embargo, es consciente de los beneficios

que este medio nos ofrece. En todo caso, podemos notar con todos los comentarios sobre este aspecto que los estudiantes son conscientes de los beneficios que poseen los recursos tecnológicos para la interacción virtual, así como de los peligros que estos poseen, siendo precavidos en muchos casos para evitar dichos peligros.

Por otra parte, también los entrevistados han manifestado los peligros que viven personas de su círculo social en el entorno virtual y que tienen que recurrir a pedir ayuda porque no saben cómo actuar, y aquellos que tienen mayor desarrollado estos códigos de conducta en el medio virtual se sienten en la capacidad de confrontar a los agresores para detener su comportamiento. Como se lee en la siguiente cita de un estudiante:

En mi caso, sí he visto lo que es ciberbullying de personas cercanas, en este caso se dio con una compañera, teníamos un grupo de WhatsApp entre amigas y amigos, no eran del colegio eran de aparte entre amigas, y de la nada cuando una amiga se salió, los demás empezaron a comentar como que cosas que no iban, o sea es un poco chinchosa, no me cae bien, o sea, a veces se pasa es muy como dramática. Yo me quedé un poco un poco en shock, porque según yo, ellos también habían sido sus amigos, entonces no me cuadró muy bien eso, entonces yo les dije en ese momento que no estuvieran hablando así si es que la persona no está y las capturas o sea se lo mostré a mi compañera. P 1: T1_EGE.docx - 1:22 [En mi caso, sí he visto lo que] (51:51). Códigos: [Conductas positivas en las redes - Familias (2): Ética digital, Participación/ implicación] [Implicación personal - Familia: Participación/ implicación].

De manera muy similar, otra estudiante se expresa de la siguiente manera:

El ciberacoso, la difamación, el ciberbullying, la divulgación de información privada sin consentimiento y el discurso de odio. Estos comportamientos pueden tener un impacto emocional y dañino en las personas afectadas. Para afrontarlos, es importante promover la conciencia y educación sobre el tema, fomentar un entorno seguro y de confianza en línea, denunciar y bloquear a los acosadores y buscar apoyo de adultos y autoridades competentes en casos graves. P 3: T3 EGE.docx - 3:42 [El ciberacoso, la difamación,] (69:69). Códigos: [Conductas positivas en las redes - Familias (2): Ética digital, Participación/ implicación].

Asimismo, algunos docentes refieren algunas de estas actitudes que denotan falta de respeto, agresión o mal uso de las redes, pero no durante sus clases, sino fuera de ellas, siendo extensión de coordinación para la realización de actividades propuestas en el colegio. Un docente ejemplifica esta situación de manera clara:

Cuando hacemos trabajos colaborativos, a veces, nosotros como área [informática] ayudamos a otras, actualmente estamos haciendo un podcast con el área de comunicación, entonces los chicos van a trabajar de manera colaborativa, allí sí he notado a veces, o en las redes de comunicaciones internas que los chicos no siempre hacen valer las netiquetas que nosotros siempre proponemos, esas de buen respeto, de escribir en minúsculas, de participar adecuadamente, no a las ofensas, no desviarnos del tema; a veces estos grupos que generan redes sociales se distraen mucho, se dispersan del tema y esto no permite que fluya de manera adecuada. Entonces creo que todavía nos falta afianzar con referencia a un buen actuar en las redes, pero sí, a su vez la parte positiva, sí existe respeto. P 5: Ts EGD .docx - 5:28 [Cuando hacemos trabajos colabo] (107:107).
Códigos: [Conductas negativas en las redes - Familia: Ética digital] [Trabajo por proyectos - Familia: Estrategias docentes].

En este caso, el docente ha podido percibir algunas de las dificultades que poseen los estudiantes en su interacción en las redes, pero al mismo tiempo, distingue que hay cierto respeto, solo que todavía está en proceso una concientización para que todo el plantel esté siempre atento a las dificultades de convivencia que ocurren en el entorno virtual.

Para concluir este apartado, cabe reflexionar el contraste que se encontró en la EPCD, ya que hubo factores en los que los estudiantes salieron con puntajes en promedio bueno o muy bueno, pero los factores relacionados a la participación en red y activismo político, cayeron drásticamente, y como se propuso, corresponde cerrar ese análisis a partir de los datos recogidos de la experiencia propia de los estudiantes. Dicho contraste se encuentra en las dificultades de convivencia que se dan en el entorno virtual, pues si bien conocen los códigos de conducta y normas para participar o desenvolverse en el entorno digital, estos no están asimilados por todos de igual manera, y sienten más inseguridad si es que se comunican con personas totalmente extrañas en la red.

El resultado obtenido con el instrumento cuantitativo se justifica con sus experiencias narradas a través del instrumento cualitativo; porque cuando se desarrollan actividades escolares, como parte de las estrategias pedagógicas, los estudiantes asumen los retos y desarrollan la autonomía y autoseguridad para resolver o proponer reflexiones o alternativas de solución frente a asuntos de interés público, lo cual también repercute en la convivencia más consciente de las normas en las diferentes plataformas virtuales, la cual desde una mirada educativa esta recae en la orientación y atención que brindan los docentes. Por ello, se detalla a continuación el análisis realizado para comprender con

mayor profundidad las motivaciones de la interacción de los estudiantes en el entorno digital.

3.2.3 Sobre las estrategias pedagógicas para la formación de la ciudadanía digital

Para comenzar este apartado, es importante recordar el concepto que nos orientará, pues según González y Ramírez (2012), las estrategias pedagógicas son el conjunto de acciones conscientes que permite al docente orientar el proceso de enseñanza aprendizaje para alcanzar las metas propuestas atendiendo necesidades educativas identificadas y que se construyen con una intencionalidad clara que posibilitan la formación y el aprendizaje en los estudiantes. En otras palabras, son el conjunto de acciones educativas aplicadas o desarrolladas por los docentes que responden a las necesidades de los jóvenes según la propuesta institucional del colegio. A esto añadimos como elemento primordial el uso de las TIC, pues como señalan diversos autores, en este siglo XXI tenemos por exigencia nuestra adaptación en el entorno virtual ya que el siglo XXI nos lo demanda (Siemens, 2006; Zabala et al., 2016; Gisbert y Esteve, 2011; Braden, 2016; Choi, 2015).

En concordancia con estas ideas, según se observa en la figura 12 (p.90), el código “Propuesta transversal institucional” ocupa uno de los centros; ello significa que hay interés institucional por formar a los jóvenes en este campo virtual. Asimismo, se ha planteado agrupar varios de los códigos en la familia estrategias docentes, que representa a las estrategias pedagógicas para la formación de la ciudadanía digital. (véase figura 17, p. 94).

Para profundizar en el análisis sobre estas estrategias se plantearon varias preguntas a los docentes, referidas a: los conocimientos que tienen sobre ciudadanía digital, las capacitaciones que han recibido en TIC o en ciudadanía digital, la mirada como propuesta institucional sobre el tema, las actividades que plantean en sus sesiones considerando el entorno digital y las herramientas digitales que aplican en sus clases. Podría ser que el ámbito de la ciudadanía digital sea un aporte propio de los docentes o de un docente en la institución educativa. Felizmente los datos recogidos nos plantean que ha sido impulsado por la institución, pero poco a poco, asimismo que los docentes también se han preocupado por conocer y formarse en esta temática.

En efecto, un docente nos deja claro cómo se ha vivido el proceso de la implementación de las TIC en el colegio, ante la pregunta “¿Siguen un plan transversal

para la formación de la conciencia ciudadana en el entorno virtual? ¿Es un acuerdo institucional?” comenta:

En la pandemia realizamos un plan de trabajo, bueno, ya lo habíamos realizado un poco antes pero no tan a fondo, se hizo el plan de que los mismos chicos hagan sus netiquetas. Fue el primer trabajo que se hizo; segundo, que esas netiquetas se combinaron con las que ya teníamos institucionalmente que ya habíamos hecho dos años antes, cuando ya habían profesores certificados de google comenzamos a propiciar ya este tema, ya había cierto formato estándar, se promovió una lista de diez netiquetas que se difundieron en todas las redes. Entonces ahí hubo algo institucional, a nivel de uso de equipos, existen políticas como por ejemplo, que las redes sociales no se utilicen en las máquinas chromebook, puesto que como institución tenemos la administración de uso de todas las chromebook y es por ello que el área de sistemas, a pedido de todos los profesores, tutores y el área académica, pide qué se puede ver y qué no se puede ver; entonces ahí existe una segunda política, que es de protección al estudiante para que se focalice para lo que está aquí en el colegio, experimentar, investigar, pero de una manera adecuada. [...] Y como tercer punto, vuelvo a las políticas institucionales, antes de la pandemia teníamos ya 28 profesores certificados por google que de manera transversal tenían que ver el tema de ciudadanía digital, entonces ya ha habido una preparación previa, pero todavía nos falta afianzar. (Pregunta 6. Entrevista a docentes).

En esta respuesta del docente, nos informa el tiempo en el que comenzaron, con más empeño y de manera institucional, a capacitar a los docentes para trabajar de manera conjunta las TIC en el colegio. Esto sucede un poco antes de la pandemia que tuvo lugar en el 2020. Según reflexiona el docente, siente que se adelantaron un poco a la situación coyuntural y supieron afrontar de manera más apropiada el cambio educativo que ocasionó la crisis de salud mundial. Asimismo, al especificar sobre el trabajo transversal desde su área, señala que:

Otro planteamiento que ya es como área... justo esta semana como docentes, todos los profesores del área de informática estamos siguiendo un curso de ciudadanía digital... para capacitarnos constantemente sobre este tema y luego lo revertimos con los demás [docentes], pero como área sí tenemos algunos alcances previos, de años anteriores trabajados con ciudadanía digital; dos años antes de pandemia los estudiantes en algunos grados superiores hicieron la certificación de google de ciudadanía digital llamada internauta, que es basada en unos juegos que te promueve ser buen ciudadano digital; el año pasado ya en presencial el 100% de estudiantes de tercero de primaria a quinto de secundaria hicimos la semana en ciudadanía digital y todos obtuvieron el certificado. Como área, también nosotros, tenemos como eje transversal ciudadanía digital, basado en cada momento, porque no está 100% estructurado, según las necesidades planteamos

sesiones de clase que tengan que ver con eso. Recuerdo el año pasado, por ejemplo, se hablaba del malware, los enlaces como el phishing, todos estos softwares maliciosos, trabajamos una sesión con ellos y luego se afianzó desde primero de secundaria desde la pandemia un tema que tiene que ver con ciudadanía digital y el buen uso de las redes sociales. Entonces tenemos un plan, pero que se va ajustando al momento. Por ejemplo, actualmente estamos trabajando el tema de la inteligencia artificial, nosotros comenzamos explicando a los chicos sobre inteligencia artificial aplicada, todavía no hemos entrado a inteligencia artificial investigativa, que es la que genera nuevo contenido, y justamente que hemos recibido una charla y vemos que la posición del colegio es un poco más abierta, vamos a poder entrar con esta inteligencia artificial generativa, que es la que más llama la atención a los chicos. (Pregunta 6. Entrevista a docentes).

Por otra parte, una docente coincide en la respuesta de la cita antes mencionada, pero desde una mirada de su área:

Sí, tenemos un plan transversal en la institución sobre la conciencia ciudadana en entornos virtuales, incluso se hacen también proyectos para poder contrarrestar problemáticas que a veces perjudican el tema de la privacidad y el robo de datos personales. Hemos hecho, por ejemplo, proyectos para contrarrestar el sexting, el cyberbullying, el grooming, entre otros”. (Pregunta 6. Entrevista a docentes).

Es más, al respecto casi todos los docentes hacen mención a dos competencias transversales del Currículo Nacional: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC y Gestiona su aprendizaje de manera autónoma, lo cual responde a la propuesta institucional exigida también por el Ministerio de Educación. Asimismo, se recalca el interés institucional mediante la opinión de otro docente: “Pienso que hay una preocupación del Área Académica por trabajar en todas las áreas la conciencia ciudadana en el entorno virtual, y lo vienen introduciendo en los grados desde la Tutoría” Pregunta 6. Entrevista a docentes. Cabe señalar, que en la institución educativa le dan mucho peso al área de Tutoría y desde allí se atienden diversas necesidades de los estudiantes, puesto que generalmente son los tutores los que lideran los proyectos de grado. Sin embargo, no falta la mirada crítica de los propios docentes sobre su institución educativa, por ejemplo, uno de ellos señala ante la misma pregunta:

Como área, en el sentido específicamente tenerlo planificado, escrito en un documento, no; siempre se conversa y se planifica en nuestras reuniones semanales, pero a su vez sabemos que esa es la línea y la mirada que tiene la institución, entonces sí tratamos de fomentar esa conciencia ciudadana digital en la medida de lo posible, que quizá no con tanta fuerza que se necesita, como

por ejemplo publicación periódica de afiches u otros instrumentos que incentiven esta actitud positiva. (Pregunta 6. Entrevista a docentes).

En esa misma línea, otro docente manifestó que “Por las capacitaciones internas y externas tratamos de alinearnos con la conciencia ciudadana; sin embargo, no está masificado aún a escala institucional”. El hecho aquí es que se denota la propuesta institucional, pero no hay un trabajo coordinado y articulado entre todas las áreas, pues se vienen desarrollando actividades y proyectos que responden a la idea en general, pero es necesario que todas las áreas la consideren y que más áreas se agrupen para tener mejores resultados en esta ciudadanía digital de los estudiantes. Este punto de reflexión nos permite encontrar similitud con la investigación de Navarro, Guzmán y García (2019), en la cual proponían que la implementación de las TIC no se debe quedar en el nivel básico de uso de los recursos tecnológicos, sino en lograr una articulación formal desde la currícula que permita mayores niveles de concientización y participación en el entorno virtual. En el caso de esta institución, se invita a los docentes a seguir esforzándose a nivel de áreas y de grados a seguir trabajando como equipo docente para conseguir objetivos comunes.

Por otra parte, rescatando los puntos positivos del trabajo docente se señalan algunas estrategias que se aplican en las clases. En efecto, como una de las estrategias para desarrollar la ciudadanía digital pertinente son los proyectos de aprendizaje y aprendizaje basado en problemas, en la que se parten de problemas del contexto e interés de los estudiantes (Solana, 2019; González y Ramírez, 2012); pues, al respecto un docente comenta las experiencias de este tipo de acciones aplicadas en la institución educativa que, además, es una propuesta institucional:

Sí, desde hace más o menos tres años, empezamos una actividad proyecto al interior de la institución llamado “Martes y viernes de podcast”, lo hemos trabajado a través de audios en la plataforma Anchor y a través de esa plataforma difundíamos unos audios en spotify, google podcast, y trabajaban chicos de secundaria básicamente, y a veces temas direccionados, orientados o vinculados con el área de Ciencias sociales o Ciencia y tecnología, a veces era parte del proyecto del grado, y las temática que se tomaban eran a partir del interés del entorno, a veces de interés social, cultural o protección del medio ambiente, que son temas que les despiertan el interés y se quieren informar un poco más. P 5: Ts EGD .docx - 5:64 [Sí, desde hace más o menos] (153:153). Códigos: [Áreas académicas - Familia: Alfabetización en los medios] [Resolución de problemas - Familia: Estrategias docentes] [Trabajo por proyectos - Familia: Estrategias docentes].

Como se puede apreciar en la cita anterior, aquí hay una muestra de participación en los proyectos que desarrollan la conciencia ciudadana digital, relacionando con las problemáticas del entorno y el interés de los estudiantes. Asimismo, se evidencia la participación de las distintas áreas; como se vieron en citas del subtítulo anterior, hay coincidencias con las respuestas de los estudiantes, de manera que estos aprendizajes son significativos para ellos. De otro modo, no sería confiable las experiencias narradas por los docentes. Por ejemplo, ante la pregunta a los estudiantes: “Cuando participan a través de las redes ¿buscan transformar una realidad o prefieren una comunicación básica/superficial?”, el testimonio de una estudiante señala:

[...] pero sí he logrado, bueno un poco con lo que es el colegio, lograr crear este tipo de redes sociales para proyectos, no, para proyectos ambientales y proyectos sociales, y también fue para el proyecto de Martes y viernes de podcast, para hacer llegar la información e incluso hemos logrado, no muchos seguidores honestamente, pero sí alguna cantidad y en realidad está abierto para todo el público, entonces sí, sí creo que me lo podría poner como objetivo que yo misma en un futuro logre que con mi participación a través de las redes transformar la realidad”.

Otra estudiante, de manera similar, menciona lo siguiente frente a la misma pregunta:

En mi opinión, la participación en las redes sociales puede tener diferentes objetivos y motivaciones para cada persona. Algunos individuos utilizan las redes con el propósito de transformar una realidad y promover cambios significativos. Pueden involucrarse en debates y discusiones sobre temas importantes, compartir información relevante y trabajar para generar conciencia sobre problemas sociales, políticos o medioambientales. En definitiva, creo que existe una diversidad de intenciones y enfoques en la participación en redes sociales. Algunos buscarán transformar la realidad, mientras que otros pueden preferir una comunicación más básica o superficial, dependiendo de sus intereses personales y objetivos al utilizar estas plataformas”.

A partir de los testimonios, entonces podemos señalar que las estrategias aplicadas por los docentes están dejando huella positiva en los estudiantes y cumpliendo lo que señalaban Gutiérrez (2012) y Siemens (2006), que el objetivo en este siglo inundado por las TIC los estudiantes deben traspasar las paredes de la escuela e interconectar con la realidad, también a través de las redes de internet.

Según la información recopilada sobre las experiencias docentes se ha podido reconocer que inciden en algunas estrategias que aplican cuando trabajan en sus proyectos, y en algunos casos también de manera separada. Como se observa en la figura 17 (véase p. 94), los docentes aplican estrategias pedagógicas en sus áreas respectivas como análisis de casos, mediante noticias, análisis de problemas sociales, políticos o ambientales; trabajo por proyectos, resolución de problemas, trabajos colaborativos, entre los más específicos. Asimismo, resaltan que para el desarrollo de la ciudadanía digital de los estudiantes también abordan de manera más compleja y coordinada entre distintas áreas los proyectos interdisciplinarios, en el cual participan varias áreas; por ejemplo, Informática, Ciencia y Tecnología, Comunicación y Ciencias sociales. Incluso en algunos años o bimestres, realizaron proyectos que involucraron más áreas.

