

**PROGRAMA EDUCATIVO
MAESTRÍA EN DESARROLLO EDUCATIVO
LÍNEA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
EN EDUCACIÓN**

**CURSO AUTOGESTIVO DE FORMACIÓN EN CIUDADANÍA DIGITAL PARA
UNIVERSITARIOS DE EDUCACIÓN A DISTANCIA COMO APOYO AL
EJERCICIO DE SU PRESENCIA SOCIAL**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:
MAESTRO EN DESARROLLO EDUCATIVO**

P R E S E N T A:

ITZAMARAY GARCIA CANUL

ASESOR: MTRA. ROSANA VERÓNICA TURCOTT

**ESTA TESIS FUE FINANCIADA CON UNA BECA DEL SISTEMA
NACIONAL DE POSGRADOS DEL CONAHCYT**

CIUDAD DE MÉXICO, FEBRERO, 2024



Ciudad de México, a 31 de enero de 2025

DESIGNACIÓN DE JURADO AUTORIZACIÓN DE ASIGNACIÓN DE FECHA DE EXAMEN

La Coordinación de Posgrado tiene el agrado de comunicarle que ha sido designado miembro del Jurado del Examen de Grado de **GARCIA CANULITZAMARAY** con matrícula **220927035**, quien presenta el Trabajo Recepcional en la modalidad de **TESIS** bajo el título: "**CURSO AUTOGESTIVO DE FORMACIÓN EN CIUDADANÍA DIGITAL PARA UNIVERSITARIOS DE EDUCACIÓN A DISTANCIA COMO APOYO AL EJERCICIO DE SU PRESENCIA SOCIAL**". Para obtener el Título de la **MAESTRÍA EN DESARROLLO EDUCATIVO**

Jurado	Nombre
Presidente	DRA. REBECA BERRIDI RAMIREZ
Secretario	MTRA. ROSANA VERONICA TURCOTT
Vocal	MTRA. ADRIANA LORENA GONZALEZ BOSCO
Suplente 1	DRA. LUZ MARIA GARAY CRUZ
Suplente 2	DRA. IRAN GUADALUPE GUERRERO TEJEDO

Con fundamento al acuerdo tomado por los sínodos y de la egresada, se determina la fecha de examen para:

el miércoles 19 de febrero de 2025 a las 1:00 pm
EXAMEN PRESENCIAL

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

MIGUEL ANGEL VERTIZ GALVAN
COORDINADOR DE POSGRADO

Cadena Original:

||797|2025-01-31 13:30:28|092|220927035|GARCIA CANUL ITZAMARAY|D|MAESTRÍA EN DESARROLLO EDUCATIVO|3|F|3|13|CURSO AUTOGESTIVO DE FORMACIÓN EN CIUDADANÍA DIGITAL PARA UNIVERSITARIOS DE EDUCACIÓN A DISTANCIA COMO APOYO AL EJERCICIO DE SU PRESENCIA SOCIAL|DRA.|REBECA BERRIDI RAMIREZ|MTRA.|ROSANA VERONICA TURCOTT|MTRA.|ADRIANA LORENA GONZALEZ BOSCO|DRA.|LUZ MARIA GARAY CRUZ|DRA.|IRAN GUADALUPE GUERRERO TEJEDO|2025-02-19|13:00|1327|2|QrRH2gIvM3||

Firma Electrónica:

dYbw2r/ugfZjXWNj05NMpbTvr4zCVZh8Q1zMN2rJqgwyb5+8V5HukAGBz943aFquYF+cHZSzu8csLBYdp+weoipkep2R11Yjfd5plns+rRdUao7denmNIS24LjDtvOod7/QM0Q4PlfFEyEIUjOIRcPwNpY+Pd5xQfugk2wYJnBHp1rzKFMdreeNpp+9r1nhbFFUhCGIWTUuP6civ0u1ZjhCDuw1XkaQnpTffaN/u3RKB FIEOIlrzerEz+O1 Q+WWWwN22 npr9ZEXN50tM9DhIaa KudVQ9sNZbwzMpY+CSiPhm0aRW5MfgfmyVvjNzvQbAqgT4bnURzRfz9MiqK/SuMqRuAN7370BSz1+mznSy5KuQJbYa5ePjyV02zS7WH9KcA6Gvq+o/vhNnfbgYaJTqm ggtU3xNwjiRZZSIkMyWTsxU26M8mgLYpgHMr+gObLg89rAT+wsN4BQMZNIR8L91c0Rh371wmJG9NgmjaSvXhr4klzhFTDOH98waBaI QhEs4LahB2/our7IjjH8WvRYC72P Ori+LxYeOfREBUEQKI fzVld+ka hDD9ks4yCmP4By4Pvcxbu+JSv9Vp5wExiq8gisqn6IN2ZC noOf2eBwtuP/ns3DngHv6FsPaW0L6Fc5fNp5bXrA+TC7dMEJ8jVKVilHiSBxpDVT6arWp9Mv +8

Fecha Sello:

2025-01-31 13:34:02



"El presente acto administrativo ha sido firmado mediante el uso de la firma electrónica avanzada de funcionario competente, a manera de por un certificado vigente a la fecha de la resolución, de conformidad con los artículos 38, párrafos primero, tercero, cuarto, quinto y sexto, y 17-D, tercer y décimo párrafos del Código Fiscal de la Federación. De conformidad con lo establecido en los artículos 17, 17.38, quinto y sexto párrafos del Código Fiscal de la Federación.



2025
Año de
La Mujer
Indígena

Tel: (55) 56 30 97 00 www.upn.mx

“La verdadera dirección del desarrollo no es de lo individual a lo social, sino de lo social a lo individual”

Lev Semyonovich Vygotsky

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada con profundo amor y gratitud a mis amados hijos Samanta, Miguel y Arturo, quienes han sido mi fuente constante de apoyo, así como mi inspiración y motivo para dar lo mejor de mí y poder llegar a ser su ejemplo a seguir. Su paciencia, comprensión y el amor incondicional que me brindan son los cimientos en los que construyo mis metas transformadas en sueños realizados.

A mi esposo, por su comprensión, apoyo a lo largo de este proceso y por acompañarme en esta experiencia de vida de manera incondicional.

A mis profesoras de la Maestría en Desarrollo Educativo con línea de investigación en Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE) por su apoyo, orientación y guía en este proceso y por compartir conmigo su sabiduría, consejos y conocimientos. La motivación y ejemplo que me brindaron, me impulsaron a perseguir la mejor versión de mí y dar todo para llegar a la meta.

A mis mejores amigas de la maestría Gabi, Anita, Jenny y Jair, por su compañía, por su apoyo y por ser mi refugio en momentos de estrés y confusión, y regalarme de su tiempo al escucharme, brindarme consejos, pero sobre todo por darme su hermosa amistad en la que hemos compartido alegrías, preocupaciones e incluso tristezas. Sin duda alguna, estos dos años no hubieran sido igual sin ustedes.

A mi querida asesora de tesis, Rossana Verónica Turcott, por quedarse conmigo desde ese primer día en que la conocí, por acompañarme más allá de su postura profesional y abrigarme desde esa parte humana que la caracteriza.

A todos ustedes, ¡Gracias por formar parte de mi vida!

Agradecimientos

A la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), por hacerme parte de ella y abrirme las puertas para poder continuar con mi formación profesional a través del programa de posgrado, en la Maestría de Desarrollo Educativo. Querida universidad, has sido el camino para seguir cultivándome profesionalmente y para seguir honrando la frase que construí al inicio de mi camino universitario y que dice “Ningún sueño es inalcanzable, si tu determinación es genuina”

A las y los participantes del SUAyED, de la UPN y de IAN, que hicieron posible el diseño e implementación de la presente propuesta de intervención, por ser parte del diagnóstico y por participar en la implementación del curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”. Agradezco el apoyo y disponibilidad brindados en todo momento.

A la maestra Rossana Verónica Turcott, por ser mi asesora de tesis y por su acompañamiento en este proceso de titulación, por formar parte de mi crecimiento profesional y compartir conmigo sus conocimientos, experiencia y su pasión por la investigación la cual ha sido una fuente constante de inspiración para mí. Agradezco todo el tiempo dedicado para la mejora de cada parte que conforma la presente propuesta de intervención, ¡Gracias por la confianza que depositó en mí!

A la Dra. Luz María Garay Cruz, a la Dra. Rebeca Berridi Ramírez, a la Dra. Irán Guadalupe Guerrero Tejero y a la Mtra. Adriana Lorena Gonzáles Boscó, por aceptar ser mis lectoras de tesis, por el tiempo dedicado a la revisión de esta y por sus observaciones y consejos que contribuyeron significativamente para la mejora de este trabajo de titulación. ¡Gracias por su acompañamiento en este proceso!

A la Mtra. Mara Nieto Hernández, a la Mtra. Mariana Rodríguez Velázquez y a la Mtra. Adriana Lorena González Boscó, por el apoyo que me brindaron para la evaluación inicial del curso “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”

Agradezco a todas las personas que se tomen el tiempo de leer la presente tesis, en espera de que su contenido le sea de utilidad.

Índice

Introducción	8
Capítulo I. Marco teórico y referentes conceptuales.....	16
1.1 Conceptualización de la Educación a distancia	17
1.2 Teoría Sociocultural de Vygotsky y el estudio en educación a distancia	23
1.3 Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).....	25
1.4 Presencia social de estudiantes de los EVA, en el marco de las Comunidades de Indagación (Cdi)	29
1.5 Ciudadanía digital del estudiante en los EVA.....	37
Capítulo II. Marco Contextual de la propuesta de intervención y antecedentes de la educación a distancia	44
2.1 La educación superior modalidad a distancia en México. Una breve descripción histórica... 44	
2.1.1 Licenciatura en pedagogía del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED). Facultad de Filosofía y Letras (FFyL) Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	50
2.1.2 Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica (LEIP). Universidad Pedagógica Nacional (UPN)	53
2.1.3 Licenciatura en pedagogía On-line. Instituto Americano de Negocios (IAN).....	55
Capítulo III. Diagnóstico de necesidades de ciudadanía digital entre estudiantes de instituciones de educación superior (UNAM, UPN, IAN) para el diseño de la propuesta pedagógica.....	57
3.1 Diseño de la muestra.....	57
3.2 Instrumentos aplicados para la realización del diagnóstico	59
3.2.1 “Escala de Ciudadanía digital” (Choi, 2017)	59
3.2.2 “Community of Inquiry”- Comunidad de Indagación (2019)	69
3.3 Recuperación de resultados del diagnóstico que sirvieron como base para orientar el diseño de la propuesta de intervención pedagógica.....	80
Capítulo IV. Curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”	84
4.1 Descripción del curso	84
4.2 Justificación	86
4.3 Diseño de la propuesta pedagógica de intervención	88
4.4 Metodología didáctica a partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico	89
4.4.1 Modelo de Diseño Tecnopedagógico ASSURE	89
4.5 Estrategia didáctica	95

4.6 Contenido temático del curso	97
4.7 Evaluación del aprendizaje.....	98
4.8 Evaluación previa a la implementación sobre el diseño tecnopedagógico del curso.....	100
4.9 Planeación- guion del curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”	102
4.10 Proceso de implementación del curso Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros	195
4.11 Evaluaciones del curso “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”	196
4.12 Evaluación por parte del estudiantado	196
4.13 Análisis de resultados.....	196
4.14 Análisis de la evaluación del aprendizaje del estudiantado.....	199
Conclusiones	207
Comentarios finales.....	211
REFERENCIAS.....	215
Anexos	226
Encuesta de satisfacción del curso "Ciudadanía digital: una brújula hacia entornos digitales participativos y seguros"	237

Introducción

Actualmente, la educación a distancia ha tenido gran relevancia para el ámbito educativo a nivel global, debido a que la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han buscado transformar los ambientes de enseñanza y de aprendizaje, esto ha permitido crear Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) con enfoques metodológicos que procuran abrir paso del aprendizaje individual y al colaborativo; ofreciendo nuevas oportunidades para tener acceso a la información y recursos educativos y para conectarse con otros desde distintos lugares. Sin embargo, esta modalidad educativa no solo brinda beneficios, sino que también plantea desafíos significativos, especialmente en lo que se refiere a la comunicación e interacción social dentro de un mundo virtual, así como el sentido de pertenencia a una comunidad educativa por parte de los estudiantes.

En este contexto, se destaca la importancia de la presencia social, entendida como aquella que promueve el sentimiento de pertenecer a una comunidad que refuerza el aprendizaje y mantiene una dinámica de relaciones sociales positivas (Remesal y Colombina, 2013) como un componente fundamental para enriquecer esta experiencia de aprendizaje que, de acuerdo con Garrison y Anderson (2005), la ausencia de la presencia social dificulta la capacidad para expresar desacuerdos, compartir puntos de vista o aceptar ayuda. Para potenciar el desarrollo de esta presencia social en esta propuesta pedagógica de intervención se ha pensado en la ciudadanía digital misma que se refiere principalmente a las actitudes de los usuarios de las TIC en los espacios digitales y a su vez a sus derechos y obligaciones (UNESCO, 2015) como parte esencial de este entorno educativo, ya que el conocimiento de la misma fomenta la comunicación efectiva y la formación de ciudadanos responsables dentro del entorno digital.

El interés que me motivó a realizar esta propuesta pedagógica surgió a partir de la pandemia global provocada por el virus SARS-CoV-2 COVID-19, la cual generó cambios y replanteamientos en los modelos educativos, las estrategias didácticas de enseñanza y de aprendizaje, así como en los procesos que trascienden lo académico y que se vinculan directamente con el desarrollo de la presencia social dentro de los procesos educativos en educación a distancia. Por esta razón es que resulta de vital interés el conocer en qué medida las y los estudiantes universitarios de educación a distancia desconocen o ejercen la ciudadanía digital a la hora de revelar su presencia social.

Con relación a lo anterior, parto de mi experiencia personal. En el año 2015 ingresé como estudiante universitaria de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), cursé la licenciatura en pedagogía, a través de la modalidad “a distancia” que ofrece el Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED), debido a mis necesidades como madre de familia y ama de casa. Esta modalidad es impartida a través de medios tecnológicos, en donde las clases se dan en aulas virtuales y los contenidos de planes y programas educativos se encuentran en una plataforma educativa Moodle, conocida como Learning Management System (LMS), la cual corresponde a un espacio virtual de aprendizaje orientado a facilitar la experiencia de educación a distancia.

Cabe señalar que el perfil de ingreso del estudiante en esta licenciatura, modalidad a distancia, se centra en las siguientes características:

- Habilidades básicas en el manejo de las TIC.
- Interés en los problemas relacionados con la educación en particular y en problemáticas sociales en general.
- Capacidad de adaptación al trabajo grupal.
- Capacidad para integrar y relacionar conocimientos.
- Espíritu crítico.
- Habilidades para comunicarse correctamente por escrito.
- Interés por la lectura y análisis de documentos y textos teóricos.
- Disciplina en el estudio y trabajo de forma autónoma.

Tomando en consideración lo anterior, puedo decir que, durante mi trayecto como estudiante universitaria en esta modalidad, me enfrenté a mi propia realidad –al igual que muchas de mis compañeras-. Identifiqué vacíos educativos, resultado de mi formación previa, tales como dificultades en la redacción de ensayos y trabajos académicos, la concentración y la comprensión lectora y elaboración de citas, entre otros. No obstante, la educación en esta modalidad fomenta el aprendizaje autónomo y, gracias a la formación profesional recibida a lo largo de la licenciatura por parte de mi institución escolar, pude ir subsanando progresivamente estas problemáticas, porque aquí uno mismo aprende a ser autodidacta y a participar activamente en su propio aprendizaje.

Por otro lado, mi participación dentro de ese espacio virtual de aprendizaje, en

donde tienen lugar la interacción con nuestros pares, me llevó a reconocer la necesidad de desarrollar una presencia social. Esto me impulsó a participar de manera colaborativa con mis grupos en cada semestre, a partir de entablar conversaciones interpersonales entre los y las compañeras de clase, dentro de otras plataformas virtuales de comunicación e interacción social que se utilizaron como medios alternativos. En estos espacios surgieron temas relacionados con el desconocimiento de la ciudadanía digital y las problemáticas que se derivan de ello, como el ciberacoso, *fake news* (noticias falsas) y plagios, entre otros. Por esta razón, considero fundamental la necesidad de promover los usos y características de la ciudadanía digital con el fin de promover el uso responsable de la red, especialmente en las interacciones sociales que se dan dentro de los Espacios Virtuales de Aprendizaje (EVA) o en cualquier instancia educativa en la que los estudiantes interactúan, del mismo modo como sucede de manera presencial en un salón de clases, pero con la diferencia de que en la educación a distancia esta interacción surge en el aula virtual.

Reconozco que fue un gran reto llevar a cabo estos procesos socio comunicacionales entre compañeros e incluso entre alumno-docente y viceversa. Para ello fue necesario hacer uso de la comunicación asincrónica, aunque también de la sincrónica (cuando coincidían las personas en el chat), a través de chats virtuales de diferentes plataformas, principalmente mediante la red social WhatsApp, ya que a pesar de que la plataforma educativa de SUAyED (Moodle) proporciona espacios para la interacción asíncrona entre pares y con los profesores, tales como foros de participación y mensajería, no dispone de un medio más inmediato de comunicación en donde se pueda hablar de temas de interés general o simplemente para llevar a cabo una charla amistosa de manera grupal.

Con base en lo anterior, encuentro la oportunidad de proponer la formación en ciudadanía digital para estudiantes universitarios de educación a distancia como apoyo para el desarrollo de la presencia social dentro de sus EVA. Esta formación no solo busca fortalecer su presencia social en estos espacios, sino también convertirse una herramienta útil para su vida cotidiana, fomentando la autogestión a través de la propuesta pedagógica de intervención. Esta intervención consiste en el diseño del curso autogestivo titulado “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”, que actúa como una herramienta mediadora tanto pedagógica (diseño instruccional, estrategias didácticas, entre otras) como tecnológica (recursos tecnológicos, herramientas e

interactivos, entre otros), con la que los y las estudiantes puedan interactuar, aprender y a su vez apropiarse significativamente de los conceptos que engloba la ciudadanía digital, con la finalidad de que al término del curso sean capaces de ejercer lo aprendido en la práctica y desarrollo de su presencia social.

La propuesta pedagógica planteada se centra específicamente en el desarrollo de la presencia social por parte de estudiantes universitarios de educación a distancia. Se pretende analizar cómo se desenvuelven en sentido social y emocional, y de qué manera se muestran como personas dispuestas a exponer puntos de vista, ideas y pensamientos propios. Es decir, se busca que los estudiantes se presenten tal como son dentro de una comunidad virtual de aprendizaje, a través de sus interacciones sociales mediadas por las TIC en sus EVA. Así mismo, se pretende examinar en qué medida ejercen la ciudadanía digital en estas interacciones, considerando que, desde mi experiencia como estudiante en esta modalidad, no siempre se desarrolla de manera libre y aunque en esos espacios se utilizan estrategias como los foros, donde los y las estudiantes pueden interactuar tanto con el docente como entre sí, pueden colocar su foto de perfil y expresar sus opiniones, no se ha logrado que el estudiante propicie una interacción que vaya más allá de lo académico o de seguimiento a estas relaciones con sus pares.

A partir de lo anterior, surge una interrogante; ¿será suficiente el diseño instruccional que rige un EVA para propiciar la presencia social? En consecuencia, se ha llegado a suponer, por un lado, que la presencia social puede desarrollarse de una manera más libre fuera de estos EVA, es decir, en otros espacios virtuales que fungen como extensión de sus EVA, pero de tipo informales y que son propuestos de tal forma por los y las propias estudiantes para dar seguimiento a sus encuentros personales y educativos. En estos espacios ni el docente ni la institución educativa tienen el control sobre sus encuentros sociales y académicos. Por otro lado, considero que, mediante estos encuentros entre estudiantes, en espacios de comunicación ajenos a los EVA (espacios informales), ellos construyen un sentido de pertenencia y se identifican como parte del grupo, lo que se verá reflejado en la manera en que desarrollen su presencia social dentro de sus EVA, la cual se manifiesta a través de todas las interacciones que fomentan la creación de una dinámica grupal (al promover las relaciones sociales y al expresar emociones y pensamientos), mismas que resultan necesarias para reducir la sensación de soledad o aislamiento que puede surgir en esta modalidad educativa.

Ante estos supuestos, en donde la parte medular son los procesos de comunicación entre pares, que desembocan en el desarrollo de la presencia social, surgen algunas interrogantes relacionadas con la ciudadanía digital: ¿los y las estudiantes ejercen reglas de comportamiento éticas, responsables y respetuosas dentro de esos procesos comunicativos? o ¿los y las estudiantes cuentan con las habilidades digitales necesarias para participar en esos procesos comunicativos? Se pretende que estas interrogantes sean respondidas a través del diagnóstico que se plantea en el capítulo III.

Por otro lado, se infiere que entre más estudiantes de esta modalidad sean, mayor será la necesidad de formación en ciudadanía digital en el marco de la presencia social, ya que el hecho de estar conectados a Internet implica ser identificado como ciudadanos digitales, sin embargo, esto no garantiza que se actué como tal. Cabe señalar que existe una serie de elementos que conforman la ciudadanía digital que, en mayor o menor medida, pueden ser utilizados por estos estudiantes como apoyo para desarrollar una presencia social exitosa y segura. De este modo, la propuesta pedagógica resulta pertinente, ya que reconoce la necesidad de complementar el desarrollo de planes y programas educativos de formación profesional en la modalidad a distancia con la formación de los y las estudiantes en ciudadanía digital. De esta manera, se busca que los y las estudiantes asuman su rol como ciudadanos digitales, un papel que les proporciona sentido de pertenencia e identidad e involucra formas particulares de comunicación e interacción social, además de implicar obligaciones, responsabilidades y cuidados, cuya finalidad es que ellos y ellas tomen conciencia y reflexionen sobre su rol en el entorno para que puedan llevar a la práctica métodos, reglas y criterios que les permiten hacer uso de esos espacios virtuales de aprendizaje de manera segura, participativa, reflexiva y crítica.

Con relación a lo anterior, se plantea que esta propuesta de intervención se fundamente en un proceso de alfabetización digital que, además de estar centrada en el desarrollo de habilidades digitales de tipo instrumental, también promueva el desarrollo de habilidades cognitivo-críticas y de habilidades comunicativas (Garay, 2023). De este modo, la formación en ciudadanía digital permite a los y las estudiantes identificar si en sus procesos de interacción social ya la ejercen, aún sin saber nombrarla como tal o de no ser así podrán aprender sus características, importancia y beneficios con base en el desarrollo de las habilidades antes mencionadas, ya que para participar en la virtualidad no basta con

tener el acceso a la tecnología. De este modo, la experiencia educativa no solo será significativa dentro de este contexto digital específico, sino también en su vida cotidiana, permitiéndoles establecer relaciones de diferente índole, por ejemplo, de amistad, de intereses extraescolares, de afinidades académicas e incluso sociales, culturales o políticas, que sirvan para entablar conversaciones interpersonales que se dan por el simple hecho de ser compañeros de clase.

Debido a que mi formación profesional es como licenciada en pedagogía, llevé a cabo el diseño de una serie de estrategias y actividades tecnopedagógicas, entendidas como aquellas que trabajan los procesos creativos e innovadores con perspectiva educativa, enfatizando en el aprendizaje práctico durante el proceso y no solo en el resultado, y que también incluyen a la tecnología de manera parcial o totalmente en dicho proceso (MakerConvent, 2017). Estas actividades se aprecian en el curso autogestivo que es completamente asíncrono. El propósito es guiar al estudiante para que adquiera las habilidades necesarias para el ejercicio de su “ciudadanía digital”, lo cual facilita el desarrollo de la presencia social entre estudiantes dentro de sus EVA y en otros espacios digitales.

Simultáneamente a lo anterior, se busca que, a partir del diseño instruccional, los y las estudiantes puedan construir conocimiento, se apropien de conceptos e incluso generen nuevas definiciones y desarrollen habilidades y actitudes que les permitan aplicar lo aprendido en la propuesta de intervención pedagógica. Esto será útil como una herramienta en su vida para la interacción cotidiana. No obstante, este trabajo se centra en servir como herramienta para la interacción en los EVA, ya que se busca crear las condiciones necesarias para que los y las estudiantes puedan mostrarse como entes activos y sentir que están presentes en sus EVA, que son seres que están dentro de esta comunidad virtual, mediante la interacción con sus pares, no solo con el docente o con el contenido. Se pretende que las estrategias diseñadas en el curso sean el puente para que el estudiante se sienta escuchado, pueda comunicarse con otros y, en consecuencia, se refleje la cohesión social del grupo, es decir, que los integrantes se sientan partícipes de este. Y que, mediante el diseño e implementación de las estrategias didácticas, logren analizar de manera crítica, responsable, respetuosa y comprometida su papel como ciudadanos digitales dentro de su EVA, mismo que se considera un sitio de encuentro entre los estudiantes universitarios que buscan establecer vínculos, experimentar pertenencia e

incluso compartir cierta complicidad.

Finalmente, puedo asegurar que la idea de trabajar en el diseño de una propuesta pedagógica, basada en la problematización de alguna temática actual relacionada con mi línea de formación dentro de la maestría en Desarrollo Educativo, específicamente en Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE), pero que además tuviera un impacto social, se generó tras evaluar mi propia formación profesional, así como mis fortalezas y debilidades, entonces pude definir hacia donde quería dirigirme y cuál sería el vehículo para llegar a la meta. La formación recibida dentro de la maestría me brindó la oportunidad de ampliar mis conocimientos, así como desarrollar habilidades referentes con el trabajo colaborativo, habilidades tecnológicas e incluso habilidades de investigación. Cada uno de los seminarios brindados fungieron como un caleidoscopio que me permitió observar mi propuesta pedagógica desde diferentes enfoques y de esta manera problematizar la temática desde diferentes posturas, para al final, encontrar las soluciones de manera eficaz que a mi parecer fueron las adecuadas para el logro de mi meta.

Ahora bien, la presente tesis se encuentra dividida en cuatro capítulos:

Capítulo I. Marco teórico y referentes conceptuales. En este capítulo se presentan las bases que sustentan la propuesta de intervención, aquí se revisan teorías y enfoques previos que han sido relevantes para la temática propuesta. Así mismo, se muestra una revisión de la literatura que ofrece una visión del estado actual de conocimiento y que a su vez permite identificar aspectos particulares relacionados con la presencia social y con la ciudadanía digital y lo que de estos conceptos se desprende, lo cual ha servido para tomar posicionamiento en cuanto a ciertas teorías o conceptos y a definir el rumbo de la propuesta de intervención.

Capítulo II. Marco Contextual de la propuesta de intervención y antecedentes de la educación a distancia. En este capítulo se describe de manera general un panorama histórico sobre la educación a distancia en México para dar a conocer brevemente como se ha venido desarrollando esta modalidad educativa en nuestro país, dado que en los últimos años ha venido tomando mayor fuerza.

Capítulo III. Diagnóstico de necesidades de ciudadanía digital entre estudiantes de instituciones de educación superior (UNAM, UPN, IAN) para el diseño de la propuesta pedagógica. En este capítulo se presentan tanto la metodología utilizada para la realización del diagnóstico como los resultados obtenidos que sirvieron de ejes para el diseño metodológico de la propuesta de intervención que se describe ampliamente en el capítulo IV. El capítulo se organizó de la siguiente manera: inicialmente, se hace una descripción de la muestra, después se exponen cada uno de los instrumentos aplicados, los cuales son presentados junto con los resultados obtenidos específicamente de cada uno de ellos, y al finalse exponen las conclusiones derivadas del diagnóstico que orientan el eje rector del diseño de la propuesta educativa.

Capítulo IV. Curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”. En este último capítulo se muestran la metodología, la planeación, el diseño y el guion didáctico del curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”. De igual forma, se muestran la justificación, los objetivos, la metodología, el guion didáctico y la evaluación que integran la propuesta pedagógica de intervención.

Finalmente, se describen las conclusiones y comentarios finales con respecto a esta propuesta pedagógica de intervención.

Capítulo I. Marco teórico y referentes conceptuales

“Enseñar no es transferir el conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia construcción o producción”

Paulo Freire

En este capítulo se presenta el marco teórico que sustenta el desarrollo de esta propuesta de intervención pedagógica, proporcionando los fundamentos necesarios para comprender el contexto y los conceptos clave que guiarán el análisis. Aquí se revisan las teorías y enfoques en los que se basa este trabajo y que han sido relevantes para guiar este trabajo de tesis. Este capítulo es crucial para evitar ambigüedades y garantizar que los conceptos utilizados tengan un sentido claro y coherente en todo el desarrollo de la propuesta.

Hoy en día, la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha tenido un gran impacto en la educación superior en modalidad a distancia, ya que ha propiciado una mayor flexibilidad y accesibilidad para los y las estudiantes, lo cual ha aumentado la posibilidad de acceso a la educación superior para las personas que por alguna razón no podían hacerlo en modalidad presencial. Esta modalidad educativa permite adquirir conocimientos y desarrollar habilidades a un ritmo propio y en el tiempo de cada estudiante de manera particular, lo que en la mayoría de los casos convierte al estudiante en autodidacta (Mota, et al., 2020).

Sin embargo, al ser un sistema de enseñanza no presencia, se requiere centrar la atención en el papel activo que el estudiante desarrolla dentro de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), en donde se da lugar al desarrollo de tres tipos de presencia: presencia docente, presencia cognitiva y presencia social, de acuerdo con el modelo tecnopedagógico de Comunidades de Indagación (Cdi), el cual conceptualiza la creación de una comunidad virtual de aprendizaje, basada en el constructivismo y la colaboración que propone un diseño de experiencia educativa efectiva en ambientes de aprendizaje mediados por las TIC (González et al., 2014).

En los procesos de aprendizaje que se desarrollan en modalidad a distancia, estos tres tipos de presencia conforman una experiencia integral de aprendizaje significativo y cada una de ellas merece una atención particular. No obstante, la presente tesis se enfoca en la presencia social, debido a la importancia de la interacción social para el desarrollo del aprendizaje y la cognición que la Teoría Sociocultural propuesta por Vygotsky propone (Vygotsky, 1978), es decir, a través de la interacción social se aprende debido al contacto con otras personas y, en este sentido, la presencia social permite que en la educación a distancia el estudiante se muestre como es con los demás propiciando así dicha interacción, a través de los recursos que sus EVA les proporciona, tales como los foros, el uso del mensajería o las actividades colaborativas que pueden llegar a realizar.

A continuación, se presenta un análisis de los conceptos clave utilizados para la estructuración de la presente tesis:

1.1 Conceptualización de la Educación a distancia

La inserción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el campo educativo ha generado innumerables transformaciones, que abarca tanto el plano académico como el social, sugiriendo nuevas estrategias de enseñanza y de aprendizaje que van más allá de la mera inclusión de tecnologías en el proceso educativo, siendo estas no solo herramientas sino los medios para llegar a los propósitos educativos. En este contexto, García (2019) sostiene que tras la digitalización surgieron grandes transformaciones en el campo educativo, sin embargo, las teorías del aprendizaje siguen siendo fundamentales, tanto que sustentan los procesos de aprendizaje. De este modo, se pueden integrar los beneficios del internet y de las tecnologías a dichos procesos, considerando que las TIC son herramientas, pero también son entorno, ya que en el ámbito educativo las TIC trascienden la función didáctica para situarse como dimensión ambiental, lo cual nos lleva a reconocerlas “[...] como mediación en procesos adaptativos e interactivos en la esfera biológica, psicológica y sociocultural” (Chan, 2019).

Así mismo, María Elena Chan (2019) enfatiza en cómo es que las teorías constructivistas y socioculturales toman como punto central las interacciones entre el sujeto y el entorno, ya que el conocimiento es producto de las relaciones sociales y aunque las opiniones de teóricos como Vygotsky, Piaget o Ausubel entre otros, pueden variar en

algunos aspectos, lo cierto es que todos coinciden en el énfasis que le brindan al papel activo del estudiante en su proceso de aprendizaje, resaltan la interacción entre el sujeto y su entorno y además consideran la mediación que ejercen las instituciones y los objetos en la construcción del conocimiento personal y social (p. 10). Con base en lo anterior, se infiere que las teorías mencionadas están directamente relacionadas con la convivencia e interacción social entre estudiantes independientemente de la modalidad educativa. En este sentido, la educación a distancia no es una excepción debido a la mediación por parte de las instituciones. Sin embargo, en esta modalidad educativa, tanto la convivencia como la interacción social pueden manifestarse de forma distinta a lo que ocurre en la educación presencial debido a la falta del contacto físico. Este aspecto puede llegar a dificultar, por un lado, la construcción del conocimiento y, por el otro, el desarrollo de la presencia social en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Hoy por hoy, la educación a distancia ha sido un espacio que ha tratado de responder a las necesidades del contexto actual, dadas las bondades que proporciona, en cuanto a costes, flexibilidad, ampliación de oferta educativa, accesibilidad, entre otras, sin embargo, no todo es perfecto y esta modalidad educativa también necesita que su estructuración en medios digitales corresponda a las necesidades para quien haya sido diseñada, para lo cual es necesario partir desde la concepción que se tiene de ella.

A los inicios de la educación a distancia se pensaba que esta modalidad educativa solo era un proceso de transición a un aprendizaje a distancia basado en las (TIC) (Rogers, 2000), cuenta de ello son algunas definiciones de lo que era la educación a distancia recopiladas por Lorenzo García Aretio en su artículo "*Hacia una definición de educación a distancia*" (véase gráfico 1).

Gráfico 1. Definiciones de educación a distancia recopiladas por Lorenzo García Aretio (1987)



Elaboración propia. Información con base en García, 1987.

Como se puede apreciar en el gráfico 1, las definiciones de educación a distancia son variadas y abarcan diversos enfoques. Algunas enfatizan su función autodidacta, otras hacen mención del papel activo del tutor o resaltan sus bondades en cuanto a tiempo y espacio para el acceso a la educación e incluso se refieren a ella como “una forma industrial de enseñar y aprender” (Peters, 1973, citado en, García, 1987). Sin embargo, Acosta Peralta (2009) asume la educación a distancia de una manera más completa, puesto que comienza a tomar en cuenta factores que actualmente son necesarios en dicha modalidad educativa. Él la define como la modalidad educativa caracterizada por el uso de medios didácticos impresos y tecnológicos, a través de los cuales se hacen llegar los contenidos educativos a los estudiantes que lo aprenden de manera independiente, bajo condiciones de separación total o parcial del docente que lo guía y orienta en su aprendizaje.

Entonces, en las definiciones citadas, la educación a distancia fue vista principalmente como un medio de enseñanza y de aprendizaje en sentido académico o como espacio de formación profesional. Sin embargo, estos espacios han ido evolucionando, incorporando aspectos que hacen que estos procesos sean aún más integrales. Más allá de EVA, la educación a distancia se ha transformado en un espacio de encuentro social, evocando a esta modalidad como una vía de comunicación e interacción social para compartir no solo conocimientos, sino también pensamientos, estados de ánimo, puntos de vista e incluso emociones y sentimientos. Todo esto ocurre a través de entornos y objetos virtuales (Chan, 2021) sin acercamiento presencial entre docentes y estudiantes o estudiantes-estudiantes; pero sí acortando distancias, en donde estos medios tecnológicos son el puente que permite la interacción entre ellos para promover el desarrollo personal y de aprendizaje.

Ahora bien, Lorenzo García Aretio, en su artículo titulado *Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...?*, menciona la importancia de identificar las particularidades del término “educación a distancia” para poder diferenciarlo de otros que parecieran ser sus sinónimos, como son educación virtual, mediada, en red, asíncrona o en línea, ya que a pesar de que todos tienen un fundamento que los hacen afines al referirse a que docente y estudiante, tutor o instructor, se encuentran separados físicamente en gran parte del proceso o de la acción

educativa concreta y que se comunican a través de una determinada mediación tecnológica (García, 2020), pero en donde se ve a la tecnología como un medio o una herramienta de apoyo, por esta razón, no todos ellos pueden ser procesos educativos enriquecidos por las tecnologías, a diferencia de la educación a distancia, ya que en ésta la tecnología no es un complemento sino un requisito indispensable, pues depende de ella (Moore y Kearsley, 2011).

En otras palabras: la educación a distancia no puede entenderse sin que su contexto de ejecución esté mediado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Es decir, todos los términos mencionados en el párrafo anterior hacen referencia a un proceso educativo mediado por las tecnologías, abordado desde enfoques diversos. No obstante, García Aretio, en el año 2001, sostiene que la “educación a distancia” es la base original de todos esos sinónimos y cimienta dicho concepto en dos términos clave: “educación y distancia” confirmando que, “La EaD [educación a distancia] se basa en un diálogo didáctico mediado¹ entre docentes de una institución y los estudiantes que, ubicados en espacio diferente al de aquellos, pueden aprender de forma independiente o grupal”, lo cual brinda apertura a la no dependencia de la presencia física, a la flexibilidad de espacio, tiempo y ritmo de aprendizaje, al propio aprendizaje activo y a la interacción de tipo sincrónica (pero mediada por las TIC) y asincrónica (García, 2000, 2019, 2020, 2021).

De este modo, este autor asegura que el concepto de educación a distancia se compone de tres dimensiones: la dimensión pedagógica de logros de aprendizajes valiosos, mismos que hacen referencia al componente didáctico; la dimensión social, plasmada en el componente de diálogo que refuerza el hecho de la interacción educativa -cabe señalar que la presente intervención se centra específicamente en esta dimensión manifiesta en la educación a distancia y que es el parteaguas para pensar en la formación de ciudadanía digital de quienes estudian bajo esta modalidad educativa-; y la dimensión tecnológica, que asume el componente mediado, el cual es indispensable al producirse el acto educativo con una separación entre profesor y estudiante y, desde mi opinión, también entre estudiante-estudiante.

¹ Diálogo didáctico mediado. Propuesto por Lorenzo García Aretio (1990) bajo la *teoría del diálogo didáctico mediado*. Él postula que la educación a distancia se integra por cuatro componentes: docencia, aprendizaje, materiales y comunicación y es justo en medio de éstos en donde se sitúa el dialogo didáctico mediado bajo una dinámica de mediación en la que se pueden identificar diversas formas de diálogo que podrían desarrollarse en un escenario educativo (Ulloa-Brenes, 2022).

De igual forma, Lorenzo García Aretio (2021) asegura que en la educación a distancia sí es posible generar vínculos y lazos afectivos sólidos, lo importante es saber manejarse en esos entornos para lograrlo. En consideración y con total apego a lo que nos dice este autor, asumo que en los EVA, al ser espacios de encuentro social, los participantes se encuentran más expuestos a formas negativas de interacción, lo que hace necesario que existan acuerdos de convivencia, que corresponden a lo que hoy se conoce como ciudadanía digital y que es uno de los elementos clave que rigen la propuesta de intervención.

De manera similar, María Elena Chan (2021) hace especial énfasis en la interacción comunicativa y la educación, manifestando que: “el tipo de tecnología con la que hoy estamos básicamente conviviendo permanentemente [dejan] de ser medios solamente de comunicación para construir un entorno de vida [...] porque la mayor parte de nuestra vivencia diaria es comunicativa [...] eso hace que la educación pueda ser vivida comunicativamente de modo mucho más accesible de lo que fue en otro momento histórico” (p. 18).

Tras analizar detenidamente la propuesta de Lorenzo García Aretio (2000) confirmo que mi postura está alineada con su definición de educación a distancia, la cual guiará toda la presente intervención educativa. Así pues, sostengo que la educación a distancia es un proceso educativo que tiene lugar en entornos donde se eliminan barreras de espacio y tiempo, permitiendo que el estudiante acceda al aprendizaje de manera asíncrona desde cualquier lugar, a través de las TIC. Este proceso se conforma de tres agentes principales: el docente (esté o no presente en el momento del acto educativo, pero que es el diseñador, planificador e implementador de la enseñanza), el estudiante (quien se apropiará del aprendizaje y construye nuevos conocimientos) y las TIC (como elemento de mediación para que la educación a distancia se lleve a cabo), en esta última se concentran contenidos y materiales didácticos e interactividad.

Con base en esto, se puede asegurar que en la educación a distancia la interacción social es fundamental, ya que a lo largo del tiempo el ser humano ha construido su aprendizaje de manera colaborativa a partir de dicha interacción, tal y como se sustenta en la Teoría Sociocultural propuesta por Lev Vygotsky, misma que se analiza a continuación.

1.2 Teoría Sociocultural de Vygotsky y el estudio en educación a distancia

“La verdadera dirección del desarrollo del pensamiento no es de lo individual a lo social, sino de lo social a lo individual”

Lev Vygotsky (1934)

La teoría sociocultural, propuesta por Lev Vygotsky a principios de siglo XX, reconoce la influencia de aspectos sociales y culturales inmersos en los procesos individuales de aprendizaje del estudiante, en este sentido, señala que la acción humana está influenciada por lo que él llamó *herramientas y recursos culturales* que van desde materiales y tecnologías concretas hasta elementos simbólicos como el lenguaje, que coexisten en el contexto de los estudiantes (López, 2017).

Esta teoría pone énfasis en la importancia de la interacción social para el desarrollo del aprendizaje y la cognición (Vygotsky, 1978), en la que se considera el desarrollo humano como un proceso mediado socialmente en el que el individuo adquiere valores culturales y estrategias para resolver problemas a través del diálogo colaborativo con miembros más informados o con más saberes que son transmitidos mediante el empleo del lenguaje, ya que él consideraba que “el aprendizaje es un aspecto necesario y universal del proceso del desarrollo de funciones psicológicas específicamente humanas culturalmente organizadas” (p.90), es decir, que el aprendizaje social antecede al desarrollo, por ende, el contexto cultural y social son fundamentales para el aprendizaje, asegurando que el entorno en el que crecen los niños influirá en cómo piensan y en qué piensan (Mcleod, 2023), además de que este aprendizaje se da en dos niveles: el primero a través de la interacción con los demás y el segundo integrándose a la estructura mental del individuo, por lo que, los sujetos, ni imitan los significados, como sería bajo el caso del conductismo, ni los construyen como lo establece la Teoría del desarrollo Cognitivo de Piaget, sino que los reconstruyen para sí mismos (Gómez, 2015).