Un aspecto importante que mencionan los docentes entrevistados es que de manera institucional se ha venido capacitando a los docentes para que puedan incluir en sus sesiones los recursos tecnológicos, lo cual también ayuda a que los estudiantes fortalezcan sus habilidades en el uso de la tecnología, así como emplear estas herramientas para transmitir sus aprendizajes a través de las redes o medios de comunicación. En efecto, varios de los docentes señalan el uso de aplicaciones en sus sesiones de clase:

Los programas que más utilizo son el google site, google forms, google earth, mentimeter, kahoot, padlet, youtube, classroom, entre otros. P 5: Ts EGD .docx - 5:16 [Los programas que más utilizo..] (85:85) Códigos: [Programas/aplicaciones/páginas web usadas en sus sesiones]

Al respecto tengo una lista de utilizamos en el área: Tabla periódica interactiva, iNaturalist (Buscador de especies), Identificador de aves, Simuladores: PHET, O'Labs, kahoot, Pictogramas, bookcreator, Flipgrid, Nearpod, Fichas interactivas, Diagrams, Edpuzzle, Proyecto Biosfera, Educaplus, Site, Genially, Realidad Aumentada, Biorender, Refuerzo Virtual, entre otros. P 5: Ts EGD .docx - 5:17 [Al respecto tengo una lista de.] (86:89) Códigos: [Programas/aplicaciones/páginas web usadas en sus sesiones]

[...] puedo utilizar páginas o programas en las que quiero que diseñen algo o páginas que me permitan hacer una clase gamificada, en donde necesito que descubran algo, entonces cojo páginas de gamificación, que pueden ser genially, dec toys, y esa trato de utilizar para poner candados a los retos que les voy poniendo, para que vayan descubriendo un código y pasen al siguiente nivel. Ese tipo de páginas. Las que más uso dependen de la evidencia que quiero tener, yo lo puedo utilizar al principio, en el proceso de aprendizaje o como evidencia. P 5: Ts EGD

.docx - 5:20 [, puedo utilizar páginas o pro] (93:93) Códigos: [Programas/aplicaciones/páginas web usadas en sus sesiones]

Como podemos leer en las citas de tres docentes diferentes, las aplicaciones que usan para sus clases son diversas e incluso no están limitadas a un momento específico de la sesión. Podemos inferir que después de sus capacitaciones sobre TIC, como señalaron los docentes de Informática, los profesores de todas las áreas han implementado estas herramientas en sus sesiones; seguramente algunos con mayor facilidad que otros, por ello, la variedad de aplicaciones que refieren usar en sus sesiones.

Por otra parte, los estudiantes también reconocieron que las áreas inciden en el desarrollo de su formación como ciudadanos digitales; por ejemplo, a partir del reconocimiento de los derechos de autor en diferentes áreas. Un estudiante menciona:

O sea, sí nos piden siempre el colegio ahora, sobre todo desde el año pasado se enfoca más en respetar el derecho de autor, para esto me refiero por ejemplo en el curso de informática. Por ejemplo, ahorita estamos viendo Photoshop y siempre nos piden que en la mayoría de lo posible usemos una foto que sea de nuestra autoría, decir si nosotros habíamos tomado la foto y, si no es el caso, indicar quién tomó la foto, porque es como es la brecha legal que siempre se busca y también destacar el trabajo de otros, ya nosotros nada más lo estamos aprovechando. Ahora siempre se ha pedido en cursos como comunicación o ciencias sociales, siempre se enfocan en resaltar, por ejemplo, una fuente o algún autor de algún libro, siempre es necesario, también poner de dónde lo extraes porque no puede sacar información así por así de internet. P 4: T4_EGE.docx - 4:8 [O sea sí nos piden siempre el] (27:27). Códigos: [Áreas académicas - Familia: Alfabetización en los medios] [Respeto de los derechos de autor - Familia: Ética digital]

En la cita anterior, vemos cómo el estudiante reconoce la coordinación que hay entre algunas áreas para la concientización sobre el derecho de autor, que es abordado por las áreas de Informática, Ciencias sociales y Comunicación. Asimismo, otros estudiantes agregan las áreas de Ciencia y tecnología y Matemática. Al respecto, se cita el aporte de dos estudiantes cuyas respuestas se complementan:

Esto no sucede en todos los cursos porque, bueno, hay cursos como el que comentó mi compañero, comunicación en donde sí nos piden citar fuentes de autores o libros en la norma APA, creo que le denominan. Por ejemplo, un curso que le faltó mencionar a mi compañero es Ciencia y ambiente, donde a veces también nos mandan a hacer documentos con respecto a un tema, fichas de ejercicios, entonces yo creo que depende más que todo del curso y de las actividades que vayamos a realizar. pero sí generalmente nos piden. P 3: T3 EGE.docx - 3:31

[esto no sucede en todos los cu] (53:53). Códigos: [Áreas académicas - Familia: Alfabetización en los medios].

Esto nos sucede en distintos cursos, dependiendo en específico de las actividades que debamos realizar, por ejemplo, en comunicación nos toca citar algún texto en específico y tenemos que citar en formato APA. También en el caso del uso de imágenes o videos, en caso de informática o matemática, porque no podemos usar el documento de otras personas sin darles el crédito porque estaríamos robando información, prácticamente. P 3: T3 EGE.docx - 3:30 [Esto nos sucede en distintos] (52:52). Códigos: [Áreas académicas - Familia: Alfabetización en los medios] [Respeto de los derechos de autor - Familia: Ética digital].

Adicional a esto, algunos estudiantes reconocen que las actividades que realizan en clase les permite no solamente reconocer la importancia de los derechos de autor, como menciona un estudiante:

Sí, nos piden citar fuentes, pero, estas dependen de las actividades que realicemos y de los cursos donde impliquen usar aparatos tecnológicos, tanto del colegio, como de cada uno, por ejemplo, en los cursos como: Sociales, comunicación, CyT, informática, matemática, esto nos permite conocer, aprender y valorar el trabajo de otras personas, para así poder formar nuestra opinión crítica y pensamiento crítico. P 3: T3_EGE.docx - 3:27 [Sí, nos piden citar fuentes, p.] (50:50). Códigos: [Áreas académicas - Familia: Alfabetización en los medios] [Respeto de los derechos de autor - Familia: Ética digital]

Este estudiante resalta que este hecho le permite conocer, aprender y valorar el trabajo de los demás; incluso le ayuda a formar una opinión crítica y un pensamiento crítico. Esto se ve complementado con las estrategias que se vienen desarrollando entre algunas de las áreas mencionadas, que generalmente, como manifiestan los docentes, parten de situaciones problemáticas de la actualidad. Como señala un docente en su respuesta:

Sí, he realizado actividades de participación en la solución de problemas sociales a través de las redes sociales, por ejemplo, con el caso de la corrupción en el país, el caso del cyberbullying, conflictos sociales y ambientales a raíz de todas estas manifestaciones que se dieron en el gobierno de Pedro Castillo, esto les ha permitido a los chicos, poder lograr y proponer alternativas de solución viables en las redes sociales. P 5: Ts EGD .docx - 5:60 [Sí he realizado actividades de] (150:150). Códigos: [Análisis de casos - Familia: Estrategias docentes] [Resolución de problemas - Familia: Estrategias docentes].

En este caso, como también mencionaron otros docentes entrevistados, realizan proyectos donde participan varias áreas y plantean la participación de los estudiantes para proponer alternativas de solución y como medio de difusión de sus ideas emplean las redes sociales. De esta manera, promueven la ciudadanía digital de los estudiantes asumiendo un rol protagónico en el entorno virtual.

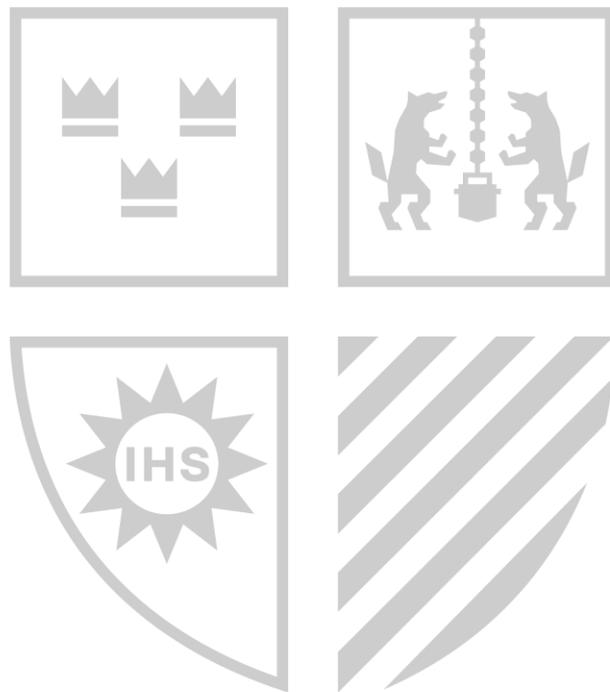
En contraste con lo planteado por DQ World (2023), UNICEF (2017), Gobierno de Canarias (2022), Escuela del Silencio (2023), Consejo para la transparencia (2023), los docentes de la institución educativa investigada han asumido en su práctica docente que las herramientas digitales son en algunos casos el motivo de estudio, pero sobre todo el medio de acción para atender a las problemáticas de la sociedad donde viven los estudiantes; asimismo, que hay una iniciativa institucional de incluir este campo de desenvolvimiento de sus estudiantes en el propuesta educativa.

En definitiva, frente al segundo objetivo: explorar las estrategias pedagógicas para la formación de la ciudadanía digital en adolescentes, estudiantes de quinto de secundaria de la I.E., analizado cualitativamente a partir de las entrevistas grupales, podemos decir que destaca el trabajo de los docentes de algunas áreas para la formación de la ciudadanía digital de los estudiantes mediante algunas estrategias que les permite participar en las redes para abordar problemáticas sociales, políticas y ambientales. Esto está acompañado y promovido de manera institucional, partiendo hace unos años, con las capacitaciones de los docentes en este mismo tema de la ciudadanía digital.

Por otra parte, en la vinculación con otras dimensiones de la ciudadanía digital se recoge el testimonio de escolares que todavía se sienten inseguros para interactuar por iniciativa propia en el entorno virtual, pues reconocen los problemas o peligros a los que se exponen. De este modo se entiende el resultado del NCD bajo en la dimensión de participación/implicación comprendido por los factores de participación en red y activismo político, analizados cuantitativamente en la EPCD, pues los estudiantes prefieren una interacción en la vida real por encima de la participación virtual, debido a su seguridad emocional; no obstante, los docentes siguen proponiéndoles interactuar interconectados y usar el internet con mucha frecuencia.

Y ante los buenos resultados cuantitativos en el NCD de las otras dimensiones, se confirma a nivel cualitativo que dichas experiencias escolares son satisfactorias mostrando que los estudiantes usan constantemente los recursos tecnológicos y tienen conocimiento de sus derechos y las responsabilidades que implica. De igual modo se

muestra la necesidad de seguir trabajando algunos aspectos, como el caso del mal manejo de las redes o cómo actuar frente a las problemáticas que se suscitan por su causa, porque no solo se trata de evitar huyendo, sino de saber actuar frente a ello.



CONCLUSIONES

Considerando la hipótesis general que los estudiantes de una I.E. privada de Lima poseen un nivel regular de ciudadanía digital y que hay un trabajo aislado de las áreas para la formación de la ciudadanía digital de los adolescentes, se aplicó dos tipos de instrumentos principales: Escala Psicométrica de Ciudadanía Digital y Entrevistas Grupales a estudiantes y docentes. Asimismo, se analizó de manera mixta toda la información recopilada: de manera cuantitativa el primer instrumento y comparando los resultados con el análisis cualitativo a partir del segundo instrumento, concluimos que:

- La hipótesis general se confirma, resaltando los aspectos positivos, pues según lo planteado en la hipótesis 1, dos dimensiones del constructo de ciudadanía digital propuesta por Choi (2015) han tenido resultados buenos, por encima del promedio, siendo Alfabetización digital y medios la más sobresaliente, seguido de Resistencia crítica. En contraparte, la dimensión ética digital alcanzó el NCD regular y la dimensión de participación/implicación alcanzó el NCD bajo. Además, el instrumento cuantitativo arrojó un promedio de 4.51, NCD regular. Debido a las estrategias aplicadas por los docentes, los estudiantes han logrado fortalecer solo dos dimensiones que comprende la ciudadanía digital, pero según lo obtenido la dimensión de participación/implicación es la que requiere ser trabajada por los docentes y lograda por los estudiantes con mayor atención.
- Se confirma parcialmente la hipótesis 2, ya que los docentes de algunas áreas como Ciencia y tecnología, Comunicación, Ciencias sociales, Matemática e Informática sí aplican algunas estrategias pedagógicas y tratan de trabajar en equipo, como es el caso de los proyectos donde parten de problemáticas del contexto de la localidad e interés escolar, para incidir en la formación de la ciudadanía digital y el protagonismo de los estudiantes al buscar que propongan acciones que resuelvan problemas reales usando como medio de difusión las

redes; sin embargo, hay dimensiones que todavía están por mejorar, ya que los mismos estudiantes no participan activamente a través de las redes e internet. En efecto, las demás áreas no son mencionadas por los estudiantes, por lo que deducimos que no hacen incidencia en la ciudadanía digital o que trabajan con una perspectiva diferente, aunque sí podrían realizar proyectos u otras actividades interesantes para los estudiantes, pero solo como parte de su área.

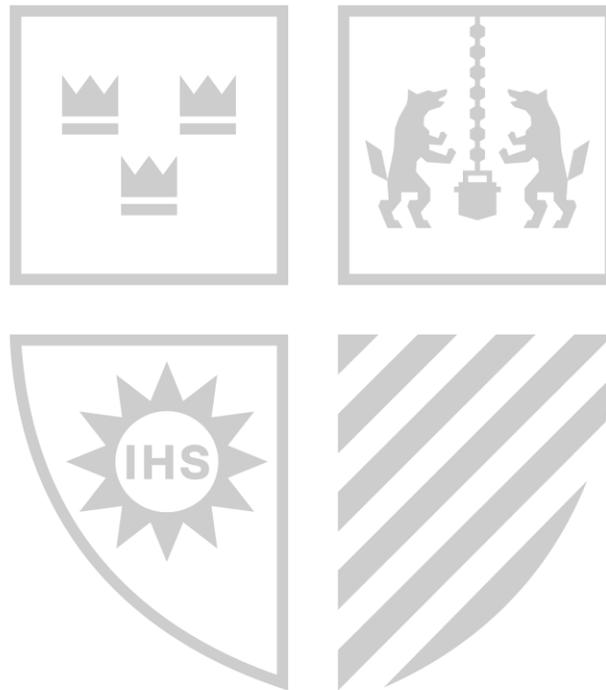
- Los estudiantes y docentes que participaron en esta investigación reconocen que en el colegio se les ha brindado los recursos necesarios y la teoría básica para comprender el significado de ciudadanía digital, partiendo por la propuesta institucional de capacitar a los docentes y establecer algunas directrices que los docentes pueden seguir para el desarrollo de su labor con los estudiantes. Hay acciones e iniciativas que se realizan sobre este tema de ciudadanía digital, pero aún falta establecer un plan normativo que aborde y regule las problemáticas ocurridas en el entorno virtual que afectan a la convivencia de los estudiantes.
- Los estudiantes se sienten inseguros de participar en el entorno virtual por iniciativa propia, ya que manifiestan su preferencia por una interacción en la vida real sobre una participación en las redes, debido a que conocen los peligros a los que se exponen en dicho entorno. Es por esta razón, que docentes y estudiantes reconocen que aún están en proceso de formación de su ciudadanía digital.

RECOMENDACIONES

Luego del trabajo de investigación realizado sobre la ciudadanía digital de los estudiantes de quinto de secundaria y las estrategias pedagógicas para la formación de dicha ciudadanía experimentada en la labor docente, con los resultados y conclusiones antes señalados, nos atrevemos a plantear lo siguiente:

- Puesto que la dimensión participación/implicación, comprendida por los factores activismo político y acciones en red, requiere mayor atención, ya que obtuvieron los menores promedios en el NCD, la cual se encuentra relacionada a la dimensión de ética digital, se recomienda detallar las políticas institucionales sobre la materia de ciudadanía digital estableciendo planes de formación ética para desarrollar la conciencia moral de los estudiantes y lograr la seguridad emocional de los estudiantes para desenvolverse en el entorno virtual con firmeza.
- Al mismo nivel institucional, se recomienda plantear como meta la participación de todas las áreas en la aplicación de estrategias pedagógicas, como aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, análisis de casos, trabajos colaborativos, trabajos de investigación. Estos permiten a los estudiantes ser protagonistas de su aprendizaje, retándolos a lograr un impacto social, político y ambiental usando las herramientas tecnológicas de manera creativa y correcta.
- A nivel institucional y con participación de líderes estudiantiles, se recomienda actualizar su reglamento incluyendo el uso de recursos tecnológicos e implementar códigos de comportamiento digital según las problemáticas del contexto para la convivencia en el entorno digital, reforzando así la seguridad de los estudiantes al momento de participar en las redes.

- A nivel de los estudiantes, se recomienda tomar conciencia y valentía para denunciar los malos comportamientos que se observan en las redes e internet, y a nivel docente siempre hacer hincapié en una comunicación respetuosa, empática y asertiva al momento de usar o participar en el entorno digital; asimismo, seguir aplicando en sus clases las netiquetas ya trabajadas e implementar nuevas propuestas, según la necesidad de los estudiantes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arpasi, D. (2022). *Autoeficacia y competencia digital de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, 2021*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Unidad de Posgrado]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.
- AUPEX. (2018). *DigComp 2.1: Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía con ocho niveles de competencia y ejemplos de uso*. Unión Europea, 2017.
- Bermúdez, M. (2022). *Importancia de desarrollar las competencias digitales de seguridad del DigComp 2.2, desde el séptimo ciclo de la EBR en el Perú*. Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Educación con especialidad en Educación para el Desarrollo. Repositorio PUCP.
- Bordignon, F. y Dughera, L. (2022). Ciudadanía digital y currículum educativo. En libro: *Estado y gobernabilidad democrática: aportes para la construcción del conocimiento estatal* (pp.75-89). Editorial: Unipe Editorial Universitaria. https://www.researchgate.net/publication/360504197_Ciudadania_digital_y_curriculum_educativo
- Busón, C. (2013). Importancia de la formación de los nativos e inmigrantes en entornos digitales en la era de la conectividad. *COMMONS-Revista de Comunicación y Ciudadanía Digital*. Vol 2, n° 3, noviembre 2013.
- Choi, M. (2015). *Development of a Scale to Measure Digital Citizenship among Young Adults for Democratic Citizenship Education*. (Electronic Thesis or Dissertation). Ohio State University. Recuperado de <https://etd.ohiolink.edu>.
- Claro, M. Santana, L. Alfaro, A. y Franco, R. (2021). Ciudadanía digital en América Latina: revisión conceptual de iniciativas, serie *Políticas Sociales*, N° 239 (LC/TS.2021/125), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2021. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/47356/1/S2100562_es.pdf
- Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal/Debate.
- Consejo de Europa. (2016). *Internet Governance - Council Europe Strategy 2016-2019. Democracy, human rights and the rule of law in the digital world*. Brussels: Council of Europe.

- Consejo para la transparencia (2023). *Guía didáctica para docentes. 3° y 4° medio Formación general. Unidad 3-Ciudadanía digital*. <https://www.consejotransparencia.cl/wp-content/uploads/2023/02/Unidad-3-Ciudadania-Digital-3-y-4-Medio.pdf>
- Decreto Supremo N° 066-2011-PCM. (Julio de 2011). *Plan para el Desarrollo de la Sociedad de la Información, Agenda Digital 2.0*
- Del Campo, C. (2017). *Las nuevas tecnologías en las comunidades de aprendizaje, un estudio de caso en el entorno rural*. [Tesis doctoral]. Valencia.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Informe UNESCO.
- Domo Business Cloud (2022). *Data never sleeps 10.0*. <https://www.domo.com/data-neversleeps>
- DQ Institute (2018). *DQ and DQ World - Digital Intelligence Education for the Future*. https://youtu.be/Y_XonvNOkOk.
- DQ World (2023). *Las 8 habilidades básicas de ciudadanía DQ que los niños necesitan*. https://us.dqworld.net/lang:en_GB#!/landing/whatisdqworld
- Escueladeincidencia.org (2023). *Qué es LabCívico, un proyecto de ciudadanía inteligente*. <https://escueladeincidencia.org/>
- Esteve, F. & Gisbert, M. (2011). Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La Cuestión Universitaria*, (7), pp. 48-59. https://www.researchgate.net/publication/221680100_Digital_Learners_la_competencia_digital_de_los_estudiantes_universitarios
- European Commission. (2021). *Plan de acción de educación digital (2021-2027)*. <https://education.ec.europa.eu/es/focus-topics/digital-education/action-plan>
- Fajardo, E. & Serrano, H. (2022). Redes sociales y construcción de la ciudadanía digital. *Revista Boletín Redipe*, 11(9), pp. 163-177. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1888/1845>
- Gobierno de Canarias. (2022). *Módulo IV. Ciudadanía digital*. https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/04cd/1_ciudadana_e_identidad_digital.html
- González, A. y Ramírez, J. (2012). *Estrategias pedagógicas alternativas en pausas activas para la inclusión educativa de escolares con discapacidad cognitiva en institución villa santana del municipio de Pereira* [Tesis de pregrado]. Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/2708/37192886132G643.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gros, B. (Ed.). (2011). *Revolución y retos de la educación virtual. Construyendo el E-learning del siglo XXI*. Editorial UOC.

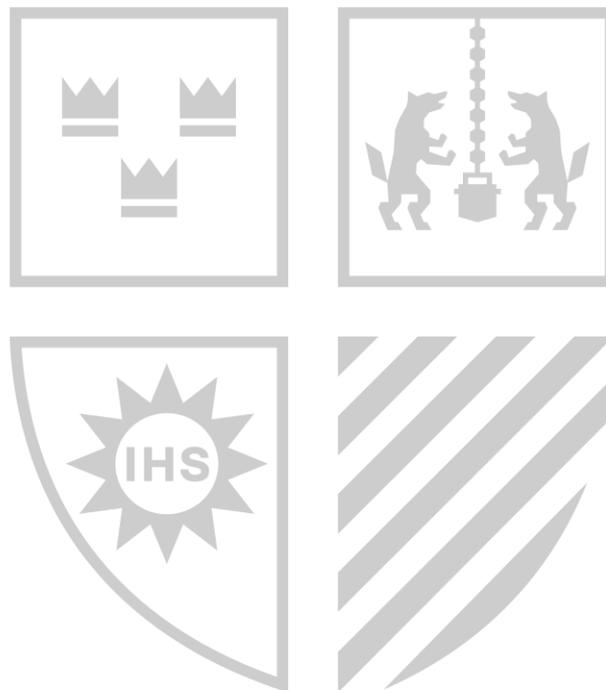
https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/9781/1/TRIPA__e-learning_castellano.pdf

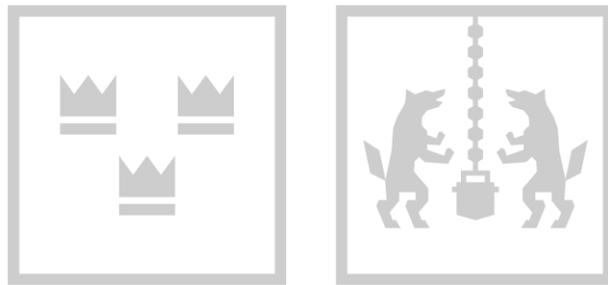
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje. Conceptos, ideas y posibles limitaciones. *Revista educación y tecnología*, 1, pp. 111-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4169414>
- Hernández, A., Bravo, G. & Romero, S. (2015). *La ciudadanía digital, sus concepciones y su relación con la convivencia escolar*. [Tesis de maestría]. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/17153/BravoGinaPaola2015.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F. McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.
- INTEF (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente - octubre 2017*. https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf
- Isin, E. & Ruppert, E. (2020). *Being Digital Citizens*. Rowman & Littlefield International, Ltd. Londres, Reino Unido. [https://research.gold.ac.uk/id/eprint/29321/7/Isin%20and%20Ruppert%20\(2020\)%20Being%20Digital%20Citizens_Second%20Ed_OA.pdf](https://research.gold.ac.uk/id/eprint/29321/7/Isin%20and%20Ruppert%20(2020)%20Being%20Digital%20Citizens_Second%20Ed_OA.pdf)
- ISTE (2023). *Ciudadanía digital. Estándares ISTE para estudiantes*. <https://www.iste.org/es/professional-development/iste-u/digital-citizenship>
- James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2021). *Teaching digital citizens in today's world: Research and insights behind the Common Sense K–12 Digital Citizenship Curriculum*. <https://www.common-sense.org/system/files/pdf/2021-08/common-sense-education-digital-citizenship-research-background.pdf>
- Kasman, R. (2022). *Ciclo de conferencia sobre Ciudadanía Global dirigido por Ceibal*. UNESCO. https://www.youtube.com/watch?v=cBYIJbtw_yg&ab_channel=Ceibal
- Lozano, A. y Fernández, J. (2018). Ciudadanía digital y su medida: propiedades psicométricas de una escala y retos para la educación superior. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19(3), 83–101. <https://doi.org/10.14201/eks201819383101>
- Lozano, A. & Fernández, J. (2019). Hacia una educación para la ciudadanía digital crítica y activa en la universidad. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 18(1). <https://relatec.unex.es/article/view/3390>
- Martínez, S. & Sánchez, P. (2014). Las nuevas alfabetizaciones y los riesgos de exclusión social. *Presentaciones del III Congreso Internacional Sociedad Digital: ciudadanía digital*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=583094>

- Merino, Á. (2022). Baby boomers, milenials o zoomers: la cronología de las generaciones demográficas. EOM. <https://elordenmundial.com/mapas-y-graficos/baby-boomersmilenials-zoomers-generaciones-demograficas/?nab=0>
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. Lima.
- MINEDU. (2020). *Ciudadanía digital desde casa-salud y vida en el mundo digital*. Exposición realizada en el Webinar 10_30 de octubre de 2020.
- MINEDU. (2020). *Educación para el Cierre de Brecha Digital*. Dirección General de Educación Básica Alternativa, Intercultural Bilingüe y de Servicios Educativos en el Ámbito Rural.
- Mineduc. (2018). *Orientaciones de ciudadanía digital para la formación ciudadana*. Santiago de Chile: Chile.
- Mineduc. (2019). #CiudadaníaDigital ¿Cómo estamos formando hoy a l@s ciudadan@s digitales? <https://www.youtube.com/watch?v=kfG3DXFjbos>
- Mineduc. (2023). *Ciudadanía Digital para los desafíos de las comunidades educativas*. Centro de innovación. <https://ciudadaniadigital.mineduc.cl/recurso/ciudadania-digital-para-los-desafios-de-las-comunidades-educativas/>
- Navarro, M., Guzmán, A. & García, N. (2019). *La integración tecnológica en el aula, significación desde estudiantes de educación secundaria*. 3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 8(2), 70-83. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7001110.pdf>
- O'Donnell, G. (1993). *Estado, democratización y ciudadanía*. NUSO N° 128 / Noviembre - Diciembre 1993. <https://nuso.org/articulo/estado-democratizacion-y-ciudadania/>
- Ostojin, K. (2021). *Ciudadanía digital en los tiempos de "infodemia"*. Tesis de maestría en integración e innovación educativa de las tecnologías de la información y comunicación. Repositorio PUCP.
- PCM. (2021). *Estrategia Nacional de Talento Digital*. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2906573/Estrategia%20Nacional%20de%20Talento%20Digital.pdf>.
- Pontificia Universidad Católica de Chile (2023). *PISA 2018: Trayectorias de mejora en Chile y el mundo*. Noticias. https://liderazgoescolar.uc.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=1049:pisa-2018-trayectorias-de-mejora-en-chile-y-el-mundo&catid=13&Itemid=291
- Prensky, M. (2001). *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)

- Quiñonez, S. & Chan, I. (2021). *Percepción de los profesores del nivel primaria respecto a la ciudadanía digital*. *Revista Publicando*, 8(28), 37-46. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2153>
- Rentería, H. (2020). *Competencia digital en los estudiantes de la carrera de Educación de una universidad privada de Lima Metropolitana*. Tesis de Maestría en integración e innovación educativa de las tecnologías de la información y la comunicación. Repositorio PUCP.
- Resolución ministerial N° 438-2022-MINEDU. *Plan de cierre de brecha digital*. https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/rm_ndeg_438-2022-minedu.pdf.
- Ribble, M. Bailey, G. & Ross, T. (2004). Digital citizenship: Addressing appropriate technology behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32(1), 6. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ695788.pdf>
- Santana, L. & Serra, I. (2022). *El enfoque de derechos humanos y ciudadanía digital en la ciudad: conceptos y propuesta*. Documentos de Proyectos (LC/TS.2022/113), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/48062/1/S2200556_es.pdf
- Siemens, G. (2006). *Conociendo el conocimiento*. Traducción de Quintana, E. y otros. Grupo Nodos Ele. Recuperado de Conociendo el conocimiento : George Siemens : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive
- Sobrinho, A. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Propuesta Educativa*, Año 23 Nro. 42, pág. 39 a 48, Noviembre de 2014. <https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713005.pdf>
- Solana, J. (2019). *El pensamiento complejo de Edgar Morin en acción, algunos ejemplos*. *Gazeta de Antropología*, 2019, 35 (2), artículo 06. <http://hdl.handle.net/10481/63747>
- Tuapanta, J., Duque, M. y Mena, A. (2017). Alfa de cronbach para validar un cuestionario de uso de tic en docentes universitarios. *Revista mkt Descubre*, n° 10, Diciembre 2017, pp. 37 - 48. <https://core.ac.uk/download/pdf/234578641.pdf>
- UNICEF. (2017). *El Estado Mundial de la Infancia 2017–Niños en un mundo digital*. <https://www.unicef.org/media/48611/file>
- Villarreal, M. (1999). *Construir ciudadanía: construcción democrática de poder*. *Última Década*, núm. 10, mayo, 1999, p. 0 Centro de Estudios Sociales Valparaíso, Chile. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=19501003>
- We Are Social. (2022). *Digital Report 2022: El informe sobre las tendencias digitales, redes sociales y mobile*. <https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-elinforme-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>

Zabala, D. Muñoz, K. & Lozano, E. (2016). Un enfoque de las competencias digitales de los docentes. *Revista Publicando*, 3(9). 2016,330-340.
<https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/451479>





ANEXOS



ANEXO N° 1: ESTÁNDAR DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES SEGÚN ISTE

Competencia digital	Estándar estudiantil
Alumno empoderado	Los estudiantes aprovechan la tecnología para desempeñar un papel activo en la elección, el logro y la demostración de competencias relacionadas con sus objetivos de aprendizaje, informadas por las ciencias del aprendizaje.
Ciudadano digital	<p>Los estudiantes reconocen los derechos, las responsabilidades y las oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital interconectado, por lo que son un ejemplo y actúan de manera segura, legal y ética en él.</p> <p>1.2.a. Los estudiantes cultivan y manejan su identidad digital y su reputación, y al mismo tiempo son conscientes de la permanencia de sus acciones en el mundo digital.</p> <p>1.2.b. Los estudiantes mantienen un comportamiento positivo, seguro, legal y ético cuando utilizan la tecnología, incluyendo interacciones sociales en línea o cuando usan dispositivos en red.</p> <p>1.2.c. Los estudiantes demuestran comprensión y respeto por los derechos y las obligaciones al utilizar y compartir propiedad perfecta.</p> <p>1.2.d. Los estudiantes manejan sus datos personales para mantener la privacidad y la seguridad digital, estando conscientes de la tecnología de recolección de datos utilizada para rastrear su navegación en línea.</p>
Constructor de conocimiento	Los estudiantes evalúan críticamente una variedad de recursos usando herramientas digitales para construir conocimiento, producir artefactos creativos y desarrollar experiencias de aprendizaje significativas para ellos y para otros.
Diseñador innovador	Los estudiantes utilizan una variedad de tecnologías en el proceso de diseño para identificar y resolver problemas, creando soluciones nuevas, útiles e imaginativas.
Pensador computacional	Los estudiantes desarrollan y emplean estrategias para comprender y solucionar problemas de forma tal que aprovechan el poder de los métodos tecnológicos para desarrollar y probar soluciones.
Comunicador creativo	Los estudiantes se comunican de manera clara y se expresan de manera creativa para una variedad de propósitos utilizando las plataformas, herramientas, estilos, formatos y medios digitales apropiados para sus metas.
Colaborador global	Los estudiantes utilizan herramientas digitales para ampliar sus perspectivas y enriquecer su aprendizaje colaborando con otros y trabajando de manera efectiva en equipo, a nivel local y global.

Tomado de: Estándares Iste: Estudiantes 2023. <https://www.iste.org/es/standards/iste-standards-for-students>

ANEXO N° 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA TESIS	Estudio de caso: Ciudadanía digital en estudiantes de quinto de secundaria de EBR de una I.E.P. de Lima.
AUTOR	Jorge Luis Untiveros Caldas
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Mixta

PROBLEMA	PREGUNTA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>General: Los adolescentes usan el entorno virtual como parte de su cotidianidad pero les falta vivir los códigos de conducta (deberes y derechos) al momento de interactuar con las demás personas en dicho entorno.</p>	<p>General: ¿Cómo se caracteriza la ciudadanía digital que ejercen los adolescentes de una I.E. privada de Lima?</p>	<p>General: Analizar el nivel de Ciudadanía digital en los estudiantes de quinto de secundaria de EBR de una institución educativa privada de Lima.</p>	<p>General: Los estudiantes de la I.E. privada de Lima poseen un nivel regular de ciudadanía digital y hay un trabajo aislado de las áreas para la formación de la ciudadanía digital de los adolescentes.</p>	<p>Nivel: Exploratorio</p> <p>Tipo: Descriptivo</p> <p>Diseño: Mixto</p>
	<p>Específicas: ¿Los adolescentes poseen buenas prácticas de conducta para interactuar en las redes sociales? ¿Los adolescentes conocen códigos de comportamiento para interactuar en el entorno virtual? ¿Los adolescentes prefieren participar por la red virtual más que en la vida real?</p>	<p>Específicas: Describir las experiencias y la interacción en el entorno virtual que viven los adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.</p>	<p>Específicas: La mayoría de estudiantes se desenvuelven en el entorno virtual, pero con pocos códigos de conducta y en temas poco relacionados a los asuntos públicos de ámbito social, político, económico y ambiental.</p>	
<p>Los docentes aplican estrategias pedagógicas para promover la ciudadanía digital sin considerar los intereses de los estudiantes.</p>	<p>¿De qué manera se promueven acciones para desarrollar la ciudadanía digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p>	<p>Específicas: Describir las estrategias pedagógicas para la formación de la ciudadanía digital en adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.</p>	<p>Específicas: En la I.E. las áreas trabajan de manera aislada sobre la ciudadanía digital.</p>	

		Analizar la relación entre estrategias pedagógicas aplicadas por los docentes y ciudadanía digital ejercida por los adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.	— aporte de la investigación —	
--	--	---	--------------------------------	--

OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLES	DIMENSIONES	FACTORES	ÍTEMS DE CUESTIONARIO	GUIA ENTREVISTA CON ESTUDIANTES / DOCENTES	INSTRUMENTO
<p>Variable 1: Ciudadanía digital</p> <p>Definición conceptual: Choi (2015) quien señala que “la ciudadanía digital incluye habilidades, pensamientos y acciones en Internet que permiten a la gente comprender, navegar, involucrarse y transformarse a sí mismos, a la comunidad, la sociedad y el mundo”. Asimismo, se considerará la propuesta del Ministerio de educación (2018) donde se asume de manera similar, como “conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una</p>	Alfabetización en los medios	Habilidades técnicas	5, 6, 7, 8, 9, 10	<p>¿Han escuchado el concepto de ciudadanía digital? ¿A qué creen que se refiere?</p> <p>¿Para qué usan el internet o las redes con mayor frecuencia? ejemplifiquen</p> <p>¿Dónde consideran que han aprendido más sobre internet y TIC, en el colegio o de manera autodidacta?</p>	<p>Instrumento n° 1</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Nombre del instrumento/tipo: Cuestionario con escala psicométrica de ciudadanía digital</p>
	Ética digital	Acciones en red	11, 12, 13, 14	<p>¿Sus profesores les piden citar al autor de: textos, imágenes, videos y otros que emplean en sus actividades escolares? ¿En qué áreas sucede esto?</p> <p>¿Creen que necesitamos ser empáticos o respetuosos en las redes sociales? ¿En qué casos? ¿De qué comportamientos negativos han escuchado, o conocen o han vivido? ¿Cómo los afrontan?</p>	<p>Instrumento n° 2</p> <p>Técnica: Grupo focal</p> <p>Nombre del instrumento/tipo: Guía de entrevista grupal abierta con preguntas estructuradas para estudiantes.</p>
	Participación / implicación	Acciones en red	11, 12, 13, 14	<p>¿Alguna vez se han unido a discusiones en torno a problemáticas sociales, políticas o ambientales a través de redes sociales? ¿por qué lo hicieron o harían?</p> <p>¿Han conocido compañeros que tuvieron experiencia de ser víctimas de cyberbullying o</p>	
	Activismo político	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26			