Uno de los conceptos centrales de esta teoría es la denominada *Zona de Desarrollo Próximo* (ZDP), definida como “la distancia entre el nivel de desarrollo real determinado por la resolución independiente de problemas y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en colaboración con

compañeros más capaces” (Vygotsky, 1978, p.86), es decir, se refiere a la diferencia entre el nivel de desarrollo real, de lo que el estudiante puede hacer por sí mismo, y el nivel de desarrollo potencial, que se refiere a lo que el estudiante puede hacer con la ayuda de una o varias personas como lo puede ser el profesor o los compañeros de clase.

La teoría sociocultural de Vygotsky postula que el aprendizaje se produce mediante la interacción social y a través de la mediación de herramientas y recursos culturales, en donde el lenguaje juega un papel fundamental porque es la mayor herramienta del ser humano, es un medio para comunicarse con el exterior. En consecuencia, el aprendizaje es un proceso social en donde los individuos van construyendo conocimiento a través de la participación activa en situaciones socialmente estructuradas. Esto nos lleva a pensar en la actualidad, en donde la cultura digital se ha convertido en un referente que se vive y se comparte socialmente. Para el adulto que estudia a distancia, esta teoría es de suma relevancia, ya que las TIC son herramientas culturales y medios para la interacción social que le permiten desarrollar su presencia social a través de la oportunidad de acceder tanto a canales de comunicación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) como las videoconferencias, foros, wikis y salas de chat, pero también a las redes sociales como WhatsApp, Messenger, Facebook, entre otras, y a infinidad de información mediante las bases de datos y materiales digitales, en donde todos estos se transforman en herramientas de apoyo al proceso de aprendizaje social, ya que algunos de ellos permiten construir el conocimiento a través de la discusión y la reflexión conjunta.

Entonces, esta teoría dentro del contexto de la educación a distancia juega un papel relevante en cuanto a las posibilidades de implementación del modelo sociocultural, ya que favorece el acceso de los y las estudiantes a la ayuda y trasmisión del conocimiento de otras personas o incluso al acceso a recursos que están más allá de su contexto próximo -tomando en cuenta que la educación a distancia elimina barreras de tiempo, espacio o condiciones ambientales-, estableciendo así un componente relevante para el andamiaje necesario dentro de su propio proceso de aprendizaje (López, 2017). De ahí la necesidad de que los estudiantes de educación a distancia propicien la interacción con sus pares mediante el uso de las herramientas que los EVA les proporcionan y que a continuación se muestran a detalle, con la intención de que en ese proceso de interacción se logre generar el aprendizaje social al que se refiere Vygotsky.

1.3 Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

En tiempos recientes, la educación a distancia se ha expandido y se ha ido consolidando cada vez más, una de las causas de esto es la mayor integración de las tecnologías digitales en la vida diaria y en la formación profesional (Gros, 2018), debido a la amplia oferta educativa que hoy por hoy ofrecen las instituciones educativas. En el contexto de la educación actual se ha optado por desarrollar mecanismos que generen un espacio de interacción más allá de las aulas y que a su vez faciliten el proceso de enseñanza y de aprendizaje de forma óptima, para ello se han creado los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), también conocidos como Sistemas de gestión del conocimiento (Learning Management System, LMS) (Belloch, 2015) o Plataformas de Aprendizaje (PL) (Vargas-Murillo, 2021). Los Entornos Virtuales de Aprendizaje ofrecen una variedad de posibilidades que han permitido el desarrollo de herramientas y medios para mejorar las posibilidades de cada una de las dimensiones que estructuran la educación a distancia: pedagógica, social y tecnológica. A continuación, se mencionan algunas definiciones de Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Gutiérrez (2018) nos dice que “Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica” (p.281), de acuerdo con este autor un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) posee cuatro características principales:

- Es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.
- Está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.
- Las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.
- La relación didáctica no se produce en ellos “cara a cara” (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo” (González y Granera, 2021).

De manera similar Trejo (2013) menciona que el Entorno Virtual de Aprendizaje

(EVA) “es el conjunto de medios de interacción sincrónica y asincrónica, donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje” (Trejo, R., 2013). Estos espacios virtuales de aprendizaje han venido a transformar la educación tradicional, ya que permiten disminuir barreras de tiempo y espacio y hacen posible una interacción de acuerdo a las innovaciones actuales de la educación. Son espacios que juntan una dimensión tecnológica y una educativa que se interrelacionan y se potencian entre sí.

En función de lo anterior, Suárez Guerrero (2002) nos dice que los Entornos Virtuales de Aprendizaje son “un sistema de acción que basa su particularidad en una interacción educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos infovirtuales” (p.4)

En este orden de ideas, Salinas (2004) se refiere a los EVA como:

El espacio o comunidad organizados con el propósito de lograr el aprendizaje y que para que éste tenga lugar requiere ciertos componentes: una función pedagógica (actividades de aprendizaje, a situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje, al apoyo y tutoría puestos en juego, a la evaluación, etc.), la tecnología apropiada de la misma (herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico) y el marco organizativo (organización del espacio, del calendario, gestión de la comunidad, así como el marco institucional y la estrategia de implementación) (p.33).

A su vez, Sánchez (2009) lo define como “el ambiente de aprendizaje mediado por las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC)”.

Como se puede apreciar, la conceptualización de los EVA gira en torno a su dimensión pedagógica y a su dimensión tecnológica, ya que estos entornos se estiman como espacios donde se llevan a cabo procesos de enseñanza y de aprendizaje en la educación a distancia. Los EVA posibilitan el diseño de espacios de aprendizaje bajo enfoques no tradicionales, pasando desde un aprendizaje individual hasta un aprendizaje colaborativo, desde la transmisión hasta la construcción del conocimiento desde una actividad centrada en el profesor hasta una centrada en el alumno. Un EVA es un espacio social en donde los estudiantes co-construyen el espacio virtual (Silva et al., 2015), esto

último me lleva a pensar que los EVA son también espacios en donde se pueden posibilitar las relaciones interpersonales, es decir, espacios de encuentro social.

Resulta asombroso como la inserción de las TIC ha favorecido los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la modalidad a distancia, ya que la creación de los EVA se ha caracterizado por estar centrada en modelos constructivistas de carácter sociocultural que hacen posible el trabajo colaborativo y potencian la construcción del conocimiento en una comunidad de aprendizaje (Silva, 2010), es decir, las TIC son puentes de apoyo para la interacción del docente con el estudiante y el estudiante con sus compañeros, propiciando la colaboración entre pares y la construcción del conocimiento, por ello se dice que “los alumnos se vuelven agentes activos en el proceso de aprendizaje y los profesores en facilitadores en la construcción y apropiación del conocimiento por parte de los primeros” (Silva, 2010). Para facilitar el proceso de aprendizaje dentro de los EVA, estos tienen que contar con las siguientes características:

- EVA diseñado con finalidades formativas.
- EVA es un espacio social.
- El espacio social está representado explícitamente.
- Los estudiantes son activos y actores, co-construyen el espacio virtual.
- Los EVA no están restringidos a la enseñanza a distancia, también pueden enriquecer la enseñanza presencial.
- Los EVA integran diferentes tecnologías y enfoques pedagógicos múltiples.
- La mayoría de los entornos virtuales de aprendizaje no excluyen los materiales físicos (Silva, 2010, p. 14).

Debido a que la presente propuesta de intervención se trata de la estructuración de un curso interactivo, se hace pertinente describir las generalidades que engloba un Espacio Virtual de Aprendizaje (EVA). Vargas-Murillo (2021) brinda de manera general las características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) propuestas por Clarenc et al. (2013):

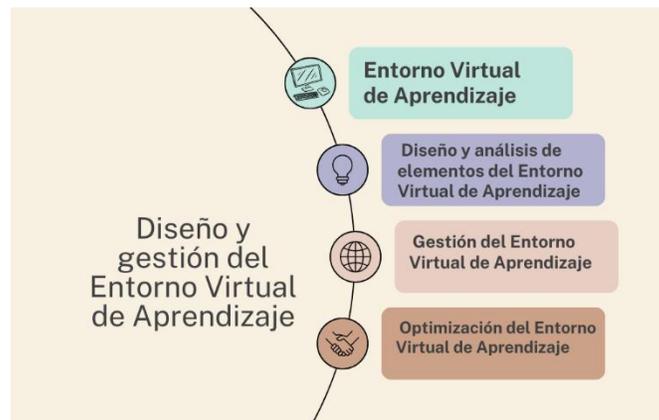
- **Interactividad:** Se define como la capacidad del receptor para controlar un mensaje no lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de

comunicación asincrónico.

- **Flexibilidad:** Cuando un LMS ofrece flexibilidad, la plataforma no se mantiene rígida a los planes de estudio, sino que puede adaptarse tanto a la pedagogía como a los contenidos adoptados por una organización.
- **Escalabilidad:** Se refiere a la propiedad de aumentar la capacidad de trabajo de un sistema, sin comprometer por ello su funcionamiento y calidad habituales. Es decir, poder crecer sin perder la calidad de sus servicios.
- **Estandarización:** Un estándar es un método aceptado, establecido y seguido normalmente para efectuar una actividad o función, para lo cual se deben cumplir ciertas reglas (implícitas y explícitas) con el fin de obtener los resultados esperados aprobados para la actividad o función.
- **Usabilidad:** Se refiere a la rapidez y facilidad con que las personas realizan tareas propias mediante el uso de un producto, y se logran objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción.
- **Funcionalidad:** Las funciones que cumple un objeto son fijadas por las necesidades que se desea que el objeto satisfaga. Un objeto es funcional si cumple con las funciones que le fueron asignadas.
- **Ubicuidad:** La ubicuidad en un LMS es la capacidad de una plataforma de hacerle sentir al usuario omnipresente: le transmite la seguridad de que en ella encontrará todo lo que necesita. La tecnología nos permite estar presentes en diferentes lugares al mismo tiempo.
- **Persuabilidad:** Es una palabra compuesta por dos términos (persuasión y usabilidad) e implica la integración y articulación de cuatro características (funcionalidad, usabilidad, ubicuidad e interactividad).
- **Accesibilidad:** La accesibilidad se refiere a los medios que permiten a personas con otras capacidades acceder a la información libre online, la información es accesible cuando logra el nivel más alto de utilización.

Para fines específicos de la presente propuesta de intervención, vale la pena mencionar los elementos que componen el diseño y gestión de un EVA (véase gráfico 2).

Gráfico 2. Elementos del diseño y gestión de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)



Elaboración propia. Información con base en Vargas- Murillo, 2021.

Tras haber descrito las diferentes concepciones y generalidades de los entornos Virtuales de Aprendizaje, puedo afirmar que estos entornos son herramientas tecnológicas diseñadas para enriquecer y mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, pero su función no solo es esa, sino que fungen como espacios de encuentro social aún a la distancia.

Estos entornos permiten a su vez la interacción social entre docente y estudiantes y también entre estudiantes-estudiantes, lo que es fundamental para el desarrollo del aprendizaje colaborativo (trabajos en grupo, compartir ideas y realizar proyectos) y para el desarrollo de habilidades sociales (comunicación a través del chat, foros de discusión, videollamadas, entre otros), ya que en conjunto hacen del acto educativo un acto integral de aprendizaje, pero además propicia la generación de Comunidades de Indagación (Cdi), en donde el estudiante puede desarrollar su presencia social a partir de dicha interacción.

1.4 Presencia social de estudiantes de los EVA, en el marco de las Comunidades de Indagación (Cdi)

Para abrir paso a esta temática vale la pena cuestionar lo siguiente: ¿Qué hay de la dimensión social y qué papel desarrolla el estudiante en ésta? Silva (2010) refiere que los (EVA) se han caracterizado por estar centrados en modelos constructivistas de carácter

sociocultural que hacen posible el trabajo colaborativo y potencian la construcción del conocimiento en una comunidad de aprendizaje, es decir, las TIC son puentes de apoyo para la interacción del docente con estudiante y estudiante con sus compañeros propiciando la colaboración entre pares y la construcción del conocimiento, pero el proceso de aprendizaje no se limita al aspecto cognitivo, ya que los Entornos Virtuales de Aprendizaje también son un espacio social, en donde “Las interacciones sociales, especialmente, las informales son a menudo subvaloradas, sin embargo, son necesarias para reducir la sensación de aislamiento y aumentar la colaboración de los participantes” (p.3). En este sentido, García (1999) ya desde hace años nos describe que uno de los problemas que más atañen a los alumnos de esta modalidad educativa es la soledad y la separación física respecto del profesor y de los compañeros, ya que la necesidad de relacionarse con los otros se convierte a veces en determinante para el logro de resultados de aprendizaje. De manera similar, Tolmie y Boyle (2000) coinciden en que los lazos sociales resultan determinantes en el éxito de las experiencias formativas online: compartir y construir en la comunidad de aprendizaje. Así mismo, Gómez (2008) afirma que los estudiantes aprenderán si no se sienten aislados en estos entornos, de ahí que cuando se generan entornos de interacción social que potencian una sensación de presencia social se favorece dicho aprendizaje.

Garrison y Anderson (2005) se han dedicado a investigar el uso de los espacios interactivos en la educación a distancia, como lo son los EVA, concluyendo que este tipo de modalidad debe dar importancia al contexto y a la creación de las comunidades de aprendizaje para facilitar la reflexión y la construcción de significado (Silva, 2010). Para ello desarrollan un modelo tecnopedagógico conocido como Comunidades de Indagación (Cdi) -que nace desde la óptica de la interacción que trasciende la transmisión unilateral de contenidos y se amplía a la comunicación interpersonal dentro del proceso educativo-, en el cual se muestra la presencia de tres elementos que intervienen en el proceso de aprendizaje virtual en el marco de la educación superior: la presencia cognitiva, la presencia social y la presencia docente.

Este modelo conceptualiza la creación de una comunidad virtual de aprendizaje, basada en el constructivismo y la colaboración que propone un diseño de experiencia educativa efectiva en ambientes de aprendizaje mediados por las TIC (González et al., 2014). Este modelo se unió al cambio de paradigma educativo, en el que pone al centro del

acto educativo al propio estudiante y se confía en los resultados positivos que puede brindar la educación a distancia.

El gráfico 3 muestra la relación que existe entre estos tres elementos y cómo contribuyen a la experiencia de aprendizaje.

Gráfico 3. Modelo de Comunidades de Indagación (Cdi)

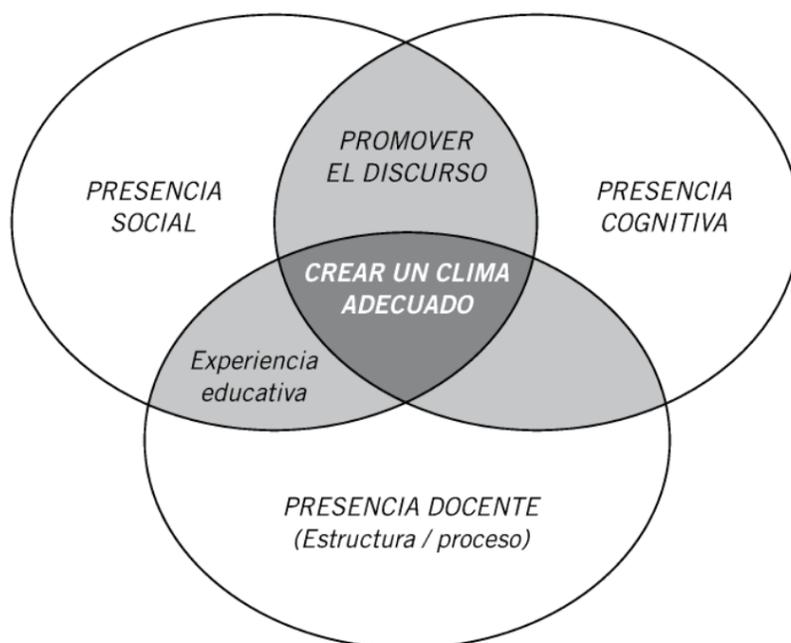


Imagen extraída de *El e-learning en el siglo XXI* (2005)

En este gráfico se observa cada una de las presencias que conforman las Cdi, mismas que se esclarecen a continuación:

Presencia cognitiva. Hace referencia a los resultados educativos pretendidos y conseguidos, este tipo de presencia corresponde a una condición del pensamiento y el aprendizaje de alto nivel y representa una estructura genérica de pensamiento crítico coherente con el proceso educativo con el fin de construir significado y confirmar la comprensión (Garrison y Archester, 2005). Cuando existe una sólida presencia cognitiva, ocurre una aplicación y adquisición de conocimiento de orden superior que se puede corroborar con la elaboración de tareas fuera del “aula”, presentadas mediante imagen,

video o narrativas (IBERO, 2020), es en este momento que se puede hablar de aprendizaje significativo.

Presencia Docente. Se refiere a la acción de diseñar, facilitar y orientar los procesos cognitivo y social con el objetivo de obtener resultados educativos, personalmente significativos y de valor docente (Anderson et al., 2001). La presencia docente es fundamental en la estructuración de las actividades educativas, ayuda a moderar debates y equilibra la calidad y cantidad de aportes de los estudiantes, además debe motivar a la reflexión y el discurso a través de las críticas constructivas (Garrison y Anderson, 2005). En este sentido, se debe procurar “[...] no confundir la presencia docente, con la presencia del docente, pues, aunque la acción del profesor es fundamental y necesaria, la presencia docente puede ser asumida por cualquier miembro de la comunidad cuyas habilidades conocimiento contribuyan al desarrollo del conocimiento colectivo” (IBERO, 2000).

Presencia Social. Debido a que la presencia social es uno de los eslabones clave en la presente propuesta de investigación, a continuación, se analiza con más detalle dicho concepto.

Short, William y Christie fueron quienes introdujeron inicialmente el término de presencia social en el año 1976 en el campo de la psicología social y la comunicación mucho antes de que internet tuviera el alcance que tiene en este momento. El concepto fue descrito como el grado de saliencia de la persona con quien se está interactuando y la correspondiente saliencia de la interacción interpersonal. No obstante, estos autores señalan que no existe una conceptualización única del término y que, incluso, se identifican en la investigación tres formas de entender la presencia social: 1) Existen trabajos que enfatizan la idea de copresencia, es decir, el grado en que la persona cree que no está sola y se hace consciente de la otra o las otras personas y viceversa; 2) Otros estudios sugieren la importancia de la implicación psicológica con el otro y viceversa, es decir, el grado en que quienes interactúan se prestan atención y se entienden, en términos de motivaciones y estados afectivos; y 3) La que se refiere a la interacción conductual, esto corresponde al grado en que la persona cree que sus acciones son independientes o sensibles a la otra persona y viceversa (Agut, et al., 2010).

A partir de lo anterior, Biocca y algunos colegas llevan esta conceptualización más apegada a lo tecnológico y plantean la teoría de las mentes en red (Networked Minds Theory), que establece que las personas se sienten interconectadas a través de interfaces de comunicación en red (Biocca, et al., 2003, Biocca, Harms y Gregg, 2001, Harms y Biocca, 2004, citados en Agut, et al., 2010). De aquí se desprende que la presencia social esté compuesta por seis dimensiones: 1) Copresencia, sugiere al grado en que la persona siente que no está sola y aislada en el entorno virtual; 2) Dedicación atencional, vista como la cantidad de atención que los interactuantes se dedican mutuamente; 3) Comprensión percibida del mensaje, enfatiza la capacidad para comprender el mensaje que recibe del otro y su percepción sobre el grado en que la otra persona a su vez, comprende el mensaje recibido; 4) Comprensión afectiva percibida, se refiere a la capacidad para comprender el estado emocional y las actitudes del interlocutor, así como su percepción sobre la capacidad del otro para comprender el estado emocional y las actitudes de sujeto; 5) Interdependencia afectiva percibida, se refiere al grado en que el estado emocional y actitudinal de los interlocutores se afectan mutuamente, y 6) Interdependencia conductual percibida, que es el grado en que la conducta de los interlocutores se afecta mutuamente (Harms y Biocca, 2004). De estas aportaciones surgió una escala llamada Networked Minds Social Presence Measure (Medida de la presencia social de las mentes en red), cabe mencionar que esta escala está mayormente orientada al área psicológica, por tal motivo no se ahondará en ella.

Por otro lado, la presencia social se define como la capacidad de los participantes de proyectarse a sí mismos social y emocionalmente como personas reales para potenciar la comunicación directa y da a conocer su propia representación personal (Akyol, Altuny Stevens, 2009; Garrison y Anderson, 2011). Sin embargo, para Cobb (2009) se entiende como el grado en que las personas perciben la realidad en la comunicación virtual.

Desde otra perspectiva, la presencia social se refiere a “[...] la capacidad de los participantes en una comunidad de indagación de proyectarse a sí mismos social y emocionalmente, como personas “reales” (es decir, su personalidad plena), mediante los medios de comunicación en uso” (Garrison, Anderson y Archer, 2000). En otras palabras, se refiere a como se va generando un ambiente de confianza dentro de la propia comunidad, que puede ir desde el saludo, llamarse por sus nombres y hasta un sentido de pertenencia lo que incentiva la comunicación y puede llegar a generar una conexión de

grupo (González et al., 2014).

De lo anterior, se puede resumir que la presencia social es la calidad de como las personas son percibidas por los demás agentes con quienes se comunican virtualmente y, a su vez, es la forma en como la persona se proyecta a sí misma dentro de la comunidad virtual y que resulta de ello en términos de relaciones sociales que se generan como resultado de estas percepciones. Cabe señalar que el concepto de presencia social en las Comunidades de Indagación es un factor mediador entre la presencia docente y la presencia cognitiva, representando una condición para la presencia cognitiva y una responsabilidad de la presencia docente (Garrison y Anderson, 2010), por lo que se infiere que entre más se comuniquen socialmente los miembros de la comunidad de indagación, existe una disminución en la sensación de aislamiento que pueden llegar a presentar los estudiantes de educación a distancia y se maximizan las posibilidades de un aprendizaje colaborativo, esto también marca la diferencia entre una comunidad colaborativa de aprendizaje y un simple proceso de bajada de información (Gutiérrez y Gallego, 2017).

La presencia social en el marco del modelo de Comunidades de Indagación (Cdi) está integrada por tres indicadores fundamentales: la comunicación afectiva, la comunicación abierta y la cohesión del grupo, estos deben ser atendidos tanto en el diseño instruccional como en el proceso y desarrollo de enseñanza y aprendizaje.

La comunicación afectiva se rige por el interés y la persistencia, propicia el respeto y fomenta el apoyo para facilitar el diálogo auténtico y necesario para la experiencia de aprendizaje (Garrison y Anderson, 2011). Las manifestaciones de afecto en una comunidad virtual hacen notar que existe una manifestación recíproca dejando como evidencia la utilización de símbolos visuales como, por ejemplo, los emoticones y los recursos del lenguaje, que en medios digitales puede ser escrito o en audio. Algunos investigadores refieren que la comunicación afectiva se puede percibir mediante tres tipos de indicadores: humor, expresión de emociones y extraversión. (Gutiérrez y Gallego, 2017). Esto es muy común que suceda cuando el desarrollo de la presencia social se lleva a cabo en espacios ajenos a los EVA, ejemplo de ello son los innumerables grupos de WhatsApp que los estudiantes de educación a distancia suelen abrir para poder comunicarse de manera más confiable, cercana y abierta. Esto me lleva a pensar que la presencia social sí se da entre

estudiantes de esta modalidad educativa, ya que el desarrollo de esta presencia los está llevando a buscar alternativas de comunicación en otros espacios digitales, sin embargo, no se puede asegurar que en esos entornos se logre tener comportamientos como el respeto, la seguridad, la empatía, entre otros, que parten del aprendizaje de la ciudadanía digital, por lo tanto, considero que la presencia social sí está ahí, pero en proceso de desarrollo, de aquí la necesidad de formación en ciudadanía digital y la vinculación que se hace con el desarrollo de la presencia social.

Así pues, la comunicación abierta es fundamental para conseguir interacción entre los miembros de la comunidad y potenciar el clima de confianza, aceptación y protección de la autoestima. Este indicador se construye a partir de la promoción de la participación en un proceso de apreciación y reconocimiento de las aportaciones de los demás integrantes de la comunidad y consiste en generar respuestas pertinentes y constructivas de los planteamientos de los otros (Garrison y Anderson, 2011).

Y, por último, la cohesión grupal es un indicador que se genera mediante la comunicación abierta y efectiva. Es indispensable para mantener objetivos y compromiso dentro de la comunidad, se asevera que el hecho de mantener a lo largo del tiempo una comunidad cohesionada facilita la puesta en común de significado compartido, la construcción del conocimiento y hasta la constatación de la comprensión por parte de los integrantes (Gutiérrez y Gallego, 2017).

En las Comunidades de Indagación, y puntualmente en lo que se refiere a la presencia social, se busca potenciar estos tres indicadores. Sin embargo, se infiere que la conexión grupal no siempre se da dentro de los EVA. Esto se debe a la falta de un espacio físico donde los estudiantes puedan convivir y motivarse a interactuar socialmente, Así, la presencia social descrita hasta aquí tiende a estar limitada a los procesos educativos que ocurren dentro de los EVA. No obstante, fuera de estos entornos los estudiantes suelen recurrir a otras plataformas, como redes sociales (Facebook, WhatsApp, Messenger entre otras.), vistas como medios de encuentro social para generar ese espacio de confianza tanto en lo académico como en lo personal. Estos encuentros permiten a los estudiantes desarrollar su presencia social de manera más “natural”, lo cual puede resultar en una mayor cohesión grupal, en la que los miembros de la comunidad se perciben como personas unidas por una meta o proyecto académico en común y, en consecuencia, al

retornar a los EVA pueden desarrollar su presencia social de manera cercana con sus pares a través de sentimientos de pertenencia, confianza y respeto, permitiendo la fluidez de la participación.

La importancia de que los y las estudiantes universitarios que estudian en modalidad a distancia desarrollen su presencia social es porque, a pesar de que entre ellos existe una distancia física, la cercanía y convivencia dentro de los (EVA) son necesarias, tanto para fortalecer sus procesos de aprendizaje como para el desarrollo de habilidades sociales, ya que la presencia social fomenta el sentido de pertenencia al grupo e incluso a la comunidad universitaria. El aprender a interactuar, convivir y comunicarse en línea pueden ayudar a mejorar su capacidad para el trabajo colaborativo, para resolver conflictos y desarrollar relaciones de compañerismo e incluso de amistad en la virtualidad. Por otro lado, el desarrollo de la presencia social prepara en gran medida al estudiante para su desempeño académico o laboral dentro de un mundo cada vez más inmerso en las TIC y para su desempeño como ciudadano crítico, ético, empático y comprensivo consigo mismo y con los demás, respetuoso de la diversidad en todas sus manifestaciones y hasta en un ciudadano participativo cívicamente comprometido con su entorno y con el bien común, en este sentido es que el desarrollo de la presencia social se vincula con la formación en ciudadanía digital de estos estudiantes.

Por último, vale la pena mencionar que la presencia social ha sido usada para valorar las reacciones interpersonales en la comunicación mediada por las TIC, en donde la falta de comunicación no verbal podría ser limitante en las interacciones. No obstante, existen investigaciones en donde se logra apreciar la posibilidad de desarrollar “comunidades en línea” con comportamientos positivos, relaciones cálidas y amistosas, en donde existen dos conceptos relevantes para que esto suceda: la intimidad y la inmediatez (De Aguinaga y Barragán, 2007). La inmediatez contribuye precisamente a que se genere intimidad, porque esto le permite al estudiante estar cercano a sus compañeros constantemente e incluso de manera instantánea y hasta en comunicación sincrónica mediante chats de otros espacios virtuales ajenos a sus EVA. Además se logra una comunicación afectiva definida por Garrison y Anderson (2011) como un rasgo propio de cierta comunidad que puede transmitir voluntad y quitar importancia a ciertos asuntos que pudieran entorpecer el aprendizaje colaborativo (Gutiérrez y Gallego, 2017), ya que esta

comunicación genera un ambiente de confianza y aceptación, que al participar, por ejemplo, en algún foro dentro de sus EVA exista el respeto, la apreciación y el reconocimiento de las aportaciones del propio estudiante y de sus compañeros, generando respuestas pertinentes y constructivas lo que es necesario en un proceso de aprendizaje en modalidad a distancia.

1.5 Ciudadanía digital del estudiante en los EVA

En la actualidad la ciudadanía digital ha tomado una importancia cada vez mayor, para cualquier persona que utilice las TIC, sin embargo, dada la presente propuesta de intervención, me permito decir que para quienes estudian a distancia resulta aún más necesario formarse en esta temática, debido a que su propio proceso de formación se lleva a cabo en un EVA, razón por la cual se encuentran más en contacto con diferentes ámbitos de la tecnología como lo son las redes sociales, plataformas educativas, canales de video, realizando búsquedas en línea y participando activamente como constructores de contenido, entre otras actividades digitales. Pero ¿qué es la ciudadanía digital? A medida que la ciudadanía digital ha ido tomando relevancia han sido varios autores que han dado su definición con respecto a su concepción. A continuación, se muestran algunas de ellas:

Galindo (2009) sugiere que la ciudadanía digital se relaciona con la “implementación de espacios donde el ciudadano puede comunicarse por medio de las tecnologías de la información y la comunicación”.

Por otro lado, Natal, Benítez y Ortiz (2014) definen la ciudadanía digital como el “espacio en el que la comunidad virtual interactúa, adquiere identidad y construye intereses comunes, confianza y reciprocidad, además de establecer norma, obligaciones y derechos entre sus miembros” (p.38).

Así mismo, Ávila (2016) define a la ciudadanía digital como “el conjunto de derechos y responsabilidades de los ciudadanos con respecto a las tecnologías” y complementa asegurando que también se refiere a la aplicación de los derechos humanos y los derechos de la ciudadanía en la sociedad de la información.

De acuerdo con Mark Ribble (2017) “La ciudadanía digitales el desarrollo continuo de normas de uso de tecnología apropiado, responsable y empoderado”.

Por su parte, Jairo A. Galindo menciona en su artículo titulado *Ciudadanía digital* que el concepto de ciudadanía digital se refiere al “espacio en el que los propios ciudadanos (incluyéndose aquí empresas, instituciones, administración, etc.) han desarrollado la posibilidad de relacionarse entre sí y con el resto de la sociedad utilizando todo el potencial que ofrecen las tecnologías de la información y las comunicaciones” (2009, p. 170).

La UNESCO (2020), a su vez, define a la ciudadanía digital como “un conjunto de competencias que permite a las personas acceder, comprender, analizar, producir y utilizar el entorno digital, de manera *crítica, ética y creativa* [...] tiene como objetivo fundamental el empoderamiento de los estudiantes. Se trata de una alfabetización fundada en dos conceptos esenciales: *pensamiento crítico y participación democrática.*” (Morduchowicz, 2020, p.4).

Roxana Morduchowicz (2020) la define como “un conjunto de competencias que permiten a las personas acceder, comprender, analizar, producir y utilizar el entorno digital, de manera crítica, ética y creativa” (p. 4).

Por último, Cristóbal Cobo nos dice que “la ciudadanía digital implica poder comprender qué significa habitar los circuitos digitales sin descuidar las responsabilidades asociadas. Es decir, pensar en un desempeño adecuado en múltiples entornos digitales en términos de participación, respeto, intercambio, colaboración y convivencia con otros.” (2019, p.1).

Todas las definiciones presentadas hacen referencia a derechos y responsabilidades del ciudadano digital, pero también resaltan la importancia de las formas de conducirse en espacios digitales con una visión desde el pensamiento crítico, creativo, respetuoso, responsable y empoderado; es decir, hacen especial énfasis en la importancia de la ciudadanía digital dentro de los procesos de participación, socialización y convivencia con otras personas dentro de entornos digitales.

Con base en las posturas antes mencionadas, puedo afirmar que la ciudadanía digital se define como el conjunto de derechos, responsabilidades y valores cívicos y éticos en el uso de las TIC, que rigen las actitudes y aptitudes del ciudadano al relacionarse en

medios digitales y permiten a todo usuario de Internet llevar a cabo nuevas formas de socialización y convivencia dentro de un clima respetuoso y agradable. La ciudadanía resulta una herramienta de vida, ya que su ejercicio puede llegar a ser un factor de éxito de los y las estudiantes, así mismo, puede ser un apoyo para el desarrollo de la presencia social de estos dentro de los EVA.

La ciudadanía digital puede ser de apoyo para el desarrollo de la presencia social porque los y las estudiantes en educación a distancia que conocen y ejercen la ciudadanía digital suelen ser más participativos en entornos digitales y propensos a ser respetuosos y empáticos con sus pares. Me atrevo a hacer tal aseveración con base en los aprendizajes obtenidos durante mi formación como asesora digital en el diplomado UNAMITA ¡Ciérrale a la brecha digital!², en el cual logré desarrollar esas habilidades sociales y, a su vez, en mi ejercicio como asesora digital, asesorando a muchos alumnos de dicho programa, razón por la cual considero que esto puede propiciar interacciones afectivas virtuales que ayuden tener un clima afectivamente positivo, que motive y de confianza.

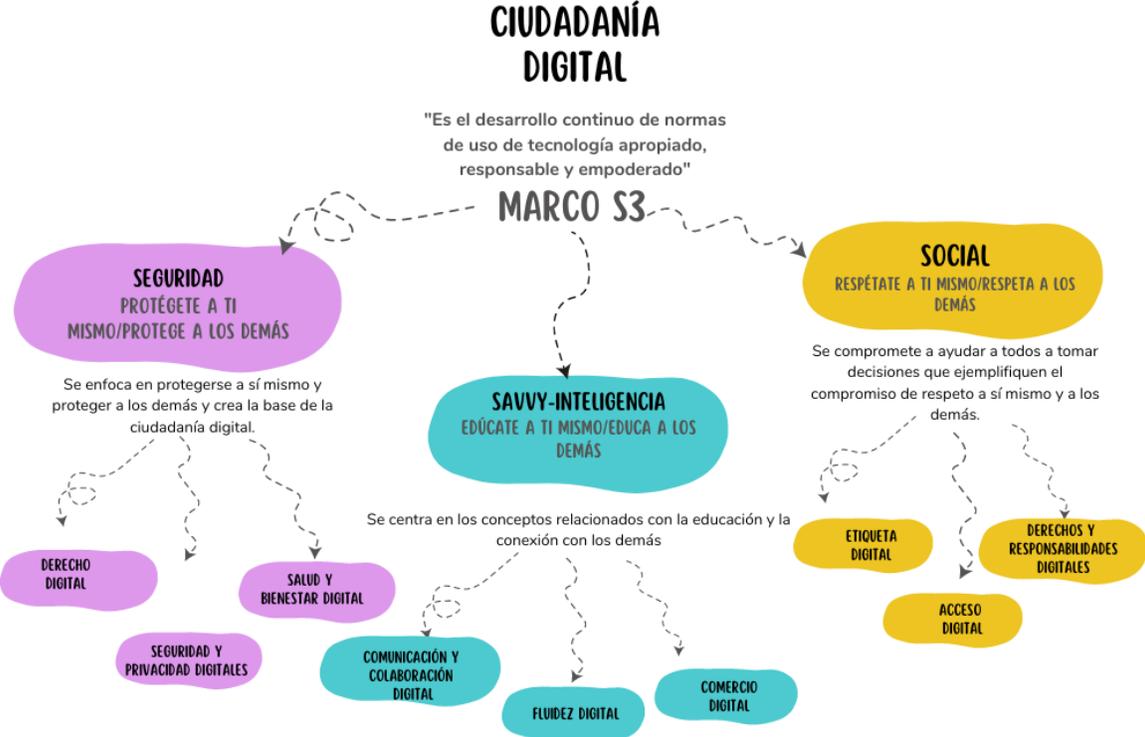
Por otro lado, la formación en ciudadanía digital, además de contribuir al fortalecimiento del ejercicio de nuestros derechos y responsabilidades, nos invita a reconocer una educación para la ciudadanía activa, en donde se vincule la teoría con la práctica, así como la visión crítica con el compromiso responsable (Lozano y Fernández, 2019). En este sentido, infiero que si se brinda una adecuada formación en ciudadanía digital, los y las estudiantes de educación a distancia, que dada su modalidad educativa se encuentra aún más en contacto con las TIC, pueden llegar a ser más conscientes de los riesgos que se pueden suscitar en la red y ser menos propensos a caer en problemas de privacidad o seguridad que puedan afectar el desarrollo de su presencia social. De este mismo modo, la formación en ciudadanía digital puede ser de apoyo para los y las estudiantes al saber utilizar las herramientas digitales de manera efectiva y poder participar y comunicarse de manera más clara, respetuosa, crítica y eficiente a través de las plataformas digitales, lo que les será útil no solo en el entorno académico, sino también en su vida personal y posteriormente en su vida profesional.

Ahora bien, de acuerdo con Mark Ribble (2017), la ciudadanía digital está

² Programa de servicio social por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, centrado en la formación en ciudadanía digital. <https://encuentro.educatic.unam.mx/educatic2017/memorias/172.pdf>

conformada por nueve elementos divididos en tres principios rectores que son: seguro, el cual abarca la seguridad, lo que implica protegerse a sí mismo y proteger a los demás y a su vez, crea la base de la ciudadanía digital. El siguiente es, Savvy-inteligente, que se centra en los conceptos relacionados con la educación y la conexión con los demás, cabe mencionar que estos conceptos también se basan en la seguridad. Y por último, el principio rector social, mismo que se compromete a ayudar a todos a tomar decisiones que ejemplifiquen nuestro compromiso de respetarnos a nosotros mismos y a los demás, este principio nos hace darnos cuenta de las posibilidades de lo que conlleva una experiencia en línea. Estos tres principios rectores son conocidos como el “Marco S3” que se muestran a continuación (véase gráfico 4):

Gráfico 4. Ciudadanía digital: Marco S3



Elaboración propia, información con base en de Ribble, 2017.

El gráfico anterior muestra cada principio conformado por tres elementos que conforman la ciudadanía digital, mismos que a continuación se describen:

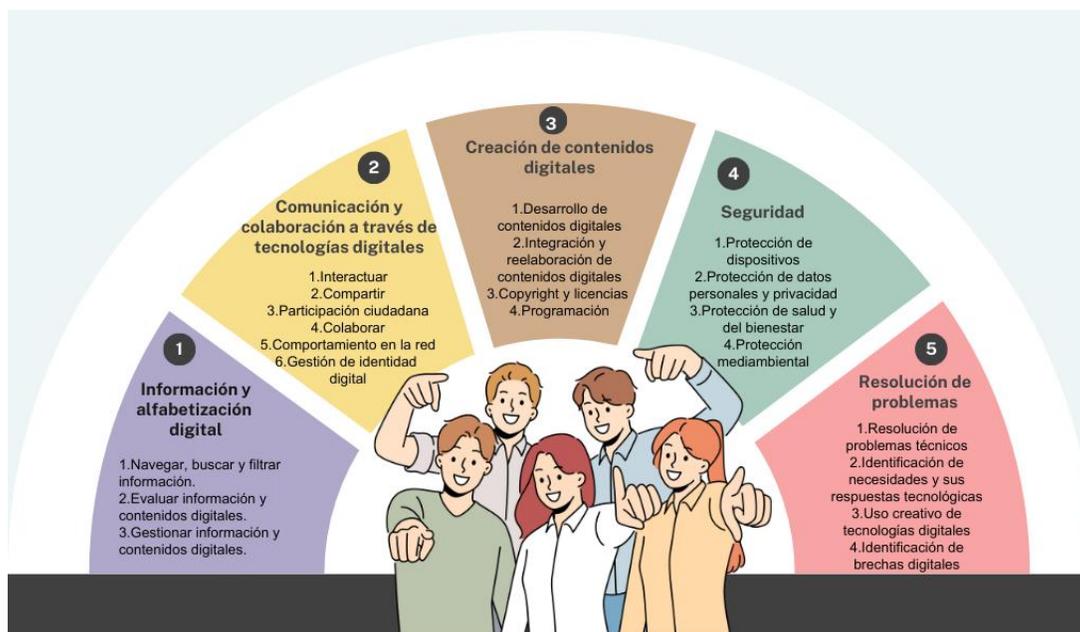
1. **Acceso digital:** se trata de la distribución equitativa de tecnología y recursos en línea.
2. **Comercio digital:** se refiere a la compra y venta electrónicas y se enfoca en las herramientas y salvaguardas establecidas para ayudar a quienes compran, venden, realizan operaciones bancarias o usan dinero de cualquier manera en el espacio electrónico.
3. **Comunicación y colaboración digital:** se refiere al intercambio electrónico de información, en este sentido, todos los usuarios deben definir cómo compartirán sus pensamientos para que otros comprendan el mensaje.
4. **Etiqueta digital:** se refiere a los estándares de conducta o procedimientos electrónicos y se relaciona con el proceso de pensar en los demás cuando se utilizan dispositivos digitales.
5. **Fluidez digital:** se refiere al proceso de comprensión de la tecnología y su uso contribuye a la mejora en la toma de decisiones en línea, como apoyar a otros en lugar de hacer comentarios negativos.
6. **Salud y Bienestar Digital:** se refiere al bienestar físico y psicológico en un mundo digital, esto es saber segmentar el uso con las necesidades propias y de los demás, aspecto clave para una vida sana y equilibrada.
7. **Derecho digital:** hace referencia a la responsabilidad electrónica por acciones y hechos, por lo que se relaciona con la creación de normas y políticas que aborden temas relacionados con el mundo en línea.
8. **Los derechos y responsabilidades digitales:** se refiere a aquellos requisitos y libertades que se extienden a todos en el mundo digital.
9. **Seguridad y privacidad digital:** corresponden a precauciones electrónicas para garantizar la seguridad (Ribble, 2017).

El conocimiento de cada uno de estos elementos contribuye a la mejora significativa de la capacidad de interacción con los otros, concientizando a los estudiantes de educación a distancia acerca de la importancia del ejercicio de la ciudadanía digital y desarrollo de una presencia social participativa, responsable, segura y ética, no solo dentro de sus EVA, sino en cualquier contexto digital.

Otro aspecto de suma importancia para el ejercicio de la ciudadanía digital son las competencias que un ciudadano digital debe poseer al transitar por la red, en este sentido la Unión Europea se ha encargado de publicar *El Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía* (2018), también conocido como el DigCom, que, si bien está adaptado a la comunidad educativa española, se toma como referente para la propuesta de intervención que se propone en la presente tesis, ya que se infiere que cada uno de los puntos mencionados son referentes que deberían generalizarse a nivel mundial debido a que el propio Internet y lo que lo conforma -EVA, plataformas educativas, redes sociales, páginas web y más- es utilizado por personas que deben asumirse como ciudadanos digitales por el simple hecho de dar clic en la virtualidad, en donde se rompe toda barrera de distancia, tiempo y espacio y, por lo tanto, lo ideal sería que desarrollen cada una de estas competencias relacionada con el ejercicio de su propia ciudadanía digital.