<p>sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo o el impacto de éstas en su vida personal y su entorno”.</p>				<p>ciberacoso? ¿Cómo actúan o actuarían frente a ello?</p> <p>¿Consideran más importante publicar regularmente en las redes sociales sus pensamientos relacionados con sociales, políticos y ambientales o sus experiencias/pensamientos personales? ¿por qué?</p>	
	Resistencia crítica	<p>Activismo político,</p> <p>Conciencia Local/Global,</p> <p>Enfoque crítico</p>	<p>18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26</p> <p>15,16,17</p> <p>1,2,3,4</p>	<p>¿Para ustedes es más importante la participación en la vida real (interacción cara a cara) o en el entorno virtual? ¿por qué?</p> <p>¿buscan transformar a través de las redes una realidad o prefieren una comunicación básica/superficial? ejemplificar</p>	
<p>Variable 2: Estrategias pedagógicas.</p> <p>Definición conceptual: Según González y Ramírez (2012), las estrategias pedagógicas son el conjunto de acciones conscientes que le permiten al docente orientar el proceso pedagógico para alcanzar las metas propuestas atendiendo las necesidades educativas identificadas y se construyen con una intencionalidad clara que</p>	Alfabetización en los medios	no se consideran factores debido al tipo de instrumento.		<p>¿Conocen el concepto de ciudadanía digital? ¿Qué entienden por él? Cuando usan equipos tecnológicos en sus sesiones, ¿promueven la creación de contenido o solo para momentos de motivación/evaluación? ¿Cuáles son los programas/aplicaciones/páginas web que generalmente usan en sus sesiones con los estudiantes?</p>	<p>Instrumento n° 3 Técnica: Grupo focal Nombre del instrumento/tipo: Guía de entrevista grupal abierta con preguntas estructuradas para estudiantes.</p>
	Ética digital			<p>¿Desde tu área, promueven en los estudiantes el citado de fuentes de información empleadas para sus trabajos o actividades escolares? ¿Cómo lo hacen? Cuando realizan actividades de interacción en red (foros u otros tipos de interacción), ¿notan que los estudiantes muestran actitudes de respeto hacia los</p>	

<p>posibilitan la formación y el aprendizaje.</p>			<p>compañeros/otras personas y toleran las diferencias de opinión? ejemplificar. Como área ¿Siguen un plan transversal para la formación de la conciencia ciudadana en el entorno virtual? ¿Es un acuerdo institucional? En las sesiones de clase ¿Siempre promueven el cuidado de sus datos personales en las redes/plataformas que usan? (por ejemplo, cerrar sus cuentas personales o institucionales) ¿En alguna ocasión los estudiantes se han quejado porque encuentran perfiles de otras personas en sus equipos de trabajo?</p>	
	<p>Participación/ implicación</p>		<p>Desde su área ¿Desarrollan algunas actividades de participación o implicación en la solución de problemas sociales, culturales o ambientales a través de las redes? dar ejemplos. ¿Han podido identificar algunas dificultades que los estudiantes experimentan en la interacción a través de redes/internet? ¿Cómo han intervenido ustedes?</p>	
	<p>Resistencia crítica</p>		<p>Desde su área ¿Promueven actividades relacionadas al desarrollo del pensamiento crítico (cuestionan con fundamento) en los estudiantes sobre asuntos sociales, políticos, económicos o ambientales a través de las redes? (por ejemplo: revisión de noticias, post en redes, etc.) dar ejemplos.</p>	

ANEXO N° 3: CUESTIONARIO - ESCALA PSICOMÉTRICA DE CIUDADANÍA DIGITAL

Datos sociodemográficos:

Edad:

Sexo:

Datos sobre la relación con internet y las tecnologías de información y la comunicación

Uso-frecuencia:

- a) diario b) interdiario c) ocasionalmente

Lugar donde usas:

- a) casa b) colegio c) espacios públicos (calles, centros comerciales, etc.)

Tipos de dispositivos que usas con mayor frecuencia:

- a) Celular b) tablet c) laptop d) computadora.

Propósito, para qué usas tus dispositivos:

- a) Redes sociales b) Estudio c) Entretenimiento d) Informarme de la realidad

Lee cada enunciado y señala qué tan de acuerdo o desacuerdo estás con ello, siendo 1 totalmente en desacuerdo y 7 totalmente de acuerdo.

N°	Ítems	1	2	3	4	5	6	7
1	Creo que la participación en internet promueve el compromiso en la vida real.							
2	Me replanteo mis ideas con respecto a un tema cuando utilizo internet.							
3	Creo que la participación a través de internet es una buena manera de cambiar algo que creo injusto.							
4	Creo que la participación en internet es una manera eficaz de involucrarse en temas políticos y sociales.							
5	Puedo usar internet para encontrar la información que necesito.							
6	Puedo utilizar internet para encontrar y descargar aplicaciones que son útiles para mí.							

7	Accedo a internet a través de tecnologías digitales (por ejemplo, móviles, tabletas, portátiles, PC) siempre que quiero.									
8	Soy capaz de utilizar las tecnologías digitales (por ejemplo, móviles, tabletas, portátiles, PC) para alcanzar los objetivos que persigo.									
9	Puedo enviar mensajes originales, audios o videos para expresar mis sentimientos/pensamientos/ideas/opiniones a través de internet.									
10	Me gusta la comunicación con otras personas mediante internet.									
11	Comento escritos de otras personas en sitios web de noticias,blogs o redes sociales que visito.									
12	Puedo publicar regularmente pensamientos relacionados con temas políticos o sociales en internet.									
13	Expreso mis opiniones en internet para desafiar las perspectivas dominantes con respecto a cuestiones políticas o sociales.									
14	Me gusta colaborar con otros mediante internet más que hacerlo en la vida real.									
15	Soy más consciente de los problemas globales mediante el uso de la internet.									
16	Estoy más informado con respecto a cuestiones políticas o sociales mediante el uso de internet.									
17	Pienso que internet refleja los prejuicios y el dominio de estructuras de poder de la vida real.									
18	Pertenezco a grupos en internet que están involucrados en cuestiones políticas o sociales.									
19	Colaboro con otros en internet para resolver problemas locales, nacionales o globales.									
20	Realiza actividades de voluntario para una organización de carácter social o política a través de internet.									
21	Organizo peticiones sobre cuestiones sociales, culturales, políticas o económicas en internet.									
22	Asisto a reuniones políticas o foros públicos a nivel local, la ciudad, o asuntos de la escuela convocados a través de las redes sociales o internet.									
23	Utilizo internet para participar en movimientos sociales o de protesta.									
24	Estoy social o políticamente más comprometido cuando estoy en internet que cuando estoy en la vida real.									
25	A veces contacto con la administración pública o del gobierno a través de internet sobre cuestiones que me interesan o preocupan.									
26	Firmo peticiones sobre cuestiones sociales culturales, políticos, económicas en internet.									

ANEXO N° 4: GUÍA DE ENTREVISTA GRUPAL CON ESTUDIANTES - GRUPO FOCAL

El instrumento presentado a continuación fue validado según la revisión de un experto.

Datos del validador

Nombres y apellidos: ALIER ORTIZ PORTOCARRERO

Objetivos de la investigación:

Objetivo general

Nos planteamos como objetivo principal, analizar el nivel de Ciudadanía digital en los estudiantes de quinto de secundaria de EBR de una institución educativa privada de Lima.

Objetivos específicos

Como objetivos secundarios nos planteamos:

- Describir las experiencias y la interacción en el entorno virtual que viven los adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.
- Describir las estrategias pedagógicas para la formación de la ciudadanía digital en adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.
- Analizar la relación entre estrategias pedagógicas aplicadas por los docentes y ciudadanía digital ejercida por los adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.

Participantes: Estudiantes de 5to de secundaria (4 secciones)

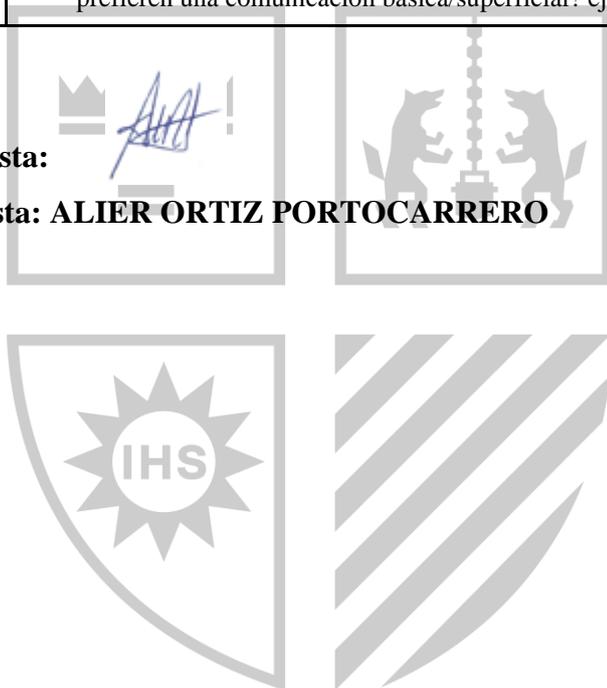
Dimensión	Preguntas
Alfabetización en los medios	<ul style="list-style-type: none">● ¿Han escuchado el concepto de ciudadanía digital? ¿A qué creen que se refiere?● ¿Para qué usan el internet o las redes con mayor frecuencia? ejemplifiquen● ¿Dónde consideran que han aprendido más sobre internet y TIC, en el colegio o de manera autodidacta?

<p>Ética digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Sus profesores les piden citar al autor de: textos, imágenes, videos y otros que emplean en sus actividades escolares? ¿En qué áreas sucede esto? • ¿Creen que necesitamos ser empáticos o respetuosos en las redes sociales? ¿En qué casos? • ¿De qué comportamientos negativos han escuchado, o conocen o han vivenciado? ¿Cómo los afrontan?
<p>Participación/implicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Alguna vez se han unido a discusiones en torno a problemáticas sociales, políticas o ambientales a través de redes sociales? ¿por qué lo hicieron o harían? • ¿Han conocido compañeros que tuvieron experiencia de ser víctimas de cyberbullying o ciberacoso? ¿Cómo actúan o actuarían frente a ello? • ¿Consideran más importante publicar regularmente en las redes sociales sus pensamientos relacionados con sociales, políticos y ambientales o sus experiencias/pensamientos personales? ¿por qué?
<p>Resistencia crítica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Para ustedes es más importante la participación en la vida real (interacción cara a cara) o en el entorno virtual? ¿por qué? • Cuando participan a través de las redes ¿buscan transformar una realidad o prefieren una comunicación básica/superficial? ejemplificar

Fecha: 3-05-23

Firma del especialista:

Datos del especialista: ALIER ORTIZ PORTOCARRERO



ANEXO N° 5: GUÍA DE ENTREVISTA GRUPAL CON DOCENTES - GRUPO FOCAL

El instrumento presentado a continuación fue validado según la revisión de un experto.

Datos del validador

Nombres y apellidos: ALIER ORTIZ PORTOCARRERO

Objetivos de la investigación:

Objetivo general

Nos planteamos como objetivo principal, analizar el nivel de Ciudadanía digital en los estudiantes de quinto de secundaria de EBR de una institución educativa privada de Lima.

Objetivos específicos

Como objetivos secundarios nos planteamos:

- Describir las experiencias y la interacción en el entorno virtual que viven los adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.
- Describir las estrategias pedagógicas para la formación de la ciudadanía digital en adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.
- Analizar la relación entre estrategias pedagógicas aplicadas por los docentes y ciudadanía digital ejercida por los adolescentes, estudiantes de 5to de secundaria de la I.E.

Participantes: Docentes de las áreas de informática, ciencias sociales, comunicación y Ciencia y tecnología que enseñan a 5to de secundaria.

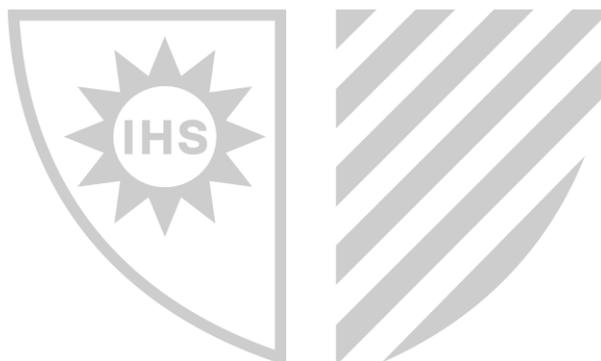
Dimensión	Preguntas
Alfabetización en los medios	<ul style="list-style-type: none">• ¿Conocen el concepto de ciudadanía digital? ¿Qué entienden por él?• Cuando usan equipos tecnológicos en sus sesiones, ¿promueven la creación de contenido o solo para momentos de motivación/evaluación?• ¿Cuáles son los programas/aplicaciones/páginas web que generalmente usan en sus sesiones con los estudiantes?

Ética digital	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Desde tu área, promueven en los estudiantes el citado de fuentes de información empleadas para sus trabajos o actividades escolares? ¿Cómo lo hacen? • Cuando realizan actividades de interacción en red (foros u otros tipos de interacción), ¿notan que los estudiantes muestran actitudes de respeto hacia los compañeros/otras personas y toleran las diferencias de opinión? ejemplificar. • Como área ¿Siguen un plan transversal para la formación de la conciencia ciudadana en el entorno virtual? ¿Es un acuerdo institucional? • En las sesiones de clase ¿Siempre promueven el cuidado de sus datos personales en las redes/plataformas que usan? (por ejemplo, cerrar sus cuentas personales o institucionales) ¿En alguna ocasión los estudiantes se han quejado porque encuentran perfiles de otras personas en sus equipos de trabajo?
Participación/ implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Desde su área ¿Desarrollan algunas actividades de participación o implicación en la solución de problemas sociales, culturales o ambientales a través de las redes? dar ejemplos. • ¿Han podido identificar algunas dificultades que los estudiantes experimentan en la interacción a través de redes/internet? ¿Cómo han intervenido ustedes?
Resistencia crítica	<ul style="list-style-type: none"> • Desde su área ¿Promueven actividades relacionadas al desarrollo del pensamiento crítico (cuestionan con fundamento) en los estudiantes sobre asuntos sociales, políticos, económicos o ambientales a través de las redes? (por ejemplo: revisión de noticias, post en redes, etc.) dar ejemplos.

Fecha: 3-05-23

Firma del especialista:

Datos del especialista: ALIER ORTIZ PORTOCARRERO



ANEXO N°6: RESULTADOS DE LA EPCD - TABLAS DE FRECUENCIA E HISTOGRAMAS

a. Ítems sobre factor enfoque crítico

Tabla de frecuencia del ítem 1.

IT 1. Creo que la participación en internet promueve el compromiso en la vida real.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	8	16.7	16.7	16.7
	6	11	22.9	22.9	39.6
	5	17	35.4	35.4	75.0
	4	9	18.8	18.8	93.8
	2	3	6.3	6.3	100.0
Total		48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 1.

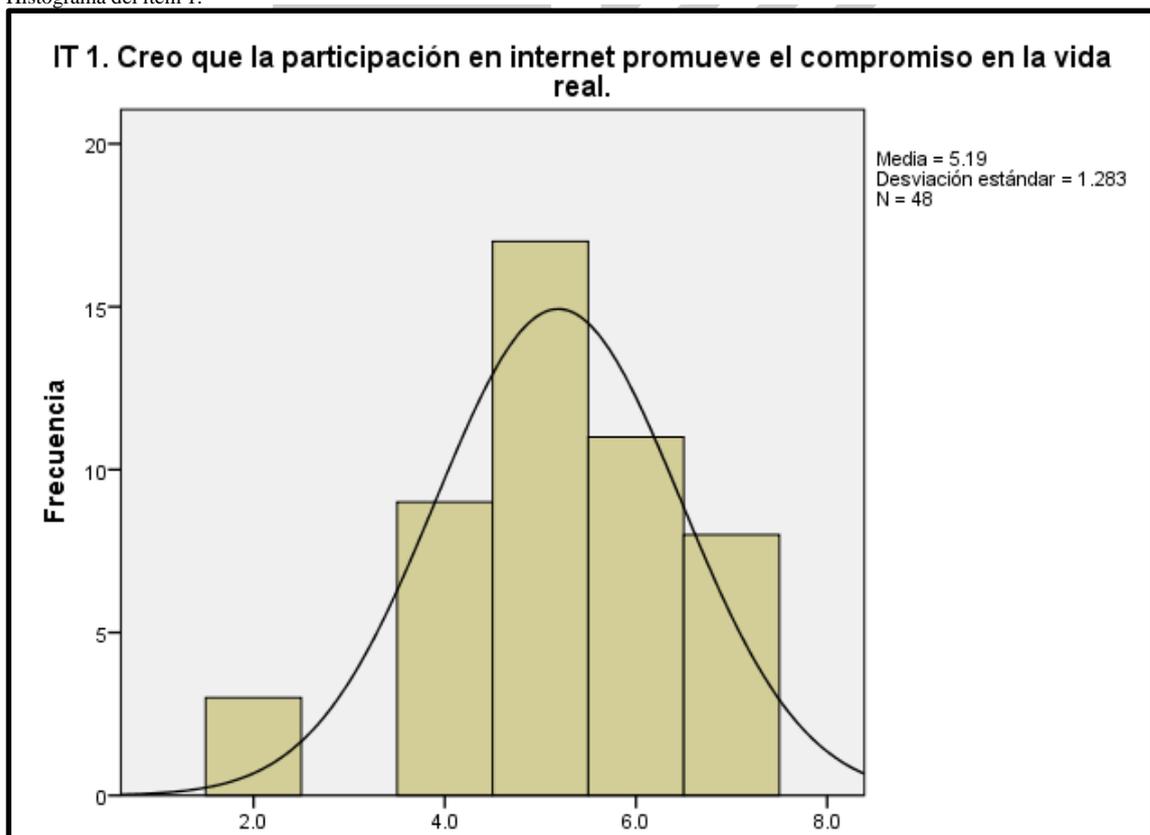


Tabla de frecuencia del ítem 2.

IT 2. Me replanteo mis ideas con respecto a un tema cuando utilizo internet.					
Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	2	4.2	4.2	4.2
	6	16	33.3	33.3	37.5
	5	20	41.7	41.7	79.2
	4	5	10.4	10.4	89.6
	3	4	8.3	8.3	97.9
	2	1	2.1	2.1	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 2.