En el documento mencionado, se señalan 5 áreas de competencias con sus competencias que se describen a continuación (véase gráfico 5):

Gráfico 5. Áreas de competencia y competencias del ciudadano (a) digital.



Elaboración propia, información con base en *El Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía*, 2018.

Como se puede apreciar en la figura anterior, cada una de estas áreas de competencia y las competencias específicas que de ellas se desprenden, permiten que los y las estudiantes a distancia se asuman como ciudadanos digitales y, en consecuencia, desarrollen capacidades críticas, activas, participativas, colaborativas y sean conscientes de su presencia social en medios digitales. Luego del análisis realizado e identificar varios aspectos, considero que el ejercicio de la ciudadanía digital no se limita a un espacio digital en específico, sino que rige a todo contacto con las TIC, desde el clic que se da para navegar por Internet, hasta toda aquellas acciones y actividad que se realiza en los diferentes medios que este nos provee como lo son las redes sociales, los EVA, espacios de participación ciudadana, navegadores, repositorios, direcciones, sitios y páginas web, entre otros.

En conclusión, el marco teórico y conceptual presentado en este capítulo ha permitido fundamentar los principales conceptos que guían esta propuesta de intervención pedagógica: presencia social y ciudadanía digital y otros que le dan el sustento teórico necesario para analizar los fenómenos asociados a la presencia social en el ámbito digital dentro del marco de la educación a distancia.

En el siguiente capítulo se abordan los antecedentes y el marco contextual, los cuales permiten profundizar en lo que es la educación a distancia y como se ha venido transformando a través del tiempo. También se describe el contexto de los tres espacios educativos que dieron lugar al diagnóstico e implementación de la presente propuesta de intervención.

Capítulo II. Marco Contextual de la propuesta de intervención y antecedentes de la educación a distancia

En este capítulo se describe de manera general un panorama histórico sobre la educación a distancia en México para dar a conocer brevemente como se ha venido desarrollando esta modalidad educativa en nuestro país, dado que en los últimos años ha venido tomando mayor fuerza. La educación a distancia es una opción que ha resultado factible y de oportunidad para muchas personas que por alguna u otra razón no pueden concluir su formación profesional de forma presencial, además de que les permite avanzar a su propio ritmo de acuerdo con su capacidad, así como a su disponibilidad de tiempo (Navarrete y Manzanilla, 2017), en este sentido, son muchas las universidades que han dado paso a esta modalidad. A continuación, se hace un breve recuento de su desarrollo.

2.1 La educación superior modalidad a distancia en México. Una breve descripción histórica

En México la educación a distancia inició aproximadamente en el año 1941, con la creación de la Escuela de Radio de Difusión primaria para adultos, posteriormente se hizo uso de los llamados “cursos por correspondencia”, mismos que fueron de utilidad a personas que no podían asistir a la escuela de manera presencial, ya sea por la zona geográfica donde vivían o porque aún no habían construido escuelas cercanas. Ya para el año de 1944 se fundó el Instituto Federal de Capacitación del Magisterio, este instituto ofrecía de igual forma “cursos por correspondencia” para los docentes que se postulaban para capacitar a campesinos (Navarrete y Manzanilla, 2017). Más tarde, en el año de 1966, se inició con un programa piloto denominado “Telesecundaria”, en donde las clases se transmitían en vivo, pero a través de un circuito cerrado de televisión, en donde participaron 83 estudiantes mayores de 12 años y fue el hasta el 2 de enero de 1968 que Agustín Yáñez, quien fungía como secretario de Educación Pública, suscribió un acuerdo en el que la Telesecundaria quedaba inscrita al sistema educativo nacional (SEP, 2010).

El Centro para el Estudio de Medios y Procedimientos Avanzados de la Educación (CEMPAE) fue otra institución creada en el gobierno del presidente Luís Echeverría en el año de 1971 y es en el Diario Oficial de la Federación que se señalan las finalidades previstas por este organismo desde el fomento, planeación, coordinación y control de la educación extraescolar, hasta la programación de la investigación y experimentación

educacional del país, así como asesoría a los organismos o instituciones con funciones semejantes (DOF, 1983). En ese mismo año, dicho organismo aplicó un modelo de preparatoria abierta con colaboración del Tecnológico de Monterrey mismo que fue cerrado en 1983. Más tarde, en el año de 1972 fue que la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) fundó el “Sistema de Universidad Abierta de la Universidad Nacional Autónoma de México” este sistema coincidió con el auge que en ese momento tenía la tecnología educativa, con este sistema se dio paso a la eliminación de obstáculos tales como de horario, edad y lugar entre otros, que dificultaban que cualquier persona cubriera los requisitos de ingreso pudiera obtener un título universitario (UNAM, 2016). No obstante, fue hasta 1997 que la UNAM abre paso a la “educación a distancia” de manera formal e institucionalizada tras el establecimiento de la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED).

Por otro lado, en el año de 1974, es el Instituto Politécnico Nacional el que inicia con el Sistema Abierto de Enseñanza (SAE), pero es hasta 1955 que se da la consolidación de este sistema, mismo que se ha venido ampliando, ejemplo de ello es la creación del Polivirtual en el año 2007. El Polivirtual “[...] es el resultado de años de impulso hacia un proyecto de educación a distancia y mixta (asistencia a laboratorios y aulas) que aún enfrenta diversos desafíos” (Navarrete y Manzanilla, 2017).

Otra institución que decide comenzar con su proyecto de educación a distancia es el Colegio de Bachilleres en el año de 1976, aunque es hasta 1996 que desarrolla modelos de educación a distancia. De igual forma la Universidad Pedagógica Nacional que fue creada en el año de 1978 inicia al siguiente año con funciones en el Sistema de Educación a Distancia (SEAD) (UPN, 2013). Esta universidad actualmente ofrece dos licenciaturas en modalidad en línea en su Unidad 097 Ajusco que corresponden a la licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica (LEIP) y la Licenciatura en Enseñanza del Francés (LEF) (UPN, 2023) y otras cuatro más en algunas de las diferentes unidades a nivel nacional, que corresponden a la Licenciatura en Educación Inicial y Preescolar, Licenciatura en Educación primaria, Licenciatura en Educación Secundaria y Licenciatura en Educación Medio Superior (UPN, 2022). En 1980 es la Universidad Veracruzana la que abre el Sistema de Enseñanza a Distancia. el crecimiento de la educación a distancia ha tomado mayor fuerza a partir de los años 90’s y hasta la fecha.

A principios del siglo XXI, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de

Monterrey (ITESM) fundó su universidad virtual, así mismo, la Universidad de Guadalajara creó el Sistema de Universidad Virtual y en 2007 se fundó la Universidad Virtual de Guanajuato. Para el 2011 se sumaron la Universidad Virtual de Michoacán, la Universidad Digital del Estado de México y la Universidad Abierta y a Distancia de México (Lomelín, 2018). Hacia el 2014 la Secretaría de Educación Pública (SEP) crea la Prepa en línea, programa que hoy en día aún se encuentra activo y que está dirigido al nivel medio superior, pero que sirve de puente para quienes quieran continuar con estudios superiores (Tuirán et al., 2013).

Actualmente, son muchas las universidades tanto públicas como privadas que implementan la educación a distancia, cabe señalar que en México existen 731 universidades públicas de las cuales 9 son federales, 35 universidades estatales, 23 universidades públicas estatales con apoyo solidario, 125 institutos tecnológicos federales, 114 universidades tecnológicas, 62 universidades politécnicas, 11 universidades interculturales, 6 centros públicos de investigación, 261 escuelas normales y 85 otras instituciones públicas, así como la Universidad Abierta y a Distancia de México (UnADM) y la Universidad Pedagógica Nacional que cuenta con 76 unidades y 208 subsedes académicas (SES, 2023). Todas ellas ya cuentan con modalidad a distancia, siendo parte de su oferta educativa dicha modalidad, ya sean licenciaturas, posgrados, cursos, diplomados a distancia, entre otros; e incluso muchas de ellas han inaugurado sistemas educativos a distancia, dando paso a sus propias universidades virtuales que, aunque están al interior de una institución, cuentan con una organización distinta y otro currículo, tal es el caso de IPN virtual, de la Universidad de Guadalajara con su Sistema de Universidad Virtual o de la propia Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) con su Sistema de Educación Abierta, mismo que posteriormente se amplió al Sistema de Universidad Abierta y a Distancia (SUAYED) (Moreno, 2015). Así mismo, en 2008 los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) se dieron a la tarea de evaluar las primeras licenciaturas a distancia, para 2014 los posgrados en esta modalidad fueron aceptados por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT) (Moreno, 2015).

Hoy en día, la educación superior a distancia ha mostrado un aumento significativo en cuanto a oferta educativa se refiere, ya que ha contribuido a ampliar la cobertura educativa a través de la atención a estudiantes de diferentes edades, con diversa

disponibilidad de tiempo para el estudio y formación, sin acceso a centros educativos o incluso con alguna discapacidad (Torres y López, 2015). En este sentido la educación a distancia ha permitido que las TIC en educación contribuyan a la mejora del aprender a aprender de los estudiantes que optan por esta modalidad, pues mediante éstas el alumno ha logrado tener proceso autónomos de aprendizaje, además de fortalecer el trabajo colaborativo (Lomelín, 2017). Esto se ha venido trabajando mediante el uso de plataformas virtuales, en ellas los contenidos ya están creados y se hace uso de herramientas como son: el correo electrónico, wikis, blog, foros, y aulas virtuales denominadas LMS (Learning Management System).

En los últimos dos años, en respuesta a la pandemia por Covid-19, se han realizado estudios en donde se demuestra la evolución de la educación a distancia, ejemplo de ello es la Encuesta Nacional sobre Acceso y Permanencia en la Educación (ENAPE) 2021, misma que dio a conocer que durante el ciclo escolar 2021-2022, en el nivel superior, del 100% de los inscritos, un 60.5% lo hizo en modalidad a distancia (INEGI, 2022), como se muestra a continuación (véase gráfico 6):

Gráfico 6. Porcentaje de población inscrita en educación a distancia tras la pandemia por COVID-19

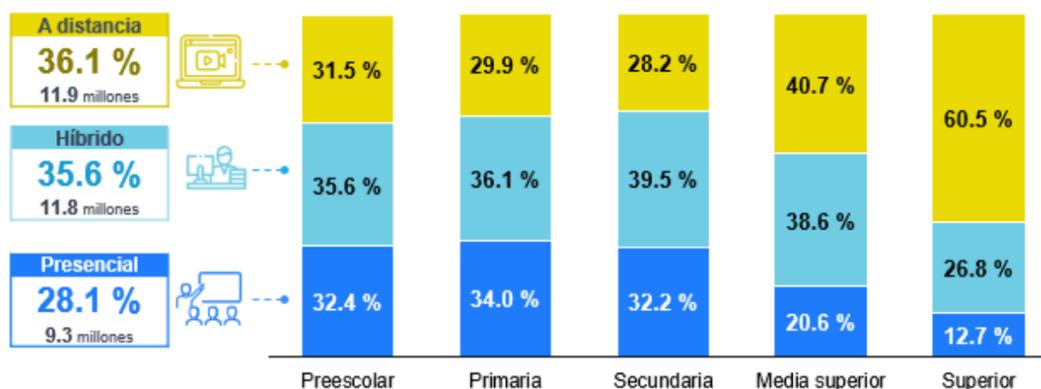


Imagen extraída de ENAPE, 2022.

La modalidad de educación a distancia comenzó siendo un modelo que creció poco

a poco, sin embargo, logró insertarse en los campos de investigación y ha sido puente de proyección para las universidades del país permitiendo a los especialistas ser parte del proceso educativo de muchos estudiantes detrás de una pantalla afianzando su formación académica (Lomelín, 2018).

Hoy en día, la educación a distancia en universidades mexicanas se oferta como apoyo a la población que no tiene acceso a la universidad presencial, siendo esta una modalidad de educación pública gratuita que contribuye a la cobertura de educación superior nacional. No obstante, Navarrete y Manzanilla (2019) afirman que la población que ingresa debe contar con parámetros tales como manejo básico de las TIC, pensamiento crítico, habilidades comunicativas e incluso capacidad de autorregulación, aspectos con los que muchas veces los estudiantes no cuentan y provoca ya sea el rezago educativo o hasta la deserción y que para evitar estas situaciones se aconseja desarrollar cursos propedéuticos o el trabajo de tutoría (Navarrete y Manzanilla, 2017).

En este sentido, para quien redacta, también es fundamental, además de contar con las habilidades antes descritas, contar con una formación en ciudadanía digital para que, por un lado, el estudiante comprenda su papel como ciudadano digital y lo que eso conlleva en el ámbito educativo dada la modalidad a distancia y, por el otro, para prevenir o hacer frente a situaciones adversas que pueden llegar a sus Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) e incluso fuera de ellos.

Finalmente, tras el análisis presentado, es necesario mencionar las problemáticas que hoy en día se encuentran latentes en esta modalidad educativa con relación a la presencia social. En primera instancia, se encuentra la relacionada al aprendizaje colaborativo, que responde al enfoque sociocultural de Vygotsky en el marco del Constructivismo sociocultural, en el que los alumnos son quienes diseñan principalmente su estructura de interacciones y mantienen el control sobre las diferentes decisiones que repercuten en su aprendizaje (Gómez, 2015). De este modo, se deja al estudiante la responsabilidad de su propio aprendizaje que, en el caso del aprendizaje colaborativo, se parte de la comunicación, interacción social y, por ende, de la propia presencia social, ya sea, en primer lugar, para conformar equipos de trabajo, desde contactar a compañeros, hasta ponerse de acuerdo de manera adecuada para trabajar colaborativamente y así crear nuevas experiencias de aprendizaje que resulten de la interacción entre pares, con los

medios y con los ambientes (Muhlenbrock, citado en Gómez, 2015) en esta modalidad. Se dice que entre las mayores limitantes para el trabajo colaborativo en los cursos a distancia están la dependencia de los aportes de las demás personas y la dificultad para tomar acuerdos (Mora u Hooper, 2016).

En segundo lugar se encuentran las problemáticas relacionadas con situaciones de conflictos relacionados con participaciones disruptivas o anómalas derivadas de la complejidad de la interacción en la red. En un estudio realizado por Constantino y Álvarez (2009) se realizó un análisis de 110 foros didácticos online de varios programas formativos, en estos se analizó la interacción entre los participantes, de los casos sobresalieron situaciones conflictivas típicas: ofensas reales, peleas, reacciones desmesuradas. Dichas situaciones se generaron con participaciones disruptivas o anómalas, lo cual generó impacto negativo en personas, grupos y en actividades didácticas. La interacción también puede ser valorada como todos los mensajes interconectados y respondidos (Gunawardena, Lowe y Anderson, 1997, citado en Gómez, 2015). En este sentido, se puede pensar en la importancia que tienen los procesos interactivos relacionados con la presencia social con respecto a la manera de dirigirse y comportarse en la red por parte de los estudiantes y de cómo se da escritura, sentido e intencionalidad de dichos mensajes, puesto que, a partir de conductas estudiadas, se ha constatado que las personas que utilizan los medios de comunicación que requieren menor presencia social, como los mensajes de texto que se dan a través de medios electrónicos, tienden a mostrar una conducta más desinhibida y gestionan de manera más ineficaz el proceso de interacción grupal, frente a otros medios de comunicación cara a cara como lo puede ser una videoconferencia (Orengo, 1996).

Y, en tercera instancia, está la problemática de la sensación de aislamiento que pueden llegar a producir los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). La investigación ha demostrado que la presencia social es el factor más importante que sucede en el contexto social, además de ser la clave fundamental en la comunicación e interacción entre los participantes (Gunawardena, Rourke, Garrison y Archer, 2001, citados en Gómez, 2015). “El aislamiento en los estudiantes a distancia tiene como riesgo su relación con retiros temporales y con la deserción, así como limitantes en la construcción del conocimiento ante la ausencia de un aprendizaje que es dialógico, colaborativo y social” (Barragán y Aguinaga, 2008). Con relación a esto, se puede apreciar la importancia de los procesos de interacción

en educación a distancia porque este elemento viene a ser uno de los más trascendentales en el proceso de aprendizaje y es además un medio que abre paso a la presencia social en él (Barragán y Aguinaga, 2008). Por este motivo, la falta del ejercicio de la presencia social puede llegar a aumentar la sensación de aislamiento en los estudiantes. El aislamiento, que pueden experimentar algunos estudiantes de esta modalidad educativa, provoca el desinterés académico y la motivación, y tiene como principal riesgo los retiros temporales o en el peor de los casos, la deserción (Barragán y Aguinaga, 2008).

Ante la necesidad de incidir en estas problemáticas, se tomó la decisión de elegir tres licenciaturas impartidas en diferentes instituciones educativas para identificar el ejercicio de ciudadanía digital y el desarrollo de la presencia social de estudiantes universitarios, el criterio para tal elección fue que los y las participantes se encontraran estudiando o hubieran estudiado bajo esta modalidad educativa. Se buscó además ser un referente para futuros investigadores en el tema, dado que no se encontró un estudio similar a este.

A modo de dar una descripción puntual del marco contextual, se brindan las características particulares de las licenciaturas en modalidad a distancia a las que pertenecen los y las estudiantes con quienes se llevó a cabo el trabajo de campo de la presente propuesta de intervención.

2.1.1 Licenciatura en pedagogía del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED). Facultad de Filosofía y Letras (FFyL) Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

La Universidad Nacional Autónoma de México, en su Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED), imparte la Licenciatura en Pedagogía en su modalidad a distancia cuyo programa parte de una mirada humanista y su plan de estudios se orienta a que el estudiante adquiera los conocimientos, desarrolle habilidades y genere las actitudes que le permitan intervenir en realidades educativas de manera pertinente, eficaz y creativa.

A continuación, se presentan sus características:

Objetivo general:

Formar profesionales de la educación, capaces de analizar críticamente el saber

pedagógico y la práctica educativa, y de fundamentar su posición al respecto. Así como aplicar creativamente sus conocimientos teóricos-metodológicos, sus habilidades tecnológicas y sus aptitudes éticas, para resolver problemas y satisfacer necesidades educativas en los diversos campos de intervención del pedagogo.

El Plan de Estudios de la Licenciatura en Pedagogía se estructura en ocho semestres en cada uno de los cuales se cursan cinco asignaturas, de acuerdo con la siguiente descripción: los contenidos del Plan de Estudios se organizan de acuerdo con los siguientes elementos curriculares: asignaturas, áreas y niveles:

Asignaturas: son unidades curriculares que tienen contenidos de elementos teóricos, conceptuales; de algún momento del proceso histórico de la educación y la pedagogía; de algún aspecto del proceso de construcción del conocimiento pedagógico y de aspectos de la práctica del pedagogo.

Áreas curriculares: son un conjunto de asignaturas que dan cuenta de un proceso global o de una dimensión del campo problemático. El Plan de Estudio se integra con cinco áreas curriculares:

- Contextualización del campo educativo: Las asignaturas que la integran aportan conocimientos relativos a las ideas y concepciones educativas que se han construido a lo largo de la historia y que explican las diversas concepciones de educación, institución educativa, persona educada y fines de la educación, principalmente. Articula las concepciones históricas y filosóficas de la educación con los contextos en los que se formulan.
- Sociedad cultura y educación: Las asignaturas de esta segunda área propician la comprensión de la educación como fenómeno, hecho y proceso educativo y social, que cumple funciones específicas en la sociedad en la que se realiza, los cuales son interpretados de diferentes maneras. Para ello esta área recurre a la sociología, la política y la economía.
- Sujeto, desarrollo y aprendizaje: Su contribución a la formación de los profesionales de la pedagogía es el análisis del proceso de transformación personal que propicia la educación en las personas, considerándolas sujetos de la educación. Si bien esta explicación recurre a la psicología, ella se articula con el análisis del hecho educativo

como proceso social.

- Intervención educativa: La intervención educativa se conceptualiza, estudia y analiza desde diferentes aspectos: la planeación educativa y la gestión escolar; la intervención didáctica; la educación popular y el desarrollo curricular.
- Investigación educativa: La finalidad que este grupo de asignaturas se propone es presentar diferentes formas de realizar la investigación educativa: desde el paradigma cuantitativo o desde el paradigma cualitativo; con ello se analizan y aprenden diferentes concepciones de ciencia, conocimiento, investigación y se practican las estrategias de cada una de ellas.

Niveles: constituyen el conjunto de asignaturas organizadas horizontalmente, integrando diferentes niveles de complejidades en el desarrollo del tratamiento de los contenidos. Todos los niveles atienden a la formación teórica, de habilidades y actitudes de los alumnos. Estos niveles son: **Nivel básico, Nivel intermedio, Nivel de especialización.**

- El nivel básico corresponde a la formación impartida en los dos primeros semestres, y que responde a un nivel de complejidad introductorio que ofrece al estudiante un panorama de cada una de las áreas del Plan de Estudios a través de cada una de las asignaturas.
- El nivel intermedio es un nivel central, constituido por las asignaturas que dan cuerpo al desarrollo de los contenidos de cada Área. Corresponde a cuatro semestres -del tercero al sexto-.
- El nivel de especialización está constituido por asignaturas que tienen una aplicación más completa de los diferentes campos de intervención del pedagogo. Pueden ofrecerse diversas asignaturas como optativas, para atender a los diferentes intereses profesionales que los estudiantes vayan perfilando en el transcurso de su formación. También se incorporan en este nivel las unidades curriculares que apoyen la elaboración del trabajo recepcional (UNAM, 2024).

A continuación, se presenta el mapa curricular de esta licenciatura (véase gráfico 7).

Gráfico 7. Mapa curricular de la Licenciatura en pedagogía. Modalidad a distancia (SUAYED)



FACULTAD DE
FILOSOFÍA Y LETRAS



LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA					
MAPA CURRICULAR MODALIDAD A DISTANCIA					
	Área 1 Contextualización del campo educativo	Área 2 Sociedad, Cultura y Educación	Área 3 Sujeto, Desarrollo y Aprendizaje	Área 4 Intervención Educativa	Área 5 Investigación Educativa
SEME- STRE	CLAVE ASIGNATURA	CLAVE ASIGNATURA	CLAVE ASIGNATURA	CLAVE ASIGNATURA	CLAVE ASIGNATURA
1	1180 Introducción a la Filosofía de Educación I	1184 Sociología de la Educación I	1185 Psicología Evolutiva I	1181 Introducción a la Pedagogía I	1183 Fundamentos de la Investigación Pedagógica I
			1182 Psicología de la Educación I		1186 Técnicas Bibliográficas, Hemerográficas Y Documentales I
2	1217 Introducción a la Filosofía de Educación II	1221 Sociología de la Educación II	1222 Psicología Evolutiva II	1218 Introducción a la Pedagogía II	1220 Fundamentos de la Investigación Pedagógica II
			1219 Psicología de la Educación II		1223 Técnicas Bibliográficas, Hemerográficas y Documentales II
3	1317 Historia de la Educación y la Pedagogía I	1322 Comunicación Educativa I	1320 Corrientes de Filosofía de la Educación I	1319 Didáctica General I	1318 Estadística en la Investigación Pedagógica I
			1321 Antropología Pedagógica		1323 Psicotécnica Pedagógica I
4	1412 Historia de la Educación y la Pedagogía II	1416 Comunicación Educativa II	1415 Corrientes de Filosofía de la Educación II	1414 Didáctica General II	1413 Estadística en la Investigación Pedagógica II
				1418 Teorías del Aprendizaje	1417 Psicotécnica Pedagógica II
5	2586 Historia de la Educación en México I	2592 Laboratorio de Sociopedagogía I	2589 Orientación Educativa I	2587 Pedagogía Contemporánea del Siglo XX-I	2590 Organización Educativa
	2588 Legislación Educativa	2597 Desarrollo de la Comunidad I			
6	1621 Historia de la Educación en México II	1627 Laboratorio de Sociopedagogía II	1624 Orientación Educativa II	1622 Pedagogía Contemporánea del Siglo XX-II	1625 Administración Educativa
	1623 Política Educativa	1632 Desarrollo de la Comunidad II			
7	1719 Seminario de Filosofía de la Educación I	1722 Economía de la Educación	1726 Taller de Orientación Educativa I	1721 Pedagogía Experimental I	1728 Seminario de Tesis I
			1730 Educación de Adultos I	1723 Taller de Didáctica I	
8	1862 Seminario de Filosofía de la Educación II	1864 Planeación Educativa	1868 Taller de orientación Educativa II	1863 Pedagogía Experimental II	1870 Seminario de Tesis II
			1872 Educación de adultos II	1865 Taller de didáctica II	

Asignaturas Integradas

Imagen extraída de UNAM, 2024.

2.1.2 Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica (LEIP). Universidad Pedagógica Nacional (UPN)

La Universidad Pedagógica Nacional imparte la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica en su modalidad en línea cuyo programa ofrece un modelo pedagógico centrado en el aprendizaje de los estudiantes, se caracteriza por la tutoría en

línea, configuración de redes de aprendizaje y acompañamiento y mediación de los tutores. A continuación, se presentan sus características:

OBJETIVO:

Promover profesionales que sean capaces de transformar las prácticas pedagógicas y crear nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje mediante la modalidad educativa en línea, incorporando las tecnologías de la información y la comunicación, para atender estudiantes de diversos sectores de la sociedad con dificultades de acceso educativo para ampliar sus oportunidades de formación pedagógica.

PROPÓSITO:

Formar profesionales que puedan contextualizar, diagnosticar, analizar e interpretar diferentes problemas educativos desde un enfoque multirreferencial, promoviendo un pensamiento que indaga, reflexiona y propone alternativas frente a problemas de la realidad educativa con una mirada innovadora.

PERFIL DE EGRESO:

El egresado de la LEIP, podrá diagnosticar, diseñar, desarrollar y gestionar proyectos educativos atendiendo a necesidades escolares, extraescolares, formales e informales en contextos presenciales y virtuales, formar cuadros de profesionales para atender diversos ámbitos, niveles y modalidades educativas asesorando procesos de acompañamiento especializados, diseñando y evaluando materiales y entornos virtuales desde el desarrollo de proyectos de intervención, investigación, formación e innovación.

Modalidad: en línea, se realiza una sesión presencial al término de cada módulo. (UPN, 2024).

A continuación, se presenta el mapa curricular de esta licenciatura (véase gráfico 8).

Gráfico 8. Mapa curricular de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica (LEIP) Modalidad en línea (UPN)

Mapa curricular de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica-Modalidad en Línea				
Fase introductoria 4 trimestres	Módulo 1 Experiencias educativas e identidad	Módulo 2 Sujetos , procesos educativos y grupales	Módulo 3 Instituciones educativas y formación del sujeto	Módulo 4 Educación, sociedad y cultura
	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.
Primera etapa: Problematización y conceptualización de la realidad educativa				
Fase de problematización 8 trimestres	Módulo 5 Experiencia educativa multidimensional	Módulo 6 Educación e historicidad	Módulo 7 Gestión educativa y creación de ambientes de aprendizaje	Módulo 8 Experiencia educativa y práctica pedagógica
	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.
	Segunda etapa: Configuración del objeto de intervención e investigación educativa			
	Módulo 9 Reflexión y acción educativa	Módulo 10 Construcción de proyectos de intervención e investigación educativa	Módulo 11 Evaluación y seguimiento de proyectos de intervención e investigación educativa	Módulo 12 La acción educativa como praxis innovadora
10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	
Fase de desarrollo profesional (opciones en torno a un campo de formación y acción educativa) 4 trimestres	Módulo 13 Campos de formación y acción educativa	Módulo 14 Contenidos particulares de cada campo de formación y acción educativa	Módulo 15 Metodologías específicas de intervención de cada campo de formación y acción educativa	Módulo 16 Evaluación y sistematización del proyecto de desarrollo educativo para la titulación
	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.	10 semanas 20 créditos 20 hrs.

Imagen extraída de UPN, 2024.

2.1.3 Licenciatura en pedagogía On-line. Instituto Americano de Negocios (IAN)

El Instituto Americano de Negocios (IAN) es una institución educativa que ofrece la Licenciatura en pedagogía en modalidad On-Line cuya metodología de aprendizaje es el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). La duración de la licenciatura es de tres años, dividida en 12 cuatrimestres. La plataforma educativa en donde se aloja su Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es Moodle y también ofrece clases síncronas los días sábados de 8:00 a.m. a 14:00 p.m.

Perfil de Ingreso

El estudiante debe contar con habilidades como:

- Intuición y capacidad de observación para identificar una problemática y después encontrar el paso para solucionarla.
- Capacidad de trabajo en equipo para la creación de estrategias educativas y

pedagógicas, las cuales también pueden ser aplicadas en el mundo laboral.

- Facilidad de expresión y buena comprensión.
- Responsabilidad y ética para trabajar en un área sensible, como lo es el área infantil.
- Compromiso social.
- Interés y conocimiento de los asuntos sociales, artísticos y culturales.
- Constancia y disciplina para la investigación, la formación y la práctica.

Perfil de egreso

El estudiante será capaz de:

- Utilizar métodos y técnicas de aprendizaje.
- Implementar nuevas alternativas pedagógicas con apoyo en tecnologías de la Información.
- Creatividad en la elaboración de herramientas y medios de aprendizaje.
- Desarrollar planes y programas de estudio.
- Gestión y supervisión de servicios educativos.

Como se puede apreciar cada una de las Licenciaturas, a pesar de que son afines, cuentan una estructura propia. No obstante, el punto en común es que todas son impartidas en modalidad a distancia.

En este capítulo se ha abordado el marco contextual de esta propuesta de intervención pedagógica como los antecedentes de la educación a distancia en México, dando cuenta de su evolución, características y retos en el contexto actual. A lo largo de este capítulo, se ha descrito cómo la modalidad de educación a distancia ha sido impulsada por los avances tecnológicos, así como por las necesidades de flexibilidad y accesibilidad educativa. De este modo, se identifica la importancia de considerar en el marco de esta intervención pedagógica los elementos de la presencia social y de la ciudadanía digital, que son fundamentales en este tipo de modalidad educativa.

Ahora se da paso al siguiente capítulo en el que se profundiza en la descripción del diagnóstico de las necesidades de ciudadanía digital entre estudiantes de educación a distancia. Este diagnóstico es fundamental para comprender las necesidades específicas de los y las estudiantes, mismas que son la base del diseño de la propuesta de intervención.

Capítulo III. Diagnóstico de necesidades de ciudadanía digital entre estudiantes de instituciones de educación superior (UNAM, UPN, IAN) para el diseño de la propuesta pedagógica.

En este capítulo se describen las consideraciones que se tomaron en cuenta para la realización del diseño de la propuesta pedagógica, partiendo de un diagnóstico para identificar con qué conocimientos sobre ciudadanía digital contaban los y las estudiantes, así como de qué manera la formación en ciudadanía digital daba lugar al desarrollo de su presencia social. Por lo tanto, en este capítulo se presentan tanto la metodología utilizada para la realización del diagnóstico, como los resultados obtenidos que sirvieron de ejes para el diseño metodológico de la propuesta de intervención que se describe ampliamente en el capítulo IV. El capítulo se organizó de la siguiente manera: Inicialmente se hace una descripción de la muestra, después se exponen cada uno de los instrumentos aplicados, los cuales son presentados junto con los resultados obtenidos específicamente de cada uno de ellos. Al final del capítulo se exponen las conclusiones derivadas del diagnóstico que orientan el eje rector del diseño de la propuesta educativa.

El objetivo de este diagnóstico fue indagar sobre la necesidad de formación en ciudadanía digital para el desarrollo de la presencia social de estudiantes de educación superior en modalidad a distancia, con la finalidad de obtener información sobre áreas de ciudadanía digital en que existe más necesidad de formación.

3.1 Diseño de la muestra

Este diagnóstico se llevó a cabo con una muestra por conveniencia, que es aquella en donde la muestra se elige de acuerdo con la conveniencia del investigador y le permite elegir de manera arbitraria cuantos participantes puede haber en el estudio (Hernández, 2021). El criterio de selección fue a partir de convocar a estudiantes de tres instituciones diferentes de nivel superior y que cursan o cursaron licenciaturas en modalidad a distancia, que estuvieran interesados en participar en este estudio con la finalidad de contar con el presente diagnóstico y se realizó a través del cuestionario y de una serie de entrevistas que se detallan más adelante. La muestra fue conformada por 34 estudiantes, de los cuales

algunos son estudiantes activos y otros son egresados de licenciaturas modalidad a distancia de dos instituciones de educación superior públicas y una privada. La muestra se segmentó de la siguiente manera:

- **Grupo 1:** conformado por 15 participantes mujeres de la licenciatura en pedagogía en el Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED) en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), de las cuales 10 son egresadas y 5 estudiantes activas.

La licenciatura en Pedagogía de SUAYED-UNAM se cursa en 8 semestres, divididos en tres niveles: básico, intermedio y de especialización. Se cursa totalmente a distancia a través de la plataforma Moodle, de la cual utilizan las herramientas: correo electrónico, videoconferencias, grupos virtuales y foros. El estudiante cuenta con un docente por cada asignatura de las cuales, según el semestre, pueden ser seis o siete. Se recomienda una dedicación mínima de 20 horas a la semana.

- **Grupo 2:** conformado por 9 participantes mujeres y dos hombres de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica (LEIP) en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) Unidad Ajusco.

La LEIP tiene una duración de 4 años, divididos en 16 trimestres que corresponden a 16 módulos con una duración de 10 semanas de trabajo cada uno, para lo que se recomienda una dedicación mínima de 20 horas a la semana.

- **Grupo 3:** conformado por 8 participantes mujeres de la Licenciatura en Pedagogía en el Instituto Americano de Negocios (IAN), el cual corresponde a una institución de carácter privada de formación profesional.

La licenciatura en Pedagogía en IAN se cursa en tres años y se divide en 12 cuatrimestres. Esta institución brinda a sus estudiantes clases síncronas los días sábados de 8:00 a 14:00 hrs.

Por último, cabe destacar que las personas que participaron en este estudio, además de ser estudiantes en modalidad a distancia, cumplen con otros roles tales como amas de casa, docentes en calidad de activas u otros tipos de empleos.

3.2 Instrumentos aplicados para la realización del diagnóstico

Para la realización del diagnóstico se aplicaron dos instrumentos diseñados por otros autores y que fueron adecuados de acuerdo a las necesidades del mismo: 1) “Escala de Ciudadanía digital” (Choi, 2017) (Véase anexo 3) y 2) Cuestionario “Community of Inquiry”-Comunidad de Indagación (Traducido al castellano) (Véase anexo 5). Vale la pena mencionar que la aplicación de estos instrumentos fue posible gracias al apoyo de la Dra. Rebeca Berridi Ramírez, quien forma parte del cuerpo académico de la Maestría en Desarrollo Educativo en la línea de investigación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE) en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), ella se encargó de brindar su visto bueno en cuanto a la revisión y adecuación de reactivos. A continuación, se describen cada uno de ellos:

3.2.1 “Escala de Ciudadanía digital” (Choi, 2017)

A) Descripción y objetivo del instrumento

La “Escala de Ciudadanía digital” (Choi, 2017) (Véase en Anexo 1) ha sido utilizada por diferentes autores y en otros contextos o países, tal es el caso de Kara (2018) quien la aplicó en el estudio titulado *“Understanding University Students’ Thoughts and Practices about Digital Citizenship”*, lo que traducido al español significa: “Entender los pensamientos y las prácticas de los estudiantes universitarios sobre ciudadanía digital” (Kara, 2018). Realizado en una universidad privada de Turquía, en ese estudio se comprobó la validez y confiabilidad de este instrumento metodológico.

El objetivo de utilizar este instrumento fue obtener datos demográficos y sobre habilidades de ciudadanía digital, con el fin de determinar la práctica con conocimiento o no de la ciudadanía digital por parte de los participantes, lo cual es soporte para establecer las áreas de la ciudadanía digital en que se requiere formar a los participantes.

Este instrumento corresponde a un cuestionario estandarizado, conformado originalmente por 40 ítems y 5 factores: activismo político en internet, habilidades técnicas, consciencia local/global, enfoque crítico y acciones en la red; sin embargo, a partir de una revisión análisis del concepto de ciudadanía digital, bajo el juicio de expertos, se

seleccionaron finalmente 26 ítems de las 37 iniciales y se consideran 4 apartados que constituyen la categoría de ciudadanía digital (Choi, 2017):

1. **Ética digital:** Alude a una conducta apropiada, segura ética y responsable de las actividades que se desarrollan en internet. Abarca desde normas de conducta hasta conciencia digital, derechos y responsabilidad digital.
2. **Alfabetización en los medios:** Este apartado se refiere a la habilidad para acceder, crear y evaluar información y comunicarse online con los demás. En este ámbito se analizarán aspectos como el acceso a internet, las habilidades técnicas, así como las aptitudes y estrategias cognitivas de lectura analítica y escritura online.
3. **Participación e implicación-Comportamiento de los participantes en Internet:** supone diversas formas de implicación online como participación política, participación socioeconómica, participación cultural e implicación personal. La participación política se refiere a cuestiones como votar, participar en asuntos políticos y contribuir a la sociedad. Participar económicamente supone considerar el comercio digital, el consumo y el consumidor digital. La participación cultural es tomar en cuenta las aportaciones de ámbitos exclusivamente digitales como lo son los videojuegos o similares. Y, por último, la implicación personal se refiere a cuestiones como el voluntariado, activismo social, desconfianza hacia medios y política, unirse a redes para comunicarse online o desarrollar acciones sociales.
4. **Resistencia crítica:** Es un apartado con un enfoque más radical que el anterior, según Choi (2017) supone desarrollar acciones que cuestionen el *status quo* y luchan por la justicia social (Lozano y Fernández, 2018).

Las opciones de respuesta se brindan a través de una escala de tipo Likert, con un rango de respuestas de 5 puntos que oscila desde 1, que van de totalmente en desacuerdo hasta 5 totalmente de acuerdo, (véase Anexo 1).

La escala no fue modificada, solamente se hicieron algunos cambios de forma

requeridos para su aplicación, pero sin modificar el contenido, por lo que se dividió en dos partes. En la primera parte, la escala fue complementada con cinco preguntas acerca de datos demográficos como edad, sexo, nivel más alto de escolaridad, centro y modalidad en que estudia y con cuatro más sobre la relación del participante con internet y las tecnologías de la información y la comunicación, que tienen que ver con frecuencia de uso, lugar de uso, dispositivo y propósito de uso. En la segunda parte se integró un ítem centrado en la necesidad o no de formación en ciudadanía digital bajo la percepción de los y las estudiantes.

B) Procedimiento de aplicación

La encuesta se envió a los y las participantes de manera directa después de transcribirla en un formato Google Forms, que es una herramienta que ofrece Google en donde se pueden crear encuestas o cuestionarios directamente en el navegador web o en un móvil, sin la necesidad de usar ningún software especial. Aquí se pueden ver los resultados al instante, en el momento en que los responden, y de igual forma esta herramienta organiza en gráficos los resultados finales (Google, 2023).

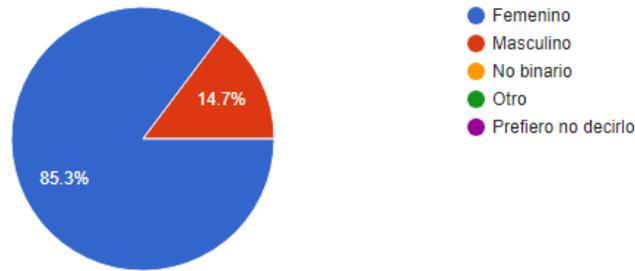
C) Resultados obtenidos de la aplicación de la “Escala de Ciudadanía digital” (Choi, 2017)

A continuación, se exponen los resultados obtenidos con base en la aplicación de la “Escala de Ciudadanía digital” (Choi, 2017).

Con respecto al complemento realizado, que consistió en agregar cinco preguntas para conocer las características demográficas de la población, los resultados son:

Con respecto al sexo de los participantes tenemos que un 85.3% son de género femenino y el 14.7% restante son de género masculino. Estos datos se muestran a continuación (véase gráfica 1):

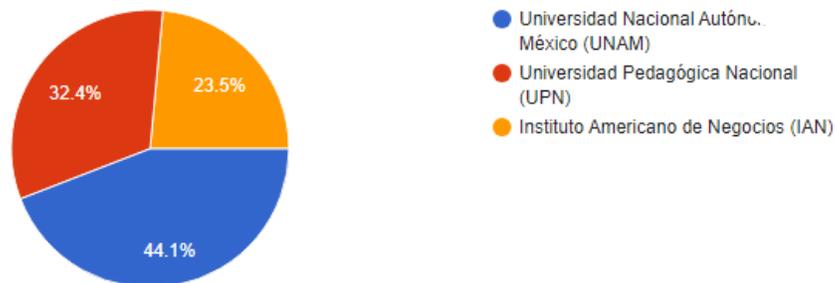
Gráfica 1. Distribución por sexo de la población diagnosticada



Elaboración propia

Con respecto a la universidad donde se estudia o estudió, se encontró que un 32.4% corresponde a estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) Ajusco, el 44.1% a estudiantes de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y el otro 23.5% a estudiantes del Instituto Mexicano de Negocios (IAN), que corresponde a una institución particular, con esto se puede demostrar que no hubo un número igualitario de participantes por institución educativa, ya que la participación fue de manera voluntaria y solo participaron quienes aceptaron hacerlo. Estos datos se muestran a continuación (véase gráfica 2):

Gráfica 2. Distribución por universidad en que estudia o estudió la población diagnosticada

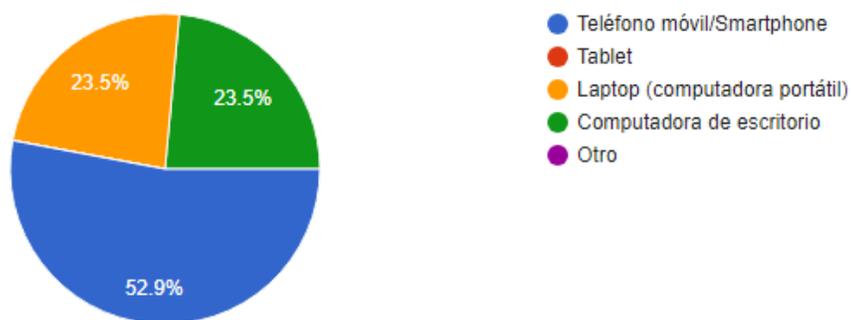


Elaboración propia

En lo que respecta al dispositivo más utilizado para acceder a internet se encontró que el 52% lo hace utilizando el telefono móvil/smartphone, el 23.5% accede desde laptop y el otro 23.5% lo hace desde la computadora de escritorio. Estos datos sugieren que el teléfono móvil es el más utilizado para acceder porque se puede tener acceso a éste en todo momento dependiendo la conectividad, ya que sus características permiten el acceso inmediato a cualquier sitio digital al que los participantes quieran acceder, tales como redes sociales, sitios o páginas web, ver televisión o escuchar radio en línea y otros.