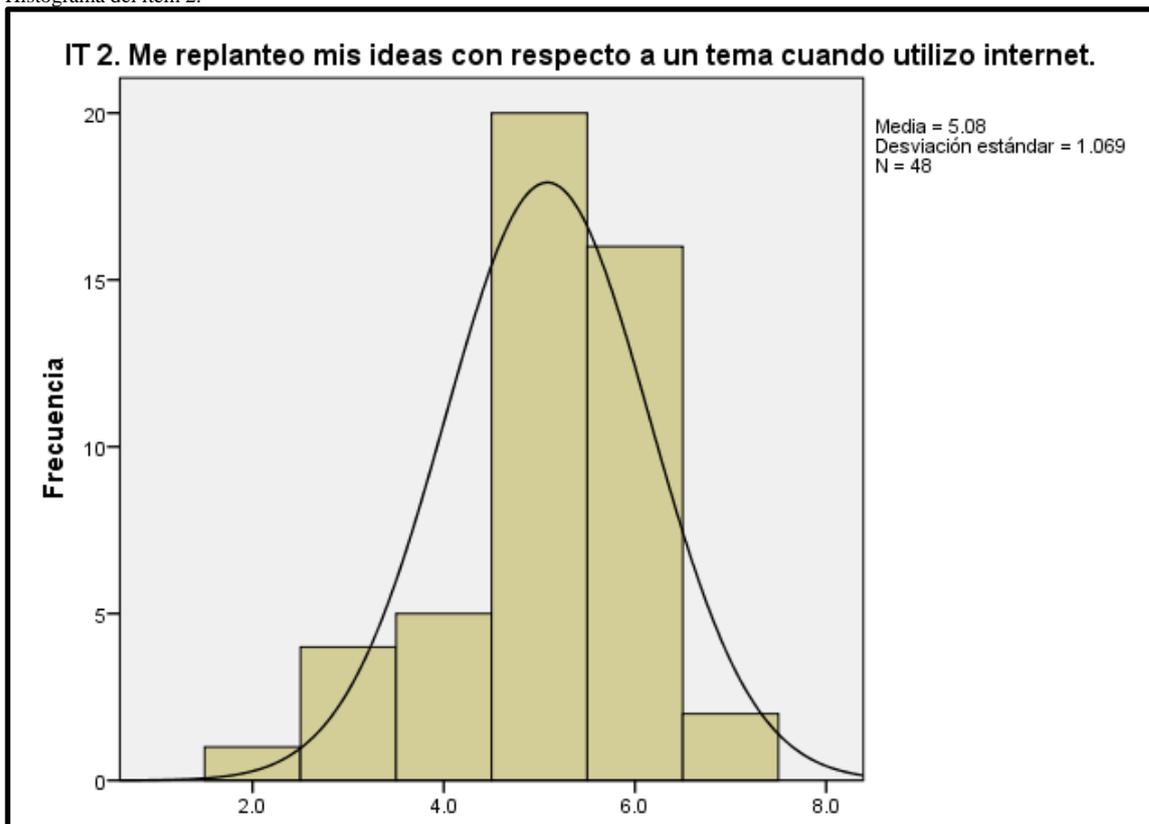


Tabla de frecuencia del ítem 3.

IT 3. Creo que la participación a través de internet es una buena manera de cambiar algo que creo injusto.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	9	18.8	18.8	18.8
	6	14	29.2	29.2	47.9
	5	16	33.3	33.3	81.3
	4	6	12.5	12.5	93.8
	3	2	4.2	4.2	97.9
	2	1	2.1	2.1	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 3.

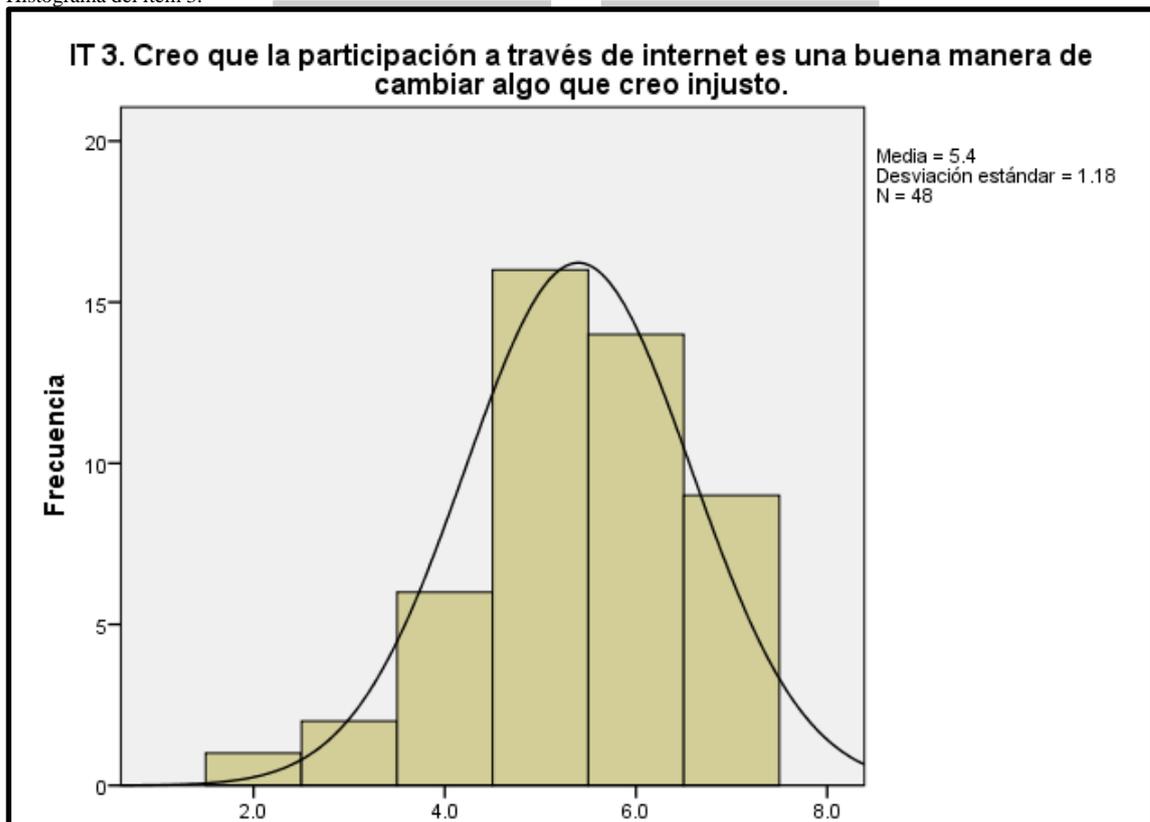
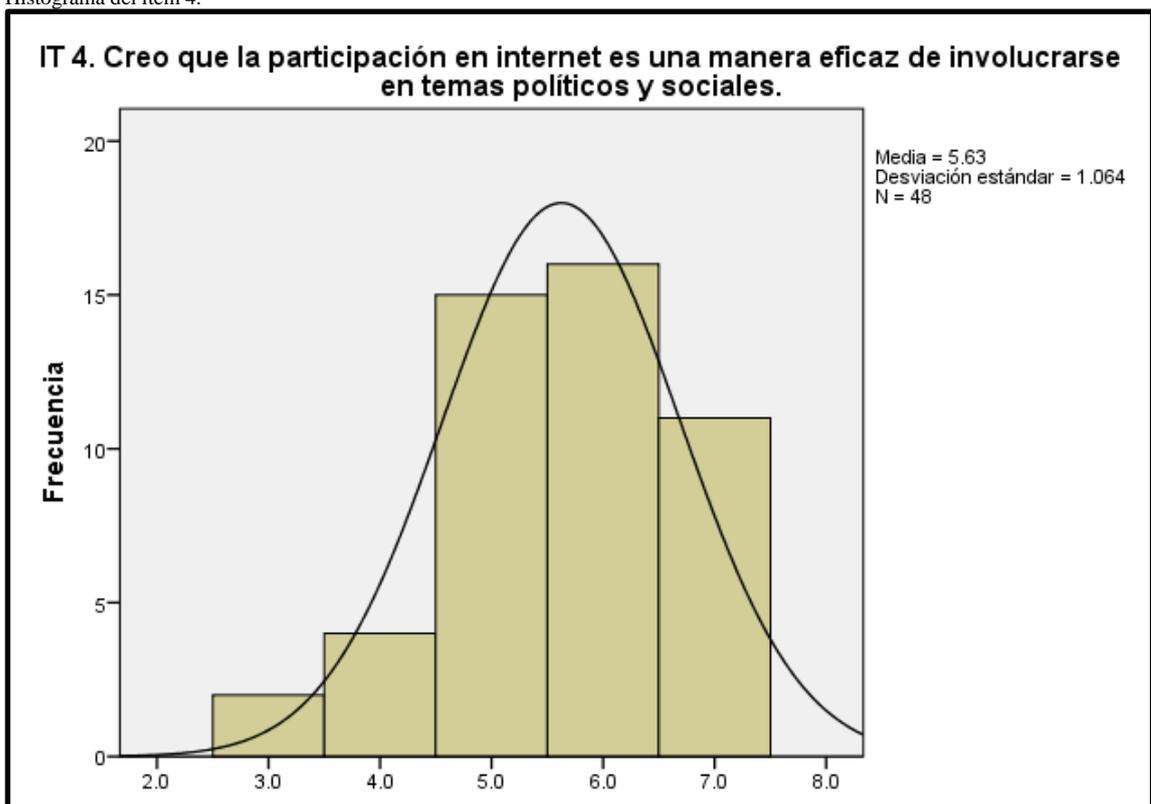


Tabla de frecuencia del ítem 4.

IT 4. Creo que la participación en internet es una manera eficaz de involucrarse en temas políticos y sociales.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	11	22.9	22.9	22.9
	6	16	33.3	33.3	56.3
	5	15	31.3	31.3	87.5
	4	4	8.3	8.3	95.8
	3	2	4.2	4.2	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 4.



b. Ítems sobre factor habilidades técnicas

Tabla de frecuencia del ítem 5.

IT 5. Puedo usar internet para encontrar la información que necesito.					
Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	31	64.6	64.6	64.6
	6	9	18.8	18.8	83.3
	5	8	16.7	16.7	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 5.

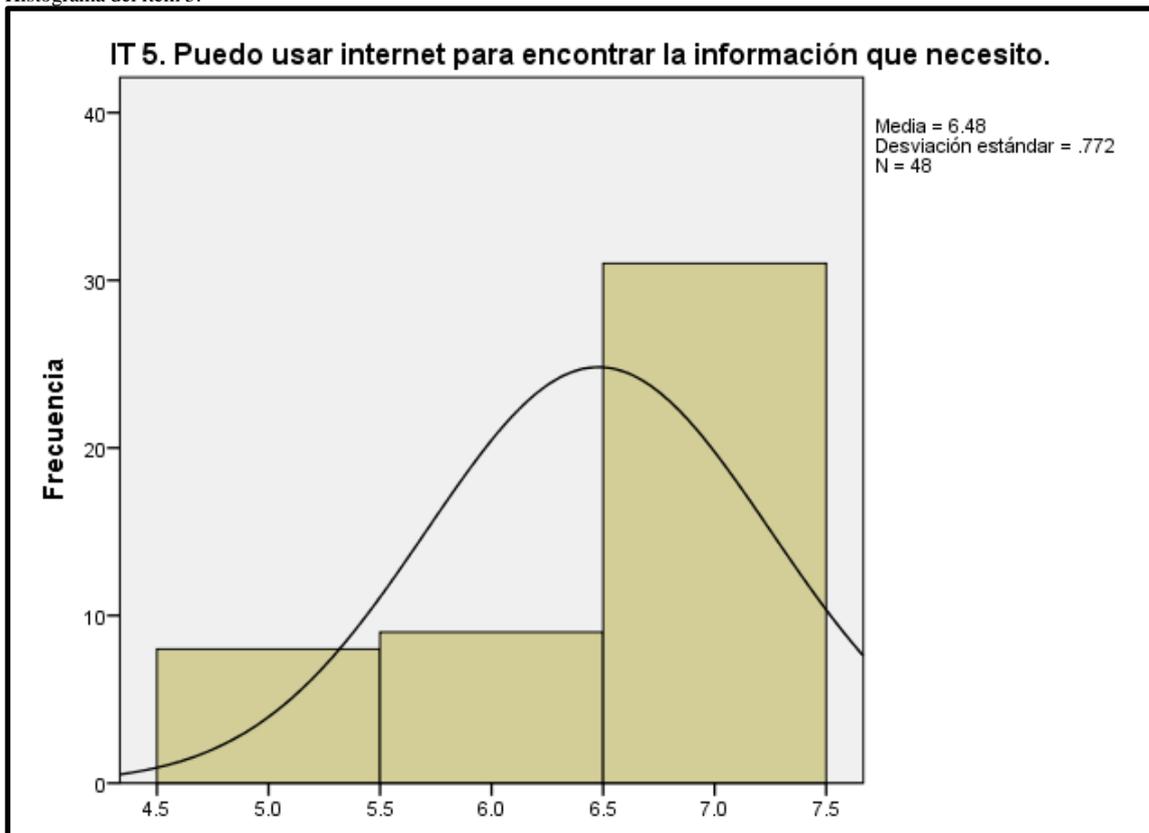


Tabla de frecuencia del ítem 6.

IT 6. Puedo utilizar internet para encontrar y descargar aplicaciones que son útiles para mí.					
Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	29	60.4	60.4	60.4
	6	16	33.3	33.3	93.8
	5	2	4.2	4.2	97.9
	4	1	2.1	2.1	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 6.

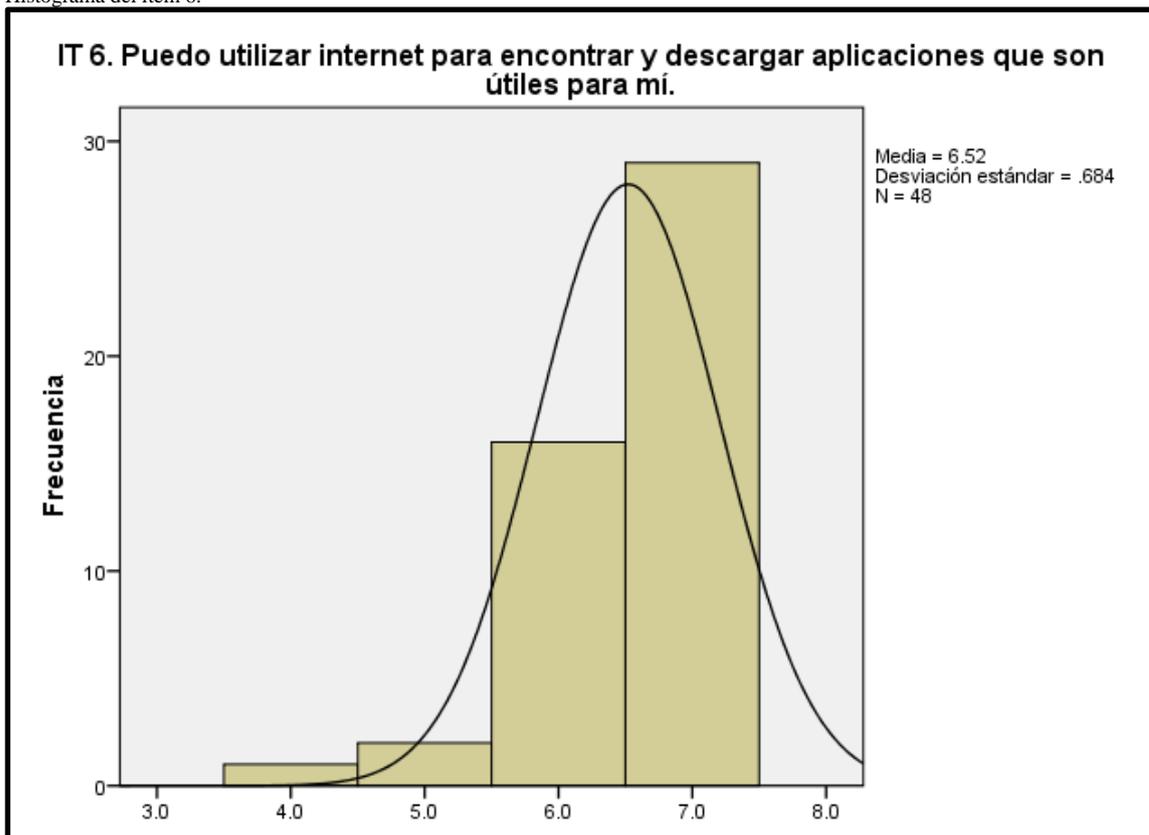


Tabla de frecuencia del ítem 7.

IT 7. Accedo a internet a través de tecnologías digitales (por ejemplo, celular, tablet, portátiles, PC) siempre que quiero.

Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	30	62.5	62.5
	6	10	20.8	83.3
	5	7	14.6	97.9
	4	1	2.1	100.0
	Total	48	100.0	100.0

Histograma del ítem 7.

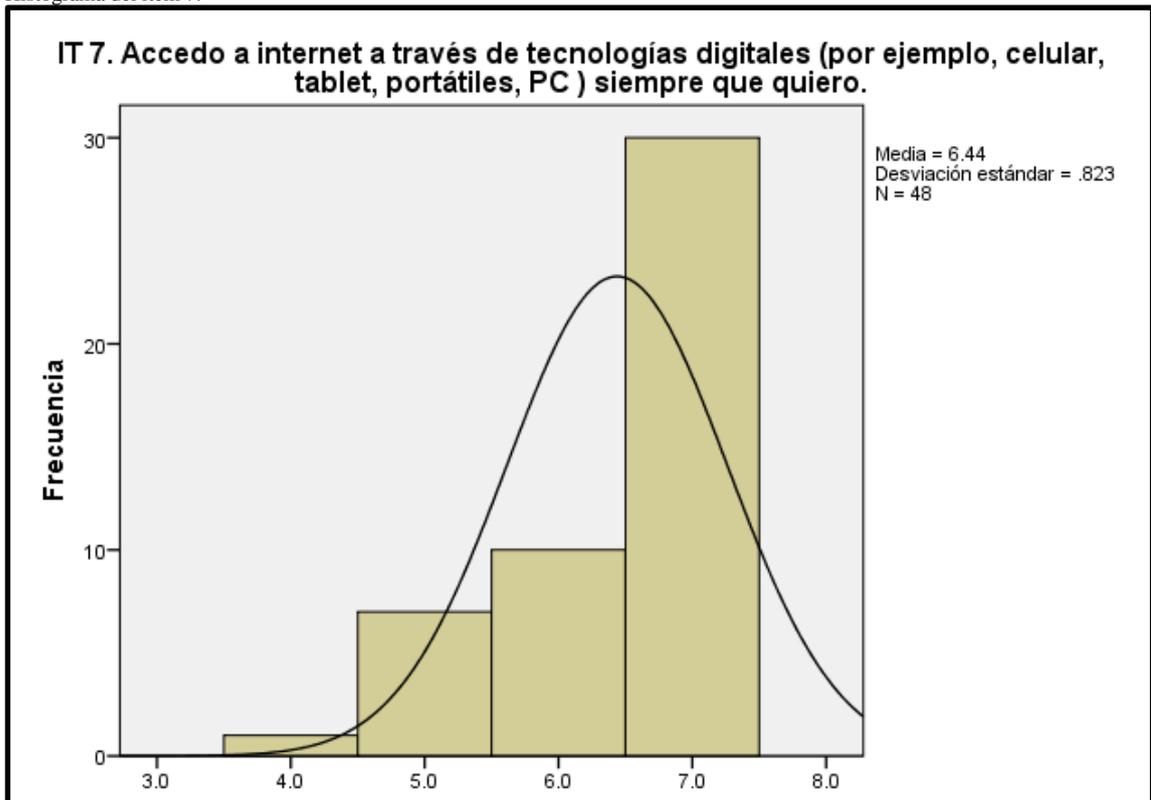


Tabla de frecuencia del ítem 8.