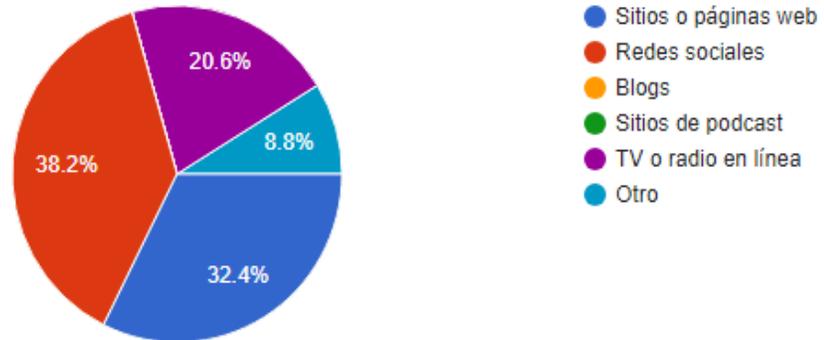
Según los resultados obtenidos, estos últimos son los principales medios en donde los participantes se enteran de temas sociales, económicos y/o culturales. En este sentido, se encontró que el mayor porcentaje de los participantes se enteran de las temáticas ya mencionadas mediante redes sociales en un 38.2%. Cabe mencionar que las redes mayormente utilizadas son WhatsApp y Facebook, lo que indica que estos estudiantes utilizan algunas de estas redes como medios de interacción con otros. Estos datos se muestran a continuación (véase gráficas 3 y 4):

Gráfica 3. Distribución por tipo de dispositivo con el que accede a Internet la población diagnosticada



Elaboración propia

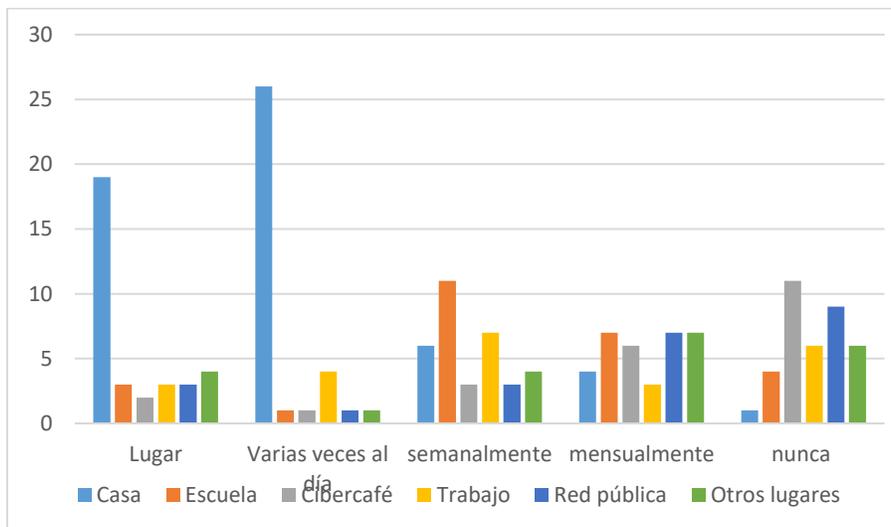
Gráfica 4. Distribución por medios digitales donde la población diagnosticada se entera de temas sociales, económicos y/o culturales



Elaboración propia

De los resultados que se presentan en la gráfica 5, es posible inferir que debido a la modalidad en que las y los participantes estudian y cómo se comunican con los demás, les es más factible acceder desde su casa varias veces al día, esto habla de la posibilidad que la educación a distancia permite conectarse sin la necesidad de trasladarse a un espacio físico (véase gráfica 5).

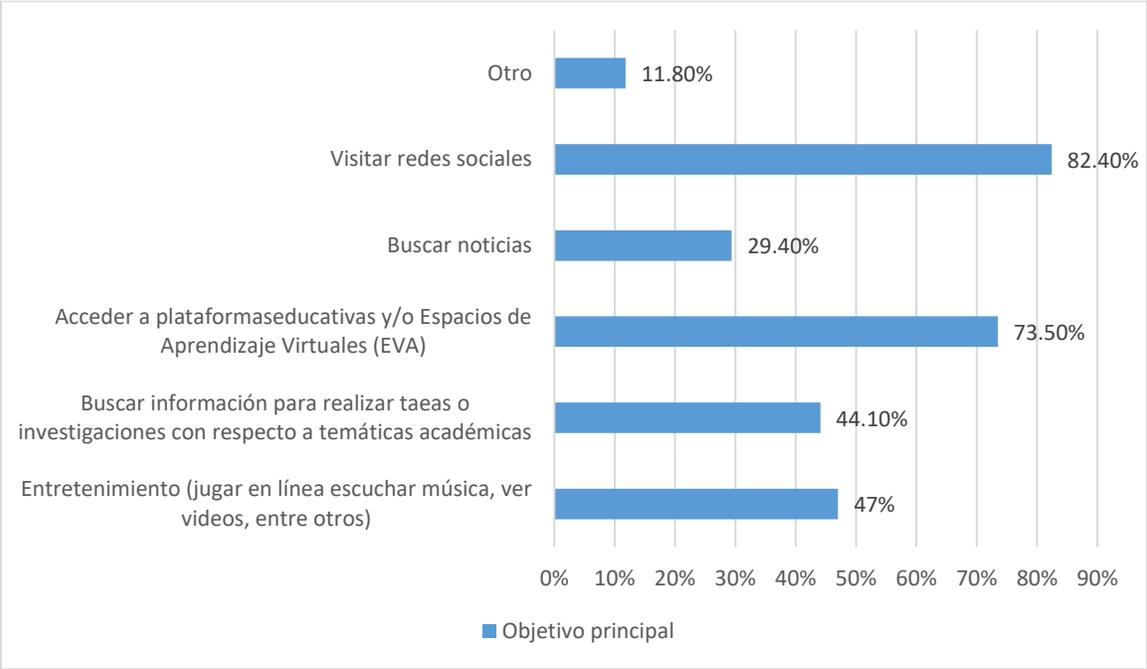
Gráfica 5. Distribución por lugar de acceso y frecuencia con la que la población diagnosticada accede a Internet



Elaboración propia

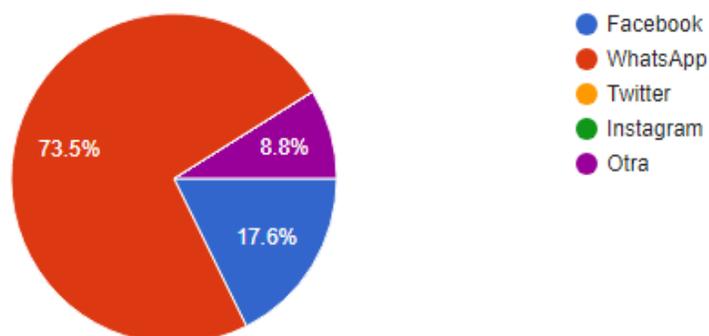
Con respecto al objetivo principal de los participantes al navegar por internet, ítem para el cual el instrumento daba opción a más de una respuesta por participante, se encontró que el 82.4% utiliza Internet para visitar sitios de redes sociodigitales, donde la más utilizada es WhatsApp con un 73.5%. El segundo objetivo que tienen los estudiantes es acceder a plataformas educativas y/o Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), en los cuales realizan sus estudios. Estos datos son relevantes en este diagnóstico, ya que, al vincularlos, se identifica que los estudiantes se desenvuelven en ambos espacios y, por tanto, se trata de actividades que ya forman parte de su vida diaria, lo que sugiere que al ser personas que navegan cotidianamente en Internet, se encuentran más expuestas al contacto virtual con los demás, lo que evidencia la necesidad de formación en ciudadanía digital. Estos datos se muestran a continuación (véase gráfica 6 y 7):

Gráfica 6. Distribución objetivo principal al navegar por Internet de la población diagnosticada



Elaboración propia

Gráfica 7. Distribución por tipo de red social más utilizada por la población diagnosticada



Elaboración propia

A partir del análisis de la “Escala de Ciudadanía digital” se encontró que la categoría que sobresale es la de *Alfabetización en los medios*, la cual refleja los procesos de comunicación que realizan los y las estudiantes. Esto evidencia la necesidad de atender el elemento de la ciudadanía digital denominado: *comunicación y colaboración digital* que se refiere al intercambio electrónico de información (Ribble, 2017), relacionado con la educación y la conexión con los demás. Los ítems que corresponden a esta categoría son los siguientes (véase tabla 1):

Tabla 1. Ítems que corresponden a la categoría comunicación y colaboración digital.

Ítem	Cuestión	1 Muy en desacuerdo	2 Algo en desacuerdo	3 Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	4 Algo de acuerdo	5 Muy de acuerdo
No. 11	Disfruto comunicarme con otros en línea.	5.8%	0%	29.4%	26.4%	38.2%
No. 12	Disfruto colaborar	11.7%	14.7%	41.1%	23.5%	8.8%

	con otros en línea más que de manera presencial.					
No. 15	Publico mensajes, audios, imágenes o videos originales para expresar mis sentimientos, pensamientos, ideas u opiniones en sitios web, blogs o redes sociales.	20.5%	11.7%	26.4%	29.4%	11.7%
No. 16	Siempre que tengo oportunidad, comento los escritos de otras personas publicados en sitios web, blogs, o redes sociales que visito.	11.7%	14.7%	29.4%	38.2%	5.8%
No. 21	Pertenezco a grupos en línea que participan en actividades educativas, políticas o sociales.	20.5%	11.7%	8.8%	35.2%	23.5%
No. 22	Asisto a reuniones o foros virtuales para tratar asuntos escolares.	5.8%	8.8%	17.6%	35.2%	32.3%

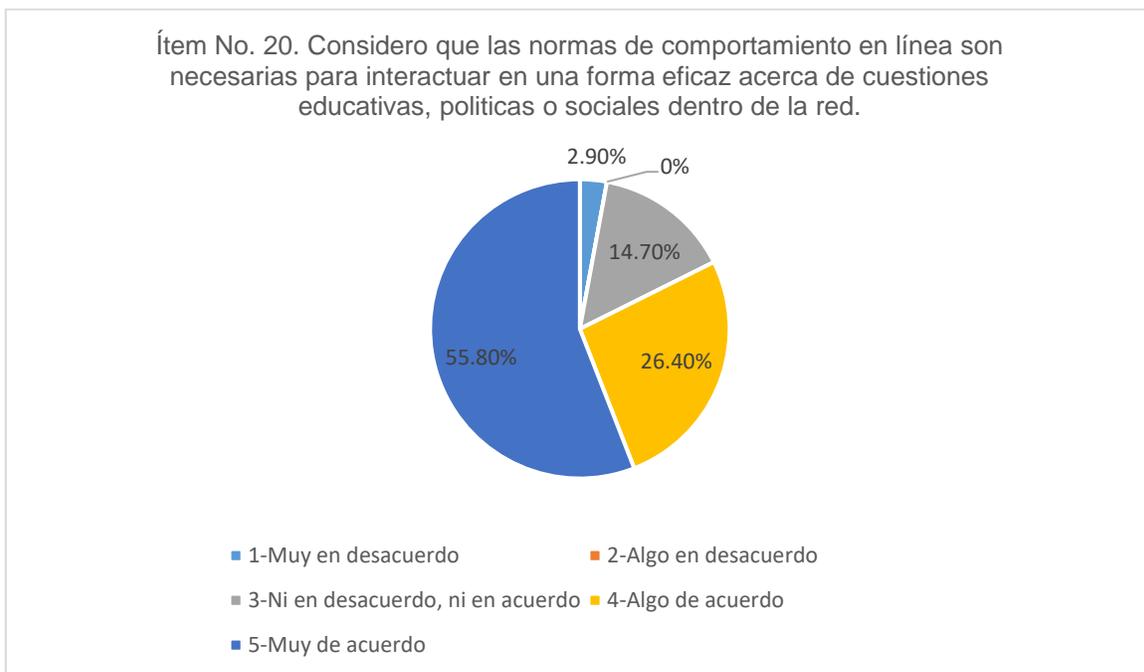
Elaboración propia

Como se puede apreciar, los y las estudiantes universitarios disfrutaron comunicarse con otros y colaboran activamente con los demás en la virtualidad, ya sea dentro de espacios educativos virtuales como fuera de ellos, en los cuales pueden expresar sentimientos, pensamientos, ideas u opiniones. A partir de esto se desprende la importancia de la formación en ciudadanía digital, en primer lugar, para reflexionar sobre cómo expresan mediante mensajes personales o publicaciones en redes sociodigitales; y, en segundo lugar, cómo lo reciben.

Estos resultados reflejan que existe una constante de comunicación, a partir de ello, se considera necesaria la formación en ciudadanía digital, porque se infiere que en donde se desarrollan procesos de comunicación en la virtualidad, el conocimiento de la ciudadanía digital llega a ser una herramienta de prevención que les permite disfrutar de manera apropiada, respetuosa, consciente y armónica, dichos procesos.

Por otro lado, con respecto al ítem que se agregó, centrado en la necesidad o no de formación en ciudadanía digital bajo la percepción de los participantes, se encontró que el 55.8% de ellos están totalmente de acuerdo en considerar que las normas de comportamiento son necesarias para interactuar en una forma eficaz acerca de cuestiones educativas, políticas o sociales dentro de la red, seguido del 26.4% que está algo de acuerdo con la situación planteada, esto indica que existe una necesidad de formación en ciudadanía digital por parte de los y las estudiantes universitarios, lo cual se contrasta más adelante con los resultados del análisis de la categoría de *presencia social*. A continuación, se muestran estos resultados (véase gráfica 8):

Gráfica 8. Percepción de la población diagnosticada en cuanto a la necesidad de normas de comportamiento al interactuar digitalmente



Elaboración propia

De acuerdo con el análisis de la escala, destacan con una mayor frecuencia de respuestas los apartados de *Ética digital* y de *Alfabetización en los medios*, a partir de esto, se puede identificar cuáles son los elementos de la ciudadanía digital en los que existe mayor necesidad de formación de los y las estudiantes, por lo tanto, se requieren considerar en la propuesta de intervención.

3.2.2 “Community of Inquiry”- Comunidad de Indagación (2019)

A) Descripción y objetivo del instrumento

El segundo instrumento se trata de una guía de entrevista semiestructurada sobre presencia social a partir del Cuestionario “Community of Inquiry”, Comunidad de Indagación (Véase en Anexo 2) en español, fue formulado en la Universidad de Athabasca (universidad a distancia) en Canadá por Garrison, Anderson y Archer en 1999, mismo que se ha utilizado internacionalmente tanto en educación a distancia como en contextos de aprendizaje mixtos, así como dentro del marco conceptual para estudios teóricos como de forma aplicada en la evaluación de prácticas docentes (Ballesteros, et ál. 2019) y, en este caso, como instrumento metodológico.

El cuestionario se desarrolla a partir de tres elementos independientes: la presencia docente, que se refiere al diseño, guía y dirección por parte del profesorado, de procesos cognitivos y sociales; la presencia cognitiva, que se refiere al grado en que los participantes en una Comunidad de Indagación (Cdi) son capaces de construir significado y conocimiento a través de la comunicación continúa, la reflexión y la discusión, y la presencia social, que se refiere a la habilidad de los participantes de identificarse con la comunidad del curso, comunicarse en un entorno confiable y desarrollar relaciones interpersonales en dicho entorno, presentándose como “personas reales”, englobando aspectos como la cohesión social, en la comunidad que se genera, el clima de confianza en el entorno digital o la comunicación abierta (Garrison, 2011, citado en Ballesteros, 2019).

Este instrumento fue traducido y adaptado al español por investigadores de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) (2018) quienes lo utilizaron para realiza un estudio de análisis de las prácticas educativas de 25 asignaturas de Master y de

grado impartidas por los 10 investigadores del grupo en las Facultades de Educación y Filosofía de la UNED y, en el caso de esta intervención, se ha utilizado como instrumento metodológico.

El cuestionario se conforma de 34 ítems con una escala de valoración de tipo Likert del 1 al 5, agrupados en tres dimensiones que miden la presencia docente, presencia social y presencia cognitiva. Cabe señalar que, para efectos de la presente intervención, se consideró necesario aplicar solamente la parte de presencia social del cuestionario adaptado a una entrevista de tipo semiestructurada. La entrevista semiestructurada se basa en una guía de asuntos de preguntas, en donde el entrevistador tiene la libertad de incluir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información (Hernández, Fernández y Bapista, 2010).

La entrevista estuvo conformada por 11 preguntas, de las cuales seis son preguntas descriptivas, “con las cuales se le pide al entrevistado que describa o enumere acontecimientos, lugares o personas relativos a su esfera personal y vivencial (un trabajo desarrollado, una decisión tomada, un lugar de estudio/trabajo, etc.), dejando que hable libremente sobre lo que considere más importante” (Spradley, 1979, et al., citado en Donadei, 2019) y las otras cinco corresponden a preguntas de experiencia “con las que se consigue acercarse a la vida, contexto, actividades o relaciones del sujeto entrevistado” (Spradley, 1979, et al., citado en Donadei, 2019). La guía de entrevista se elaboró con base en la categoría de análisis *presencia social* y sus tres subcategorías:

- 1) **Sentido de pertenencia:** cuando el estudiantado se siente parte de un grupo (Cervantes, 2019).
- 2) **Sentido de colaboración:** se refiere al trabajo en conjunto de un grupo de personas con intereses y objetivos comunes para maximizar sus aprendizajes individuales y favorecer la construcción colectiva de nuevos significados o enriquecer con lo que ya se cuenta, a través de la reflexión, el debate, el contraste de pareceres, la cooperación y el dialogo. (Galindo, et ál., 2015, p. 19).
- 3) **Comunicación e interacción social:** procesos fundamentales en un entorno

virtual, debido a que a partir de estos se pueden establecer relaciones afectivas que propician la construcción colectiva de conocimientos y aprendizajes, y a su vez, principalmente la comunicación, en los contextos virtuales de aprendizaje, generan el desarrollo de relaciones interpersonales que favorecen el aprendizaje y la cohesión del grupo, ya que se establecen objetivos comunes de diferente índole así como redes de aprendizaje (Pérez, 2009, citado en Berridi, et ál. 2015).

Estas tres subcategorías permitieron analizar el desarrollo de la presencia social de los estudiantes de manera integral como un elemento fundamental a tomar en consideración dentro de los Espacios Virtuales de Aprendizaje (EVA).

El objetivo de la entrevista fue determinar la presencia social que aprecian los y las estudiantes universitarios en sus Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), cómo llevan a cabo esa presencia social, qué significa y qué conlleva.

B) Procedimiento de aplicación

Para su aplicación, se contactó a los y las participantes mediante su correo electrónico, se envió la invitación para agendar la entrevista semiestructurada y se les ofrecieron dos modalidades para llevar a cabo dicha entrevista: 1) Acordar un horario y realizar la entrevista mediante Zoom³ y videgrabar la entrevista o 2) Realizar la entrevista a través de WhatsApp⁴, utilizando la herramienta de audio, a través del cual se intercambiaban preguntas y respuestas. De las dos modalidades los y las participantes eligieron la número dos.

Las entrevistas se concentraron en audios dentro de la red social WhatsApp, por lo que se hizo una transcripción de las mismas en una base de datos creada en el programa Excel, de esta manera se tomó como unidad de análisis cada categoría de las ya

³ Zoom es una plataforma de video y audio conferencia online para empresas, profesionales y colectivos que necesitan mantener reuniones sin que la distancia sea un impedimento para ello y además de la función de videoconferencias está integrado por un chat clásico e incluso por una pizarra virtual. (Huerta, 2020)

⁴ WhatsApp es una red social de mensajería instantánea, la cual nos permite enviar no solo textos sino también imágenes, videos, audios, grabaciones de audio (notas de voz), documentos, ubicaciones, contactos, gifs, emoticonos, stickers, así como realizar llamadas y video llamadas con varios participantes a la vez (Armetrics, 2022).

mencionadas con respecto a las respuestas dadas por los estudiantes. Esto se realizó con previa y total autorización por parte de los entrevistados para el tratamiento de datos y respuestas, a través del documento de autorización del tratamiento de datos personales e información (véase Anexo 10). Este documento fue leído a las y los participantes y fue respondido por los mismos a través de WhatsApp mediante una encuesta con las opciones de “Acepto” y de “No acepto”. Cabe señalar que la totalidad de participantes aceptaron, sin embargo, por razones de confidencialidad las respuestas han quedado registradas y resguardadas por quien redacta.

C) Resultados obtenidos de la aplicación del “Community of Inquiry”- Comunidad de Indagación (2019) (adaptado a entrevista semiestructurada)

A continuación, se exponen los resultados obtenidos con base en la aplicación del “Community of Inquiry”-Comunidad de Indagación (2019) (adaptado a entrevista semiestructurada).

Con respecto a la subcategoría de **sentido de pertenencia**, tanto el grupo 1-SUAYED como el grupo 2-LEIP consideran que el conocer a sus compañeras virtualmente les genera un sentido de pertenencia, el acto de conocerse virtualmente radicó en revisar la plataforma, conocer quiénes estaban inscritos al curso y comenzar a escribir mediante los foros de discusión; sin embargo, rápidamente se comenzaron a abrir canales de comunicación ajenos a la plataforma y el más utilizado por ellos fue la red social WhatsApp. Es en esta red en donde se genera mayor sentido de pertenencia, porque se desarrolla todo un proceso de comunicación que propicia que los participantes se sientan parte de un grupo, se forjan lazos de confianza entre pares y desarrollan su papel activo como el actor principal de su aprendizaje, ya que no solo se forjan relaciones interpersonales, sino que, construyen una comunidad educativa al compartir recursos académicos y disipar dudas en cuanto a los contenidos del curso, lo que trasciende a la propia plataforma educativa y se ve reflejada en las participaciones en los foros. A continuación, se presentan algunas de sus narraciones:

"Cuando entré a la carrera fue un mundo nuevo, temerosa de lo que me iba a encontrar y fue un poco complicado comenzar a familiarizarme con la plataforma, la plataforma era fría y la pertenencia se dio hasta segundo semestre, a partir de que me

comenzaron a integrar a los grupos de WhatsApp, entonces, esto me generó un sentido de pertenencia a mi grupo" Estudiante 5_Grupo 1-SUAYED⁵

En comparación con el grupo 3-IAN, que como ya se mencionó, a diferencia del grupo 1- SUAYED y 2-LEIP, sí toman clases síncronas los días sábados, la manera en que se genera su sentido de pertenencia, sí se atribuye a los canales externos de comunicación como lo es WhatsApp, pero aquí el que más les genera sentido de pertenencia es la interacción que se da en sus clases síncronas cada sábado y dentro de los foros de discusión moderados por los docentes, como lo mencionan en sus propias narraciones:

"Si generas un sentido de pertenencia, aunque no tengas que ir a clases presenciales, porque interactúas con ellas en las clases de los sábados en plataforma"
Estudiante 2_Grupo 3-IAN

"Especialmente el foro es donde se genera más sentido de pertenencia, porque es donde de alguna manera podemos interactuar, porque además de que nosotras escribimos, los profesores están constantemente retroalimentando nuestras participaciones" Estudiante 4_Grupo 3-IAN

De esto deduzco que las clases síncronas, aún a través de medios digitales, pueden llegar a ser un puente de conexión entre los y las estudiantes para poder desarrollar su presencia social, ya que el verse a través de las pantallas les permite conocerse, interactuar y formular criterios de cómo ven a sus compañeros de clase.

Con respecto a la sub categoría de **sentido de colaboración**, en el grupo 1- SUAYED, se logró identificar que sí hay participación en torno a temas académicos dentro de los foros, sin embargo, especialmente en el grupo 1-SUAYED, que a pesar de que existen reglas de comportamiento que rigen las participaciones, existe una necesidad de formación en ciudadanía digital, ya que la falta de conocimiento y práctica de ésta ha

⁵ El Grupo 1- SUAYED corresponde a estudiantes de la Licenciatura en pedagogía del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

El Grupo 2- LEIP corresponde a estudiantes de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN).

El Grupo 3- IAN corresponde a estudiantes de la Licenciatura en pedagogía del Instituto Americano de Negocios (IAN).

generado que se susciten algunas problemáticas al comunicarse en los foros, lo que me lleva a pensar en la importancia del conocimiento acerca de la *Etiqueta digital*⁶, la cual se refiere a “los estándares de conducta o procedimientos electrónicos y se relaciona con el proceso de pensar en los demás cuando se utilizan dispositivos digitales (Ribble, 2017) que forma parte del Marco S3⁷, y corresponde al apartado de “SOCIAL- Respétate a ti mismo, respeta a los demás”, como lo señala la siguiente narración:

"Recuerdo que en alguna ocasión se dieron conflictos por el tipo de lenguaje escrito que algunos compañeros llegaron a usar", "En alguna ocasión hubo críticas destructivas, un compañero escribió que se notaba que quien escribió no sabía del tema o no sabía expresarse de manera escita porque no se le entendía nada, y a partir de ahí la participación se desestabilizo porque el compañero no mostro respeto para quien hizo su aportación ni para los demás y género un ambiente muy hostil por lo que escribió" Estudiante 3_Grupo 1-SUAYED

Claramente esta narrativa me lleva a pensar en la necesidad que existe de que los estudiantes de educación a distancia conozcan aspectos sobre la participación desde la ciudadanía digital, así como el conocimiento de los derechos que como ciudadanos y ciudadanas digitales tenemos y por ende hacerlo valer.

Con relación a este punto, a diferencia del grupo 1-SUAYED, en el caso de los grupos 2-LEIP y 3-IAN, los estudiantes coinciden en que dentro de los foros de discusión existe un ambiente cordial debido a que entre compañeros se respetan y respetan las normas de comportamiento, además de que este es un medio benéfico para poder discutir temas académicos y nutrir su aprendizaje, lo cual genera un sentido de colaboración grupal y reconocimiento de participación, esto se atribuye a que en los foros de plataforma se establecen reglas de convivencia que tienen que ver con el respeto al participar, sin embargo, en estos grupos resalta en mayor medida la participación del docente para mediar los diálogos, puntos de vista y comentarios, lo cual representa el cumplimiento de manera más evidente de dichas reglas, porque en todo momento las participaciones están a la vista

⁶ Elemento de la ciudadanía digital.

⁷ De acuerdo con Mark Ribble (2017), la ciudadanía digital está conformada por nueve elementos divididos en tres principios rectores conocidos como el “Marco S3” que son: *Seguridad-Protégete a ti mismo/protege a los demás, Savvy-Inteligencia-Educate a ti mismo/educa a los demás y Social-Respétate a ti mismo/respeto a los demás.*

del docente, tal y como se muestra en las siguientes narraciones:

"Las reglas de comportamiento en plataforma no permiten que las discusiones se salgan de control" Estudiante 2_Grupo 3-IAN

"Si en el foro salía un punto de debate, por no ir en la misma lógica, esto ampliaba el foro, pero siempre con respeto mutuo, incluso el profesor trataba de comentar nuestra participación y así volver a la discusión positiva del tema" Estudiante 3_Grupo 2-LEIP

Por otro lado, los grupos 1-SUAYED y 2-LEIP coinciden en que las participaciones en los foros mejoran mucho si se tiene un espacio alternativo de interacción social como lo es el WhatsApp, ya que en este se construyen relaciones de confianza y de amistad que les permiten estrechar vínculos y dan la pauta para poder expresarse mejor al refutar o coincidir en algún punto de las discusiones generadas en dichos foros, expresándolo así en las siguientes narraciones:

"Al inicio de la carrera en los foros la participación era fría y solitaria porque te retroalimentaban conforme a lo que te solicitaban en los foros pero no había ninguna interacción ni presencia social, pero yo sentí que esto cambio en el segundo semestre porque comencé a conocer a los compañeros pues te comienzan o comienzas a mandar mensajito acerca de un trabajo, una tarea y a raíz de eso se comienzan a formar grupos de WhatsApp que nos permite estrechar un poco más el vínculo, lo que me hizo tener más confianza dentro de la plataforma para expresarme en los foros" Estudiante 5_Grupo 1-SUAYED

En cuanto al grupo 3-IAN, se identifica que las estudiantes le atribuyen más peso a los foros como medio de interacción grupal, lo que las motiva al trabajo colaborativo y a la construcción del aprendizaje grupal, en este sentido, se enfatiza que además de ser las propias estudiantes quienes van generando las participaciones, cuentan con un docente que se encuentra presente y se manifiesta en todo momento retroalimentando las participaciones y que funge como acompañante manifiesto, a diferencia de los grupos 1 y 2 en donde se percibe que son los propios estudiantes quienes generan las participaciones y guían las discusiones en los foros. Aquí se muestra sus narraciones con respecto a esta cualidad:

"En el foro me siento cómoda al comentar algo y con la confianza de que si no estoy de acuerdo decirlo de manera respetuosa y es ahí en donde más tenemos interacción grupal y motivación para el aprendizaje colaborativo porque yo considero al foro como una excelente herramienta en la educación virtual porque incluso la profesora va acompañándonos con sus comentarios" Estudiante 5_Grupo 3-IAN:

Otro aspecto que no se puede dejar de lado es la importancia de la presencia docente dentro de los Espacios Virtuales de Aprendizaje (EVA), ya que en medida de esto los estudiantes pueden desarrollar de manera positiva su presencia social y que va de la mano con la interacción social que se genere de manera grupal. Aquí se muestra el punto de vista desde la mirada uno de los estudiantes entrevistados.

"Creo que el sistema a distancia no te genera ese interés por participar en los foros, personalmente he notado que si hay compañeros que buscan retroalimentar a los compañeros así como buscan que ellos les den su opinión, pero son pocos los casos, mayormente en los grupos que he estado hacen su aportación como para cumplir con la participación, no son como una verdadera retroalimentación, lastimosamente gran parte de las veces los tutores no le dan importancia la foro, considero que el docente debe verse más involucrado en ello, más que nada porque es un ambiente que no tienen interacción directa entre ellos lo mejor es que sea el tutor quien fomente esa interacción" Estudiante 5_Grupo 2

Por último, con respecto a la subcategoría de **Comunicación e interacción social**, identifico que permea en las otras dos, ya que a lo largo del análisis podemos ver que, para que se dé el *sentido de pertenencia* y el *sentido de colaboración*, siempre existe como parteaguas un proceso comunicativo y de interacción social, aunque en el caso de estos participantes se genere principalmente en la red social WhatsApp.

Ahora bien, para el análisis de esta subcategoría se considera necesario partir según las narrativas expresadas en las entrevistas los estudiantes del grupo 1-SUAYED y 2-LEIP quienes consideran a sus plataformas educativas espacios fríos, solitarios, no confiables para la interacción social y comunicación más personal, medios meramente académicos, imposibilitados para la comunicación síncrona, por tal razón optaron por

buscar otras vías de encuentro social en la virtualidad a través de WhatsApp que es una red social de mensajería instantánea, la cual nos permite enviar no solo textos sino también imágenes, videos, audios, grabaciones de audio (notas de voz), documentos, ubicaciones, contactos, gifs, emoticonos, stickers, así como realizar llamadas y video llamadas con varios participantes a la vez, no conforme con estas características, los grupos 1-SUAYED y 2-LEIP le encuentran otras bondades que van mucho más allá de lo instrumental, puesto que ellos le otorgan un significado como:

- Medio que posibilita el sentido de pertenencia al grupo, pero además de pertenencia sociocultural y socioemocional.
- Medio que permite el contacto humano a pesar de la distancia.
- Espacio propicio para el intercambio de opiniones.
- Espacio de contención emocional.
- Medio para compartir recursos.
- Medio de apoyo, asesoría y orientación académica.
- Medio que permite y propicia la cohesión grupal.
- Espacio de acompañamiento entre pares.
- Espacio en donde el estudiante se expresa con total libertad, incluso desde una comunicación coloquial e informal.
- Espacio donde se forjan vínculos que involucran amistad y compañerismo.

Algunas de las narrativas con relación a lo mencionado son las siguientes:

"Considero que la interacción dentro de la plataforma es solo para ciertos aspectos académicos o temas, ya que incluso en los foros se tienen reglas o instrucciones de lo que se debe aportar en sentido académico, sin embargo, en una red social como lo es WhatsApp tú te desenvuelves normal, incluso hasta la forma de escribir, de expresarte o de preguntar es diferente, más informal, en redes digitales como en el WhatsApp, tú eres tú, tú eres tal cual tú hablas, tal cual es tu forma de ser" Estudiante 2_Grupo 2-LEIP

"La participación en WhatsApp ayudo a estrechar las relaciones entre quienes vivimos lejos, en lo personal la comunicación así se me hace más estrecho que en una llamada telefónica, porque ahí interactuamos varios a la vez y a través de los audios yo puedo saber el estado de ánimo del otro, puedo interpretar la forma en que me dicen las

cosas y puedo conocer a mis compañeros a través de su voz" Estudiante 5_Grupo 1-SUAYED

Todo lo mencionado se atribuye a que, para formar un grupo de WhatsApp como alternativa de comunicación e interacción social, se parte de una logística que involucra el establecimiento de normas y de estándares de conducta dentro del grupo. Aquí se identifica la práctica de ciudadanía digital sin saber que la están ejerciendo, esto es otra razón por la cual se considera necesaria la formación en ciudadanía digital de estos estas estudiantes, ya que los miembros son quienes ponen sus propias reglas y mucho depende de esto que se lleve a cabo la interacción social armónica y que desemboque en el desarrollo de la presencia social dentro de las plataformas educativas como en otros espacios digitales en los que habitan los propios estudiantes.

Finalmente, dentro de esta categoría no se logró analizar al grupo 3-IAN ya que ellas no perciben el uso del WhatsApp como el grupo 1-SUAYED y 2-LEIP, pues manifiestan que al ser solamente 8 estudiantes, mismas que tienen múltiples ocupaciones, aunque sí tienen grupos de WhatsApp, no tienen tiempo de estar interactuando, por lo que prefieren hacerlo mediante el foro o las clases virtuales. En este sentido, se considera relevante la manera en que ellas interactúan socialmente tanto el foro de discusión como las sesiones síncronas que toman cada semana, por lo que se llega al supuesto de que también desarrollan una presencia social de acuerdo con su contexto y modalidad educativa, por lo que no está de más incidir en su formación en ciudadanía digital.

Algunos aspectos que perciben los participantes para limitar el desarrollo de la presencia social a partir de la subcategoría de comunicación e interacción social son:

La brecha generacional, aquí una narrativa: *"Considero que las edades variadas de las personas también tienen que ver con las interacciones que se pueden dar "* Estudiante 5_Grupo 2-LEIP

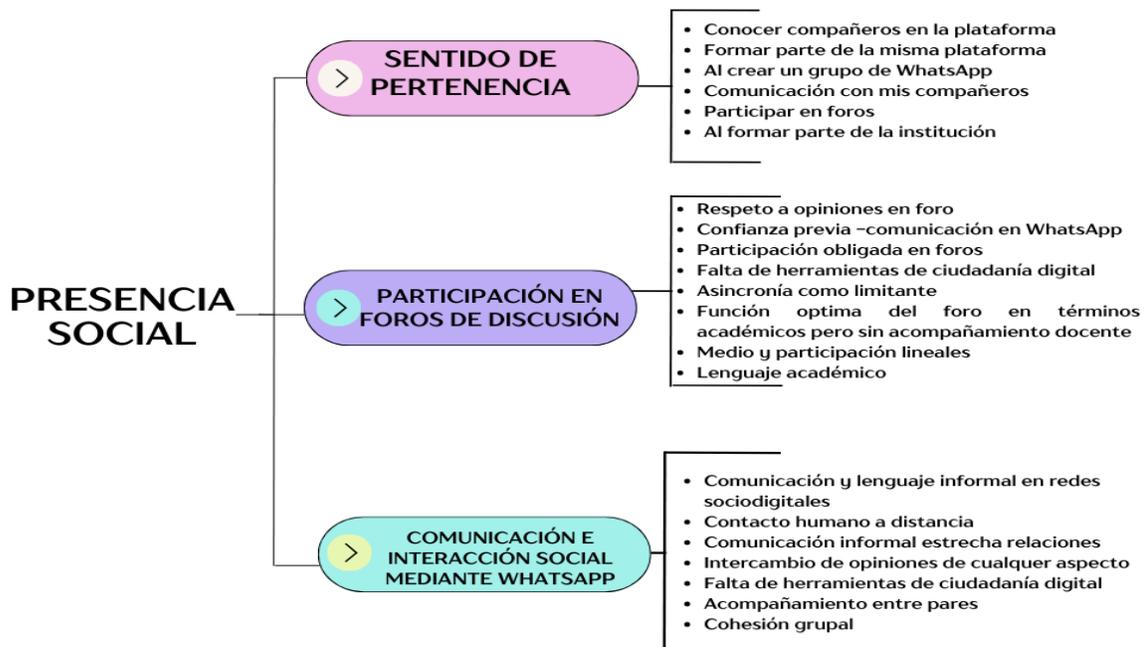
El sentido de colaboración no correspondido es otra muestra más de la necesidad de formación en ciudadanía digital, ya que representa una falta de respeto y empatía por parte del otro para quien se manifiesta de manera cordial y colaborativa, como lo narra el siguiente estudiante:

"Cuando veo que algunos compañeros no han subido la tarea, me he tomado el atrevimiento de escribirles por el mensajero para proporcionarles alguna guía o retroalimentación, pero hasta ahora no sé cómo lo tomen porque no he recibido nunca respuesta" *Estudiante 5_Grupo 2*

Y, sobre la presencia docente en espacios de interacción social entre estudiantes, aquí una narrativa: *"En mi caso el grupo de WhatsApp comenzó por recomendación de la doctora en un inicio éramos solo estudiantes y la comunicación era más abierta y plural, incluso de repente se bromeaba con respecto a las tareas acerca de la dificultad para hacerlas o la demora que teníamos, pero a escasa una semana, alguien agrego a la Dra. y sí ciertamente irrumpió la dinámica del grupo, se ha vuelto más formal, y sí la comunicación se vio limitada a partir de ese momento"* *Estudiante 1_Grupo 2-LEIP*

En el siguiente esquema se resume lo obtenido en la entrevista en relación a la presencia social (véase gráfico 9).

Gráfico 9. Hallazgos sobre la presencia social con base en las respuestas obtenidas de las entrevistas



Elaboración propia

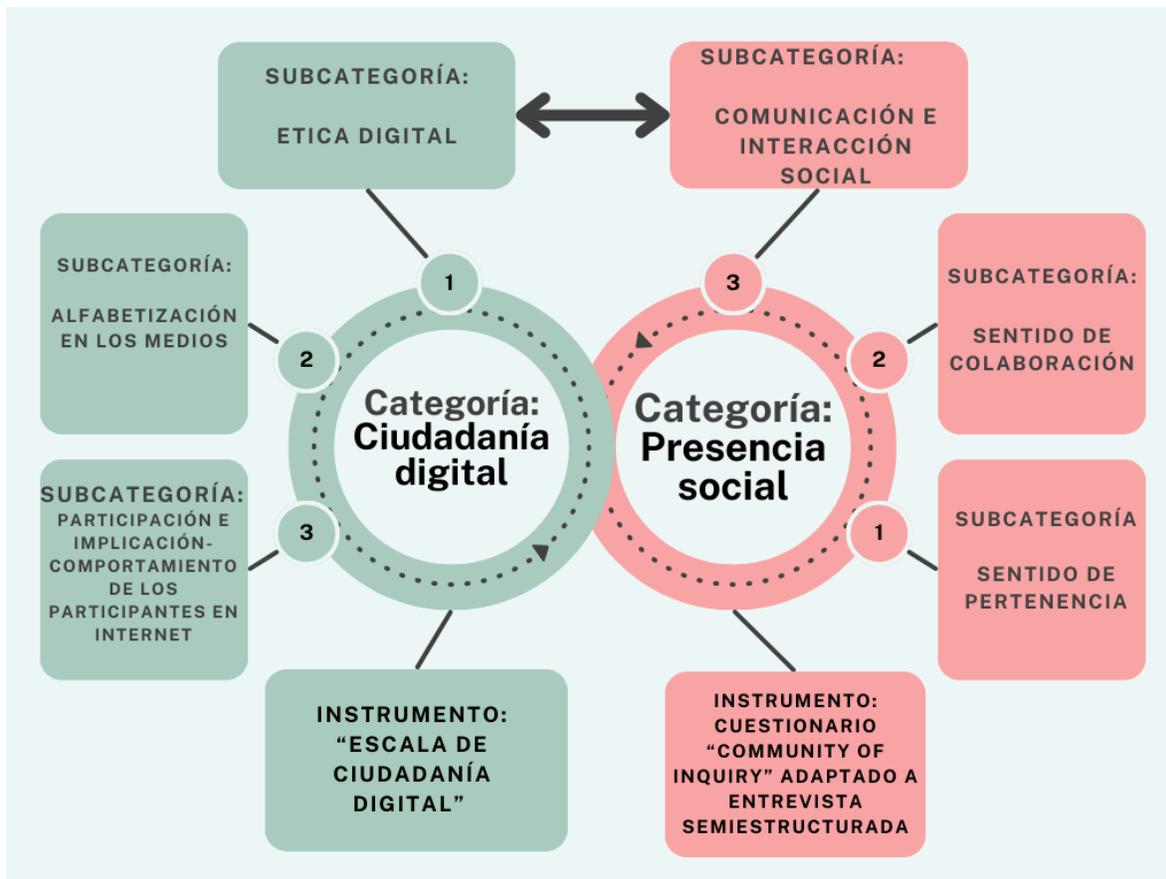
3.3 Recuperación de resultados del diagnóstico que sirvieron como base para orientar el diseño de la propuesta de intervención pedagógica

La aplicación del primer instrumento me permitió conocer en qué medida los estudiantes ejercían su ciudadanía digital y que en la mayoría de los casos lo hacían de manera consciente, es decir, sí realizaban acciones derivadas del ejercicio de su ciudadanía digital sin saber que esas acciones correspondían a dicho ejercicio y, por otro lado, logré identificar desde qué enfoques con respecto a la ciudadanía digital se estructuraría mi propuesta de intervención. En este sentido llegué a la conclusión de que sería desde tres ejes principales: 1) Ciudadanía digital y participación, 2) Derechos digitales y 3) Seguridad y riesgos digitales.

En el caso del segundo instrumento, su aplicación me permitió conocer de qué manera los estudiantes desarrollaban su presencia social dentro EVA, pero también en otras plataformas de interacción social que comparten con sus compañeros de grupo, como lo es el WhatsApp. También logré conocer cómo percibían sus plataformas educativas en términos de comunicación e interacción social y cómo se relacionaban con sus pares e incluso problemáticas derivadas de esos procesos de comunicación e interacción, lo que me permitió comprobar la necesidad de formación en ciudadanía digital y, por lo tanto, la pertinencia de mi propuesta de intervención.

En conjunto de lo obtenido en ambos instrumentos (véase gráfico 10), se encontró que la subcategoría denominada comunicación e interacción social de la entrevista semiestructurada, muestra correspondencia con la subcategoría de etiqueta digital de la escala de ciudadanía digital.

Gráfico 10. Correspondencia entre Ética digital y Comunicación e interacción social



Elaboración propia

De este modo, se concluye que existe una correspondencia entre ambos instrumentos, ya que, aunque la *Escala de ciudadanía digital* nos ayuda a conocer la práctica consciente o inconsciente de la ciudadanía digital por parte de los y las participantes, no se visibiliza la necesidad de formación en el elemento de la ciudadanía digital que corresponde a etiqueta digital, pero si se hace evidente que existen procesos de comunicación e interacción entre los estudiantes los cuales corresponden al elemento de ciudadanía digital denominado *comunicación y colaboración digital*. Estos procesos comunicativos además son constantes y forman parte de la necesidad que tienen los y las estudiantes de relacionarse con otros desde un enfoque personal, pero que se gestan desde el enfoque académico, porque la búsqueda de una forma alternativa de comunicación e interacción social a través de WhatsApp, en donde se desarrolla la

presencia social, surge de esa percepción de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), frío y aislado en sentido académico y personal.

Por otro lado, en las entrevistas no se manifiesta el proceso de comunicación en sí, sino las cualidades de ese proceso de comunicación e interacción social, que le permite a los y las estudiantes desarrollar su presencia social, la cual es parte del proceso educativo como lo manifiestan Garrison y Anderson (2005) en su modelo de Comunidades de Indagación (Cdi), el cual ya se definió a detalle en el Capítulo I. En estas entrevistas y de acuerdo con las narrativas de los participantes se evidencia cómo se manifiesta la subcategoría de Etiqueta digital⁸ es decir, en el primer instrumento se aprecia el proceso de comunicación, de dónde surge y qué se busca, y en el segundo instrumento se describen las cualidades de dicho proceso, qué necesidades hay, cómo es la comunicación, qué indicadores se identifican con respecto a la necesidad de formación en ciudadanía digital.

Con base en el análisis de las categorías y subcategorías antes mencionadas, derivadas de este diagnóstico, se determinó que sí existe una necesidad de formación en ciudadanía digital en estudiantes universitarios de modalidad a distancia, ya que sin duda alguna desarrollan su presencia social a través de medios digitales, ya sea dentro de sus Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) o fuera de ellos, propiamente en espacios alternativos de interacción social como lo es la red social WhatsApp. Estos espacios virtuales les permiten desarrollar su presencia social debido a todos los recursos digitales que poseen y que permiten utilizarlo más como un espacio de aprendizaje informal que solo como un medio de mensajería instantánea, por lo que, la carga simbólica que le atribuyen los propios estudiantes ha llegado a ser percibida como un espacio informal alternativo de aprendizaje y comunicación virtual creado y alimentado por ellos mismos, que va desde pláticas de tipo personal, hasta pláticas de tipo académico como, por ejemplo, el compartir recursos bibliográficos o programar el trabajo colaborativo, pero además todo lo que se desarrolla en WhatsApp se refleja en sus interacciones, participación y papel activo como estudiante dentro de sus plataformas educativas, es decir, lo que sucede en los EVA repercute en el WhatsApp y viceversa.

⁸ Subcategoría *Etiqueta digital* que se desprende de la categoría *Ciudadanía digital* analizada en la *Encuesta de ciudadanía digital*.

Otro aspecto que se rescata es que, a partir de las narrativas de los y las estudiantes, se toma a bien diseñar la intervención en la formación de ciudadanía digital centrada específicamente en tres aspectos fundamentales para el ejercicio de la ciudadanía digital: 1. Ciudadanía digital (características y elementos), 2. Identidad y participación digitales y 3. seguridad y riesgos digitales, así como el establecimiento de los medios con los que se tratará de cubrir las necesidades de los y las estudiantes, a partir del diseño del curso autogestivo, tomando en cuenta como punto medular la implementación de actividades tecnopedagógicas así como características particulares como la interfaz del curso con la finalidad de que su navegación sea atractiva, interactiva e intuitiva.

En conclusión, tras el análisis de este diagnóstico, no solo se identificó qué saben y qué no saben de ciudadanía digital los y las estudiantes, sino que, a partir de esto, se decidió todo lo que se integró en la propuesta de intervención en cuanto a diseño y guion didáctico, como contenidos, estructura, evaluación, recursos digitales, estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje, entre otros aspectos. A continuación, se describen a detalle todos los aspectos mencionados en el siguiente capítulo.

Capítulo IV. Curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”

En este capítulo se describen la metodología, el diseño y el guion didáctico del curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”. La planeación de este curso autogestivo requirió de tener un diagnóstico previo como el analizado en el capítulo III. A lo largo del capítulo se muestran la justificación, los objetivos, la metodología, el guion didáctico y la evaluación que integran la propuesta pedagógica de intervención.

4.1 Descripción del curso

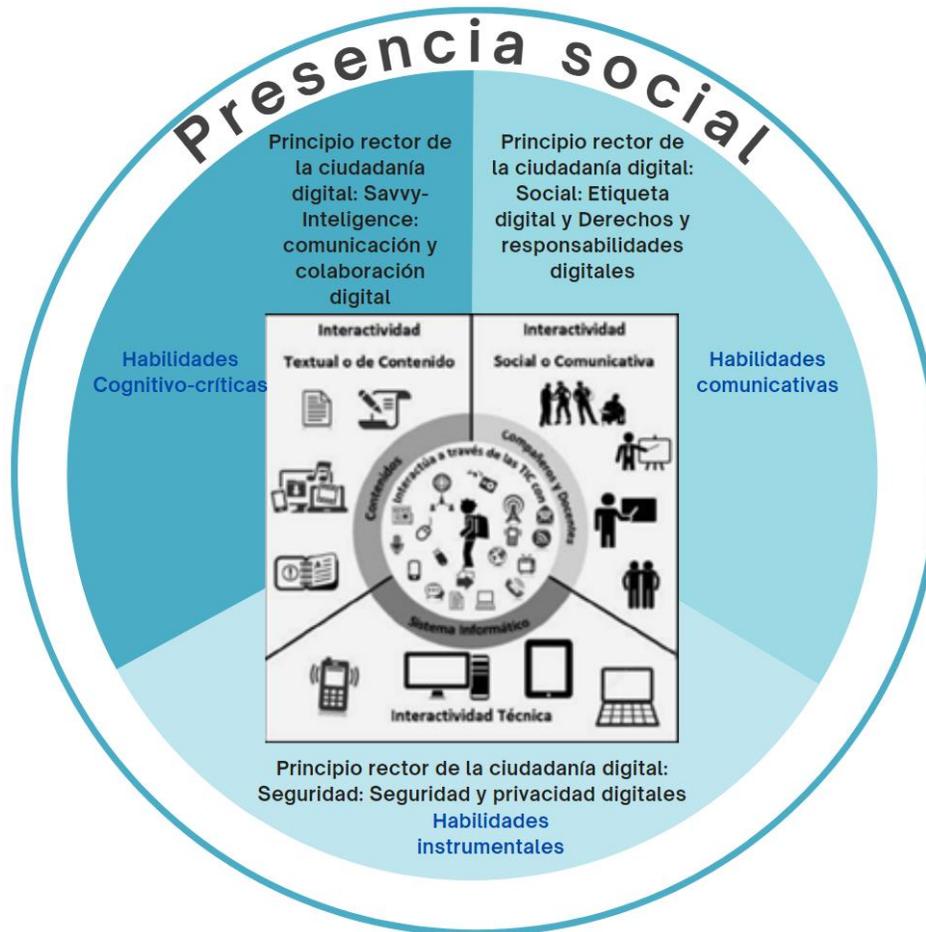
El curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros” es un curso autogestivo que integra en su diseño tecnopedagógico los siguientes tres sustentos teórico-conceptuales en relación con el ejercicio de la presencia social (véase gráfico 11):

- 1) **Ciudadanía digital:** en específico lo que es el Marco S3 y los tres principios rectores que lo conforman (Ribble, 2017), ya revisado con anterioridad en el capítulo I.
- 2) **Alfabetización digital:** en específico y con total apego a la propuesta de la Dra. Luz María Garay, que involucra el desarrollo de habilidades instrumentales, habilidades cognitivo-críticas y habilidades comunicativas, las cuales se describen de manera resumida a continuación:
 - **Habilidades instrumentales:** conocimiento técnico y práctico para el uso del hardware y del software o programas informáticos.
 - **Habilidades cognitivo-críticas:** utilizar de forma inteligente la información para acceder a la misma como para otorgarle significado, analizarla críticamente y reconstruirla de manera personal.
 - **Habilidades comunicativas:** adquirir y desarrollar normas de comportamiento que impliquen una actitud social positiva hacia los demás, como lo es el trabajo colaborativo el respeto y empatía en redes sociales digitales (Garay, 2023).
- 3) **Interactividad:** centrada en tres dimensiones básicas dentro de la educación a distancia, una que promueva la interacción social, una entre lo textual y el

conocimiento y una desde la habilidad técnica, mismas que se describen a continuación:

- **Interactividad social o comunicativa:** se refiere al intercambio de información entre los participantes del proceso educativo a través de las TIC.
- **Interactividad textual o comunicativa:** se refiere a la posibilidad de manipular las temáticas y los recursos educativos que permiten la comunicación bilateral entre el estudiante y el recurso.
- **Interactividad técnica:** posibilidad de manipular los sistemas informáticos por parte del estudiante, es decir, la relación entre el estudiante y la facilidad de usar el recurso (Milojevic et al., 2013, citado en Rodríguez y Sosa, 2018).

Gráfico 11. Diseño tecnopedagógico: integración de la ciudadanía digital, alfabetización digital e interactividad, con relación al ejercicio de la presencia social.



Elaboración propia

Por otro lado, el diseño tecnopedagógico cuenta con contenidos, materiales y estrategias que giran en torno a la ciudadanía digital desde tres temáticas fundamentales, elegidas con base en el diagnóstico previo y que son: 1) Introducción a la ciudadanía digital, 2) Identidad y participación desde la ciudadanía digital y 3) Ciudadanía digital: seguridad y riesgos, con el propósito de apoyar al desarrollo de la presencia social a partir del ejercicio de esta ciudadanía digital por parte de estudiantes universitarios de educación a distancia. Para dar cuenta de la estructuración y diseño de este curso se muestra más adelante la planeación didáctica detallada del mismo.

4.2 Justificación

La propuesta pedagógica que se presenta en este documento tiene como objetivo propiciar la formación en ciudadanía digital de los y las estudiantes universitarios de educación a distancia (SUAYED-pedagogía), educación en línea (UPN-LEIP) y educación a distancia (IAN-licenciatura en pedagogía) mediante el diseño e implementación de un recurso autogestivo, bajo el supuesto de que, de alguna manera, para el estudiante de educación a distancia es necesario buscar la forma de interactuar socialmente con sus pares en estos entornos virtuales de aprendizaje, pues dicha acción es fundamental en la educación a distancia porque forma parte preponderante en el proceso educativo y se fortalece mediante el ejercicio de la ciudadanía digital.

Se pretende que dicho curso funcione como estrategia pedagógica mediadora, en donde la mediación se dé como un fenómeno *educomunicacional* desde un enfoque cultural, “que permite transformar roles, artefactos, ambientes de aprendizaje a narrativas propias de la cultura digital” (Ligarretto, R. (2020), con la finalidad de que dicha mediación se produzca entre los contenidos pedagógicos y el aprendizaje en el marco de espacios tecnológicos, posibilitando al estudiante su formación en ciudadanía digital, a través de la interactividad y la experiencia significativa que esto le deje, en aras de propiciar su reflexión de manera crítica acerca de su papel como ciudadano digital dentro de un EVA llevando a la práctica los elementos de la ciudadanía digital desde su propia personalidad y criterio, considerando que:

La reflexión no implica tan solo una secuencia de ideas, sino una *con*-secuencia, esto es, una orden consecucional, en donde cada una de ellas determina la siguiente como

resultado, mientras que cada resultado, a su vez, apunta y remite a las que le precedieron (Dewey J., 1989, p.22)

A continuación, se expone el esquema que muestra los criterios de evaluación que justifican la propuesta pedagógica (véase gráfico 12)

Gráfico 12. Criterios de evaluación de la propuesta pedagógica



Elaboración propia

Este curso además presenta beneficios para los estudiantes de modalidades no presenciales, entre los que se destacan: que se puede tomar de manera asincrónica, el contenido puede ser trabajado las veces que se necesite, utiliza estrategias que promueven el aprendizaje autónomo, el estudiante podrá elegir dónde y cuándo tomarlo, favorece el desarrollo de múltiples habilidades digitales, reducción de costos, entre otros. De este modo se infiere que es viable, ya que, como paso inicial, quien redacta se ha formado a su vez en diseño instruccional de cursos e-learning, dentro de un diplomado que imparte la Universidad Anáhuac Online en modalidad a distancia, en el que proporcionan las herramientas digitales necesarias para poder diseñar cursos virtuales y materiales multimedia para hacer de este diseño una opción agradable, interesante e interactiva entre otros.

4.3 Diseño de la propuesta pedagógica de intervención

El propósito de la propuesta pedagógica es propiciar la formación en ciudadanía digital de los y las estudiantes universitarios de educación a distancia (SUAYED-pedagogía), educación en línea (UPN-LEIP) y educación a distancia (IAN-licenciatura en pedagogía) mediante el diseño e implementación del curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”.

A continuación, se presenta el diseño del curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”

Objetivo general

- Comprender las implicaciones que conlleva el conocimiento y práctica de la Ciudadanía digital.

Objetivos particulares

- Identificar y analizar aspectos generales y características de la ciudadanía digital.
- Explicar la importancia de la identidad, derechos y obligaciones del ciudadano digital

- Comprender los riesgos y seguridad a los que se enfrenta un ciudadano digital.
- Reflexionar desde donde puede ejercer la ciudadanía digital de acuerdo a sus intereses y necesidades.

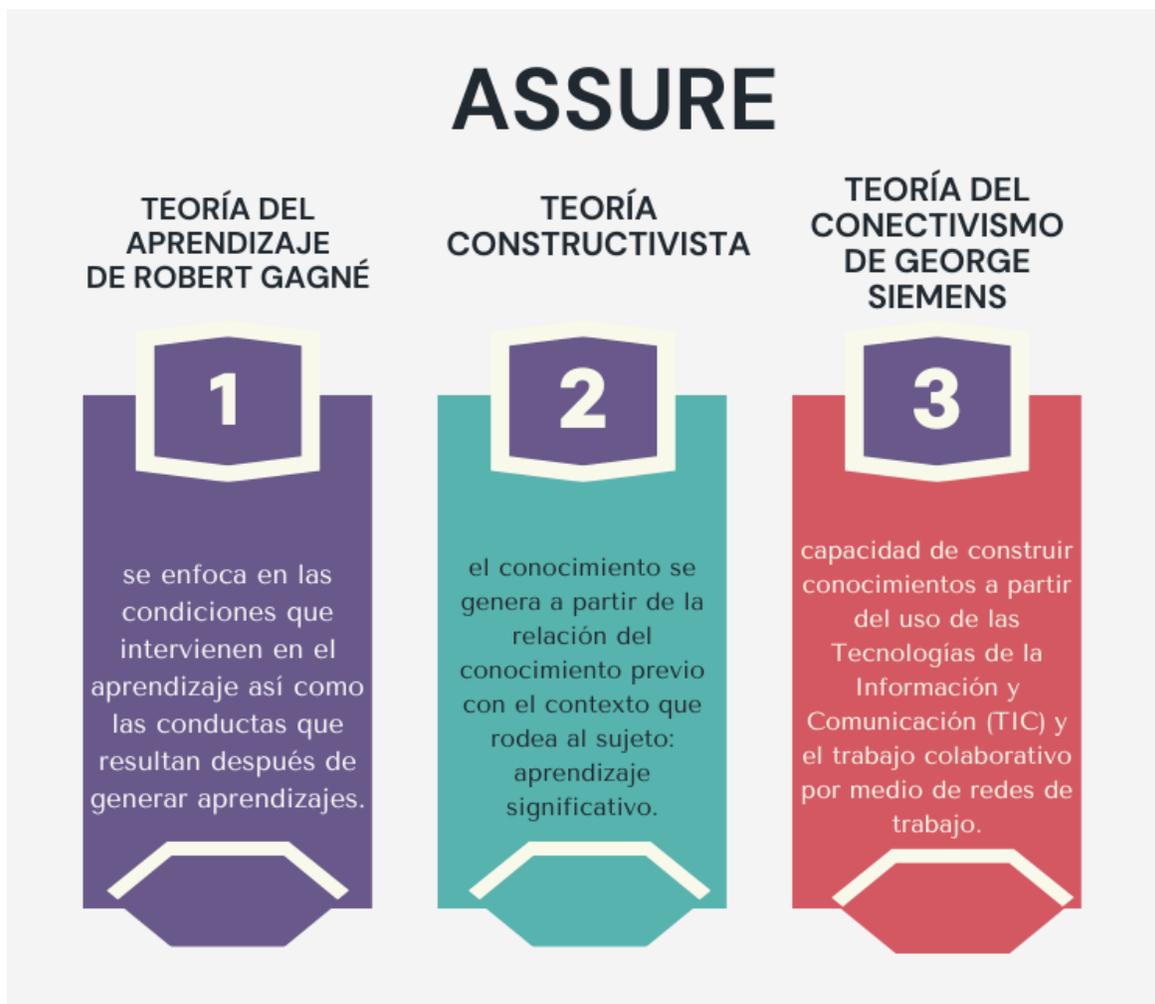
4.4 Metodología didáctica a partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico

Este curso interactivo es de tipo autogestivo, cuyo enfoque tecnopedagógico se centra en el aprendizaje significativo y el modelo de diseño educativo ASSURE. Está dirigido a estudiantes universitarios de educación a distancia. Tiene como objetivo que el estudiantado universitario de educación a distancia logre comprender las implicaciones que conlleva el conocimiento y práctica de la ciudadanía digital.

4.4.1 Modelo de Diseño Tecnopedagógico ASSURE

El modelo de diseño instruccional A.S.S.U.R.E. fue desarrollado por Heinich, Molenda, Russel y Smaldino en 1999 (Hernández, Aguirre y Balderrama, 2014). Surge inicialmente para espacios presenciales, sin embargo, tras la inserción de las TIC en educación se replantearon sus objetivos y se implementó bajo la necesidad de dar a conocer la diferencia que existe entre el diseño instruccional para educación presencial y la educación a distancia, su base teórica parte de tres teorías fundamentales: Teoría del aprendizaje de Robert Gagné, la constructivista y la conectivista de George Siemens, como se muestra a continuación (véase gráfico 13):

Gráfico 13. Teorías relacionadas con el modelo de diseño instruccional ASSURE



Elaboración propia. Información con base en Hernández, Aguirre y Balderrama, 2014.

Como se puede apreciar en la figura anterior, la base teórica del modelo de DI ASSURE le permite rescatar la importancia de tomar en cuenta y apreciar las características del estudiante, así como sus estilos de aprendizaje y hace posible dar un seguimiento y tener mejor control de estos. Por otro lado, la teoría del aprendizaje de Gagné y la teoría constructivista, nos llevan a reflexionar acerca de la relación que existe entre el ambiente que en el cual se desarrolla el estudiante, la relación con la creación de nuevos conocimientos y los aportes de las personas en su proceso de formación, tal y como lo menciona Flores (2014):

“El modelo DI ASSURE [...] tiene sus raíces teóricas en el constructivismo y parte de características concretas, estrategias y contenidos organizados, comunicación (palabra, imagen, signo, concepto, procedimiento, actitud, valor), así como distribución y evaluación del curso” (p.6).

El modelo de DI ASSURE, está integrado por los siguientes seis pasos:

1. Analizar las características del estudiante o de los participantes del curso.
2. Establecimiento de objetivos de aprendizaje.
3. Selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales.
4. Utilización de los medios y materiales.
5. Participación de los estudiantes.
6. Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje. (Benítez, 2010).

A continuación, se desglosa en que consiste cada etapa de acuerdo con Bellonch (2012), a la par se describen de manera sucinta las acciones realizadas para el diseño del curso bajo este modelo educativo:

1. *Analyze Learners* (Analizar las características del estudiante), esta etapa se considera el punto de partida, ya que es necesario identificar cuáles son las características y necesidades de los estudiantes, tomando en consideración los conocimientos previos, el nivel de estudios, competencias, edad, contexto, estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples entre otros.

Esta etapa se cumplió a través del diagnóstico presentado en el capítulo III, en el cual se conocieron las características de los y las estudiantes, en cuanto a su edad, escolaridad, objetivos de navegación en espacios virtuales, percepción de sus EVA y de la modalidad educativa a distancia.

2. *State Objectives* (Establecimiento de objetivos de aprendizaje), es en esta etapa donde se determinan tanto los resultados como el nivel en el que los estudiantes deben alcanzar al realizar el curso.

Los objetivos de aprendizaje se definieron a partir de las necesidades detectadas en el

diagnóstico presentado en el capítulo III.

3. *Select media and materials* (Selección de medios y materiales), aquí se establece el método que será utilizado para propiciar la adecuada obtención de objetivos por parte de los estudiantes, así mismo, en esta etapa se considera necesario identificar las TIC que serán útiles para el desarrollo del curso, además de los recursos digitales apropiados para tal fin, ejemplo de ello son: imágenes, textos, audios, videos, tutoriales y de más recursos multimedia, todo ello de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.

En este punto se realizaron diversas acciones para el diseño de la propuesta pedagógica con base en las necesidades de los y las estudiantes, identificadas mediante el diagnóstico y que tradujo en los objetivos de la propuesta. Se tomó en cuenta también que son estudiantes universitarios habituados al uso de medios y materiales tecnológicos. Para ello se hizo una ardua curación de medios que sirvieran como herramientas tecnológicas de apoyo didáctico, así como la elaboración propia de materiales que sirvieron como apoyo para las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, esto se describe a detalle en el apartado “Planeación-guion del curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”

4. *Utilize media and materials* (Utilizar las estrategias, tecnologías, medios y materiales), aquí se da la aplicación y desarrollo del curso gestionando un escenario que propicie aprendizaje constructivista, haciendo uso de los materiales seleccionados en la etapa anterior. Cabe mencionar que es necesario hacer antes una previa implementación con el fin de verificar y garantizar su óptimo funcionamiento, ya sea de la plataforma y de los recursos y materiales.

En este punto se realizó una evaluación previa a su implementación por parte de tres expertas en la materia. Esta evaluación se conformó de los siguientes criterios: objetivos de aprendizaje, interfaz, contenidos, actividades de aprendizaje. La evaluación resultó satisfactoria, los parámetros oscilaron entre excelente y bueno. Esto se describe a detalle el apartado “Evaluación previa a la implementación sobre el diseño tecnopedagógico del curso”

5. *Require Learner Participation* (Participación de los estudiantes), de acuerdo a las bases constructivistas que rigen el modelo de DI, el rol del estudiante es fundamental y principal en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, por ello se debe fomentar su participación activa a través de las estrategias, que a su vez promueven el trabajo colaborativo.

Se cumplió con este punto, en lo que fue la implementación a través de la participación activa de cada uno de los y las estudiantes que tomaron el curso y cumplieron con las actividades correspondientes.

6. *Evaluate and revise* (Evaluación y revisión de la implementación y resultados de aprendizaje), en esta etapa se hace una reflexión sobre resultados obtenidos del curso, con la intención de identificar áreas de optimización, para llevarlas a cabo en el contexto de la mejora continua de la acción formativa.

Finalmente, este punto se cumplió al hacer la evaluación en cuanto a los resultados de aprendizaje bajo la técnica didáctica de UNO-SOLO para la evaluación formativa. Se hizo también un seguimiento en cuanto a la revisión de la implementación del curso. Esto se describe a detalle en el apartado de "Evaluación de resultados".

Este modelo permite ofrecer a los diseñadores instruccionales de un curso a distancia una guía para diseñar y conducir la instrucción (Hernández, Aguirre y Balderrama, 2014), por ello, este modelo tecnoeducativo integra las TIC en el proceso de aprendizaje, cuyo objetivo es que el participante se muestre como un ente activo dentro del espacio virtual de aprendizaje (EVA) procurando la interactividad con los contenidos y minimizando la pasividad que puede surgir por el hecho de recibir la información y no manipularla (Martínez, 2009), de igual forma, este modelo de DI requiere por parte del docente que ponga en práctica su creatividad en la creación y equipamiento de los espacios virtuales en donde desempeñara su labor y por parte del estudiante, que éste se manifieste activa y participativamente en su proceso de formación.

Al pensar en el diseño del curso interactivo, existió la disyuntiva de elegir el modelo de Diseño Instruccional (DI) adecuado para su estructuración, por este motivo se realizó un análisis más detallado acerca de las características tanto del modelo de DI ADDIE como del modelo de DI ASSURE que de acuerdo a la propia investigación, resultaron ser los más utilizados en educación a distancia, una vez valorados ambos modelos, se tomó la decisión

de adoptar el modelo de DI ASSURE para el diseño del curso, el cual se aborda desde un enfoque tecnopedagógico, también conocido como tecnoinstruccional o tecnoeducativo (Belloch, 2012), ya que a pesar de que se le conoce como un tipo de modelo de diseño “instruccional”, desde mi perspectiva considero que va más allá de la mera “instrucción”, ya que cumple con todos los requerimientos mencionado por Coll (2017) para fungir bajo el termino de diseño tecno pedagógico, tal y como se le nombra de aquí en adelante.

En este orden de ideas, se considera necesario describir de qué manera se relaciona el DI con el diseño tecnopedagógico, el cual es definido como:

Desde la perspectiva de Coll (2007), los entornos que incorporan las TIC, como lo es la educación a distancia, no solo deben proporcionar las herramientas tecnológicas, de recursos de software informático y telemático que los usuarios pueden utilizar para aprender, sino que además deben encontrar propuestas que integren los aspectos tecnológicos como los pedagógicos o instruccionales que se traducen en *diseño tecno-pedagógico*, cuyos elementos que lo conforman son:

“un conjunto de contenidos, objetivos y actividades de enseñanza y aprendizaje, así como orientadores y sugerencias sobre la manera de llevarlas a cabo; una oferta de herramientas tecnológicas; y una serie de sugerencias y orientaciones sobre cómo utilizar estas herramientas en el desarrollo de las actividades de enseñanza aprendizaje” (Coll, 2007).

De manera similar y de manera conjunta Coll, Mauri y Onrubia (citado por Belloch, 2012) definen al diseño tecnopedagógico como “[...] el grado en que el proceso de diseño instruccional aplicado a la formación virtual se relaciona con las dimensiones tecnológica y pedagógica” (Vázquez, 2012). Desde esa perspectiva, la dimensión tecnológica permite hacer elección de las TIC adecuadas para determinado proceso de formación educativa específica, mientras que la dimensión pedagógica se centra en conocer al usuario, identificar los objetivos y en establecer qué tipo de competencias se quieren lograr dentro de un contexto virtual, para ello dentro de esta dimensión es importante considerar la elaboración y aplicación de contenidos, actividades a desarrollar y el propósito de las mismas, y un punto central, la forma de evaluar los conocimientos desarrollados así como el análisis de los resultados.

4.5 Estrategia didáctica

Para el diseño de este curso se tomó como estrategia didáctica el “Método de casos” que consiste en “una técnica didáctica en la que los alumnos construyen su aprendizaje a partir del análisis y discusión de experiencias y situaciones de la vida real. Se les involucra en un proceso de análisis de situaciones problemáticas para el cual deben formular una propuesta de solución fundamentada” (Glosario de innovación educativa, 2024).

El método de casos es una metodología que resulta adecuada para la enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios porque no se basa solamente en la intervención o conocimientos del docente, sino que se centra en la participación activa del estudiante, quien identifica, analiza, sistematiza evalúa, propone y decide cómo resolver el caso plantado (Estrada y Alfaro, 2015); lo que involucra a su vez la propia asimilación y percepción del estudiante ante el caso. En medida en que se van abordando contenidos temáticos que permiten la construcción del aprendizaje a través del aprendizaje significativo de los mismos, el propio estudiante va redireccionando su perspectiva hacia la resolución del caso.

En esta sintonía, el método de casos permite tener interacción estudiante-estudiante, ya que propicia el intercambio de ideas -que en el caso de este curso es a través de los foros de participación-, para ello importante que el caso presentado sea claro, de tal forma que permita y facilite al estudiante su análisis, comprensión y resolución.

Esta estrategia se eligió, considerando que los objetivos y beneficios que pueden obtenerse de ella son:

- Asimilación y percepción del estudiante ante el caso.
- Entendimiento e interpretación de la situación o caso.
- Aprendizaje significativo.
- Uso del pensamiento crítico y reflexivo.
- Interacción social vinculada al desarrollo de la presencia social, a través de la comunicación e intercambio de ideas y opiniones.
- Participación activa.
- Toma de decisiones.

- Estimulación del pensamiento creativo.

La elección de un buen caso se percibe porque éste cuenta una historia, genera interés, considera la actualidad, genera empatía con los personajes centrales, implica relevancia para el participante, tiene utilidad pedagógica, provoca conflicto y obliga a tomar decisiones (Herreid, 1997-1998, citado en Estrada y Alfaro, 2015). Cabe señalar que en la resolución del caso pueden proponerse diversas decisiones, por lo que no existe una correcta, más bien, la propuesta de resolución debe estar sustentada, evidenciada y apoyada en una decisión particular que puede derivarse de múltiples factores. A continuación, se muestra la validez pedagógica del método de casos como estrategia didáctica en el curso (véase gráfico 14).

Gráfico 14. Validez pedagógica del método de casos



Elaboración propia

Para el apoyo en cuanto a la metodología elegida, el curso cuenta con Objetos Digitales de Aprendizaje tales como: imágenes, videos de elaboración propia, videos de la plataforma YouTube, infografías interactivas de elaboración propia y podcast, los cuales se seleccionaron y, en su caso, se adaptaron mediante un proceso de curaduría realizada por la propia autora. Finalmente, cada bloque cuenta con dos actividades finales, éstas se centran por un lado en los foros de participación, que funcionan como estrategias de comunicación e interacción entre pares y sirven como medio para el análisis de los temas vistos desde un enfoque reflexivo y crítico y, por otro, en los cuestionarios de aprendizaje que sirven para evaluar el aprendizaje.

4.6 Contenido temático del curso

El contenido del curso está dividido en tres bloques de Moodle que responden a las necesidades del diagnóstico. Los bloques de Moodle son componentes fundamentales cuando se utiliza esta plataforma y corresponden a pequeñas áreas que se pueden personalizar de acuerdo a las necesidades del curso y que se utilizan para mostrar contenido. En ellos se pueden colocar herramientas o recursos que pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje. Su principal función es añadir contenido y funciones al sitio de un curso y en ellos se pueden colocar imágenes, enlaces y videos. De igual forma pueden utilizarse para propiciar la participación de los alumnos, ya que ahí se pueden foros de participación, salas de chat y otras formas de recursos de aprendizaje a distancia (VIS, 2024).

El contenido temático del curso se divide en los siguientes tres bloques:

Bloque 1. Introducción a la ciudadanía digital

Temas:

1. Ciudadanía digital
2. Elementos de la ciudadanía digital y habilidades para su construcción.
3. La huella digital

Bloque 2. Identidad y participación desde la ciudadanía digital.

Temas:

1. ¿Qué es la identidad digital? y ¿Cómo se construye?
2. Participación desde la ciudadanía digital.
3. Derechos y obligaciones de los ciudadanos digitales.

Bloque 3. Ciudadanía digital: seguridad y riesgos.

Temas:

1. Riesgos digitales y su clasificación.
2. Seguridad desde la ciudadanía digital

4.7 Evaluación del aprendizaje

En la educación a distancia se conoce al estudiantado mediante sus actividades y ejecuciones en los instrumentos que lo evalúan permanentemente, donde las mismas actividades se convierten también en medios de evaluación, ya que ellas dan cuenta de los logros obtenidos en cuestión de aprendizaje (Quesada, 2006), lo cual nos habla de una constante de la evaluación formativa.

En este sentido, la evaluación del aprendizaje en el curso interactivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros” fue de tipo cualitativa, en apego a los que nos dice Alfaro (1996) acerca de este tipo de evaluación, la cual se percibe como un proceso de evaluación integral, que aporta evidencias diarias acerca de la participación del estudiantado en la práctica académica, en donde esta evaluación acentúa la importancia de observar e interpretar situaciones y experiencias, más que en resultados numéricos y situaciones controladas como se hace en la evaluación cuantitativa (Alfaro, 1996, citado en Cubero y Villanueva, 2014). De esta manera, se tomaron en cuenta como evaluación diagnóstica⁹ los resultados de la aplicación de la escala de ciudadanía digital (véase anexo1), mismos que ya se analizaron en el capítulo III y que como ya se mencionó, sirvieron para la estructuración y diseño tecnopedagógico del curso.

⁹ Sirve para identificar el estado actual en el nivel de aprendizaje de cada estudiante. (Quesada, 2006)

Dado que el curso es de tipo autogestivo y en la educación a distancia el aprendizaje puede generarse sin coincidir en el espacio ni en el tiempo, se tomó como técnica didáctica para la evaluación formativa, la de técnica UNO-SOLO. Esta es una técnica es usualmente utilizada en cursos a distancia en donde no existe la presencia del tutor y en la que el estudiantado puede realizar tareas de aprendizaje sin comunicación con el tutor (Sánchez, et al., 2017), aquí los y las estudiantes realizan sus tareas de aprendizaje, sin contar con la comunicación por parte del tutor (Pagano, 2008), ya que en este tipo de cursos no existe presencia del tutor como facilitador porque éste abandona la forma vertical de transferencia del conocimiento, dando paso a una nueva forma de tipo circular y participativa por parte del estudiantado (Sáinz, 2015). Por lo tanto, este proceso se centra en los y las estudiantes y en su capacidad de descubrir, reflexionar, internalizar e integrar los conocimientos desde dos aspectos: 1) lo hace a su propio ritmo y 2) lo hace en colaboración con sus pares (Gómez y Macedo, 2011). En este sentido, los y las estudiantes se vuelven autodidactas en relación con su propio proceso de aprendizaje, ya que pone a prueba su capacidad de adquirir conocimientos de manera autónoma, así puede llegar a desarrollar su pensamiento reflexivo, crítico y creativo, ya que utiliza sus propias técnicas de estudio.

Ahora bien, para la evaluación formativa y sumativa, cada bloque contó un cuestionario de evaluación en formato Google Forms, como herramienta de evaluación¹⁰. Cada cuestionario se estructuró con base en preguntas de tipo abiertas y de opción múltiple (véase anexo 3). Para la evaluación bajo este tipo de instrumento se tomaron en consideración los siguientes cuatro principios fundamentales de la evaluación del aprendizaje:

- 1) **Confiabilidad:** lo observado en los instrumentos de evaluación debe ser confiable y veraz, de tal forma que reflejen fielmente el nivel de logro de los y las estudiantes (Quesada, 2006).
- 2) **Validez:** El instrumento elegido debe reflejar aquello que se conoce como “dominio” del tema, haciendo alusión no al grado de destreza alcanzado, sino que se inclina más hacia una representación adecuada para que las actividades o preguntas manifiesten si se “sabe” o se “sabe hacer” todo lo que se busca (Quesada, 2006).

¹⁰ La herramienta de evaluación responde a la pregunta ¿Con qué se va a evaluar?, es decir, son los medios que se utilizan para realizar una determinada técnica de evaluación. (Sánchez y Escribano, 2014)

- 3) **Objetividad:** para la evaluación del aprendizaje es necesario cumplir con este criterio, tomando las medidas necesarias para disminuir la intervención de los juicios subjetivos.
- 4) **Autenticidad:** “La evaluación del aprendizaje debe ser auténtica, esto es, la condición de la prueba debe manifestar que los procesos intelectuales que se ponen en juego en ella, corresponden a aquellos que el alumno usará en las situaciones reales de la aplicación del conocimiento en cuestión” (Chacón, et al., citado en, Quesada, 2006).

Por otro lado, en cada bloque se hizo uso del foro de participación para integrar, por un lado, la actividad final de cada uno, así como un foro final para la resolución del caso y, por otro lado, esos foros de participación sirvieron como herramientas basadas en la interacción social y a su vez como puentes para evaluar el avance en cuanto al desarrollo de la presencia social. Los criterios a tomar en cuenta para la evaluación de las actividades fueron:

- Claridad en las expresiones en los foros.
- Se observará el nivel de pertinencia del participante, sus posibilidades para aportar conceptos y comentarios.
- Se prestará especial interés al nivel de disposición a la tarea y compromiso con el aprendizaje.
- La evaluación mantendrá un enfoque cualitativo y se basará en el desempeño, entregables y cuestionarios de conocimiento.

4.8 Evaluación previa a la implementación sobre el diseño tecnopedagógico del curso

El diseño educativo del curso autogestivo de formación en ciudadanía digital “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros” fue evaluado antes de implementarse con el estudiantado por las expertas en diseño tecno educativo, Mtra. Mara Nieto Hernández, Mtra. Mariana Rodríguez Velázquez y Mtra. Adriana Lorena González Boscó, mediante una rúbrica (ver anexo 3) estructurada por quien redacta con apoyo de mi asesora de tesis, la Mtra. Verónica Turcott. En esta evaluación se

evaluaron los criterios: objetivos de aprendizaje, interfaz, contenidos, actividades de aprendizaje, Objetos Digitales de Aprendizaje e Interactividad, porque, de acuerdo con las necesidades de la propuesta, son los aspectos que generaban mayor interés para la estructuración del propio curso, en aras de que su implementación resultara exitosa y significativa. Siguiendo esta lógica, en ella se describen tres niveles de desempeño: Excelente, Bueno y Bajo. La rúbrica contiene un espacio para que él o la evaluadora coloque observaciones o recomendaciones. También posee un apartado para que él o la evaluadora describan su reporte final.

La evaluación resultó satisfactoria, los parámetros oscilaron entre excelente y bueno. Para la mejora del mismo se brindaron las siguientes recomendaciones:

1. Cambiar el nombre del curso con uno más vinculado con los contenidos. Se sugirió por parte de una de las evaluadoras cambiar el nombre inicial propuesto: *ciudadanía digital: una mirada caleidoscópica*, por otro que reflejara mayor relación con el contenido, especialmente al que se refiere a las temáticas de seguridad y riesgo y huella digital, por esta razón se tomó a bien nombrarlo *ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros*.
2. Poner especial atención en las actividades propuestas con relación a los objetivos planteados. En su reporte final, por parte de dos de las evaluadoras, se sugirió poner mayor atención en las actividades de aprendizaje, ya que estas reflejan los objetivos de aprendizaje y a su vez son el resultado del aprendizaje de los contenidos. En este sentido, además de que la actividad final de cada bloque se centró en propiciar el uso del pensamiento crítico y reflexivo de las estudiantes en su interacción, comunicación y diálogo a través del foro de participación, se añadió una actividad que diera muestra del uso del pensamiento creativo y del aprendizaje significativo, tal es el caso de la elaboración y difusión de la infografía que ellas realizaron en el bloque 3.
3. Vincular las temáticas con ejemplos cotidianos. En el caso de esta sugerencia, fueron las propias estudiantes a quienes se les pidió, en el foro de participación final: resolución del caso, que narraran alguna experiencia propia o ajena vinculada con las temáticas del curso -sorprendentemente todas contaron alguna experiencia-

4. Agregar más videos de elaboración propia para guiar al estudiantado en los foros de participación. Inicialmente, en los foros de participación no se habían agregado videos -desde mi experiencia, no he visto que en los foros se presenten videos-, sin embargo, debido a esta sugerencia, elaboré videos para guiar a las estudiantes en las actividades de cada uno de los foros, lo cual, desde mi perspectiva, generó un sentido de acompañamiento para las estudiantes por parte de quien estaba detrás del curso.

5. Diversificar el tipo de actividades porque, al ser autogestivo el curso, no hay quién guíe u oriente la discusión o quien brinde retroalimentación. Esta recomendación se trabajó en conjunto con la mencionada anteriormente en el punto 2.

Como se describe, se tomaron en cuenta estas recomendaciones y se hicieron las adecuaciones necesarias antes de implementar el curso con las estudiantes.

4.9 Planeación- guion del curso autogestivo “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”

La planeación del curso se realizó con base en los resultados del diagnóstico descrito en el capítulo III, por lo que el guion instruccional que lo sustenta ha sido de elaboración propia, desarrollado de acuerdo a las necesidades del propio diseño tecnopedagógico del curso. En este documento se encuentra inicialmente una ficha descriptiva de las particularidades del curso tales como: el objetivo general, la metodología empleada, el tipo de curso, los contenidos temáticos, la estrategia didáctica, la plataforma en donde se aloja el curso, los Objetos Digitales de Aprendizaje (ODA) con los que cuenta, las actividades, la evaluación del aprendizaje, así como los criterios para la misma y finalmente la evaluación del propio curso.