IT 8. Soy capaz de utilizar las tecnologías digitales (por ejemplo, celular, tablet, portátiles, PC) para alcanzar los objetivos que persigo.					
Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	7	30	62.5	62.5	62.5
	6	10	20.8	20.8	83.3
	5	6	12.5	12.5	95.8
	4	1	2.1	2.1	97.9
	3	1	2.1	2.1	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 8.

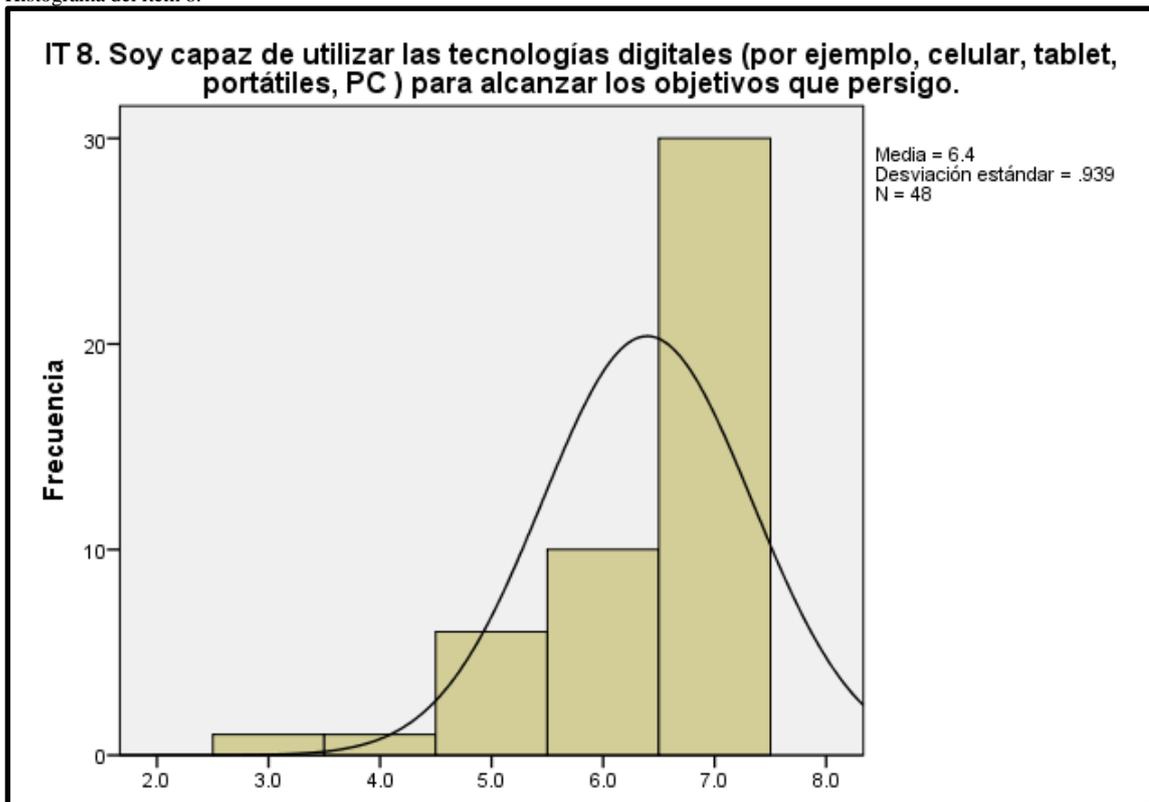


Tabla de frecuencia del ítem 9.

IT 9. Puedo enviar mensajes originales, audios o videos para expresar mis sentimientos/pensamientos/ideas/opiniones a través de internet.					
Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	20	41.7	41.7	41.7
	6	15	31.3	31.3	72.9
	5	11	22.9	22.9	95.8
	4	1	2.1	2.1	97.9
	2	1	2.1	2.1	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 9.

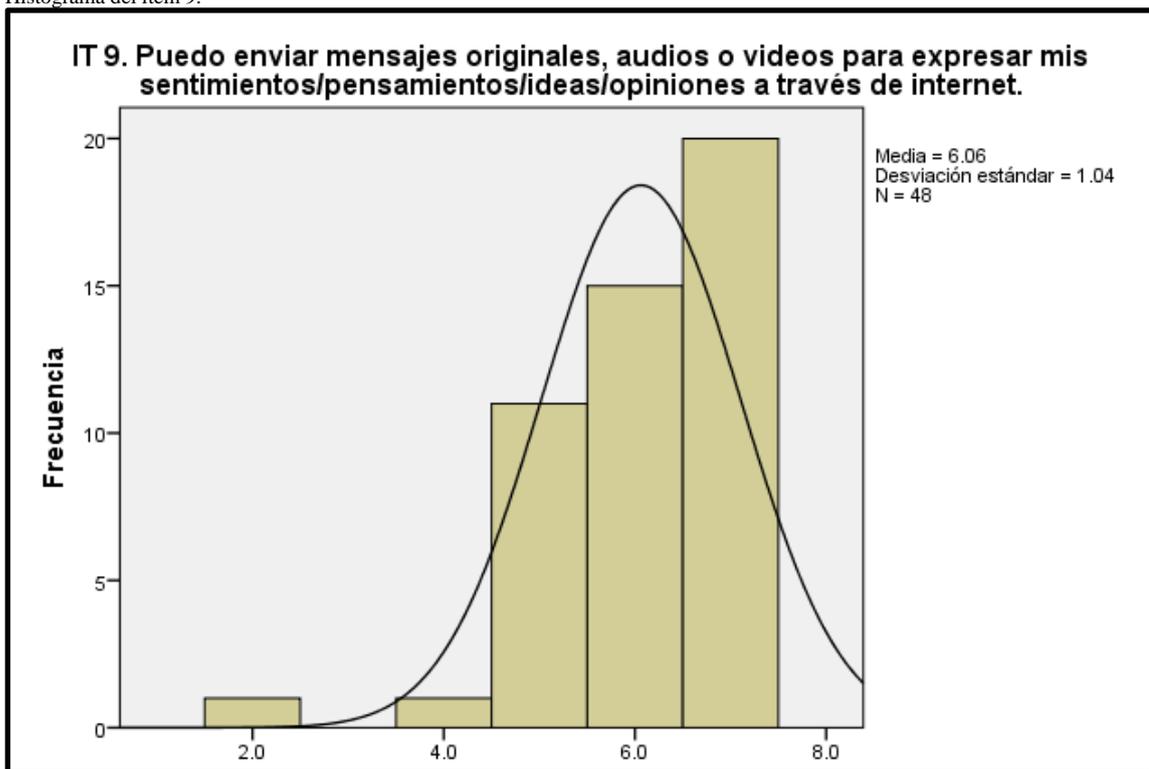


Tabla de frecuencia del ítem 10.

IT 10. Me gusta la comunicación con otras personas mediante internet.					
Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	14	29.2	29.2	29.2
	6	7	14.6	14.6	43.8
	5	12	25.0	25.0	68.8
	4	10	20.8	20.8	89.6
	3	3	6.3	6.3	95.8
	2	1	2.1	2.1	97.9
	1	1	2.1	2.1	100.0
Total		48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 10.



c. Ítems sobre factor acciones en red

Tabla de frecuencia del ítem 11.

IT 11. Comento escritos de otras personas en sitios web de noticias, blogs o redes sociales que visito.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	3	6.3	6.3	6.3
	6	6	12.5	12.5	18.8
	5	6	12.5	12.5	31.3
	4	8	16.7	16.7	47.9
	3	13	27.1	27.1	75.0
	2	6	12.5	12.5	87.5
	1	6	12.5	12.5	100.0
Total		48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 11.

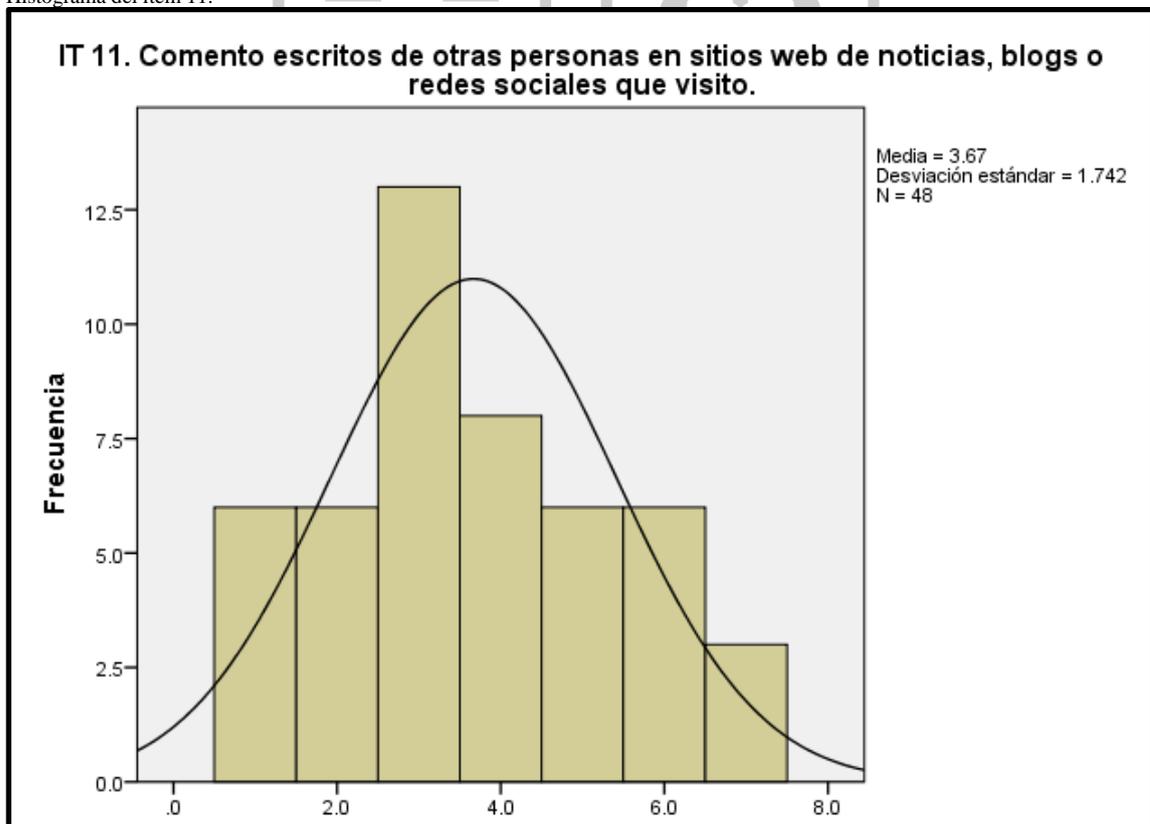


Tabla de frecuencia del ítem 12.

IT 12. Puedo publicar regularmente pensamientos relacionados con temas políticos o sociales en internet.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	6	12.5	12.5	12.5
	6	4	8.3	8.3	20.8
	5	11	22.9	22.9	43.8
	4	4	8.3	8.3	52.1
	3	9	18.8	18.8	70.8
	2	8	16.7	16.7	87.5
	1	6	12.5	12.5	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 12.

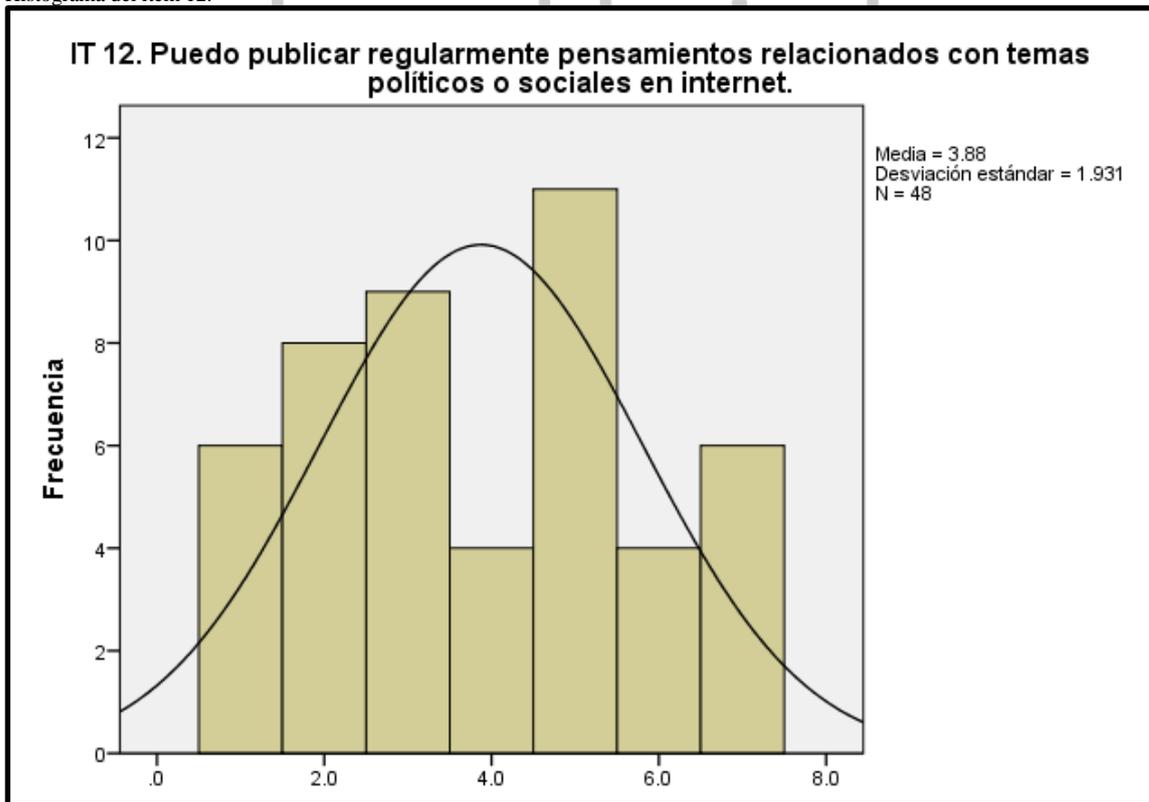


Tabla de frecuencia del ítem 13.

IT 13. Expreso mis opiniones en internet para desafiar las perspectivas dominantes con respecto a cuestiones políticas o sociales.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	3	6.3	6.3	6.3
	6	3	6.3	6.3	12.5
	5	12	25.0	25.0	37.5
	4	8	16.7	16.7	54.2
	3	6	12.5	12.5	66.7
	2	7	14.6	14.6	81.3
	1	9	18.8	18.8	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 13.

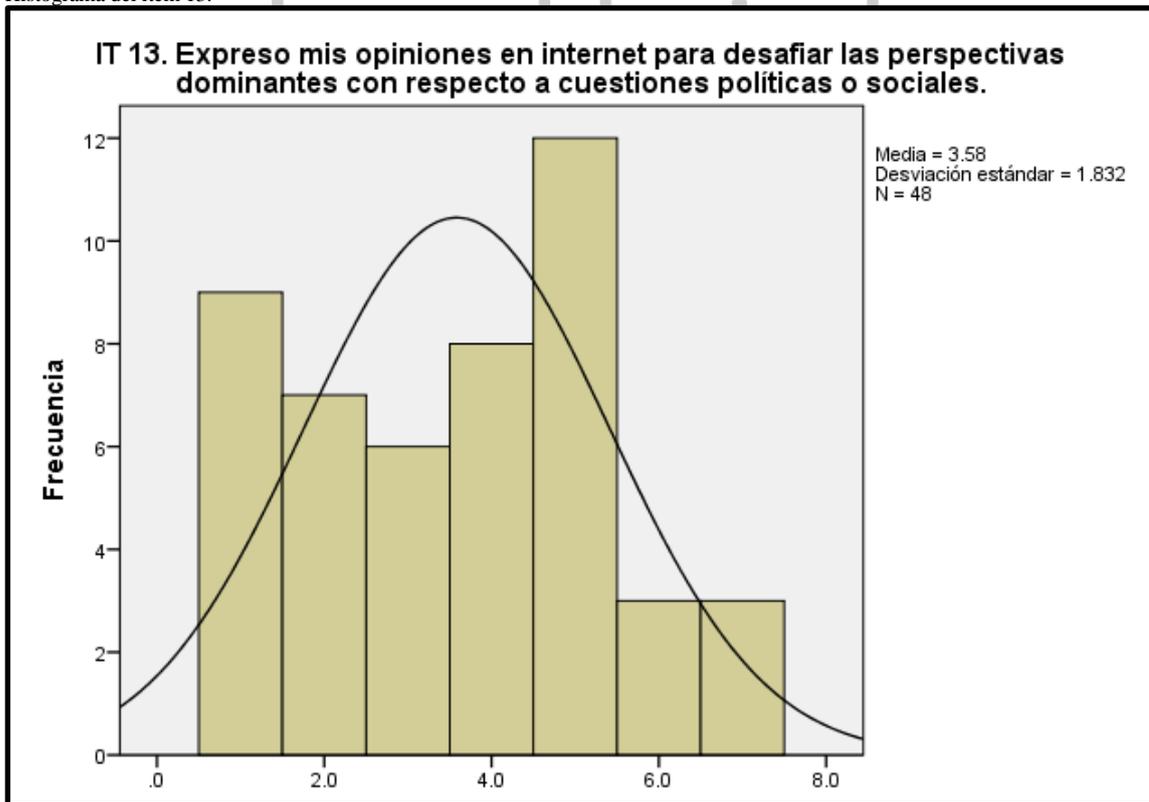
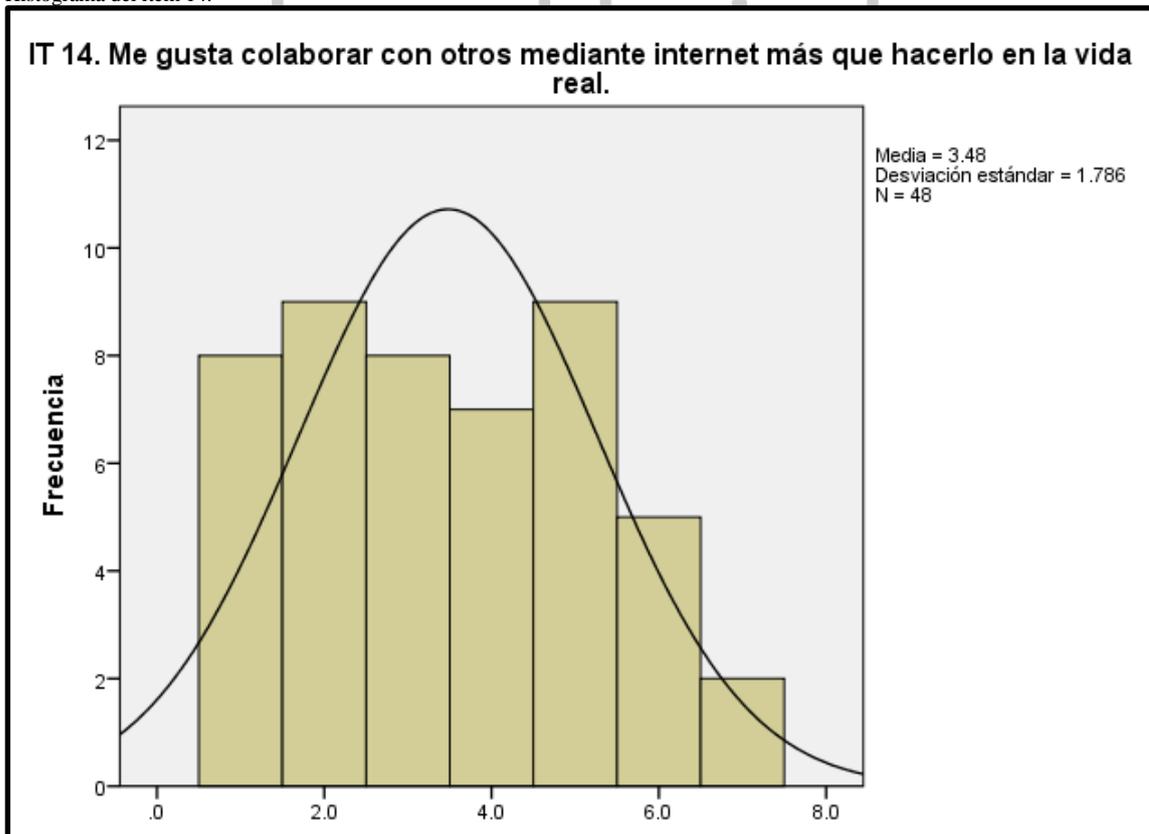


Tabla de frecuencia del ítem 14.