Posteriormente, se describe el guion didáctico para este curso autogestivo que es en línea. Dentro de este se encuentra una ficha descriptiva de cada una de las secciones del curso, las cuales se estructuran de la siguiente manera:

- ✓ **Título:** aquí se indica el nombre de la sección.
- ✓ **Sección:** aquí se colocó el número de sección a la que pertenece y que es lo que se presenta en dicha sección.
- ✓ **Objetivo:** indica el objetivo que se tiene en la sección.
- ✓ **Archivos multimedia:** indica que tipo de archivos se utilizan en esa sección.
- ✓ **Instrucciones de navegación:** indica el tipo de navegación a seguir de acuerdo con los archivos multimedia empleados, por ejemplo, si son imágenes, se coloca una descripción de ella; si es un video, se indica cómo reproducirlo; si es una infografía interactiva, indica cómo proceder para interactuar con ella.
- ✓ **Instrucciones visuales/ notas del diseñador:** aquí se coloca el comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla.
- ✓ **Texto multimedia:** aquí se coloca todo el texto que aparece en pantalla.
- ✓ **Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia:** aquí se coloca el guion detallado de cualquier material elaborado.
- ✓ **Objeto Digital de Aprendizaje:** aquí se coloca la imagen o el enlace para visualizar el material elaborado.

A continuación, comparto el enlace al sitio web donde se encuentra alojado el autogestivo “**Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros**”. Al dar clic en el enlace en: <http://tice.upnvirtual.edu.mx/login/index.php> este abre la pestaña hacia el sitio, una vez en el sitio se puede acceder con las siguientes claves

Usuario: sinodales

Contraseña: CiudadaniaDigital#2

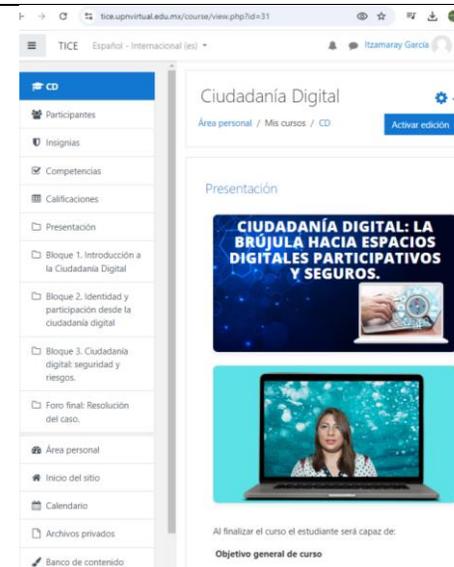
Curso de Alfabetización Digital
Nombre: Ciudadanía digital: la Brújula hacia espacios digitales participativos y seguros.

Objetivo general	Favorecer la formación en ciudadanía digital de estudiantes universitarios de educación a distancia para favorecer su ejercicio como ciudadano digital.
Metodología del diseño educativo	Modelo ASSURE
Tipo	Autogestivo
Contenidos temáticos	<p>Bloque 1. Introducción a la ciudadanía digital Temas: 1) Ciudadanía digital 2) Elementos de la ciudadanía digital y habilidades para su construcción. 3) La huella digital</p> <p>Bloque 2. Identidad y participación desde la ciudadanía digital. Temas: 1) ¿Qué es la identidad digital? y ¿Cómo se construye? 2) Participación desde la ciudadanía digital. 3) Derechos y obligaciones de los ciudadanos digitales.</p> <p>Bloque 3. Ciudadanía digital: seguridad y riesgos. Temas: 1) Riesgos digitales y su clasificación. 2) Seguridad desde la ciudadanía digital</p>

Estrategia didáctica	Método de caso.
Plataforma	Moodle
Objetos Digitales de Aprendizaje (ODA)	Imágenes, videos de elaboración propia, videos de YouTube, infografías interactivas y podcast.
Interacción en plataforma	<p>Como herramientas de comunicación e interacción entre pares se utilizan dos foros:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Foro de presentación 2) El foro para el análisis de la situación planteada según el método de casos.
Actividades:	Se establecen consignas que servirán de evidencia de los aprendizajes del estudiante y se implementan cuestionarios de aprendizaje.
Evaluación y criterios	<p>Cada bloque cuenta con un cuestionario de evaluación, en formato Google Forms, con base en preguntas de tipo abiertas y de opción múltiple.</p> <p>Criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Claridad en las expresiones en los foros. ➤ Se observará el nivel de pertinencia del participante, sus posibilidades para aportar conceptos y comentarios. ➤ Se prestará especial interés al nivel de disposición a la tarea y compromiso con el aprendizaje. ➤ La evaluación mantendrá un enfoque cualitativo y se basará en el desempeño, entregables y las pruebas de conocimiento.
Evaluación del curso	A través de encuesta de satisfacción.

GUION DIDÁCTICO PARA CURSO AUTOGESTIVO EN LÍNEA

Titulo	PRESENTACIÓN DEL CURSO		
Sección 1	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Presentación en imagen.	Presentar el curso.	Imagen “Ciudadanía digital: la brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”.	Se muestra la imagen “Ciudadanía digital: una mirada caleidoscópica” con el nombre del curso.
Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).	El recurso es visual, ya que es una imagen alusiva al curso.		
Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).	Curso: “Ciudadanía digital: la brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”.		
Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.	Edición en la aplicación Canva.		
Objeto Digital de Aprendizaje (ODA).	Imagen “Ciudadanía digital: la brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”.		



Sección 1	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Presentación en video (video)</p>	<p>Dar la bienvenida e informar a los estudiantes la conformación del curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bloques de aprendizaje -Temario de cada bloque -Actividades de cada bloque -Evaluación de cada 	<p>Video de bienvenida elaboración propia mediante la aplicación Canva.</p> <p>Conveniencia del material: se considera adecuado para dar una bienvenida cálida al estudiante.</p> <p>Infografía interactiva “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”, elaboración propia en la aplicación Genially.</p> <p>Conveniencia del material: sirve como una estrategia de comunicación digital y resulta adecuado para que el estudiante interactúe con el contenido.</p>	<p>Se muestra en pantalla el video de bienvenida.</p> <p>En la misma pantalla se muestra una infografía interactiva para dar a conocer la conformación del curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bloques de aprendizaje -Temario de cada bloque -Actividades de cada bloque -Evaluación de cada bloque

	bloque		Al dar clic en cada uno de los títulos, de manera automática se desplegará la descripción del mismo.
Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, como avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).	<p>VIDEO</p> <p>El video es intuitivo, por lo que éste se reproduce y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente.</p> <p>INFOGRAFÍA</p> <p>Se presenta una infografía interactiva, en donde el estudiante puede dar clic en cada uno de los apartados de la infografía con interactividad para que se despliegue información específica de cada bloque.</p> <p>RECURSO “NETIQUETA”</p> <p>En la palabra “netiqueta” en color azul, se insertó el enlace que direcciona al participante a un documento de tipo PDF con las especificaciones acerca de los lineamientos de comunicación en medios virtuales.</p> <p>Al dar clic sobre la palabra se activa el hipervínculo.</p>		
Texto multimedia (cualquier texto en pantalla)	<p>Al finalizar el curso el estudiante será capaz de:</p> <p>Objetivo general de curso</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprender las implicaciones que conlleva el conocimiento y práctica de la Ciudadanía digital. <p>Objetivos particulares del curso</p>		

- Identificar y analizar aspectos generales y características de la ciudadanía digital.
- Explicar la importancia de los derechos y obligaciones del ciudadano digital
- Comprender los riesgos y seguridad a los que se enfrenta un ciudadano digital.
- Reflexionar desde donde puede ejercer la ciudadanía digital de acuerdo a sus intereses y necesidades.

Antes de comenzar, te invito a revisar la siguiente infografía, en donde podrás revisar las generalidades del curso.

Al finalizar cada uno de los bloques, se presentarán los temas a través de mapas conceptuales, los cuales deberás revisar con detenimiento. Del mismo modo, encontraras material complementario que enriquecerá tu aprendizaje (recuerda que la revisión de éste es opcional).

Información relevante para tu estudio

Para concluir en tiempo y forma tu curso es necesario que consideres los siguientes puntos:

1. El contenido de cada bloque del curso está integrado por diversos temas que necesitaras revisar y analizar para poder realizar las actividades correspondientes.
2. Cada bloque se desarrolla en una semana, por lo que el curso completo tiene una duración de tres semanas.
3. A cada bloque debes dedicar aproximadamente 5 horas a la semana, contando el tiempo para realizar

	<p>la actividad correspondiente a cada bloque y subir tu participación en foro.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Para obtener la constancia de este curso es necesario cumplir con la entrega de las actividades correspondientes a cada bloque. 5. La evaluación final de cada bloque será a través de la resolución del Quiz de aprendizaje. 6. Al ser un curso en línea, se sugiere tener presente los lineamientos de comunicación en medios virtuales, mismos que puedes revisar en el siguiente documento: “netiqueta” <p>Este curso es de tipo asíncrono, por lo tanto, no habrá sesiones síncronas por ningún medio.</p> <p>¡Bienvenido y mucho éxito!</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Video realizado con la aplicación Canva.</p> <p>GUIÓN:</p> <p>Estimados estudiantes los felicito por tomar la decisión de aprender acerca de la Ciudadanía Digital a través de este curso interactivo.</p> <p>Te doy la más cordial bienvenida al curso: Una mirada caleidoscópica de la ciudadanía digital, ofrecido por la Licenciada Itzamaray García Canul, quien es estudiante de la maestría en Desarrollo Educativo con línea de Investigación en Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional.</p>

	<p>Este curso pretende apoyar a estudiantes de educación universitaria a distancia, centrado en dar a conocer lo que es la Ciudadanía digital y las implicaciones de ser un ciudadano digital,</p> <p>Aquí aprenderás aspectos acerca de la Ciudadanía digital, indispensables para tu estancia en espacios digitales, ya que, recibirás una formación básica en materia de ciudadanía digital, la cual es necesaria conocer debido a la modalidad educativa en que te encuentras.</p> <p>Es de suma importancia conocer las reglas de comportamiento relacionadas con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como aplicar conductas y principios éticos, legales y seguros, siendo responsables del contenido que aportamos en la Red.</p> <p>Aquí también aprenderás lo que es la huella digital para que puedas reflexionar acerca del impacto que tiene en tu vida y poder actuar con responsabilidad y conciencia.</p> <p>Deseo que este curso sea de gran utilidad para ti.</p>
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Video de bienvenida. https://www.canva.com/design/DAGFv5jz0P4/CFF8m5MOR2my91aunVhS4Q/edit?utm_content=DAGFv5jz0P4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p> <p>Infografía interactiva “Estructura del curso”. https://view.genially.com/65e8043738545c0014f5caac/interactive-content-ciudadania-digital-una-brujula-hacia-espacios-digitales-participativo</p>

Sección 1	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Foro de presentación</p>	<p>Establecer un espacio de interacción con la finalidad de generar un ambiente de cordialidad en el grupo, mediante la presentación del estudiante.</p>	<p>Foro de presentación</p>	<p>Se abrirá el foro de bienvenida y el estudiante podrá agregar su entrada al dar clic en el botón “Añadir nuevo tema de discusión”, mismo que es generado de manera automática al abrir el foro en Moodle.</p> <p>El estudiante tiene que llenar dos rubros: “Asunto” que corresponde al título que quiere agregar y “mensaje” en donde redactará su entrada. Finalmente, dará clic en el botón “Enviar al foro” para que su participación pueda verse reflejada.</p> <p>Posteriormente, para comentar las participaciones de sus compañeros, deberá dar clic en la opción “responder” y al redactar su participación se da clic en “enviar al foro”.</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Al dar clic en “Añadir nuevo tema de discusión” el estudiante podrá escribir su entrada.</p> <p>Después, el estudiante tiene que llenar dos rubros: “Asunto” que corresponde al título que quiere agregar y “mensaje” en donde redactará su entrada. Finalmente, dará clic en el botón “Enviar al foro” para que su participación pueda verse reflejada.</p> <p>Posteriormente, para comentar las participaciones de sus compañeros, deberá dar clic en la opción “responder” y al redactar su participación se da clic en “enviar al foro”</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>¡Recibe la más cordial bienvenida al curso “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”!</p>		

	<p>Antes de iniciar con el aprendizaje, preséntate mencionando tu nombre, edad, como te gusta que te llamen, institución educativa de procedencia, modalidad educativa, pasatiempos y expectativa del curso.</p> <p>Para participar, da clic en "Añadir nuevo tema", te aparecerán dos campos a llenar: "Asunto", en donde colocarás la palabra "Presentación" y "Mensaje", en donde escribirás tu presentación.</p> <p>Finalmente da clic en "enviar al foro" para que tu participación se registre.</p>		
Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.	Los botones “ Añadir nuevo tema de discusión ” y “ Enviar al foro ” son colocados de manera automática por la plataforma Moodle.		
Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	No se empleó		
Sección 1	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Presentación del problema	Plantear el caso que será analizado al finalizar la revisión de los temas del curso.	<p>Video acerca del caso que será analizado al finalizar la revisión de los temas del curso. Recuperado de la red social de YouTube titulado: Caso a analizar: “Mi historia de terror” El testimonio de una víctima de ciberacoso. https://www.youtube.com/watch?v=Q1ipucFfPNs</p> <p>Conveniencia del material: se considera como el eje transversal</p>	Se muestra en pantalla el video del Caso a analizar: “Mi historia de terror” El testimonio de una víctima de ciberacoso.

		<p>para abordar la estrategia didáctica de método de casos, ya que, al finalizar el curso, el estudiante tendrá que analizar abordando las temáticas analizadas en cada uno de los bloques para proponer la solución y dialogar sobre ello con sus compañeros a través del foro final.</p>	
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>El video es intuitivo, por lo que éste se reproduce y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente.</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla)</p>	<p>La Ciudadanía digital es un concepto en constante construcción, que tiene que ver con el ejercicio práctico y crítico de la ciudadanía en el entorno digital, por lo que, no se limita solamente a un uso seguro y responsable de internet, sino que abarca otras dimensiones y competencias a desarrollar que se relacionan con aspectos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lo que implica internet como espacio de interacción y participación social. ➤ Derechos y responsabilidades digitales. ➤ Gestión de la identidad y huella digital. ➤ Los comportamientos, acciones, actitudes en Internet y sus implicaciones con respecto a los riesgos y seguridad y cómo hacerles frente desde la ciudadanía digital. <p>Para adentrarte a este tema, revisarás el video “Mi historia de terror” El testimonio de una víctima de ciberacoso. https://www.youtube.com/watch?v=Q1ipucFfPNs</p> <p>Trata de una mujer víctima de ciberacoso y violencia digital. Al revisar este caso real, toma en cuenta las siguientes preguntas. No es necesario que las respondas todavía; para ello primero deberás adquirir los conocimientos necesarios sobre ciudadanía digital a lo largo de todo el curso.</p>		

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preguntas: ¿De qué manera puede proceder la víctima de este caso desde la ciudadanía digital? 2. ¿Consideras que los derechos digitales de la víctima fueron vulnerados? ¿Cuáles y por qué? Sustenta tu respuesta desde la temática de identidad digital y huella digital. 3. ¿Qué medidas de seguridad debe tomar un ciudadano digital para prevenir este tipo de situaciones? 4. ¿Conoces algún caso similar a este? Descríbelo. 5. ¿De qué manera se puede solucionar este problema? <p>Referencias</p> <p>Cerezo, E. (21 de febrero de 2022). "Mi historia de terror" El testimonio de una víctima de ciberacoso. [video] YouTube https://youtu.be/Q1ipucFfPNs?feature=shared</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Se presenta un video de YouTube.</p>
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Video de caso a analizar. "Mi historia de terror" El testimonio de una víctima de ciberacoso. https://www.youtube.com/watch?v=Q1ipucFfPNs</p>

Titulo	BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN A LA CIUDADANÍA DIGITAL		
Sección 2	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Presentación del bloque 1</p>	<p>Identificar y analizar aspectos generales y características de la ciudadanía digital.</p>	<p>Video de presentación del bloque 1.</p> <p>Elaboración propia con la aplicación Canva.</p> <p>Conveniencia del material: sirve como una estrategia para brindar una introducción del bloque y de los temas que se verán a lo largo del mismo.</p> <p>Se muestra en pantalla el video y se le indica al estudiante de manera textual: “Para visualizar, da clic en alguna parte del video”.</p>	<p>Se muestra en pantalla el video de elaboración propia en la aplicación Canva.</p> <p>“Para visualizar, da clic en alguna parte del video”</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>El video es intuitivo, por lo que éste comienza a reproducirse y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente.</p> <p>Dentro del texto presentado en esta pantalla, se encuentran las palabras “apps” y “Home Office” en color azul que contienen hipervínculos que, al darles clic, trasladan al estudiante a un blog con información específica de los conceptos.</p>		

<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Actualmente diferentes aspectos de la vida del ser humano van de la mano con la tecnología. Hoy en día las personas utilizan su smartphone como agenda, como reloj, como cámara fotográfica o de video, entre muchos otros usos. Así mismo suelen realizar compras de todo tipo por Internet y las reciben en donde ellos las solicitan, además piden servicios mediante apps, ya sea para pedir transporte o comida a domicilio, Ahora no es necesario acudir a dependencias de gobierno o sucursales bancarias, ya que trámites o transacciones pueden realizarse por Internet. Y qué decir de la información, esta sea del tipo que sea, suele buscarse en la red.</p> <p>Otro aspecto es la forma en cómo las personas trabajan en Home office, o cómo los estudiantes alrededor del mundo pueden tener acceso a la educación mediante la modalidad a distancia, ya sea con clases virtuales o en plataformas educativas de una manera autodidacta.</p> <p>Además, el auge de las tecnologías ha llevado a las personas a practicar otras formas de relacionarse con amigos, familiares u otros, por ejemplo, a través de mensajería instantánea o por redes sociales.</p> <p>¿Sabías que, al practicar todas estas actividades en la red, vas dejando tu huella digital? Una forma de protegerla es aprendiendo sobre la Ciudadanía digital.</p> <p>Objetivo</p> <ul style="list-style-type: none">-Al finalizar el bloque, serás capaz de:-Identificar aspectos generales y características de la ciudadanía digital.-Explicar la importancia de la ciudadanía digital con relación al uso de las tecnologías.-Explicar la importancia de la huella digital. <p>Temario</p> <p>Para lograr estos objetivos te invitamos a revisar los siguientes temas:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Introducción a la ciudadanía digital.2. Dimensiones de la ciudadanía digital y habilidades para su construcción.3. La huella digital.
---	--

	<p>Referencias</p> <p>¿Qué son las apps y cuál es su origen? (20 de noviembre de 2019). Blog “La Mina digital” https://www.laminadigital.es/que-son-las-apps-origen/</p> <p>García, L. (08 de julio de 2020) <i>Home office, una opción laboral antes y después del coronavirus</i>. Blog Ciencia UNAM https://ciencia.unam.mx/leer/1015/home-office-una-opcion-laboral-antes-y-despues-del-coronavirus</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Video realizado con la aplicación Canva</p> <p>Guion:</p> <p>Texto 1: Bienvenido al bloque 1. Introducción a la ciudadanía digital.</p> <p>Texto 2: en este bloque exploraremos cómo a través de la práctica de la Ciudadanía digital puedes propiciar espacios seguros, responsables, críticos y creativos en la red.</p> <p>Texto 3: Conocerás diferentes definiciones y características de la ciudadanía digital y los elementos que la integran.</p> <p>Texto 4: Finalmente, reconocerás la importancia de la huella digital y se te brindarán algunos consejos para protegerla.</p> <p>Texto 5: ¡Es emocionante saber que tomaras este viaje de aprendizaje! y que tendrás la oportunidad de explorar cómo la Ciudadanía digital puede ser una herramienta poderosa para transformar tu participación en cualquier contexto digital donde te encuentres!</p>
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Video de Introducción al bloque 1</p> <p>https://www.canva.com/design/DAF-vFnFVhc/iAyKJhkv-Q3cTboadXzQig/edit?utm_content=DAF-vFnFVhc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p>



Sección 2	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Tema 1: Introducción a la ciudadanía digital</p>	<p>Identificar y analizar aspectos generales y características de la ciudadanía digital.</p>	<p>Imagen inicial “Introducción a la ciudadanía digital” Elaborada con la aplicación Canva.</p> <p>Imagen final que incluye una cita alusiva al tema. Elaborada con la aplicación Canva.</p> <p>Podcast Temporada 1- episodio 1-Episodio1 ¿Por qué ciudadanía digital? Ciudadanía Digital en movimiento. Recuperado de la plataforma Spotify.</p> <p>https://open.spotify.com/episode/1pXlurcdrUxugk2LOcC4xs?si=R4SC5EaEQ8irKxg2spWtQw</p> <p>Conveniencia del material: sirve como un detonante para enriquecer la experiencia de aprendizaje, ya que al ser un elemento sonoro permite analizar, imaginar y reflexionar auditivamente acerca de lo que se está hablando.</p>	<p>Se muestra en la pantalla el podcast, al dar clic se accede al mismo y se comienza a reproducir.</p>

<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Al dar clic al “podcast”, de manera automática se abre la plataforma de Spotify y al dar clic en podcast, éste se comienza a reproducir.</p>
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Dentro de los diversos elementos que integran la realidad social, los espacios digitales representan uno de los ámbitos cuyo desarrollo ha experimentado un crecimiento notable, debido a las posibilidades que ofrece en cuestión de asuntos económicos, sociales, culturales, político y educativos, lo que ha generado que día a día se sumen más y más usuarios a él. A partir de esta premisa, han surgido diferentes conceptualizaciones sobre la manera en que los usuarios interactúan en estos entornos, nombrándola como Ciudadanía Digital.</p> <p>La ciudadanía digital se refiere a “aquel espacio en el que una comunidad virtual interactúa, adquiere identidad y construye intereses comunes, confianza y reciprocidad, además de establecer normas, obligaciones y derechos entre sus miembros” (Natal, Benítez y Ortiz, 2014) No obstante, la concepción de la ciudadanía digital ha sido abordada desde diferentes ópticas, aunque varias coinciden en que la ciudadanía digital supone “la comprensión de asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con el uso de las Tecnologías de la Comunicación (TIC)”, así como la aplicación de conductas pertinentes a esa comprensión y a los principios que orientan: ética, legalidad, seguridad y responsabilidad en el uso del Internet, redes sociales y tecnologías disponibles. (Andrade y Ramírez, 2020).</p> <p>Para comenzar con la revisión acerca del concepto de ciudadanía digital, te invito a escuchar el siguiente podcast que aborda de manera concisa la respuesta a dos interrogantes ¿Qué es la ciudadanía digital? y ¿Por qué la ciudadanía digital?</p> <p>A medida que la ciudadanía digital ha ido tomando relevancia han sido varios autores que han dado su definición con respecto a su concepción. A continuación, se muestran algunas de ellas:</p>

Ávila (2016) define a la ciudadanía digital como “[...] el conjunto de derechos y responsabilidades de los ciudadanos con respecto a las tecnologías”, y complementa asegurando que también se refiere a la aplicación de los derechos humanos y los derechos de la ciudadanía en la sociedad de la información.

De acuerdo con Mark Ribble (2017) “La ciudadanía digitales el desarrollo continuo de normas de uso de tecnología apropiado, responsable y empoderado”.

Por su parte Peña (2018) la define como “El 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 la Información y la Comunicación, de manera responsable, informada, segura, crítica, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal y su entorno”

Finalmente, Roxana Morduchowicz (2020) la define como “un conjunto de competencias que permiten a las personas acceder, comprender, analizar, producir y utilizar el entorno digital, de manera *crítica, ética y creativa*” (p.4).

Entonces, te puedes dar cuenta de que la ciudadanía digital tiene que ver con las habilidades y actitudes para usar, comprender y transitar en medios digitales y a su vez con la colaboración en la construcción de ambientes digitales seguros y la participación que se tiene en ellos con la intención de promover y procurar el bienestar individual y colectivo.

Sabías que tú ya eres un ciudadano digital debido al hecho de ser usuario de entornos digitales y como tal, no basta con solo tener acceso a Internet, sino que debes aprovechar las oportunidades que estos espacios te brindan, desde la participación, desde el conocimiento de tus derechos y responsabilidades al usar las tecnologías y sobre todo desde tu desenvolvimiento ético y responsable.

Referencias

Andrade, M. y Ramírez, L. (2020). Guía de estudio curso en línea. Ciudadanía digital. Recrea. Alfa digital. <https://recreadigital.jalisco.gob.mx/wp-content/uploads/2022/09/Guia-de-estudio-ciudadania-digital-MARZO-2022.pdf>

Ávila, P. (2016). Construcción de la ciudadanía digital: un reto para la educación. Suplemento Signos EAD [file:///C:/Users/admin/Downloads/3666-12546-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/admin/Downloads/3666-12546-1-PB%20(2).pdf)

Morduchowicz, R. (2020). La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina. UNESCO

Natal, A., Benítez, M. y Ortiz, G. (2014). Ciudadanía digital. Universidad Autónoma Metropolitana. Biblioteca de alteridades, p.

	<p>36.</p> <p>Peña, P. (2018). "Orientaciones de ciudadanía digital para la formación ciudadana". Ministerio de Educación, República de Chile. https://www.cpeip.cl/wp-content/uploads/2018/04/orientaciones-de-ciudadania-digital-para-la-formacion-ciudadana-web.pdf</p> <p>Ribble, M. (2017). <i>Ciudadanía digital, nueve elementos</i>. https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html</p> <p>Robles, J. (2009). <i>Ciudadanía digital: Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano</i>. Barcelona. Editorial UOC file:///C:/Users/admin/Downloads/Dialnet-CiudadaniaDigitalUnaIntroduccionAUnNuevoConceptoDe-8144689.pdf</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Guion imagen inicial:</p> <p>Solo imagen con el título del tema.</p> <p>Guion imagen final:</p> <p>"Como ciudadanos y ciudadanas nos desenvolvemos, vivimos y modificamos el mundo que nos rodea. Y esto lo hacemos tanto en los espacios físicos como en los digitales; espacios que hoy entremezclan se permanentemente" (CEIBAL, 2022).</p>
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Imagen inicial: "Introducción a la ciudadanía digital".</p> 

	<p>Imagen final:</p> <div data-bbox="835 302 1623 743" style="text-align: center;">  <p>“COMO CIUDADANOS Y CIUDADANAS NOS DESENVOLVEMOS, VIVIMOS Y MODIFICAMOS EL MUNDO QUE NOS RODEA. Y ESTO LO HACEMOS TANTO EN LOS ESPACIOS FÍSICOS COMO EN LOS DIGITALES; ESPACIOS QUE HOY SE ENTREMEZCLAN PERMANENTEMENTE.”</p> <p>(CEIBAL, 2022)</p> </div> <p>Podcast Temporada 1- episodio 1-Episodio1 ¿Por qué ciudadanía digital? Ciudadanía Digital en movimiento. Recuperado de la plataforma Spotify. https://open.spotify.com/episode/1pXlurcdrUxugk2LOcC4xs?si=R4SC5EaEQ8irKxg2spWtQw</p>		
Sección 2	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Tema 2: Elementos de la ciudadanía digital y habilidades para su construcción.</p>	<p>Identificar y reflexionar acerca de los elementos que conforman la ciudadanía digital.</p>	<p>Imagen de “Marco s3” elaboración propia con la aplicación Canva.</p> <p>Infografía interactiva “Elementos de la ciudadanía digital”, elaborada en la aplicación Genially por la autora del curso.</p> <p>Conveniencia del material: sirve para estimular la interactividad del estudiante con el contenido educativo.</p> <p>Podcast: Temporada 1-Episodio5 ¿Por qué ciudadanía digital? Ciudadanía Digital</p>	<p>En la pantalla se muestra una infografía interactiva para dar a conocer los elementos de la ciudadanía digital.</p> <p>Al dar clic en cada uno de los títulos, de manera automática se desplegará la descripción del mismo.</p> <p>Para el podcast:</p>

		<p>en movimiento. Por: Patricia Brawm, Patricia Medina y Silvana Carballo (2022). Recuperado de la plataforma Spotify.</p> <p>https://open.spotify.com/episode/1HCxSOhHiLW8RQiQIPLrPa?si=aEDTOxvNT-mRA5CG14w43g</p> <p>Conveniencia del material: sirve como un detonante para enriquecer la experiencia de aprendizaje, ya que al ser un elemento sonoro permite analizar, imaginar y reflexionar auditivamente acerca de lo que se está hablando.</p> <p>Imagen final con una cita alusiva al tema.</p>	<p>Se muestra en la pantalla el botón “podcast”, al dar clic se accede al mismo y se comienza a reproducir.</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Se presenta una infografía interactiva, en donde el estudiante puede dar clic en cada uno de los apartados con interactividad de la infografía para que se despliegue información específica de cada elemento de la ciudadanía digital.</p> <p>Para el podcast: Al dar clic al botón “podcast”, de manera automática se abre la plataforma de Spotify y al dar clic en podcast, éste se comienza a reproducir.</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>En el tema anterior aprendiste lo que es la ciudadanía digital. Ahora es momento de conocer los elementos que la conforman.</p> <p>De acuerdo con Mark Ribble (2017), la ciudadanía digital está conformada por nueve elementos divididos en tres principios rectores que son:</p>		

- 1) **Seguro**, el cual abarca la seguridad, lo que implica protegerse a sí mismo y proteger a los demás y a su vez, crea la base de la ciudadanía digital.
- 2) **Savvy-inteligente**, que se centra en los conceptos relacionados con la educación y la conexión con los demás
- 3) **Rector social**, éste se compromete a ayudar a todos a tomar decisiones que ejemplifiquen nuestro compromiso de respetarnos a nosotros mismos y a los demás, este principio nos hace darnos cuenta de las posibilidades de lo que conlleva una experiencia en línea.

Estos tres principios rectores son conocidos como el “Marco S3” que se muestran a continuación:

Imagen “Marco S3”

En esta imagen puedes observar cuales son los elementos de la ciudadanía digital que conforman cada uno de los principios que rigen el Marco S3. Para analizar cada uno de ellos se presenta a continuación la infografía interactiva “**Elementos de la ciudadanía digital**”.

Se presenta en pantalla la Infografía “**Elementos de la ciudadanía digital**”

Sabías que en ocasiones las personas que navegan en Internet practican o han practicado algunos de estos elementos sin saber que están contribuyendo al uso de los elementos de la ciudadanía digital. Y tú, ¿conocías alguno de estos elementos?

Habilidades para construir ciudadanía digital

Para comprender qué tipo de habilidades se deben desarrollar para la construcción de la ciudadanía digital, te invito a escuchar el siguiente podcast realizado por Ciudadanía en movimiento, que son un grupo de trabajo de ciudadanía digital de Uruguay.

Se presenta en pantalla el podcast “Habilidades para construir una ciudadanía digital” Temporada 1 Episodio 5.

Como puedes darte cuenta, además de conocer los elementos de la ciudadanía digital, es necesario contar con habilidades para el desarrollo y construcción de la ciudadanía digital, dichas habilidades van más allá de habilidades digitales como lo son las habilidades instrumentales, por ejemplo, saber utilizar los dispositivos tecnológicos.

Las habilidades para la construcción de ciudadanía digital implican disposición y compromiso social.

Por último, se presenta una imagen final con una cita alusiva al tema.

	<p>Referencias</p> <p>Ribble, M. (2017). <i>Ciudadanía digital, nueve elementos</i>. https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Guion de texto:</p> <p>Elementos de la ciudadanía digital.</p> <p>Texto 1: Acceso digital: se trata de la distribución equitativa de tecnología y recursos en línea.</p> <p>Texto 2: Comercio digital: se refiere a la compra y venta electrónicas y se enfoca en las herramientas y salvaguardas establecidas para ayudar a quienes compran, venden, realizan operaciones bancarias o usan dinero de cualquier manera en el espacio electrónico.</p> <p>Texto 3: Comunicación y colaboración digital: se refiere al intercambio electrónico de información, en este sentido, todos los usuarios deben definir cómo compartirán sus pensamientos para que otros comprendan el mensaje.</p> <p>Texto 4: Etiqueta digital: se refiere a los estándares de conducta o procedimientos electrónicos y se relaciona con el proceso de pensar en los demás cuando se utilizan dispositivos digitales.</p> <p>Texto 5: Fluidez digital: se refiere al proceso de comprensión de la tecnología y su uso, contribuye a la mejora en la toma de decisiones en línea, como apoyar a otros en lugar de hacer comentarios negativos.</p> <p>Texto 6: Salud y Bienestar Digital: se refiere al bienestar físico y psicológico en un mundo digital, esto es saber segmentar el uso con las necesidades propias y de los demás, aspecto clave para una vida sana y equilibrada.</p> <p>Texto 7: Derecho digital: hace referencia a la responsabilidad electrónica por acciones y hechos, por lo que se relaciona con la creación de normas y políticas que aborden temas relacionados con el mundo en línea.</p> <p>Texto 8: Los derechos y responsabilidades digitales: se refiere a aquellos requisitos y libertades que se extienden a todos</p>

	<p>en el mundo digital.</p> <p>Texto 9: Seguridad y privacidad digital: corresponden a precauciones electrónicas para garantizar la seguridad. (Ribble, 2017).</p> <p>Guion de la imagen final:</p> <p>“En Internet elegimos, mostramos, trabajamos, hacemos cosas que nos definen como personas y construyen nuestro lugar en el mundo” (CEIBAL, 2022).</p>
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Infografía interactiva “Elementos de la ciudadanía digital”</p> <p>https://view.genial.ly/65e87f2a0f67570014918804/interactive-content-elementos-de-la-ciudadania-digital</p> <p>Podcast:</p> <p>Temporada 1-Episodio5 ¿Por qué ciudadanía digital? Ciudadanía Digital en movimiento. Por: Patricia Brawm, Patricia Medina y Silvana Carballo (2022). Recuperado de la plataforma Spotify.</p> <p>https://open.spotify.com/episode/1HCxSOhHiLW8RQiQIPLrPa?si=aEDTOxvNT-mRA5CG14w43g</p>

Imagen "Marco S3"

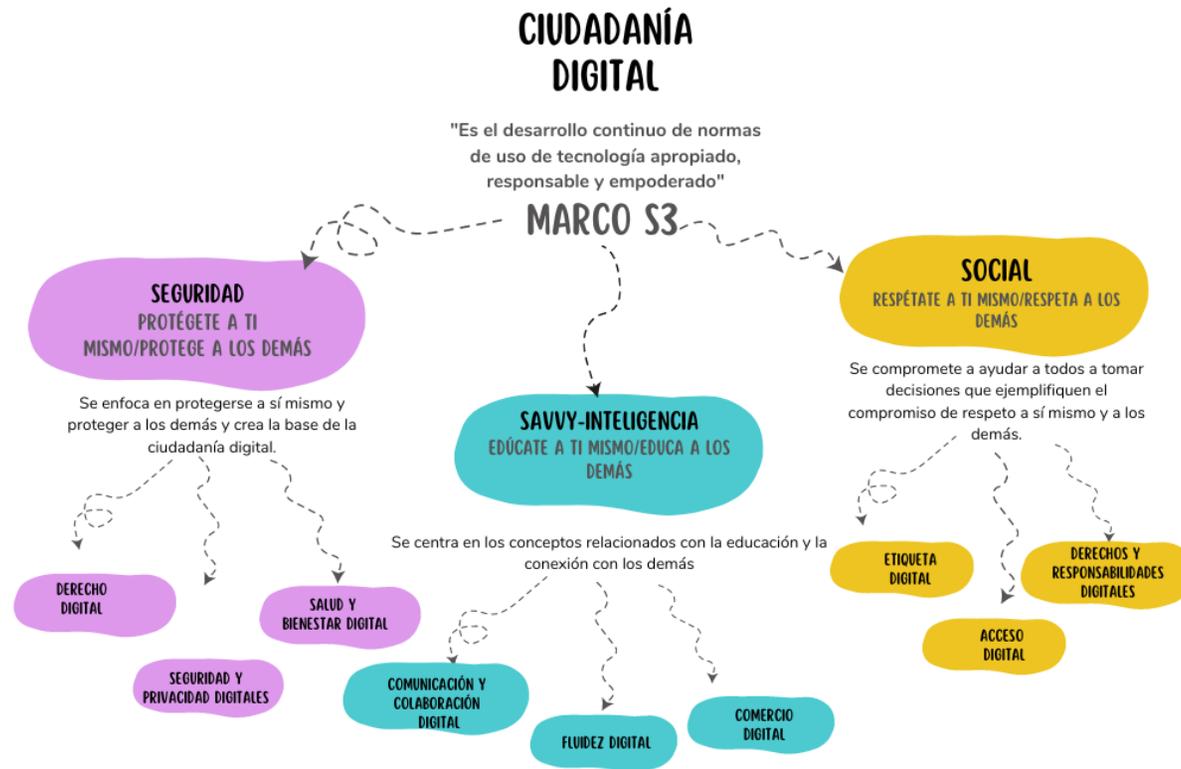


Imagen final

**“EN INTERNET ELEGIMOS,
MOSTRAMOS, TRABAJAMOS,
HACEMOS COSAS QUE NOS
DEFINEN COMO PERSONAS Y
CONSTRUYEN NUESTRO LUGAR
EN EL MUNDO.”**
(CEIBAL, 2022)



Sección 2	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Tema 3: La huella digital	Identificar y analizar acerca de lo que es la huella digital y sus alcances.	Imagen “Cómo cuidar la huella digital”. Video “Cuatro razones para cuidar nuestras huellas digitales”. Descargado de YouTube. https://youtu.be/cpH-zSRV6Ug?feature=shared Imagen: “Como cuidar tu huella digital”.	Se muestra en pantalla el video. Al dar clic en el video, éste comienza a reproducirse y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.

		<p>Conveniencia del material: sirve como herramienta de concientización de la temática, ya que su contenido es muy ilustrativo y reflexivo, lo que permite emplear el pensamiento crítico.</p> <p>Imagen final con cita alusiva al tema.</p>	
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Al dar clic en el video, éste se comienza a reproducir y se puede poner pausa, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Actualmente la gran mayoría de las actividades de la vida cotidiana se relacionan con el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Cuando las personas navegan mediante algún dispositivo electrónico para visitar sus sitios web, interacciones que mantienes cuando te conectas como: tus comentarios en redes sociales; las fotos y videos que subes; los likes que das en las publicaciones; las aplicaciones que descargas; las llamadas que haces o que recibes; el uso de mensajería instantánea, por ejemplo, en el WhatsApp; la utilización de geolocalización mediante GPS; la revisión de tu correo electrónico y los mensajes que envías; las compras que haces digitalmente; tu navegación en sitios web; tus rastros capturados mediante “Cookies”, que se refiere a información que las páginas web guardan en tu navegador acerca de tus preferencias; cuando aceptamos avisos de privacidad; cuando compartimos datos en las páginas que visitamos; información que compartimos de tipo laboral, académica y de nuestras relaciones personales, hasta lo que posteamos en cualquier sitio web, van dejando una serie de evidencias de nuestro andar por la red que se van recopilando de manera conjunta y van generando nuestra huella digital y es a través de una recopilación de ésta que otros pueden obtener una historia detallada de mí, incluidas las direcciones web que visito, las búsquedas que realizo, los textos que envío, así como fotografías y archivos que cargo y descargo de la red. Resulta imposible navegar en Internet sin dejar una huella digital, sin embargo, es responsabilidad del usuario el tipo de huella que quiere dejar y cuidar de ella.</p>		

Para que conozcas más acerca de lo que es la huella digital, te invito a que visualices el video “Cuatro razones para cuidar nuestras huellas digitales”.

<https://youtu.be/cpH-zSRV6Ug?feature=shared>

La huella digital se define como “*el conjunto de atributos que vinculan una entidad personal con sus interacciones online*” (Álvarez, 2018).

La huella digital es muy difícil de borrar, por lo que es conveniente configurar de forma apropiada la política de privacidad en tus redes sociales, en buscadores y en los sitios web que visitas.

Existen dos tipos de huella digital:

1. La huella digital activa. Se construye bajo el consentimiento informado de las personas. Se registra cuando las personas realizan actividades de intercambio de datos en línea de forma intencional o con consentimiento, algunos ejemplos son: el llenado de formularios, sus publicaciones en redes sociales o la utilización de su correo electrónico.
2. Huella digital pasiva: se refiere a los datos recabados cuando terceros rastrean sus actividades en línea sin el consentimiento de las personas. Algunos ejemplos son: los datos sobre el uso de sitios web (las veces que visita el sitio, dirección IP) o registros financieros.

Nuestra huella digital puede ser utilizada para evaluar el tipo de persona que somos en la red y esto puede ser para bien o para mal, recuerda que por mínima que sea la actividad que se realice en Internet, ésta se queda grabada de forma pasiva, por ello debes gestionar de manera consciente y responsable la forma en que lo haces.

Aunque no se pueda predecir cuándo nuestros datos serán mal utilizados, como por ejemplo para una estafa o suplantación de identidad, se deben tener en cuenta los peligros que conlleva la construcción de nuestra huella digital, es por esto que “una huella podría considerarse sensible si a través de un uso indebido de la misma se puede tener acceso a información privilegiada que pudiera poner en riesgo la seguridad o estabilidad patrimonial o financiera de una persona o incluso su condición jurídica” (Rodríguez, 2023).

¿Cómo cuidarla?

Aquí se muestra la imagen: “**cómo cuidar la huella digital**”

En conclusión, tu huella digital también representa parte de tu ciudadanía digital y es tan importante porque ella constituye tu identidad digital y es el primer contacto que las personas desconocidas tendrán sobre tu persona. ¡Recuerda que dejar rastro en

	<p>internet es inevitable!</p> <p>Una forma de saber cómo estas construyendo tu huella digital es colocando tu nombre en algún buscador y enterarte cuáles son tus registros visibles en Internet. ¡Te sorprenderás al realizar este ejercicio!</p> <p>Finalmente se muestra en pantalla la imagen final con una cita alusiva al tema.</p> <p>Referencias Centro de Protección Digital SURA (s.f.). Principales riesgos digitales y cómo prevenirlos. Seguros Generales Suramericana S.A. https://www.segurossura.com.co/documentos/centro-proteccion-digital/cuidar-huella-digital.pdf</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Guion: Imagen “Cómo cuidar la huella digital”.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hazte responsable de tu clic. Toma atención al contenido que le das like, así como el lenguaje que utilizas al hacer comentarios o publicaciones y las fotos o videos que quieres compartir, cada una de estas acciones son parte de tu huella digital. 2. Mantén tus cuentas seguras. Procura revisar la configuración de privacidad de tus cuentas digitales, ya que, las configuraciones preestablecidas por defecto suelen no favorecer tu privacidad. 3. Elimina lo que no utilices. Si tienes cuentas de correos electrónicos, redes sociales y sitios de compras que ya no utilizas, lo ideal es cerrarlas o eliminarlas, entre menos expongas tus datos, la protección es mayor. 4. Utiliza cada cuenta para su propio fin. Procura no utilizar tus cuentas laborales o institucionales para fines personales o viceversa. 5. Autoriza solo lo necesario. Toma especial atención en los permisos que otorgas al instalar aplicaciones o programas, solo autoriza lo necesario. Algunas veces pueden ser excesivos o invasivos. <p>Guion de la imagen final:</p>

“Gracias a la huella digital o sombra digital que dejamos a nuestro paso en este planeta, algún día- al menos en formato de aplicación-, podremos ser “resucitados” en el ciberespacio” (Abel Pérez Rojas, 2020).

Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)

Imagen: Cómo cuidar tu huella digital.



Video "Cuatro razones para cuidar nuestras huellas digitales"
 Descargado de YouTube.

<https://youtu.be/cpH-zSRV6Ug?feature=shared>

Imagen final



Sección 2	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Conclusiones</p>	<p>Consolidar lo aprendido durante este bloque.</p>	<p>Infografía interactiva "Conclusiones del bloque 1". Elaborada con la aplicación GENIALLY.</p> <p>https://view.genial.ly/64575c6bfcd38900117238bd/interactive-content-lista-triangulos</p> <p>Conveniencia del material: sirve para estimular la interactividad del estudiante con el contenido educativo.</p>	<p>En la pantalla se muestra una infografía interactiva para dar a conocer las conclusiones de cada tema revisado.</p> <p>Al dar clic en cada uno de los títulos, de manera automática se desplegará la descripción del mismo.</p>

<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Se presenta una infografía interactiva, en donde el estudiante puede dar clic en cada uno de los apartados con interactividad de la infografía para que se despliegue información específica de cada elemento de la ciudadanía digital.</p>
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Conclusión: bloque 1</p> <p>Para finalizar el tema, te invitamos a revisar las conclusiones.</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Guion de la infografía</p> <p>Conclusiones del Bloque 1</p> <p>Texto 1: Tema 1. Introducción a la ciudadanía digital. Aprendiste que la ciudadanía digital se refiere a “aquel espacio en el que una comunidad virtual interactúa, adquiere identidad y construye intereses comunes, confianza y reciprocidad, además de establecer normas, obligaciones y derechos entre sus miembros” (Natal, Benítez y Ortiz, 2014). Roxana Morduchowicz (2020) la define como “un conjunto de competencias que permiten a las personas acceder, comprender, analizar, producir y utilizar el entorno digital, de manera <i>crítica, ética y creativa</i>” (p.4).</p>

	<p>Texto 2: Tema 2: Aprendiste acerca de los elementos que conforman el <i>Marco S3</i>.</p> <p>Texto 1: Acceso digital: se trata de la distribución equitativa de tecnología y recursos en línea.</p> <p>Texto 2: Comercio digital: se refiere a la compra y venta electrónicas y se enfoca en las herramientas y salvaguardas establecidas para ayudar a quienes compran, venden, realizan operaciones bancarias o usan dinero de cualquier manera en el espacio electrónico.</p> <p>Texto 3: Comunicación y colaboración digital: se refiere al intercambio electrónico de información, en este sentido, todos los usuarios deben definir cómo compartirán sus pensamientos para que otros comprendan el mensaje.</p> <p>Texto 4: Etiqueta digital: se refiere a los estándares de conducta o procedimientos electrónicos y se relaciona con el proceso de pensar en los demás cuando se utilizan dispositivos digitales.</p> <p>Texto 5: Fluidez digital: se refiere al proceso de comprensión de la tecnología y su uso, contribuye a la mejora en la toma de decisiones en línea, como apoyar a otros en lugar de hacer comentarios negativos.</p> <p>Texto 6: Salud y Bienestar Digital: se refiere al bienestar físico y psicológico en un mundo digital, esto es saber segmentar el uso con las necesidades propias y de los demás, aspecto clave para una vida sana y equilibrada.</p> <p>Texto 7: Derecho digital: hace referencia a la responsabilidad electrónica por acciones y hechos, por lo que se relaciona con la creación de normas y políticas que aborden temas relacionados con el mundo en línea.</p> <p>Texto 8: Los derechos y responsabilidades digitales: se refiere a aquellos requisitos y libertades que se extienden a todos en el mundo digital.</p> <p>Texto 9: Seguridad y privacidad digital: corresponden a precauciones electrónicas para garantizar la seguridad. (Ribble, 2017)</p> <p>Texto 3: Tema 3. La huella digital. Aprendiste que la huella digital se define como “el conjunto de atributos que vinculan una entidad personal con sus interacciones online” (Álvarez, 2018). La huella digital es muy difícil de borrar, por lo que es conveniente configurar de forma apropiada la política de privacidad en tus redes sociales, en buscadores y en los sitios web que visitas.</p>
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Infografía interactiva “Conclusiones del bloque 1”. Elaborada con la aplicación GENIALLY. https://view.genial.ly/64575c6bfcd38900117238bd/interactive-content-lista-triangulos</p>

Sección 2	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Material de consulta</p>	<p>Complementar lo aprendido a lo largo del bloque.</p>	<p>Se muestra el enlace para la entrada de Blog: ¿Cómo ejercer mi ciudadanía digital? por Margarita Marroquín. https://www.amidi.org/ciudadania-digital/</p>	<p>Se muestra el enlace para la entrada de blog ¿Cómo ejercer mi ciudadanía digital? por Margarita Marroquín. https://www.amidi.org/ciudadania-digital/</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Al dar clic en el enlace, el hipervínculo lo direcciona a una entrada del Blog Cátedra UNESCO AMIDI.</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>El siguiente material aporta diversos temas relacionados al bloque estudiado, no es necesario, te ayudará a complementar tu aprendizaje.</p> <p>Entrada de Blog: ¿Cómo ejercer mi ciudadanía digital? por Margarita Marroquín, conocerás cómo ejercer la ciudadanía digital desde su máxima expresión.</p>		

	<p>Referencia</p> <p>Marroquín, M. (8 de julio de 2020). ¿Cómo ejercer mi ciudadanía digital? Blog Cátedra UNESCO AMIDI. Universidad de Guadalajara. https://www.amidi.org/ciudadania-digital/</p>		
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>No aplica</p>		
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>No aplica</p>		
<p>Sección 2</p>	<p>Objetivo</p>	<p>Archivos multimedia</p>	<p>Instrucciones de navegación</p>
<p>Actividad final del bloque 1</p>	<p>Evaluar el aprendizaje obtenido a lo largo del bloque.</p>	<p>Video de comunicación, elaboración propia con la aplicación Canva.</p>	<p>Se muestra el video de comunicación, el estudiante podrá reproducirlo al dar clic sobre el mismo.</p> <p>Posteriormente se muestran las consignas para la actividad y se presenta el botón “enviar actividad” para que pueda ser subida a la plataforma.</p>

TICE Español - Internacional (es) Itzamaray García

CD

Participantes

Insignias

Competencias

Calificaciones

Presentación

Bloque 1. Introducción a la Ciudadanía Digital

Bloque 2. Identidad y participación desde la ciudadanía digital

Bloque 3. Ciudadanía digital: seguridad y riesgos.

Foro final: Resolución del caso.

Área personal

Inicio del sitio

Calendario

Ciudadanía Digital

Área personal / Mis cursos / CD / Bloque 1. Introducción a la Ciudadanía Digital / Foro: Actividad final del bloque 1.

Buscar en los foros

Foro: Actividad final del bloque 1.



TICE Español - Internacional (es) Itzamaray García

CD

Participantes

Insignias

Competencias

Calificaciones

Presentación

Bloque 1. Introducción a la Ciudadanía Digital

Bloque 2. Identidad y participación desde la ciudadanía digital

Bloque 3. Ciudadanía digital: seguridad y riesgos.

Foro final: Resolución del caso.

Área personal

Inicio del sitio

Calendario

Añadir un nuevo tema de discusión

Tema	Comenzado por	Último mensaje	Rélicas	Suscribir
☆ Mi experiencia en Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 4 Jun 2024	Usuario eliminado 13 Jun 2024	2	🔔
☆ Ciudadanía digital. Bloque 1	Usuario eliminado 13 Jun 2024	Usuario eliminado 13 Jun 2024	0	🔔
☆ Actividad Final 1 Ciudadanía digital	Usuario eliminado 12 Jun 2024	Usuario eliminado 12 Jun 2024	0	🔔
☆ Actividad final. Bloque 1	Usuario eliminado 29 May 2024	Usuario eliminado 31 May 2024	3	🔔
☆ Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 29 May 2024	Usuario eliminado 31 May 2024	2	🔔
☆ Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 27 May 2024	Usuario eliminado 29 May 2024	1	🔔
☆ Actividad final. Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 25 May 2024	Usuario eliminado 27 May 2024	2	🔔
☆ Actividad 1 Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 25 May 2024	Usuario eliminado 27 May 2024	2	🔔
☆ Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 24 May 2024	Usuario eliminado 27 May 2024	4	🔔
☆ Ciudadanía digital	Usuario eliminado 25 May 2024	Usuario eliminado 27 May 2024	2	🔔

TICE Español - Internacional (es) Itzamaray García

CD

Participantes

Insignias

Competencias

Calificaciones

Presentación

Bloque 1. Introducción a la Ciudadanía Digital

Bloque 2. Identidad y participación desde la ciudadanía digital

Bloque 3. Ciudadanía digital: seguridad y riesgos.

Foro final: Resolución del caso.

Área personal

Inicio del sitio

Calendario

Añadir un nuevo tema de discusión

Tema	Comenzado por	Último mensaje	Rélicas	Suscribir
☆ Mi experiencia en Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 4 Jun 2024	Usuario eliminado 13 Jun 2024	2	🔔
☆ Ciudadanía digital. Bloque 1	Usuario eliminado 13 Jun 2024	Usuario eliminado 13 Jun 2024	0	🔔
☆ Actividad Final 1 Ciudadanía digital	Usuario eliminado 12 Jun 2024	Usuario eliminado 12 Jun 2024	0	🔔
☆ Actividad final. Bloque 1	Usuario eliminado 29 May 2024	Usuario eliminado 31 May 2024	3	🔔
☆ Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 29 May 2024	Usuario eliminado 31 May 2024	2	🔔
☆ Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 27 May 2024	Usuario eliminado 29 May 2024	1	🔔
☆ Actividad final. Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 25 May 2024	Usuario eliminado 27 May 2024	2	🔔
☆ Actividad 1 Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 25 May 2024	Usuario eliminado 27 May 2024	2	🔔
☆ Ciudadanía Digital	Usuario eliminado 24 May 2024	Usuario eliminado 27 May 2024	4	🔔
☆ Ciudadanía digital	Usuario eliminado 25 May 2024	Usuario eliminado 27 May 2024	2	🔔

<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>La actividad será subida a plataforma a través del botón “enviar actividad”, mismo que abrirá un cuadro para poder arrastrar y pegar la actividad.</p>
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla)</p>	<p>Hasta el momento has revisado diversos conceptos relacionados con la Ciudadanía digital.</p> <p>A continuación, deberás integrarlos e identificar como se relacionan.</p> <p>Para participar en esta actividad, comparte tu propia experiencia acerca de ¿cómo ejercías tu ciudadanía digital antes de conocer los temas analizado en este bloque? y ¿cómo lo harás ahora que conoces aspectos como la huella digital y los elementos de la ciudadanía digital?</p> <p>Toma como guía las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué elementos de la ciudadanía digital has practicado?</p> <p>¿En qué medida ejercías tu ciudadanía digital sin saber que lo estabas haciendo?</p> <p>¿Qué aspectos de la ciudadanía digital descubriste y consideras necesarios llevarlos a la práctica?</p> <p>Sustenta tus respuestas con ejemplos, argumentos, reflexiones o acciones que tienen que ver con las temáticas analizadas.</p>

	<p>Por ejemplo: "Antes de conocer lo que es la huella digital no solía revisar la configuración de privacidad de mis cuentas digitales, pero ahora lo tomaré en cuenta porque esto me permite tener un control acerca de quién y que pueden ver los demás sobre mis actividades en Internet".</p> <p>Posteriormente comenta si estás de acuerdo o en desacuerdo con la participación de por lo menos dos de tus compañeros. También considera responder a quienes comente tu participación.</p>		
Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.	No aplica		
Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	No aplica		
Sección 2	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Cuestionario de aprendizaje	Evaluar la comprensión de los conceptos básicos del bloque.	Cuestionario en formato Google Forms que contiene tres preguntas abiertas.	El cuestionario se encuentra insertado en la pantalla, por lo que no es necesario acceder a ningún enlace.
Instrucciones	El cuestionario se encuentra insertado en la pantalla, por lo que no es necesario acceder a ningún enlace.		

<p>visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Para finalizar el estudiante dará clic en el botón “Enviar”.</p>
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Cuestionario de aprendizaje</p> <p>Objetivo de la actividad: Verificar la comprensión de los conceptos básicos del bloque.</p> <p>Consigna: Accede al siguiente enlace para ingresar al cuestionario de aprendizaje, que está conformado por tres preguntas de tipo abierto.</p> <p>Consideraciones generales: Lee detenidamente las preguntas. Esta actividad es necesaria para poder obtener tu constancia de participación.</p> <p>¡Éxito!</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Guion del cuestionario:</p> <p>Consigna: Lee cuidadosamente las siguientes tres preguntas y antes de contestar reflexiona sobre tu respuesta.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. De acuerdo a la información analizada en el bloque, ¿Cuál sería la definición que tu construirías para el concepto de <i>ciudadanía digital</i>? 2. ¿Cómo ciudadanos digitales, para qué nos sirve aprender de ciudadanía digital? 3. ¿Qué es la huella digital? y ¿Qué medidas se deben tomar en cuenta para una construcción adecuada de esta huella digital?

Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	Elaboración propia creada en Google Forms. https://forms.gle/ztnqUMyaUYcevr69		
Título	BLOQUE 2: IDENTIDAD Y PARTICIPACIÓN DESDE LA CIUDADANÍA DIGITAL		
Sección 3	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Presentación del bloque 2	Comprender la importancia de la identidad digital y sus implicaciones en los espacios digitales.	<p>Video de presentación del bloque 2.</p> <p>Elaboración propia en la aplicación Canva.</p> <p>Conveniencia del material: sirve como una estrategia para brindar una introducción del bloque y de los temas que se verán a lo largo del mismo. Se muestra en pantalla el video y se le indica al estudiante de manera textual: "Para visualizar, da clic en alguna parte del video."</p>	<p>Se muestra en pantalla el video.</p> <p>Al dar clic en el video, éste comienza a reproducirse y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.</p>
Instrucciones visuales/ notas del diseñador	Al dar clic en el video, éste comienza a reproducirse y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente l pasar el cursor en la línea inferior del mismo.		

<p>(comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla)</p>	<p>En el bloque 1 se analizó un panorama acerca del concepto de ciudadanía digital, ahora es momento de revisar en un aspecto que es medular para poder ejercerla: la identidad digital.</p> <p>Te invito a ver el siguiente video de bienvenida e introducción al bloque 2.</p> <p>Es un gusto encontrarte en este segundo bloque del curso "Ciudadanía digital: una mirada caleidoscópica", donde continuamos reflexionando acerca de la manera en que se transita a través de diversos espacios virtuales, mismos que ya forman parte de nuestra vida cotidiana.</p> <p>La identidad digital es la base de la convivencia en espacios virtuales, ya que mediante esta se pueden identificar semejanzas o diferencias entre los diferentes perfiles de las personas que habitan este mundo digital, así es posible construir lazos y establecer las formas para la creación de comunidades o grupos. Estas asociaciones, que parten de la identidad digital y en bastas ocasiones incluyen la presentación de datos personales, intereses, gustos, situación social, económica, étnica e incluso orientación política entre otros muchos aspectos, son las que derivan en la participación de carácter ciudadano, pero también abren paso a no solo ser observador y consumidor de contenidos, sino de ser creador o prosumidor del mismo y a movilizarte en medios digitales.</p> <p>Sabías que una identidad digital bien construida posibilita el ejercicio de una participación efectiva de carácter político, académico, social y comercial en la red.</p> <p>Objetivo</p> <p>-Al finalizar el bloque, serás capaz de:</p>

	<p>-Comprender la importancia de la identidad digital y sus implicaciones en los espacios digitales.</p> <p>-Reflexionar acerca de la participación desde la ciudadanía digital.</p> <p>-Reconocer sus derechos y obligaciones en contextos digitales.</p> <p>Temario</p> <p>Para lograr estos objetivos te invitamos a revisar los siguientes temas:</p> <p>¿Qué es la identidad digital? y ¿Cómo se construye? Participación desde la ciudadanía digital. Derechos de los ciudadanos digitales.</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Video realizado con la aplicación Canva.</p> <p>Guion:</p> <p>Texto 1: Bienvenido al bloque 2: Identidad y participación desde la ciudadanía digital</p> <p>Texto 2: en este bloque exploraremos cómo tu identidad digital contribuye a la imagen que proyectas en línea a través de redes sociales y otros medios digitales.</p> <p>Texto 3: Conocerás tus derechos como ciudadano digital.</p> <p>Texto 4: Finalmente, reconocerás la importancia la participación en entornos digitales desde la ciudadanía digital.</p> <p>Texto 5: ¡Es emocionante saber que tomaras este viaje de aprendizaje! y que tendrás la oportunidad de explorar cómo la identidad digital es tu carta de presentación en cualquier contexto digital donde te encuentres!</p>
<p>Objeto Digital de Aprendizaje</p>	<p>Video de introducción al bloque 2.</p> <p>https://www.canva.com/design/DAF-xliwBVE/5d1vMKA6vNDdjAsjJNombQ/edit?utm_content=DAF-xliwBVE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p>

(ODA)			
Sección 3	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Tema 1: ¿Qué es la identidad digital? y ¿Cómo se construye?	Comprender la importancia de la identidad digital y sus implicaciones en los espacios digitales.	Imagen "identidad digital." Elaborada con la aplicación Canva. Conveniencia del material: sirve para ilustrar el tema a su vez que contiene información relevante del mismo, de esta manera el estudiante puede visualizar las características principales del mismo.	La imagen no tiene interactividad, solo se presenta para ilustrar el tema.
Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).	Se presenta la imagen "Identidad digital". En el contenido del texto presentado en pantalla, la palabra <i>Infosegura</i> , se encuentra en color azul, ya que contiene un hipervínculo que, al dar clic, pasa a la página web.		

<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>De manera recurrente navegamos en internet sin ser conscientes los datos que estamos facilitando con respecto a nuestra persona. Al hacer uso de servicios digitales estamos adquiriendo una identidad digital conformada por esos datos que nosotros mismos compartimos que, al igual que en el entorno físico, nos distingue de otros, pero dentro del espacio virtual.</p> <p>Antes de continuar es necesario aclarar que la <i>identidad digital</i> no es lo mismo que <i>huella digital</i>, aunque van de la mano, ya que, la primera es:</p> <p>Según la Unión Internacional de Telecomunicaciones (2009), la identidad digital es definida como “Una representación digital de la información conocida sobre un individuo específico, grupo u organización”.</p> <p>De igual forma se conoce como “... todo aquello que identifica un individuo en el entorno web” (Giones y Serrat, 2010).</p> <p>A estas definiciones se suma una más “La identidad digital se refiere a la imagen que una persona proyecta en línea, a través de las redes sociales y otros medios digitales” (Parra, 2023).</p> <p>Estas definiciones perciben a la identidad digital como un conjunto de información almacenada de manera electrónica, que permite identificar y conocer a una persona en el entorno digital, es decir, mi identidad digital soy yo y cómo me represento dentro de un contexto digital.</p> <p>Mientras que la huella digital, como ya se mencionó en el bloque 1, corresponde al rastro que se deja en la red como resultado de las actividades o acciones que se realizan en la web y que pueden ser utilizados para diversos fines. Es decir, la identidad digital corresponde a la imagen que proyectamos en internet y la huella digital son los elementos que la componen.</p> <p>La información que conforma la identidad digital de una persona es la siguiente:</p> <p>Se presenta la imagen “identidad digital”.</p> <p>Importancia de gestionar de manera responsable la identidad digital</p> <p>Nuestra identidad digital da cuenta de nuestra reputación en internet, por lo tanto, gestionarla de manera responsable es de suma importancia, ya que ésta tiene consecuencia incluso en el mundo físico, impactando en nuestras oportunidades profesionales, académicas o personales.</p> <p>La gestión eficaz de nuestra identidad digital contribuye a construir una reputación positiva en los entornos virtuales que puede estar acorde con nuestra identidad en el mundo real.</p>
---	---

No obstante, existen riesgos digitales, que analizaremos en el bloque 3, que pueden intervenir en la afectación de tu identidad digital derivada de un robo de identidad, por terceros y que usualmente lo hacen para cometer acciones fraudulentas a tu nombre. Por este motivo es conveniente gestionar la seguridad de tu identidad digital.

A continuación, te presentamos algunos consejos recomendados por la página web [Infosegura](#), promovida por la Universidad Veracruzana:

1. Configurar adecuadamente la privacidad de nuestros dispositivos.
2. Cuidar la información que compartimos en línea de forma pública, internet tiene memoria.
3. Evitar el uso de redes wi-fi públicas o desprotegidas.
4. Mantener nuestros dispositivos actualizados, con las últimas versiones de software.
5. Utilizar contraseñas seguras y únicas.
6. Monitorear nuestro nombre en redes sociales para detectar el uso indebido.
7. Conocer y ser conscientes de los acuerdos y condiciones de uso de los servicios digitales y el tratamiento de datos que estos realizan.
8. Cerrar nuestras sesiones de correo electrónico, redes sociales y otros servicios en línea cuando no los estamos utilizando.
9. Usar páginas con conexión cifrada (HTTPS) para proteger la información que se comparte.

Nuestra identidad digital da cuenta de nuestra reputación en internet, por lo tanto, gestionarla de manera responsable es de suma importancia, ya que ésta tiene consecuencia incluso en el mundo físico, impactando en nuestras oportunidades profesionales, académicas o personales.

La gestión eficaz de nuestra identidad digital contribuye a construir una reputación positiva en los entornos virtuales que puede estar acorde con nuestra identidad en el mundo real.

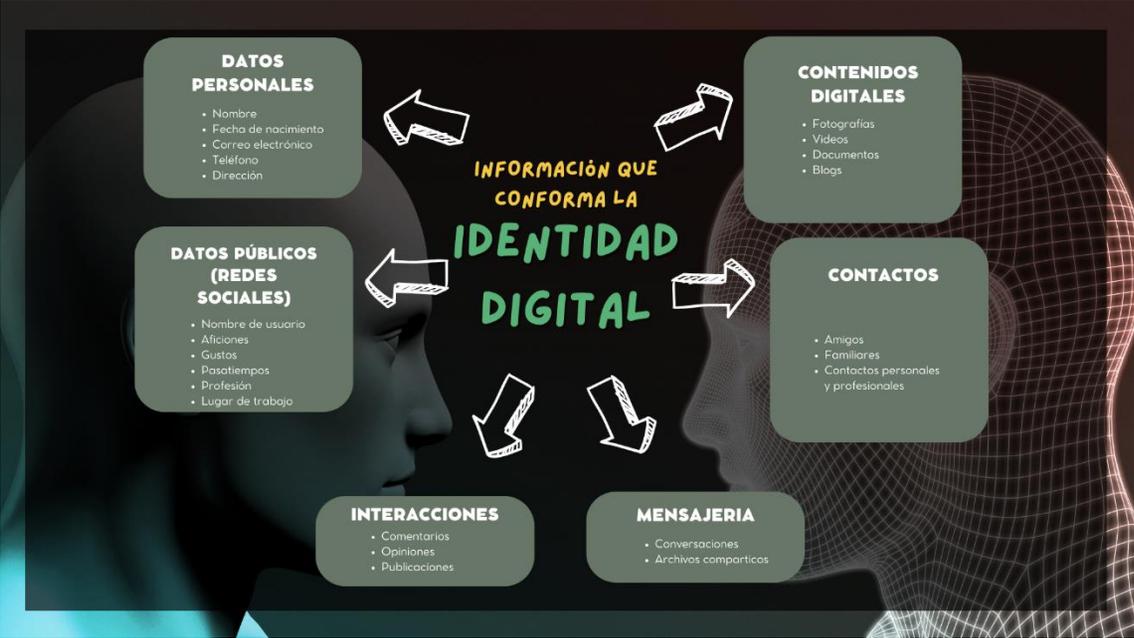
No obstante, existen riesgos digitales, que analizaremos en el bloque 3, que pueden intervenir en la afectación de tu identidad digital derivada de un robo de identidad, por terceros y que usualmente lo hacen para cometer acciones fraudulentas a tu nombre. Por este motivo es conveniente gestionar la seguridad de tu identidad digital.

Referencias

Cárdenas, Y. (2023). *Fundamentos de la Identidad Digital*. Documento de identidad y ciudadanía digital. Sistema Nacional de Transparencia. Acceso a la información pública y protección de datos personales. <https://snt.org.mx/cvpcds/wp-content/uploads/DOCUMENTO-ORIENTADOR-DE-CIUDADANIA-DIGITAL-091023-VF.pdf>

	<p>Giones, A. y Serrat, M. (2010) La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital. Facultad de Biblioteconomía y documentación Universitaria de Barcelona, https://bid.ub.edu/24/giones2.htm</p> <p>Unión Internacional de telecomunicaciones (2009). Marco para el control de la identidad digital por el usuario. Recomendaciones UIT-T X.1251. p. 7 T-REC-X.1251-200909-1/1/PDF-S.pdf</p> <p>Ciberseguridad UV-CSIRT (última actualización 07 de marzo 2024) Seguridad de la información. Universidad Veracruzana https://www.uv.mx/infosegura/concientizacion/campana/identidad-digital/</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Guion:</p> <p>Texto 1:</p> <p>Información que conforma la identidad digital.</p> <p>Texto 2: Datos personales</p> <p>Nombre</p> <p>Fecha de nacimiento</p> <p>Correo electrónico</p> <p>Teléfono</p> <p>Dirección</p> <p>Texto 3: DATOS PÚBLICOS (redes sociales)</p> <p>Nombre de usuario</p> <p>Aficiones</p> <p>Gustos</p> <p>Pasatiempos</p> <p>Profesión</p> <p>Lugar de trabajo</p>

	<p>Texto 4: INTERACCIONES</p> <p>Comentarios Opiniones Publicaciones</p> <p>Texto 5: MENSAJERÍA</p> <p>Conversaciones Archivos compartidos</p> <p>Texto 6: CONTENIDOS DIGITALES</p> <p>Fotografías Videos Documentos Blogs</p> <p>Texto 7: CONTACTOS</p> <p>Amigos Familiares Contactos personales y profesionales</p>

<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Imagen "Identidad digital".</p>  <p>El diagrama muestra un perfil humano dividido en dos partes: un lado sólido y otro en malla. Alrededor del perfil se encuentran seis categorías de información que conforman la identidad digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> DATOS PERSONALES: Nombre, Fecha de nacimiento, Correo electrónico, Teléfono, Dirección. DATOS PÚBLICOS (REDES SOCIALES): Nombre de usuario, Aficiones, Gustos, Pasatiempos, Profesión, Lugar de trabajo. INTERACCIONES: Comentarios, Opiniones, Publicaciones. MENSAJERIA: Conversaciones, Archivos compartidos. CONTACTOS: Amigos, Familiares, Contactos personales y profesionales. CONTENIDOS DIGITALES: Fotografías, Videos, Documentos, Blogs. <p>En el centro del diagrama se lee: "INFORMACIÓN QUE CONFORMA LA IDENTIDAD DIGITAL".</p>		
<p>Sección 3</p>	<p>Objetivo</p>	<p>Archivos multimedia</p>	<p>Instrucciones de navegación</p>
<p>Tema 2: Participación desde la ciudadanía digital</p>	<p>Reflexionar acerca de la participación en espacios digitales desde la ciudadanía digital.</p>	<p>Diagrama de la ciudadanía digital-participación-ciudadano. Elaborado en la aplicación Canva.</p> <p>Conveniencia del material:</p> <p>Video <i>Redes sociales: una importante vía para el activismo</i>, https://youtu.be/JJXVn-lzYis?feature=shared</p> <p>Conveniencia del material: sirve como herramienta de concientización de</p>	<p>La imagen no tiene interactividad, solo se presenta para ilustrar el tema.</p> <p>Video: Se muestra en pantalla el video. Al dar clic en el video, éste comienza a reproducirse y se puede pausar, regresar o</p>

		la temática, ya que su contenido es muy ilustrativo y reflexivo, lo que permite emplear el pensamiento crítico.	adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.
Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).	<p>Se presenta la imagen Diagrama de la ciudadanía digital-participación-ciudadano.</p> <p>Video: Al dar clic en el video, éste se comienza a reproducir y se puede poner pausa, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.</p>		
Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).	<p style="text-align: center;"><i>“Una sociedad democrática se sostiene en una sociedad participativa”</i> Roxana Morduchowicz (2021)</p> <p>La participación desde la ciudadanía digital pretende ser una participación socialmente positiva en la Red que ayuda a percibir el medio digital como una herramienta de participación, de encuentro, de intervención enriquecedora en la sociedad.</p> <p>Roxana Morduchowicz (2021) nos dice que “La ciudadanía necesita entenderse como una apropiación de la realidad para actuar y participar en ella. Se expresa a través de las relaciones sociales, en una práctica de lo colectivo a favor de los derechos de los individuos” (p. 21). En este sentido, la ciudadanía es una condición que se manifiesta a través de la práctica participativa de las personas, que busca ser propositiva, creativa y exigente en un sentido ético, justo y democrático, que involucra la toma de decisiones y genera transformaciones en beneficio de la sociedad. Entonces, resulta impensable una vida en sociedad sin participación o sin libre expresión porque todas las personas tenemos derecho a ejercer dicha participación.</p> <p>¿Qué es la participación? La participación es toda acción que tiene como propósito incidir positivamente en la calidad de vida</p>		

pública en una sociedad democrática que defiende los derechos humanos. Es la influencia que ejerce una persona o un grupo de personas en la comunidad, tratándose así de una actividad política y social visible (Sigel y Hoskin, 1989, citado en Morduchowicz, 2021). No obstante, la participación es una acción que resulta mejor si se hace en colectivo para alcanzar el bien común. Esta es la razón por la cual la participación ciudadana se debe ejercer en el espacio público, en donde las personas puedan expresarse, escuchar al otro, dialogar y llegar a acuerdos para poder actuar en consecuencia, procurando la justicia y la igualdad, es decir: un espacio para todos regido por el compromiso social.

¿Qué es la participación ciudadana digital?

Se define como “El proceso de involucrar a los ciudadanos a través de las TIC en la formulación de políticas, la toma de decisiones y el diseño y prestación de servicio, de manera que sea participativa, inclusiva y deliberada” (Naciones Unidas, 2013).

Hoy en día, tras la inserción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en donde muchas personas se encuentran interconectadas gracias al internet, se vislumbra ese espacio de encuentro entre personas, ideal para la participación colectiva. Aquí es en donde la participación ciudadana ha encontrado diversos canales de expresión, en donde las personas pueden hablar desde su propio yo, sin dejar de lado su ciudadanía y responsabilizándose de su papel como ciudadano digital.

En este espacio digital se han multiplicado las formas de participación. Aquí se pueden crear y compartir contenidos, hacer un blog, una página web, e incluso foros y transmisiones en tiempo real o hasta campañas, todo en torno a una problemática que les preocupa.

Y no solo eso, en el espacio digital se tiene la oportunidad de compartir puntos de vista, llegar a infinidad de personas, desde ideas a políticos, a instituciones, a organizaciones, en fin, a múltiples audiencias, así como a acceder a otras perspectivas o miradas sobre los mismos temas, que permite identificarte con otros e ir tejiendo es bien común, que puede transitar de lo digital a lo presencial o viceversa.

En este espacio las personas pueden ejercer libremente su derecho a participar, a crear espacios para la comunicación e interacción social acerca de múltiples problemáticas e intereses, facilitando la toma de decisiones e iniciativas colectivas. Todos estos tipos de participación son parte de la ciudadanía digital reflexiva, crítica, ética, creativa y participativa.

A través del ejercicio activo y responsable de esta ciudadanía, las personas se empoderan y participan activamente a favor de una sociedad democrática, incluyente y sobre todo participativa.

Se muestra aquí la imagen “participación del ciudadano digital”.

A continuación, se describen cada uno de los elementos del diagrama:

Participación digital

Participación política

Disminuye la distancia entre dirigentes políticos y sociedad en general.

Posibilita organizar peticiones, asambleas o foros, lo que permite la democratización de la participación política a través del internet.

Creación de iniciativas ciudadanas.

Promueve el ejercicio activo de la ciudadanía.

Apela al respeto de los derechos y dignidad humana.

Participación Académica

Apertura de dialogo entre estudiantes y expertos en espacios provistos por la web.

Se pueden establecer colaboraciones que pueden ser publicadas en foros de libre acceso.

Participación en temas de educación vinculado con el acceso universal al conocimiento.

Construcción de comunidades educativas, que pueden ser conformadas entre pares o entre alumnos y docentes.

Participación comercial

Parte de la actividad de ser prosumidor, al involucrarte en el diseño de productos o servicios que consume u ofrece.

Ciudadano digital

Competencias sociales

Le permiten actuar colaborativamente con los demás para resolver problemas y para proponer respuestas que mejoren la vida de la comunidad haciendo uso de su capacidad de negociación.

Colaboración y construcción de redes de comunicación y de competencias sociales tales como dialogar, comunicar, compartir,

	<p>interactuar, intercambiar, proponer y valorar.</p> <p>Competencias cívicas</p> <p>Al participar se convierte en actor social y se compromete con la vida pública de la sociedad. Construye empoderamiento ciudadano basado en la oportunidad de tomar decisiones en contextos reales. Descubre el valor de la diversidad de opiniones y del pluralismo. Se compromete de manera constructiva en temas o problemas que le interesan, afectan o preocupan al y a su comunidad.</p> <p>Pensamiento crítico, creativo y autónomo</p> <p>Habilidad de analizar, inferir, identificar y solucionar problemas, tomar de decisión, reflexionar y proponer de soluciones.</p> <p>Para reflexionar acerca de este tema, te invito a ver el video <i>Redes sociales: una importante vía para el activismo</i>, que te presento a continuación. En él se muestran ejemplos del activismo en redes sociales y las implicaciones de movilizarse en redes sociales.</p> <p>https://youtu.be/JJXVn-IzYis?feature=shared</p> <p>Referencias</p> <p>Morduchowicz, R. (2021) Adolescentes, participación y ciudadanía digital. Fondo de Cultura Económica https://www.fce.com.ar/wp-content/uploads/2021/07/Morduchowicz-Adolescentes-participacion-y-ciudadania-digital.pdf</p> <p>Redes Sociales: una importante vía para el activismo (3 de febrero de 2022). DW Español https://youtu.be/PujBlryKCvs?feature=shared</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de</p>	<p>Guion: Texto central: ciudadanía digital.</p> <p>Texto 1: Participación digital: Participación política.</p>

<p>elaboración propia.</p>	<p>Participación académica. Participación comercial.</p> <p>Texto 2: ciudadano digital Competencias sociales. Competencias cívicas. Pensamiento crítico, creativo y autónomo.</p>
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Diagrama de la ciudadanía digital-participación-ciudadano.</p>

	<p>Video <i>Redes sociales: una importante vía para el activismo</i>,</p> <p>https://youtu.be/JJXVn-lzYis?feature=shared</p>		
Sección 3	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Tema 3: Derechos de los ciudadanos digitales</p>	<p>Reconocer los derechos y obligaciones en el entorno digital.</p>	<p>Video “Derechos digitales. Ingéníatelas. Temporada 2” https://youtu.be/cn6KOyLFYF8?feature=shared</p> <p>Conveniencia del material: sirve como herramienta de concientización de la temática, ya que su contenido es muy ilustrativo y reflexivo, lo que permite emplear el pensamiento crítico.</p>	<p>Se muestra en pantalla el video. Al dar clic en el video, éste se reproduce y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla)</p>	<p>Al dar clic en el video, éste se reproduce y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto)</p>	<p>En el tema anterior hablamos de participación digital desde la ciudadanía digital, la cual se vincula directamente con la identificación de los derechos de los ciudadanos digitales, centrándose en la defensa de éstos mediante el compromiso social,</p>		

<p>en pantalla).</p>	<p>así como con las prácticas cotidianas en la red.</p> <p>La formación en ciudadanía digital implica el desarrollo de habilidades digitales que le permitan al ciudadano digital desenvolverse en un contexto digital. En ese sentido, las alfabetizaciones digitales críticas (tema que no abordaremos en este curso, pero que puedes conocer más a fondo en el siguiente enlace https://www.amidi.org/alfabetizaciones-digitales-criticas/) son herramientas fundamentales para tal fin. Este curso nombrado “Ciudadanía digital: una mirada caleidoscópica” es un ejemplo de Alfabetización digital crítica.</p> <p>Al contar con habilidades digitales, el ciudadano digital será capaz de ejercer sus derechos en entornos digitales de manera informada, crítica, ética y corresponsable y, a su vez, respetará y protegerá los de otras personas o colectivos, disfrutando de las posibilidades que las tecnologías entregan para el desarrollo personal y social en términos culturales, educativos, económicos e incluso políticos (Peña, 2018).</p> <p>Los derechos digitales están vinculados con la participación desde la ciudadanía digital y con la seguridad digital, especialmente en términos de privacidad. Estos derechos permiten a las personas acceder, crear, usar y publicar en medios digitales, se puede decir que son una extensión de los derechos humanos, por ejemplo, el derecho a la libertad de expresión o al acceso a la información.</p> <p>El objetivo principal es garantizar el acceso a internet y el adecuado uso de la red como un bien común para la sociedad. A continuación, te invito a visualizar detenidamente el video “Derechos digitales. Ingéniate. Temporada 2” https://youtu.be/cn6KOyLFYF8?feature=shared</p> <p>Toma especial atención en los cuestionamientos que se hacen, ya que más adelante desarrollarás una actividad derivada de ello.</p>
----------------------	---

	<p>Hasta hoy, cada país ha desarrollado sus propias iniciativas de derechos digitales, sin embargo, existen líneas generales que siguen todos ellos y que se muestran a continuación:</p> <p>Acceso universal e igualitario a internet para todas las personas. Libertad de expresión, participación, información y comunicación. Privacidad y protección de datos. Derecho al anonimato y al cifrado de comunicaciones. Derecho al olvido, que se refiere al derecho a que la información privada de una persona se elimine de las búsquedas de internet. Protección al menor. Propiedad intelectual</p> <p>Referencias</p> <p>@prende_mx. Derechos digitales. Ingéniatela. Temporada 2” (16 de noviembre de 2023) https://youtu.be/cn6KOyLFYF8?feature=shared</p> <p>Iberdrola, (2024). Derechos digitales, imprescindibles en la era de Internet. https://www.iberdrola.com/innovacion/que-son-derechos-digitales</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>No aplica</p>
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Video “Derechos digitales. Ingéniatelas. Temporada 2” https://youtu.be/cn6KOyLFYF8?feature=shared</p>

Sección 3	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Conclusiones</p>	<p>Consolidar lo aprendido durante este bloque.</p>	<p>Infografía interactiva “Conclusiones del bloque 2”. Elaborada con la aplicación GENIALLY. https://view.genial.ly/65ec0cf76e9b790015b42c58/interactive-content-copia-lista-triangulos</p> <p>Conveniencia del material: sirve para estimular la interactividad del estudiante con el contenido educativo.</p>	<p>En la pantalla se muestra una infografía interactiva para dar a conocer las conclusiones de cada tema revisado.</p> <p>Al dar clic en cada uno de los títulos, de manera automática se desplegará la descripción del mismo.</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Se presenta una infografía interactiva, en donde el estudiante puede dar clic en cada uno de los apartados con interactividad de la infografía para que se despliegue información específica de cada elemento de la ciudadanía digital.</p>		
<p>Texto multimedia</p>	<p>Conclusión: bloque 2</p>		

(cualquier texto en pantalla).	Para finalizar el tema, te invitamos a revisar las conclusiones.
Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.	<p>Guion:</p> <p>Tema 1. ¿Qué es la identidad digital? y ¿Cómo se construye? Aprendiste que la identidad digital se define como: Según la Unión Internacional de Telecomunicaciones (2009), la identidad digital es definida como “Una representación digital de la información conocida sobre un individuo específico, grupo u organización”. De igual forma se conoce como “... todo aquello que identifica un individuo en el entorno web” (Giones y Serrat, 2010). A estas definiciones se suma una más “La identidad digital se refiere a la imagen que una persona proyecta en línea, a través de las redes sociales y otros medios digitales” (Parra, 2023). Estas definiciones perciben a la identidad digital como un conjunto de información almacenada de manera electrónica, que permite identificar y conocer a una persona en el entorno digital, es decir, mi identidad digital soy yo y cómo me represento dentro de un contexto digital.</p> <p>Tema 2. Participación desde la ciudadanía digital. Aprendiste que la participación digital se define como “El proceso de involucrar a los ciudadanos a través de las TIC en la formulación de políticas, la toma de decisiones y el diseño y prestación de servicio, de manera que sea participativa, inclusiva y deliberada” (Naciones Unidas, 2013).</p> <p>Tema 3. Derechos de los ciudadanos digitales. Aprendiste que Los derechos digitales están vinculados con la participación desde la ciudadanía digital y con la seguridad digital, especialmente en términos de privacidad. Estos derechos permiten a las personas acceder, crear, usar y publicar en medios digitales, se puede decir que son una extensión de los derechos humanos. Su objetivo principal es garantizar el acceso a internet y el adecuado uso de la red como un bien común para la sociedad.</p>
Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	<p>Infografía interactiva “Conclusiones del bloque 2”. Elaborada con la aplicación GENIALLY. https://view.genial.ly/65ec0cf76e9b790015b42c58/interactive-content-copia-lista-triangulos</p>

Sección 3	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Material de consulta</p>	<p>Complementar lo aprendido a lo largo del bloque.</p>	<p>Se muestra el enlace para Artículo “La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital.” https://bid.ub.edu/24/giones2.htm y para el libro digital “Adolescentes, participación y ciudadanía digital. Fondo de Cultura Económica”. https://www.fce.com.ar/wp-content/uploads/2021/07/Morduchowicz-Adolescentes-participacion-y-ciudadania-digital.pdf</p>	<p>Se muestra el texto y los links para los documentos.</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Al dar clic en el enlace, el hipervínculo lo direcciona a una entrada del Blog Cátedra UNESCO AMIDI.</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>El siguiente material aporta diversos temas relacionados al bloque estudiado, no es necesario, pero puede ser de tu interés para complementar tus conocimientos.</p>		

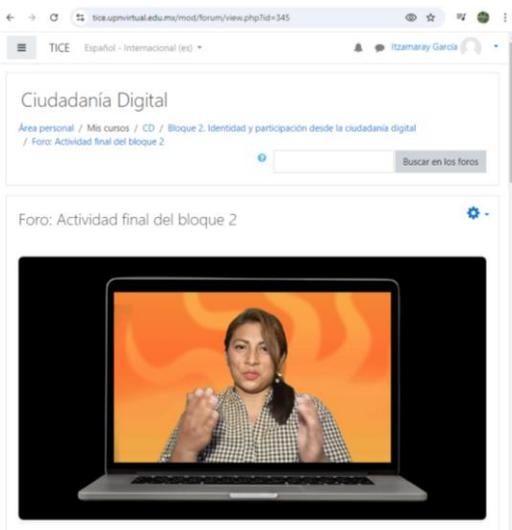
	<p>Artículo “La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital.”</p> <p>Giones, A. y Serrat, M. (2010) La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital. Facultad de Biblioteconomía y documentación Universitaria de Barcelona, https://bid.ub.edu/24/giones2.htm</p> <p>Libro: “Adolescentes, participación y ciudadanía digital. Fondo de Cultura Económica”</p> <p>Morduchowicz, R. (2021) Adolescentes, participación y ciudadanía digital. Fondo de Cultura Económica https://www.fce.com.ar/wp-content/uploads/2021/07/Morduchowicz-Adolescentes-participacion-y-ciudadania-digital.pdf</p> <p>Video “Los movimientos sociales”</p> <p>Los movimientos sociales (24 de octubre de 2018). Udearoba https://youtu.be/PujBlyKCvs?feature=shared</p>
Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.	No aplica
Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	No aplica

Sección 3	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Actividad final del bloque 2:	Evaluar el aprendizaje obtenido a lo largo del bloque.	Video de comunicación, elaboración propia con la aplicación Canva	<p>Se muestra el video de comunicación, el estudiante podrá reproducirlo al dar clic sobre el mismo.</p> <p>Posteriormente se muestran las consignas para la actividad y se presenta el botón “enviar actividad” para que pueda ser subida a la plataforma.</p>
Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, como avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).	La actividad será subida a plataforma a través del botón “enviar actividad”, mismo que abrirá un cuadro para poder arrastrar y pegar la actividad.		