IT 14. Me gusta colaborar con otros mediante internet más que hacerlo en la vida real.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	2	4.2	4.2	4.2
	6	5	10.4	10.4	14.6
	5	9	18.8	18.8	33.3
	4	7	14.6	14.6	47.9
	3	8	16.7	16.7	64.6
	2	9	18.8	18.8	83.3
	1	8	16.7	16.7	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 14.



d. Ítems sobre Factor Conciencia Local/Global

Tabla de frecuencia del ítem 15.

IT 15. Soy más consciente de los problemas globales mediante el uso de la internet.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	14	29.2	29.2	29.2
	6	19	39.6	39.6	68.8
	5	11	22.9	22.9	91.7
	4	4	8.3	8.3	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 15.

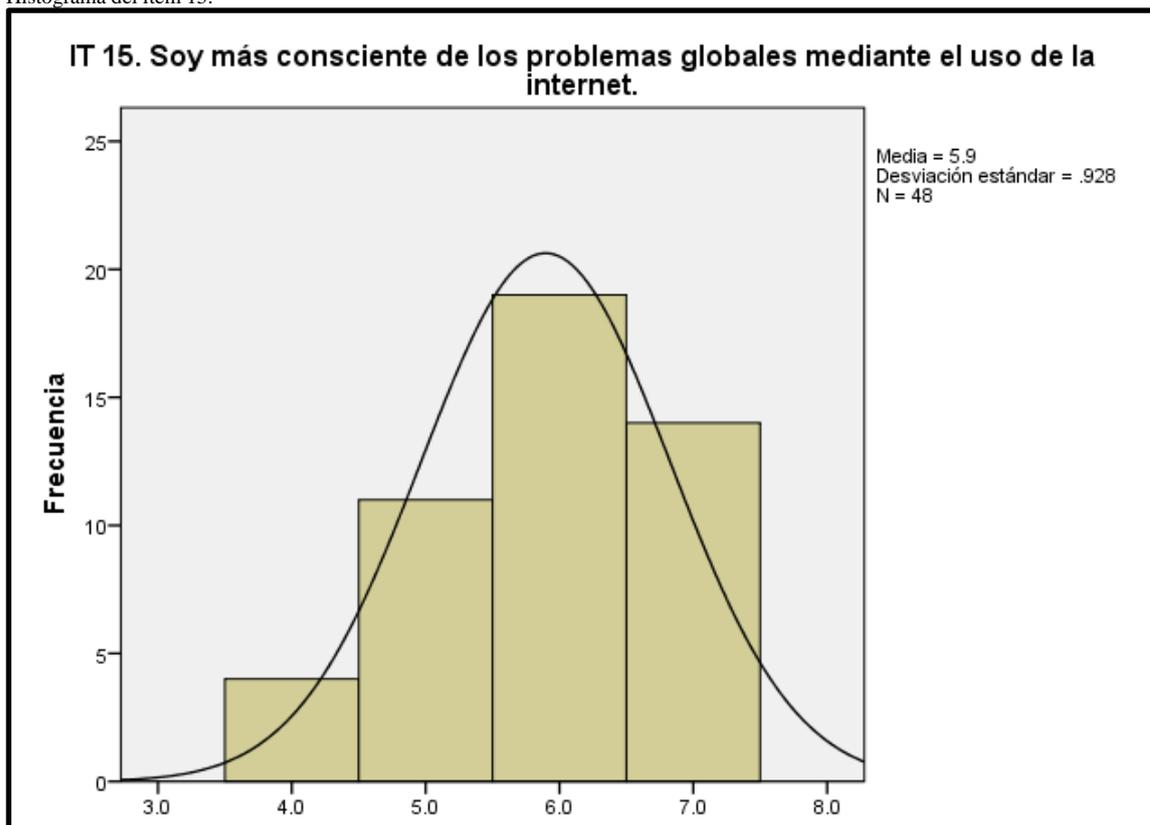


Tabla de frecuencia ítem 16.

IT 16. Estoy más informado con respecto a cuestiones políticas o sociales mediante el uso de internet.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	20	41.7	41.7	41.7
	6	13	27.1	27.1	68.8
	5	8	16.7	16.7	85.4
	4	5	10.4	10.4	95.8
	3	2	4.2	4.2	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 16.

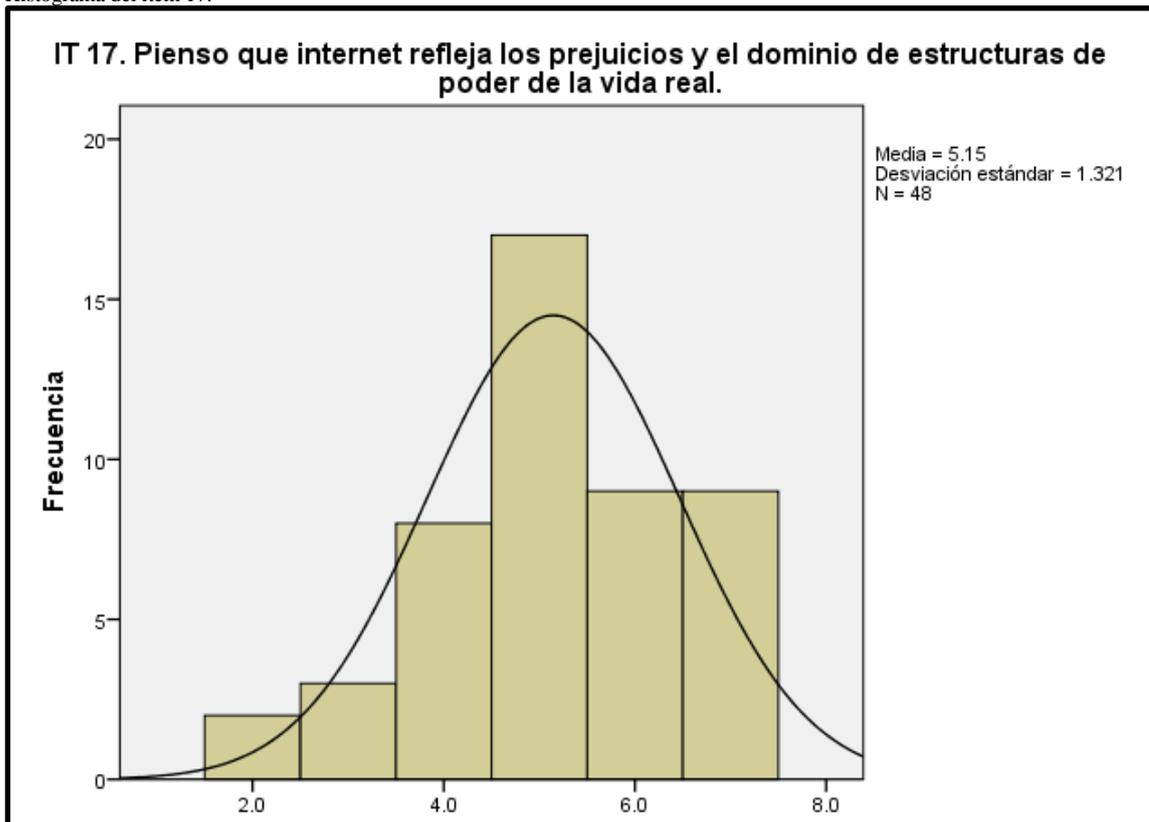


Tabla de frecuencia del ítem 17.

IT 17. Pienso que internet refleja los prejuicios y el dominio de estructuras de poder de la vida real.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	9	18.8	18.8	18.8
	6	9	18.8	18.8	37.5
	5	17	35.4	35.4	72.9
	4	8	16.7	16.7	89.6
	3	3	6.3	6.3	95.8
	2	2	4.2	4.2	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 17.



e. Ítems sobre factor activismo político en internet

Tabla de frecuencia del ítem 18.

IT 18. Pertenzo a grupos en internet que están involucrados en cuestiones políticas o sociales.					
Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	2	4.2	4.2	4.2
	6	4	8.3	8.3	12.5
	5	6	12.5	12.5	25.0
	4	5	10.4	10.4	35.4
	3	4	8.3	8.3	43.8
	2	7	14.6	14.6	58.3
	1	20	41.7	41.7	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 18.

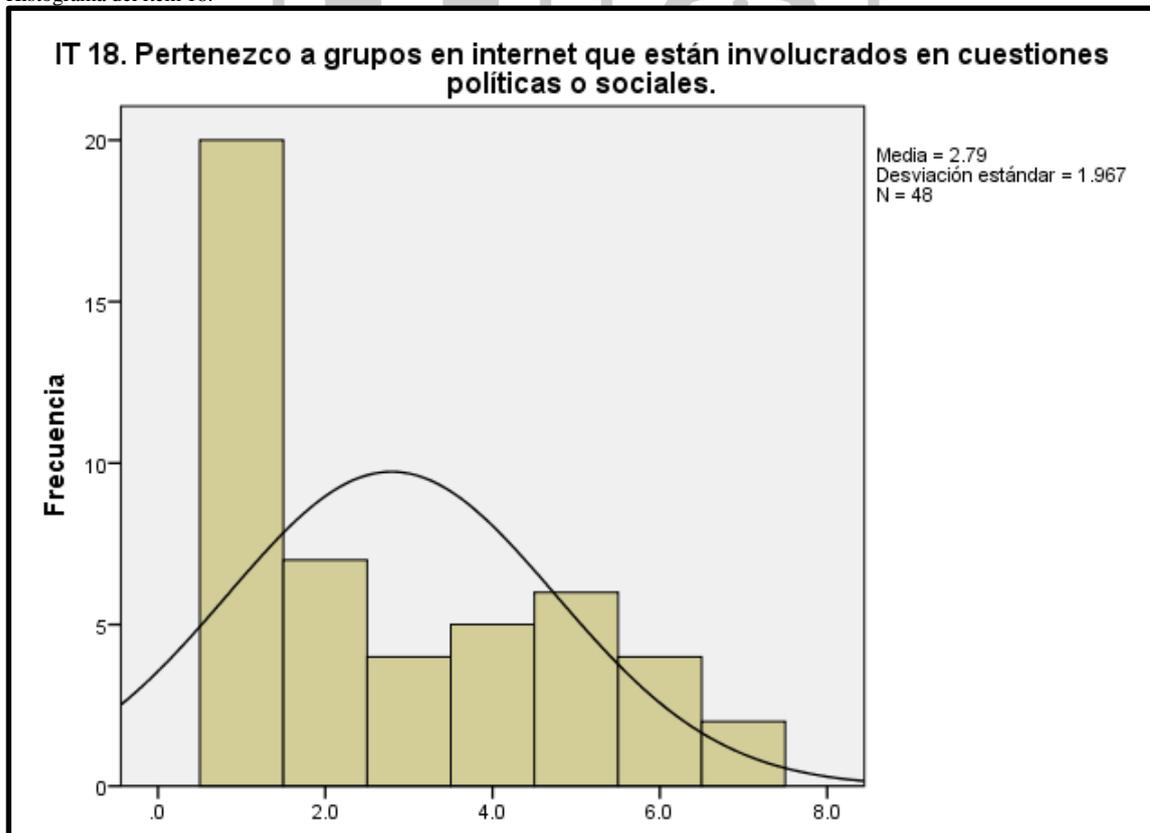


Tabla de frecuencia del ítem 19.

IT 19. Colaboro con otros en internet para resolver problemas locales, nacionales o globales.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	3	6.3	6.3	6.3
	6	1	2.1	2.1	8.3
	5	10	20.8	20.8	29.2
	4	6	12.5	12.5	41.7
	3	7	14.6	14.6	56.3
	2	8	16.7	16.7	72.9
	1	13	27.1	27.1	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 19.

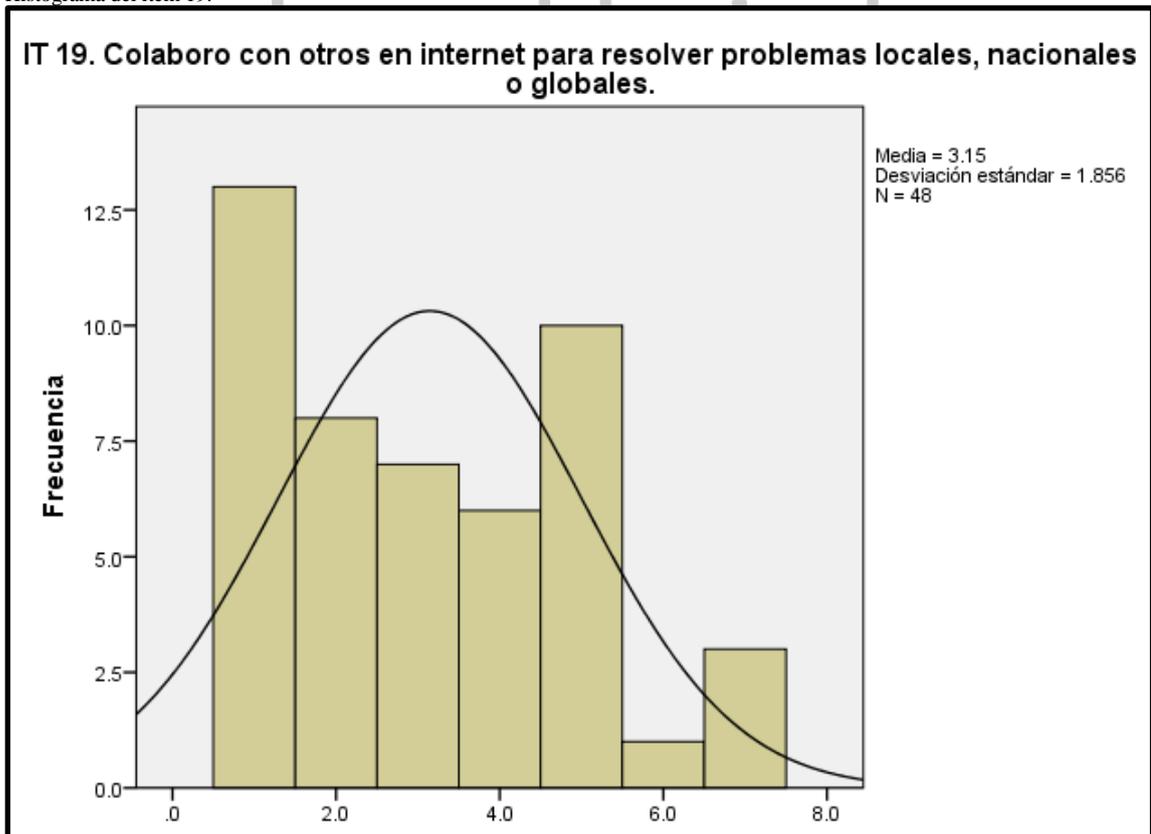


Tabla de frecuencia del ítem 20.

IT 20. Realizo actividades como voluntario para una organización de carácter social o política a través de internet.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	4	8.3	8.3	8.3
	6	4	8.3	8.3	16.7
	5	5	10.4	10.4	27.1
	4	4	8.3	8.3	35.4
	3	4	8.3	8.3	43.8
	2	9	18.8	18.8	62.5
	1	18	37.5	37.5	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 20.

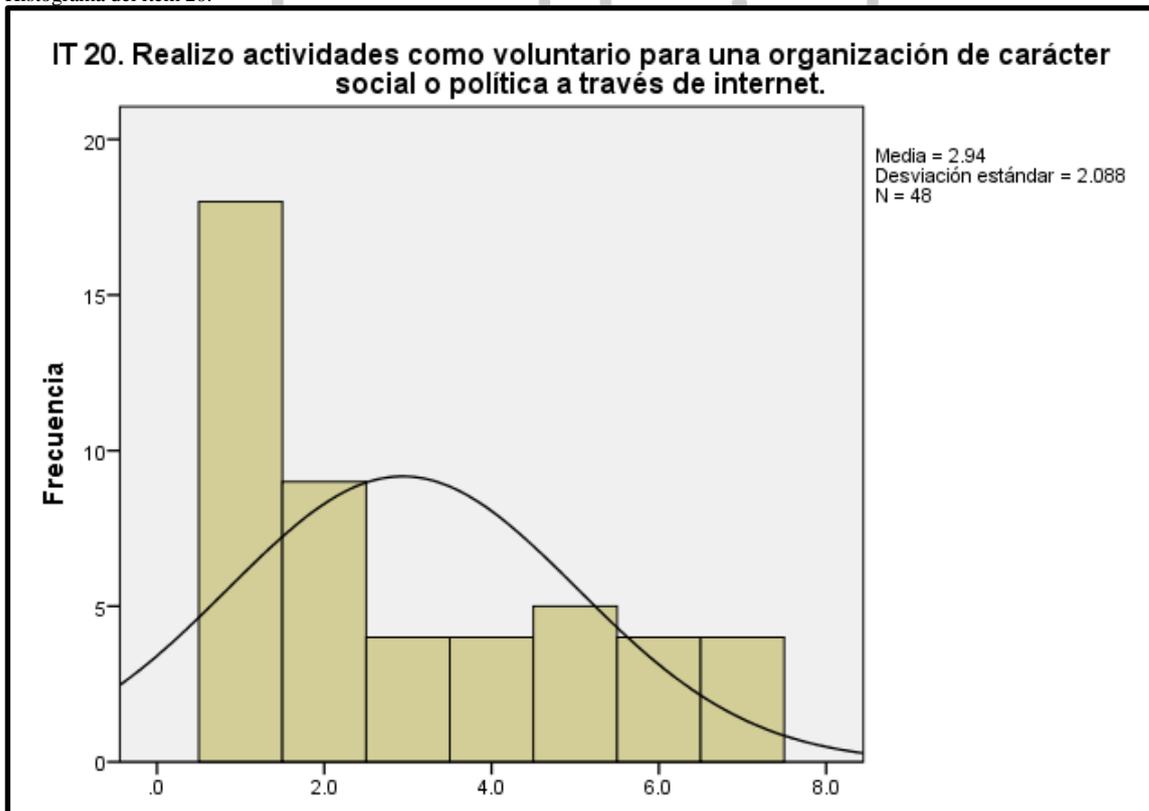


Tabla de frecuencia del ítem 21.

IT 21. Organizo peticiones sobre cuestiones sociales, culturales, políticas o económicas en internet.				
Escala de Likert	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	2	4.2	4.2
	6	2	4.2	8.3
	5	9	18.8	27.1
	4	5	10.4	37.5
	3	3	6.3	43.8
	2	9	18.8	62.5
	1	18	37.5	100.0
	Total	48	100.0	100.0

Histograma del ítem 21.

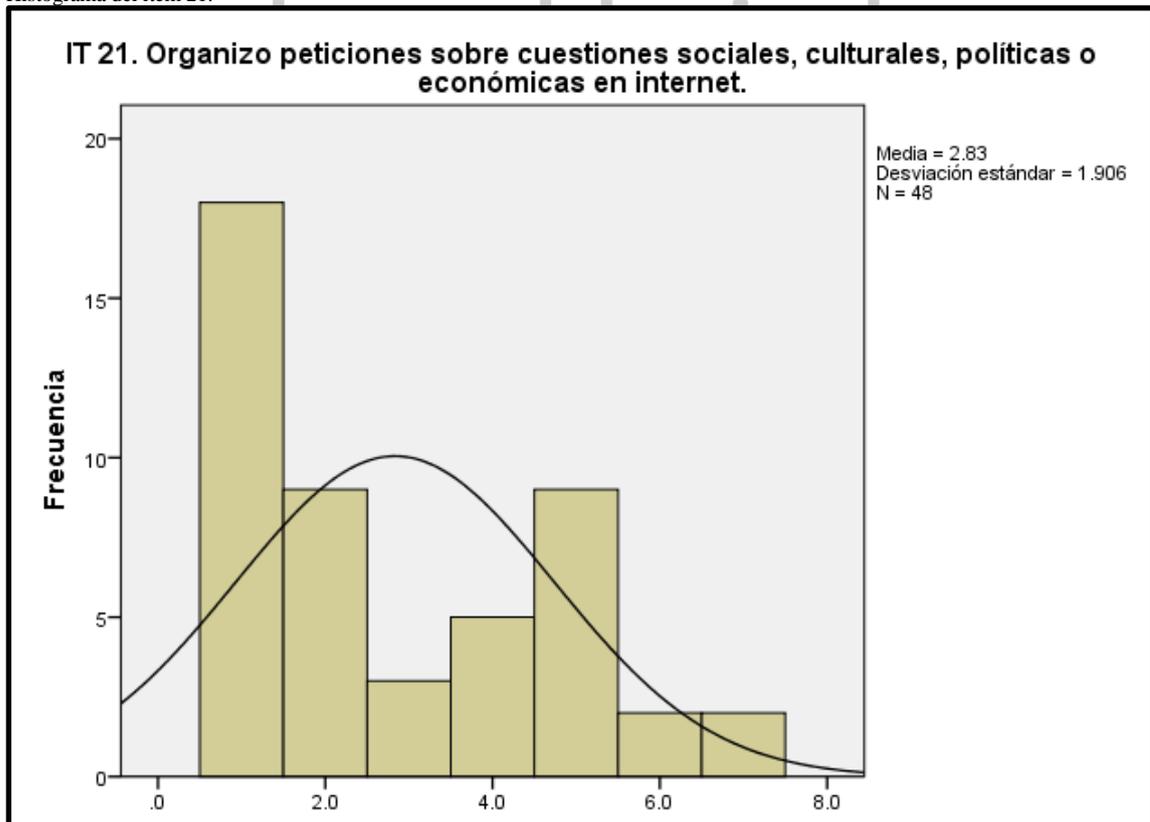


Tabla de frecuencia del ítem 22.

IT 22. Asisto a reuniones políticas o foros públicos a nivel local, la ciudad, o asuntos de la escuela convocados a través de las redes sociales o internet.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	2	4.2	4.2	4.2
	6	10	20.8	20.8	25.0
	5	5	10.4	10.4	35.4
	4	5	10.4	10.4	45.8
	3	6	12.5	12.5	58.3
	2	4	8.3	8.3	66.7
	1	16	33.3	33.3	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 22.

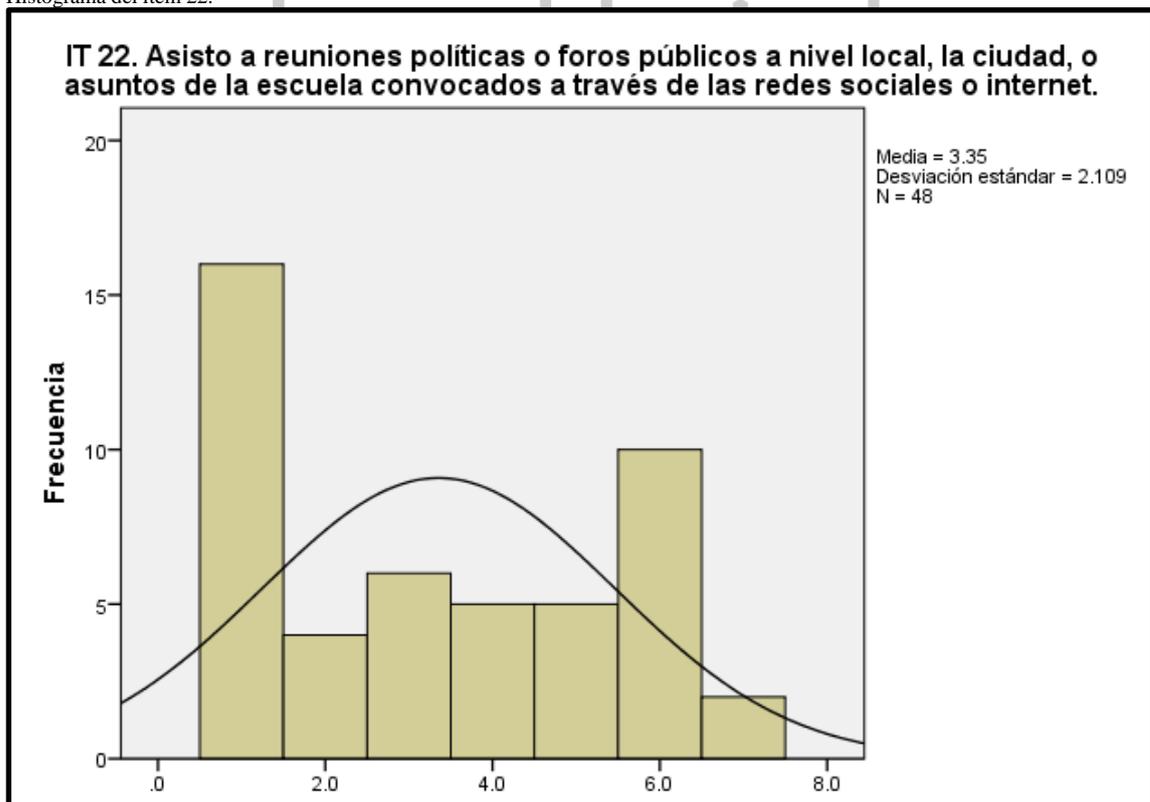


Tabla de frecuencia del ítem 23.

IT 23. Utilizo internet para participar en movimientos sociales o de protesta.					
Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	1	2.1	2.1	2.1
	6	6	12.5	12.5	14.6
	5	9	18.8	18.8	33.3
	4	8	16.7	16.7	50.0
	3	3	6.3	6.3	56.3
	2	9	18.8	18.8	75.0
	1	12	25.0	25.0	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 23.

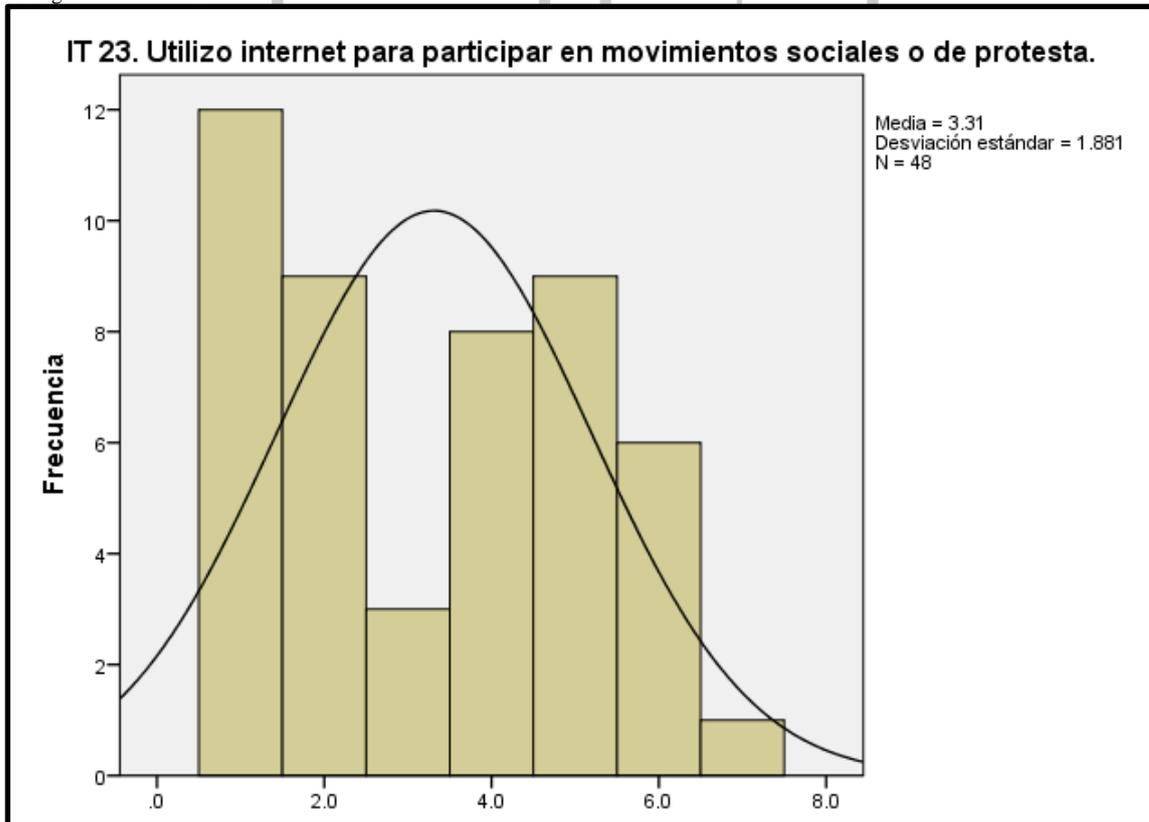


Tabla de frecuencia del ítem 24.

IT 24. Estoy social o políticamente más comprometido cuando estoy en internet que cuando estoy en la vida real.

Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	2	4.2	4.2	4.2
	6	3	6.3	6.3	10.4
	5	12	25.0	25.0	35.4
	4	4	8.3	8.3	43.8
	3	9	18.8	18.8	62.5
	2	7	14.6	14.6	77.1
	1	11	22.9	22.9	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 24.

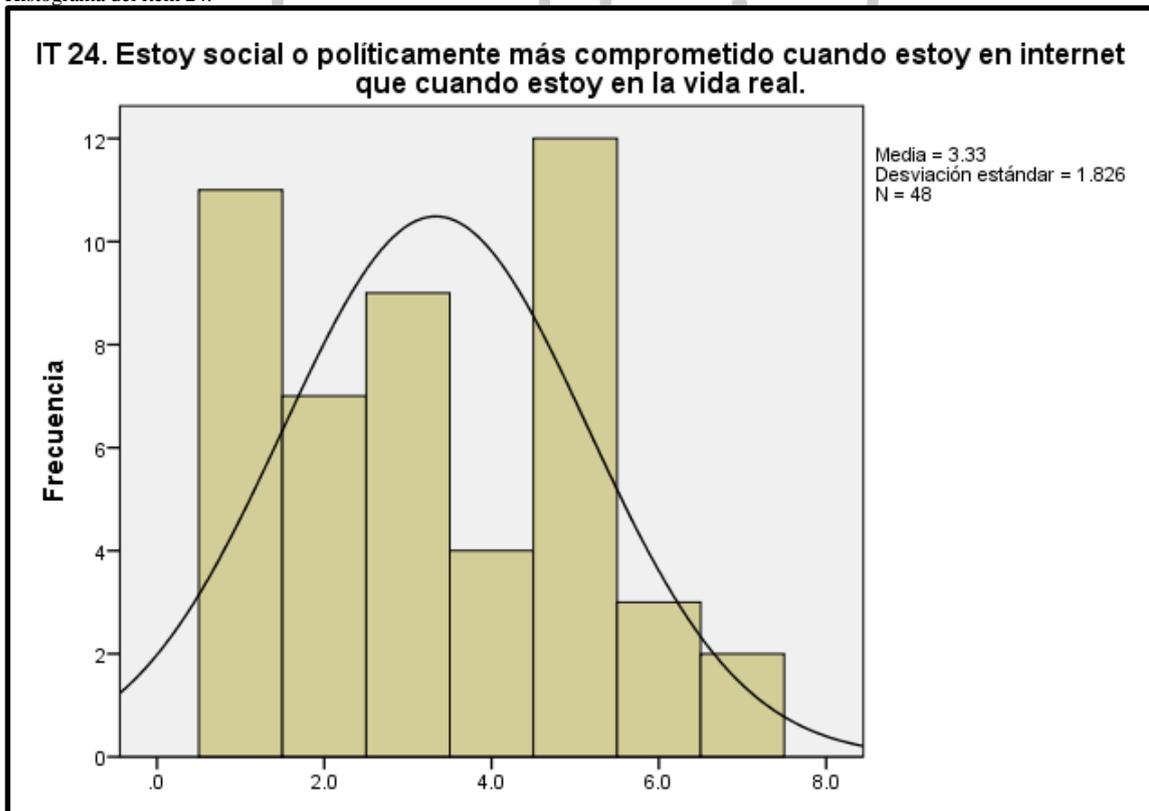


Tabla de frecuencia del ítem 25.

IT 25. A veces contacto con la administración pública o del gobierno a través de internet sobre cuestiones que me interesan o preocupan.					
Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	2	4.2	4.2	4.2
	6	3	6.3	6.3	10.4
	5	4	8.3	8.3	18.8
	4	4	8.3	8.3	27.1
	3	7	14.6	14.6	41.7
	2	8	16.7	16.7	58.3
	1	20	41.7	41.7	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 25.

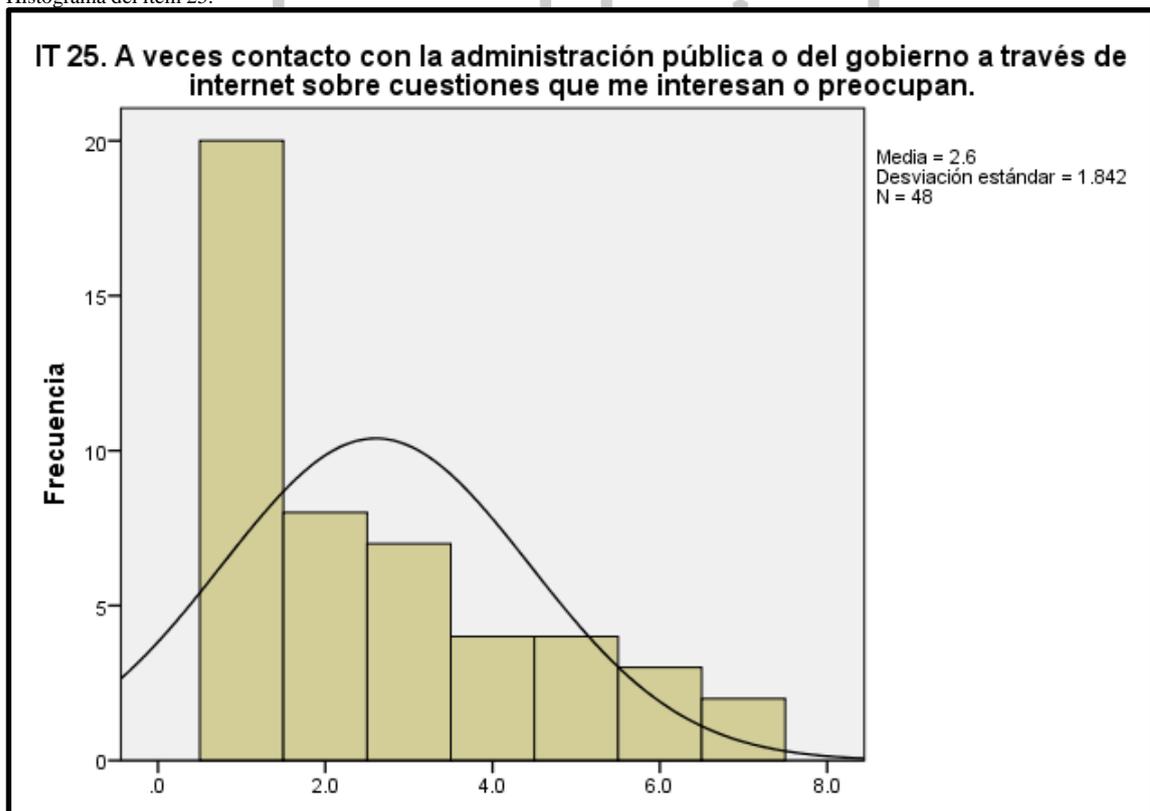


Tabla de frecuencia del ítem 26.

IT 26. Firmo peticiones sobre cuestiones sociales, culturales, políticas o económicas en internet.					
Escala de Likert		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	7	5	10.4	10.4	10.4
	6	3	6.3	6.3	16.7
	5	6	12.5	12.5	29.2
	4	5	10.4	10.4	39.6
	3	6	12.5	12.5	52.1
	2	8	16.7	16.7	68.8
	1	15	31.3	31.3	100.0
	Total	48	100.0	100.0	

Histograma del ítem 26.