<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Actividad</p> <p>A lo largo de este bloque analizaste temas relevantes que te invitan a reflexionar acerca de tu papel cómo ciudadano digital. En el tema tres, visualizaste el video “Derechos digitales. Ingéniate. Temporada 2” https://youtu.be/cn6KOyLFYF8?feature=shared, con base en esto, realiza la siguiente actividad:</p> <p>Consigna:</p> <p>En este foro vas a realizar dos participaciones:</p> <p>Participación 1: Imagina que eres parte del grupo de participantes que se muestran en el video, quienes están analizando el tema de los derechos digitales ¿Cuál sería tu respuesta a algunas de las interrogantes que realiza el conductor?</p> <p>En esta actividad puedes elegir el formato de entrega, puede ser a través de un audio, un video o escrito directamente aquí en el foro.</p> <p>Preguntas:</p> <p>¿Consideras que los derechos digitales deben de ser universales al igual que los derechos humanos? ¿porqué?</p> <p>¿Qué experiencias has tenido con los derechos digitales?</p> <p>¿En qué circunstancias nos pueden servir los derechos ARCO?</p> <p>¿Cómo o cuáles deberían de ser las sanciones para los ciberdelitos o situaciones que atentan contra nuestros derechos digitales?</p> <p>Reflexiona antes de contestar y envía el formato de tu elección al foro.</p> <p>Participación 2:</p>
---	---

Consigna: si tuvieras la oportunidad de incluir una pregunta adicional a las que el conductor hace en el video con respecto a esta temática de "derechos digitales" para ser analizada por tus compañeros ¿Cuál propondrías? Formula tu pregunta y súbela al foro.

Posteriormente, comenta si estás de acuerdo o en desacuerdo y por qué con la participación número 1 de por lo menos dos de tus compañeros. Finalmente responde por lo menos a una de las preguntas que formularon tus compañeros en su segunda participación.



Tema	Comenzado por	Último mensaje	Réplicas	Suscribir
☆ FORO: PARTICIPACIÓN Y DERECHOS DIGITALES	Usuario eliminado 11 Jun 2024	Usuario eliminado 16 Jun 2024	2	<input type="checkbox"/>
☆ Bloque 2 Derechos digitales	Usuario eliminado 13 Jun 2024	Usuario eliminado 16 Jun 2024	2	<input type="checkbox"/>
☆ Participación 2	Usuario eliminado 16 Jun 2024	Usuario eliminado 16 Jun 2024	0	<input type="checkbox"/>
☆ Bloque 2 Identidad y participación desde la ciudadanía digital	Usuario eliminado 16 Jun 2024	Usuario eliminado 16 Jun 2024	0	<input type="checkbox"/>
☆ BLOQUE 2 FORO 2	Usuario eliminado 31 May 2024	Usuario eliminado 15 Jun 2024	3	<input type="checkbox"/>
☆ Actividad final_Bloque 2	Usuario eliminado 15 Jun 2024	Usuario eliminado 15 Jun 2024	0	<input type="checkbox"/>
☆ Actividad final del Bloque 2	Usuario eliminado 2 Jun 2024	Usuario eliminado 13 Jun 2024	2	<input type="checkbox"/>
☆ Actividad 2 Bloque 2	Usuario eliminado 29 May 2024	Usuario eliminado 11 Jun 2024	3	<input type="checkbox"/>
☆ Participación 2	Usuario eliminado 11 Jun 2024	Usuario eliminado 11 Jun 2024	0	<input type="checkbox"/>
☆ Actividad final del bloque 2	Usuario eliminado 11 Jun 2024	Usuario eliminado 11 Jun 2024	0	<input type="checkbox"/>

Material de consulta Cuestionario de aprendizaje

TICE Español - Internacional (es) Itzamaray Garcia

Buenas noches, comparto mi participación del foro:

¿Consideras que los derechos digitales deben de ser universales al igual que los derechos humanos? ¿porqué?

Desde mi punto de vista considero que, los derechos digitales deben ser universales para que todos los que accedan a internet, puedan desarrollar cualquier actividad cotidiana, como lo son: la consulta y el acceso a la información en el plano digital, si bien se cuentan con derechos humanos a nivel mundial, no en todos los lugares son respetados o se ponen en duda a conveniencia de las tradiciones, usos y costumbres del ser humano.

Como bien lo comenta una de las panelista, Elisa, al adquirir cualquier bien o servicio nos proporcionan los términos y condiciones, deberían compartir nuestros derechos tanto en el plano físico como el digital.

¿Conocías tus derechos digitales? y ¿qué experiencias has tenido para hacerlos efectivos?

Como tal no los conocía, talvez en algún momento llegue a escuchar un poco acerca de ellos, pero no tenía a ciencia cierta la denominación como derechos digitales. Es muy cierto y coincido con los panelistas y el moderador que muchas veces ignoramos los términos y condiciones al comprar, descargar o consultar alguna información en internet. Pero creo que después de ver el video y estar aprendiendo durante este curso, mi forma de actuar en el mundo digital, tendrá una modificación significativa.

¿En qué circunstancias te pueden servir los derechos ARCO?

Considero que los derecho ARCO nos pueden servir al querer proteger nuestros datos para que no sean vulnerados, un ejemplo claro de esto, puede ser, cuando realizan las encuestas o cuestionarios de satisfacción de servicio y que a partir de ahí te llaman mediante telemarketing de alguna empresa para ofrecerte un servicio.

Después de ver el video y conocer un poquito más del tema aprendí que los derechos ARCO son: **Acceso, Rectificación, Cancelación, Oponerse**; que no es otra cosa que nuestros derechos en materia de protección de datos personales.

No tengo la información exacta de cuándo se pueden ejercer pero me parece que es en el momento en el que uno se sienta en riesgo o que la información personal se encuentra vulnerable.

¿Cómo o cuáles deberían de ser las sanciones para los cibercrimitos o situaciones que atentan contra nuestros derechos digitales?

Las sanciones para los cibercrimitos desde mi punto de vista deberían ser las máximas pues he escuchado que se han cometido robos de identidad, venta de niños por catálogo de personas (como si fuesen mercancías), daño a los sistemas, internet, cyberbullying, sexting, estafas cibernéticas, etc.

Así como los panelistas comentan los derechos y obligaciones en el plano físico deben ser los mismos en el plano digital, por ende los castigos o sanciones.

<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>No aplica</p>		
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>No aplica</p>		
<p>Sección 3</p>	<p>Objetivo</p>	<p>Archivos multimedia</p>	<p>Instrucciones de navegación</p>

<p>Cuestionario de aprendizaje</p>	<p>Evaluar la comprensión de los conceptos básicos del bloque.</p>	<p>Cuestionario en formato Google forms que contiene tres preguntas abiertas.</p>	<p>Enlace al cuestionario Google Forms: https://forms.gle/XafzdKDY3mTXaxA2A</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Para contestar el cuestionario es necesario dar clic en el enlace que llevará al participante a un Google Forms.</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Cuestionario de aprendizaje</p> <p>Objetivo de la actividad: Verificar la comprensión de los conceptos básicos del bloque.</p> <p>Consigna: Accede al siguiente enlace para ingresar al cuestionario de aprendizaje, que está conformado por tres preguntas de tipo abierto.</p> <p>Consideraciones generales: Lee detenidamente las preguntas. Esta actividad es necesaria para poder obtener tu constancia de participación.</p> <p>¡Éxito!</p>		

<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Guion del cuestionario:</p> <p>Objetivo. Verificar la comprensión de los conceptos básicos del bloque 2. Consigna: Lee cuidadosamente las siguientes tres preguntas y antes de contestar reflexiona sobre tu respuesta.</p> <p>¿Qué información conforma la identidad digital?</p> <p>Datos personales, datos públicos, interacciones, mensajería, contenidos digitales y contactos. Participación política, participación académica y participación comercial. Competencias sociales, competencias cívicas y pensamiento crítico, creativo y autónomo.</p> <p>¿Cómo ejerce la participación política del ciudadano (a) digital?</p> <p>Creación de iniciativas ciudadanas y promueve el ejercicio activo de la ciudadanía. Apertura de dialogo entre estudiantes y expertos en espacios provistos por la web. Parte de la actividad de ser prosumidor, al involucrarte en el diseño de productos o servicios que consume u ofrece.</p> <p>Corresponde a una competencia cívica por parte del ciudadano digital. Colaboración y construcción de redes de comunicación y de competencias sociales tales como dialogar, comunicar, compartir, interactuar, intercambiar, proponer y valorar.</p> <p>Descubre el valor de la diversidad de opiniones y del pluralismo. Habilidad de analizar, inferir, identificar y solucionar problemas, tomar de decisión, reflexionar y proponer de soluciones.</p> <p>Corresponde a una competencia social por parte del ciudadano digital.</p> <p>Se compromete de manera constructiva en temas o problemas que le interesan, afectan o preocupan a él y a su comunidad. Al participar se convierte en actor social y se compromete con la vida pública de la sociedad. Le permiten actuar colaborativamente con los demás para resolver problemas y para proponer respuestas que mejoren la vida de la comunidad haciendo uso de su capacidad de negociación.</p>

Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	Elaboración propia creada en Google Forms. https://forms.gle/RyKZmZYL4vWEqia6A		
Título	BLOQUE 3: INTRODUCCIÓN CIUDADANÍA DIGITAL: SEGURIDAD Y RIESGOS.		
Sección 4	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Presentación del bloque 3	Informar acerca de los riesgos existentes en la red y prevenir o hacer frente a los mismos mediante diversas medidas de seguridad.	Video de presentación del bloque 3. Elaborado en la aplicación Canva. Conveniencia del material: sirve como una estrategia para brindar una introducción del bloque y de los temas que se verán a lo largo del mismo. Se muestra en pantalla el video y se le indica al estudiante de manera textual: "Para visualizar, da clic en alguna parte del video."	Se muestra en pantalla el video. Al dar clic en el video, éste se reproduce y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.
Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo	Se muestra en pantalla el video. Al dar clic en el video, éste se reproduce y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.		

<p>avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>En el bloque 1 se analizó un panorama acerca del concepto de ciudadanía digital. En el bloque 2 se revisó lo que es, la identidad digital, lo que representa y cómo construirla de una manera adecuada. Ahora es momento de conocer los riesgos existentes en la red y cómo estar protegido o protegida desde la ciudadanía digital, para hacerles frente.</p> <p>A continuación, te invito a ver el siguiente video de bienvenida e introducción al bloque 3.</p> <p>https://www.canva.com/design/DAF-1rVGxLs/5ZtliuMt24yld9BnPT8xAA/edit?utm_content=DAF-1rVGxLs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p> <p>Las tecnologías han venido a facilitar la vida del ser humano en múltiples actividades, hoy en día existen teléfonos, computadoras, redes interconectadas y diversos avances que han logrado mejorar la calidad de vida. Por ejemplo, la manera en que te comunicas con los demás, en la que aprendes, en la que interactúas, estudias, trabajas, todo ello, mediado por la tecnología, de esta manera tienes las cosas a la mano de manera inmediata y fácil, puesto que, al dar un solo clic puedes resolver o dar respuesta a infinidad de situaciones.</p> <p>Sin embargo, no todo son bondades con respecto a las tecnologías, ya que existen algunos riesgos a los que estamos expuestos al utilizarlas y resulta más probable caer en ellos cuando: existe falta de ciudadanía digital en el entorno digital, hábitos inadecuados, excesiva exposición de información en Internet, desconocimiento de las herramientas de seguridad e incluso falta de precaución. Esto facilita que usuarios mal intencionados puedan valerse de sus conocimientos y habilidades digitales para aprovecharse de las vulnerabilidades de otros y actuar en consecuencia.</p>

	<p>Por esta razón, es necesario que conozcas acerca de los riesgos existentes, las formas en que se materializan y a su vez contar con las herramientas suficientes para estar protegido (a) en la red y saber de qué manera se puede tomar acción en caso de identificar algún indicio de riesgo y así evitar caer en él ya sea a ti o alguien más.</p> <p>Objetivo</p> <p>Al finalizar el bloque, serás capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reconocer los posibles riesgos a los que te encuentras expuesto o expuesta en los espacios digitales. -Tomar las medidas de seguridad adecuadas para mantenerte protegido o protegida en la Red. <p>Temario</p> <p>Para lograr estos objetivos te invitamos a revisar los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riesgos digitales y su clasificación. -Seguridad digital, desde la ciudadanía digital.
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Video realizado con la aplicación Canva.</p> <p>Guion:</p> <p>Texto 1: Bienvenido al bloque 3: Ciudadanía digital: seguridad y riesgos.</p> <p>Texto 2: en este bloque podrás explorar cómo tomar acciones de seguridad en los diferentes espacios digitales ante los riesgos existentes, ejerciendo tu ciudadanía digital.</p> <p>Texto 3: Conocerás los posibles riesgos a los que estas expuesto o expuesta al utilizar las tecnologías.</p> <p>Texto 4: Finalmente, reconocerás la importancia de contar con las herramientas suficientes para estar protegido (a) en la red.</p>

	<p>Texto 5: ¡Es emocionante saber que abordarás la parte final de este viaje de aprendizaje! Y que tendrás la oportunidad de explorar cómo estar protegido en la red y hace frente a posibles riesgos.</p>		
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Video introducción bloque 3. https://www.canva.com/design/DAF-1rVGxLs/5ZtliuMt24yld9BnPT8xAA/edit?utm_content=DAF-1rVGxLs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p>		
<p>Sección 4</p>	<p>Objetivo</p>	<p>Archivos multimedia</p>	<p>Instrucciones de navegación</p>
<p>Tema 1: Riesgos digitales y su clasificación</p>	<p>Concientizar sobre los riesgos que implica ser parte de cualquier comunidad digital, por más segura que parezca.</p>	<p>Infografía interactiva “Categorización de riesgos digitales” elaborada con la aplicación GENIALLY. https://view.genial.ly/65ea24e17110e5001497b40a/interactive-content-oferta-de-empleo-ii Conveniencia del material: sirve para estimular la interactividad del estudiante con el contenido educativo.</p>	<p>En la pantalla se muestra una infografía interactiva para dar a conocer las categorías en que se clasifican los riesgos digitales. Al dar clic en cada uno de los títulos, de manera automática se desplegará la descripción del mismo.</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Se presenta una infografía interactiva, en donde el estudiante puede dar clic en cada uno de los apartados con interactividad de la infografía para que se despliegue información específica de cada categoría en que se clasifican los riesgos digitales. En la parte inferior se presenta un botón de color rosa, al dar clic en él, automáticamente se abre el documento de referencia en donde se muestran especificaciones de cada uno de los riesgos digitales.</p>		

<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Bienvenido al último bloque del curso “Ciudadanía digital: una mirada caleidoscópica”. Te felicito por llegar hasta este momento de esta experiencia de aprendizaje.</p> <p>La ciudadanía digital implica el uso responsable y ético de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), principalmente en contextos digitales y redes sociales y, a su vez, el ciudadano digital tiene derechos que puede hacer valer en entornos digitales, como se analizó en el tema 3 del bloque 2. Pese a ello, en su estancia dentro del universo digital existen riesgos a los que está expuesto, mismos que debe prevenir, gestionar y abordar de manera adecuada.</p> <p>Estos riesgos pueden presentarse debido a diversas razones, entre la que destacan: el desconocimiento y ejercicio de la ciudadanía digital, hábitos inadecuados, sobreexposición a la información, en internet, desconocimiento de herramientas de seguridad o inadecuada gestión de tu identidad y huella digital, lo cual facilita que personas mal intencionadas puedan actuar valiéndose de su conocimiento ante las vulnerabilidades identificadas.</p> <p>Por estas razones debes conocer los riesgos digitales que existen, la manera en que se materializan y contar con herramientas para protegerte, saber cómo actuar en caso de ser víctima de ellos o evitar que te sucedan.</p> <p>Categorización de riesgos digitales</p> <p>Para conocer más acerca de cada uno de los riesgos presentados, da clic en los elementos interactivos. No olvides el botón rosa, ya que en él encontraras el link al documento “Principales riesgos digitales y cómo prevenirlos, elaborado por el Centro de Protección Digital SURA, en él conocerás aspectos fundamentales de cada riesgo presentado, tales como:</p> <p>Principal público impactado Cómo nos exponemos Buenas prácticas (como prevenirlos)</p> <p>Aquí se presenta la infografía interactiva: https://view.genially.com/65ea24e17110e5001497b40a/interactive-content-oferta-de-empleo-ii</p> <p>Cómo pudiste darte cuenta, los riesgos digitales afectan de múltiples formas, a diferentes sectores de la población, e incluso</p>

	<p>pueden tener consecuencia en la vida fuera del internet y pueden afectar tu salud física, mental y emocional, e impactar de manera negativa en tus relaciones interpersonales e incluso en tu reputación. Así como en contextos familiares, económicos, educativos y sociales.</p> <p>¡Estar informado acerca de los riesgos digitales, también es parte de la ciudadanía digital!</p> <p>Referencias</p> <p>Centro de Protección Digital SURA (s.f.). Principales riesgos digitales y cómo prevenirlos. Seguros Generales Suramericana S.A. https://www.segurossura.com.co/documentos/centro-proteccion-digital/principales-riesgos-y-como-prevenirlos.pdf</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Guion:</p> <p>La infografía interactiva está compuesta por los siguientes conceptos:</p> <p>“Categorías de riesgos digitales”</p> <p>Riegos de conducta: Implican un comportamiento que puede poner en riesgo la integridad de la persona.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ciber inducción al daño físico: retos o juegos en línea. 2. Cyberbullying o ciberacoso: agresión individual o colectiva a una persona de forma repetida o intencional a través de dispositivos digitales. 3. Ciberadicción: uso abusivo del Internet a través de dispositivos electrónicos con impactos en la vida diaria. 4. Ciberestrés o ciberfatiga: efectos negativos por el uso y sobreexposición al entorno digital.

5. Ciberpirámides: se basa en el esquema de estafa piramidal.
6. Nomofobia: miedo irracional a no disponer de un teléfono móvil.
7. Phubbing: Se refiere al hecho de ignorar a alguien mientras se presta atención al teléfono celular.
8. Suplantación de identidad o Spoofing: acto deliberado en el que una persona se hace pasar por otra en internet y lleva a cabo actividades maliciosas afectando la reputación o concretando fraudes. Vamping: utilización de aparatos electrónicos durante la noche perjudicando las horas optimas y necesarias de sueño.

Riesgos de contacto: involucran la interacción directa con desconocidos que se acercan de manera malintencionada.

1. Grooming: engaño de un adulto hacia un menor de edad, tras haberse ganado su confianza, a través de medios digitales.
2. Phishing: estrategia utilizada por los delincuentes cibernéticos para realizar estafas y conseguir información confidencial o financiera, utilizando técnicas de ingeniería social.
3. Vishing: modalidad de estafa en la que los ciberdelincuentes aplican técnicas de ingeniería social mediante llamadas telefónicas con el objetivo de que las personas realicen acciones involuntarias a través de la manipulación, en muchos casos de tipo emocional.

Riesgos de contenido: se derivan del mal uso que se da al contenido que se consulta o se comparte en el entorno digital.

1. Deepfakes: corresponden a imágenes, videos o audios en las que se reemplaza la cara o voz de una persona por otra, haciendo uso de la inteligencia artificial.
2. Fake news o noticias falsas: Corresponden a las noticias falsas que circulan deliberadamente en redes sociales y medios de comunicación, su objetivo es la desinformación, estafar o incluso hacer bromas.
3. Oversharing: se refiere a la sobre exposición de información en las redes sociales, principalmente de tipo personal

	<p>como, edad, nombre completo, número telefónico, profesión, gustos, personas cercanas entre otros.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Sextorsión: tiene que ver con la producción y envío de mensajes con contenido sexual por medio de internet. 5. Shareting: práctica de los padres de compartir noticias o fotos de sus hijos, principalmente en redes sociales. 6. Doxing: conjunto de estrategias para recopilar información de cierto objetivo, que puede ser una persona u organización, a través de búsquedas en bases de datos de acceso público, redes sociales, ingeniería social y vulneración de sistemas. 7. Carding: Uso ilegítimo de la información financiera o estafa por ciberdelincuentes al vender información de tarjetas de crédito, débito o datos financieros. <p>Riesgos técnicos: Afectan la información que tenemos almacenada en nuestros dispositivos o a los propios dispositivos que tienen vulnerabilidad en la seguridad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sim swapping: "SIM duplicada", o secuestro de la línea telefónica, técnica en donde el delincuente suplanta al titular ante empresas de telecomunicaciones para cometer fraudes. 2. Malware: cualquier tipo de software malicioso que trata de infectar dispositivos con el fin de obtener información personal, contraseñas, datos financieros o simplemente que los propietarios no puedan acceder a sus dispositivos. 3. Ransomware: programa informático malicioso que impide a los usuarios acceder a su sistema operativo o a archivos y que exige el pago económico (usualmente en criptomonedas) de un rescate para que puedan acceder nuevamente a ellos.
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Infografía interactiva "Categorización de riesgos digitales" https://view.genial.ly/65ea24e17110e5001497b40a/interactive-content-oferta-de-empleo-ii</p>

Sección 4	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
<p>Tema 2: Seguridad digital desde la ciudadanía digital</p>	<p>Promover practicas seguras para la protección de la privacidad en internet desde el ejercicio de la ciudadanía digital.</p>	<p>Video <i>Seguridad digital para el día a día</i>. Recuperado de YouTube.</p> <p>https://youtu.be/3pnljt2HAKI?feature=shared</p> <p>Conveniencia del material: sirve como herramienta de concientización de la temática, ya que su contenido es muy ilustrativo y reflexivo, lo que permite emplear el pensamiento crítico.</p>	<p>Se muestra en pantalla el video.</p> <p>Al dar clic en el video, éste se reproduce y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Al dar clic en el video, éste se reproduce y se puede pausar, regresar o adelantar en el momento en que el estudiante lo considere pertinente al pasar el cursor en la línea inferior del mismo.</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Actualmente la formación en Ciudadanía digital ha tomado especial relevancia, porque forma parte de nuestra vida cotidiana con respecto a nuestro contacto con el universo digital, en donde al igual que en la vida presencial existen desafíos y riesgos significativos a los que debemos prestar atención. Por esta razón es que la seguridad digital, también conocida como ciberseguridad, resulta un tema fundamental para la formación del ciudadano digital, ya que de ella depende salvaguardar</p>		

nuestra privacidad, protección de nuestros datos y fomentar un espacio digital confiable.

Como lograste ver en el tema anterior, existen diferentes riesgos a los que nos exponemos en el entorno digital, sin embargo, también existen manera de protegernos ante ellos desde la seguridad digital, la cual involucra una serie de acciones que podemos poner en práctica desde el ejercicio de la ciudadanía digital.

Para ello, visualiza el siguiente video.

Aquí se presenta el video “*Seguridad digital para el día a día*” <https://youtu.be/3pnljt2HAKI?feature=shared>

Como puedes ver, existen diferentes acciones y formas de procurar la seguridad digital, ya que existen aplicaciones y prácticas efectivas para prevenir la materialización de los riesgos digitales, sin embargo, también es importante comprender que la seguridad digital va más allá que la utilización de un producto como los softwares de seguridad, sino que también es necesario establecer acciones ligadas con el ejercicio de la ciudadanía digital, tales como:

- Copias de seguridad de datos almacenada en una ubicación segura.
- Hábitos digitales adecuados, como no abrir vínculos o datos adjuntos inesperados que se reciban por correo electrónico o mensajería de texto o mensajería instantánea, que procedan de un remitente no confiable.
- Usar contraseñas seguras (Consulta el material recomendado para conocer más acerca de esto).
- Descarga aplicaciones únicamente de tiendas o sitios oficiales.
- Apaga el bluetooth y wifi cuando no lo uses.
- No conectes USB o discos duros que no sean confiables.
- Utiliza antivirus licenciado.
- Evita la misma contraseña para varias cuentas o sititos.

	<p>➤ Configura las opciones de seguridad y privacidad de tus cuentas digitales.</p> <p>Referencias</p> <p>Seguridad Digital para el día a día (15 de noviembre del 2020). FaztTech. https://youtu.be/3pnljt2HAKI?feature=shared</p>		
Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.	No aplica		
Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	Video <i>Seguridad digital para el día a día</i> . Recuperado de YouTube. https://youtu.be/3pnljt2HAKI?feature=shared		
Sección 4	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Conclusiones	Consolidar lo aprendido durante este bloque.	<p>Infografía interactiva “Conclusiones del bloque 2”. Elaborada con la aplicación GENIALLY.</p> <p>https://view.genial.ly/65ed41f56e9b790015370d45/interactive-content-copia-copia-lista-triangulos</p> <p>Conveniencia del material: sirve para estimular la interactividad del estudiante con el contenido educativo.</p>	<p>En la pantalla se muestra una infografía interactiva para dar a conocer las conclusiones de cada tema revisado.</p> <p>Al dar clic en cada uno de los títulos, de manera automática se desplegará la descripción</p>

			del mismo.
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Se presenta una infografía interactiva, en donde el estudiante puede dar clic en cada uno de los apartados con interactividad de la infografía para que se despliegue información específica de cada elemento de la ciudadanía digital.</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Conclusión: bloque 3</p> <p>Para finalizar el tema, te invitamos a revisar las conclusiones del bloque 3, a través de la siguiente infografía interactiva.</p>		
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Guion</p> <p>Conclusiones del bloque 3.</p> <p>A lo largo del bloque:</p> <p>Tema 1. Riesgos digitales y su clasificación</p>		

	<p>Aprendiste que el ciudadano digital se encuentra expuesto a diferentes riesgos dentro del entorno digital, que muchas veces pueden tener consecuencias incluso en el mundo físico. Ahora sabes en que consiste cada uno de ellos, qué usuarios del internet son más vulnerables, cómo nos exponemos y las buenas prácticas para prevenir dichos riesgos.</p> <p>Tema 2. Seguridad digital desde la ciudadanía digital</p> <p>Aprendiste que existen diferentes riesgos a los que nos exponemos en el entorno digital, pero también existen maneras de protegernos ante ellos desde la seguridad digital, la cual involucra una serie de acciones que podemos poner en práctica desde el ejercicio de la ciudadanía digital.</p>		
Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	<p>Infografía interactiva “Conclusiones del bloque 3”. Elaborada con la aplicación GENIALLY.</p> <p>https://view.genial.ly/65ed41f56e9b790015370d45/interactive-content-copia-copia-lista-triangulos</p>		
Sección 4	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Material complementario	<p>Complementar lo aprendido a lo largo del bloque.</p>	<p>Se muestra el enlace al documento “Guía para construcción y administración segura de contraseñas”</p> <p>https://www.segurossura.com.co/documentos/centro-proteccion-digital/manuales/guia-para-construccion-administracion-segura-de-contrasenas.pdf</p> <p>Para el segundo documento:</p> <p>Se muestra el enlace al documento “Navega seguro”</p> <p>https://www.segurossura.com.co/paginas/centro-de-proteccion-digital/navega-seguro.aspx</p>	<p>Se muestran el texto y los links para los documentos.</p>

<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, como avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Al dar clic al enlace, el hipervínculo lo direcciona a el documento “Guía para construcción y administración segura de contraseñas”.</p> <p>Para el segundo documento:</p> <p>Al dar clic al enlace, el hipervínculo lo direcciona a el documento “Navega seguro”.</p>
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>El siguiente material aporta diversos temas relacionados al bloque estudiado, no es necesario, pero puede ser de tu interés.</p> <p>1. “Guía para construcción y administración segura de contraseñas”.</p> <p>Centro de Protección Digital SURA (s.f.). <i>Guía para construcción y administración segura de contraseñas</i>. Seguros Generales Suramericana S.A. https://www.segurossura.com.co/documentos/centro-proteccion-digital/manuales/guia-para-construccion-administracion-segura-de-contrasenas.pdf</p> <p>2.- Navega seguro.</p> <p>Centro de Protección Digital SURA (s.f.). <i>Navega seguro</i>. Aprende sobre este entorno, sus riesgos y cómo estar protegido para aprovecharlo al máximo. Seguros Generales Suramericana S.A. https://www.segurossura.com.co/paginas/centro-de-proteccion-digital/navega-seguro.aspx</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>No aplica</p>

Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	No aplica		
Sección 3	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Actividad final del bloque	Dar sentido práctico a los conocimientos y realizar un material que pueda ser de utilidad a otros.	<p>Video de comunicación, elaboración propia con la aplicación Canva</p> <p>Video recuperado de YouTube <i>Cómo hacer una infografía en Canva</i> https://youtu.be/By4xIj-iW_Q?feature=shared</p>	<p>Se muestra el video de comunicación, el estudiante podrá reproducirlo al dar clic sobre el mismo.</p> <p>Posteriormente se muestran las consignas para la actividad y se presenta el botón “enviar actividad” para que pueda ser subida a la plataforma.</p> <p>Finalmente se muestra el video recuperado de YouTube <i>Cómo hacer una infografía en Canva</i> https://youtu.be/By4xIj-iW_Q?feature=shared</p>

The image displays two screenshots of a Moodle forum interface. The top screenshot shows the forum page for 'Foro: Actividad final del bloque 3'. It features a video player with a woman speaking, a search bar, and a sidebar with navigation options. The bottom screenshot shows a thread of replies to a post titled 'Re: Infografía', with dates ranging from Wednesday, June 12, 2024, to Sunday, June 16, 2024.

Instrucciones La actividad será subida a plataforma a través del botón “enviar actividad”, mismo que abrirá un cuadro para poder arrastrar y

<p>visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>pegar la actividad.</p>
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>A lo largo de este bloque analizaste temas relevantes que te invitan a reflexionar acerca de los riesgos que existen en el mundo digital y también de la forma de protegerte de ellos a través de diversas medidas seguridad desde la ciudadanía digital.</p> <p>Consigna:</p> <p>Utilizando la herramienta Canva, diseña una infografía acerca del tema seguridad y riesgos desde la ciudadanía digital. ¡Es hora de explotar tu creatividad!</p> <p>Súbela en este foro y posteriormente difúndela en medios digitales o en alguna de tus redes sociales.</p> <p>Finalmente, cuéntanos tu experiencia al compartirla en medio digitales y argumenta acerca de la importancia de difundir este tipo de temas. Posteriormente comenta si estás de acuerdo o no y ¿por qué? con la participación de por lo menos dos de tus compañeros. También considera responder a quienes comenten tu participación.</p> <p>Si necesitas información acerca de cómo realizar la infografía en Canva, te comparto el video "Cómo hacer una infografía en Canva".</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o</p>	<p>No aplica</p>

video del material de elaboración propia.			
Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	Video recuperado de YouTube <i>Cómo hacer una infografía en Canva</i> https://youtu.be/By4xli-iW_Q?feature=shared		
Sección 4	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Cuestionario de aprendizaje	Evaluar la comprensión de los conceptos básicos del bloque.	Cuestionario en formato Google Forms. https://forms.gle/tifBDdsFgeQKxuD99	Enlace al cuestionario Google Forms.
Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).	El cuestionario Google Forms se encuentra incrustado en la plataforma, por lo que no es necesario que el participante acceda a ningún link, sin embargo, se debe dar clic en el botón de “enviar” para que las respuestas sean registradas.		

<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla)</p>	<p>Cuestionario de aprendizaje</p> <p>Objetivo de la actividad: Verificar la comprensión de los conceptos básicos del bloque.</p> <p>Consigna: Accede al siguiente enlace para ingresar al cuestionario de aprendizaje, que está conformado por tres preguntas de tipo abierto.</p> <p>Consideraciones generales: Lee detenidamente las preguntas. Esta actividad es necesaria para poder obtener tu constancia de participación.</p> <p>¡Éxito!</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Guion:</p> <p>¿Qué implicaciones tienen los riesgos de conducta a los que se encuentran expuestas las personas que navegan en internet?</p> <p>Se derivan del mal uso que se da al contenido que se consulta o se comparte en el entorno digital. Afectan la información que tenemos almacenada en nuestros dispositivos o a los propios dispositivos que tienen vulnerabilidad en la seguridad. Implican un comportamiento que puede poner en riesgo la integridad de la persona. Involucran la interacción directa con desconocidos que se acercan de manera malintencionada</p> <p>¿Qué implicaciones tienen los riesgos de contacto a los que se encuentran expuestas las personas que navegan en internet?</p> <p>Implican un comportamiento que puede poner en riesgo la integridad de la persona. Afectan la información que tenemos almacenada en nuestros dispositivos o a los propios dispositivos que tienen vulnerabilidad en la seguridad. Involucran la interacción directa con desconocidos que se acercan de manera malintencionada. Se derivan del mal uso que se da al contenido que se consulta o se comparte en el entorno digital.</p> <p>¿Qué implicaciones tienen los riesgos técnicos a los que se encuentran expuestas las personas que navegan en internet?</p> <p>Afectan la información que tenemos almacenada en nuestros dispositivos o a los propios dispositivos que tienen vulnerabilidad en la seguridad.</p>

	<p>Involucran la interacción directa con desconocidos que se acercan de manera malintencionada. Se derivan del mal uso que se da al contenido que se consulta o se comparte en el entorno digital. Implican un comportamiento que puede poner en riesgo la integridad de la persona.</p> <p>¿Qué implicaciones tienen los riesgos de contenido a los que se encuentran expuestas las personas que navegan en internet?</p> <p>Se derivan del mal uso que se da al contenido que se consulta o se comparte en el entorno digital. Implican un comportamiento que puede poner en riesgo la integridad de la persona. Involucran la interacción directa con desconocidos que se acercan de manera malintencionada. Afectan la información que tenemos almacenada en nuestros dispositivos o a los propios dispositivos que tienen vulnerabilidad en la seguridad.</p> <p>Menciona algunas de las acciones que se deben ejercer para procurar la seguridad digital.</p>		
Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	<p>Elaboración propia creada en Google Forms.</p> <p>https://forms.gle/tifBDdsFgeQKxuD99</p>		
Sección 3	Objetivo	Archivos multimedia	Instrucciones de navegación
Foro final: “Resolución del caso”	<p>Establecer un espacio de interacción entre los estudiantes para dialogar acerca del caso que se presentó y proponer</p>	<p>Botón Responder y botón Enviar.</p>	<p>Se abrirá el foro de participación y el estudiante podrá agregar su entrada al dar clic en el botón “suscribir”, mismo que es generado de manera automática al abrir el foro en Moodle, tras redactar su entrada debe dar clic al botón enviar.</p>

	<p>posibles maneras de abordar la problemática desde los diferentes aspectos de la ciudadanía digital.</p>		<p>Posteriormente para comentar las participaciones de sus compañeros deberá dar clic en la opción “responder”.</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamiento de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	<p>Al dar clic en “suscribir” el estudiante podrá escribir su entrada. Al dar clic en el botón Responder el participante podrá escribir su texto y al pulsar enviar, la respuesta del estudiante se verá reflejada en el foro. Al dar clic en “responder” en cualquier publicación de otro compañero, el participante podrá redactar su entrada para comentar la participación de otro compañero”.</p>		
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Recuerdas que, al inicio del curso, analizaste el caso presentado en el video “Mi historia de terror” https://www.youtube.com/watch?v=Q1ipucFfPNs, que presentaba el testimonio de una víctima de ciberacoso.</p> <p>Ahora que has concluido cada uno de los bloques que integran este curso, cuentas con las habilidades y conocimientos necesarios para proponer soluciones en cuanto al caso presentado de manera crítica y reflexiva desde tu postura como ciudadano digital y en apego del ejercicio de la ciudadanía digital.</p> <p>Para ello debes contestar las siguientes preguntas fundamentando tus respuestas con base en los temas analizados a lo largo del curso.</p>		

¿De qué manera puede proceder la víctima de este caso desde la ciudadanía digital?

¿Consideras que los derechos digitales de la víctima fueron vulnerados? ¿Cuáles y por qué? Sustenta tu respuesta desde la temática de identidad digital y huella digital.

¿Qué medidas de seguridad debe tomar un ciudadano digital para prevenir este tipo de situaciones?

¿Conoces algún caso similar a este? Descríbelo.

¿De qué manera se puede solucionar este problema?

Finalmente, dialoga o debate con tus compañeros con respecto a las respuestas relacionadas con el caso analizado. Comenta y argumenta por lo menos la participación de dos de tus compañeros. También considera responder a quienes te comenten tu participación.

Tema	Comenzado por	Último mensaje	Replicas	Suscribir
☆ Foro final: Resolución del caso	Usuario eliminado 14 Jun 2024	Usuario eliminado 20 Jun 2024	3	<input type="checkbox"/>
☆ FORO FINAL:RESOLUCIÓN DE CASO	Usuario eliminado 13 Jun 2024	Usuario eliminado 20 Jun 2024	4	<input type="checkbox"/>
☆ Resolución del caso	Usuario eliminado 20 Jun 2024	Usuario eliminado 20 Jun 2024	0	<input type="checkbox"/>
☆ Resolución del caso	Usuario eliminado 17 Jun 2024	Usuario eliminado 17 Jun 2024	0	<input type="checkbox"/>
☆ Resolución del caso	Usuario eliminado 13 Jun 2024	Usuario eliminado 14 Jun 2024	2	<input type="checkbox"/>
☆ Foro Final: Resolución del caso	Usuario eliminado 13 Jun 2024	Usuario eliminado 14 Jun 2024	2	<input type="checkbox"/>

"Mi historia de terror"

¿De qué manera puede proceder la víctima de este caso desde la ciudadanía digital?

La víctima puede acudir con las autoridades, como la policía cibernética, hacer valer sus derechos digitales, así como emplear acciones de seguridad digital.

¿Consideras que los derechos digitales de la víctima fueron vulnerados? si, ya que los derechos digitales están vinculados con la seguridad digital y al empezar utilizar el internet nos convertimos en ciudadanos digitales, por lo cual ya tenemos estos derechos, además luego a ser un acoso presencial, por lo cual podría ser que la chica no supo cómo configurar su información personal, pero esto no quiere decir que los demás podamos usar esto para perjudicar, todos tenemos valores, sabemos lo que está bien o mal, por lo que se vieron vulnerados sus derechos digitales al no respetar su privacidad tanto virtual como presencial.

¿Qué medidas de seguridad debe tomar un ciudadano digital para prevenir este tipo de situaciones? Primero que nada, informarse de las medidas de seguridad digital que se deben de emplear, además de saber que riesgos corremos al ser un ciudadano digital, o al tener acceso al ciberespacio, para así ir adquiriendo hábitos digitales adecuados.

¿Conoces un caso similar a este? si, una familiar un día descargo una aplicación de préstamos, pues la necesidad hizo que lo hiciera y le dio permiso a todo después de descargarla, le dio permiso a acceso a contactos, galería, otras aplicaciones, por lo que posteriormente comenzó a interactuar en ella y por medio de un mensajes pregunto cómo era la dinámica para el préstamo, hubo interacción con terceros, pero posteriormente se arrepintió y ya no siguió los pasos, por lo que después accedieron a su galería, contactos y whatsapp donde les mandaron una foto que sacaron de su galería editándola con frases feas e insultantes. Mi familiar elimino la aplicación y no pidió ningún préstamo, por lo cual le pedían que depositara tal cantidad para dejar de enviar fotos a sus contactos. La quisieron extorsionar. Así que mi familiar tuvo que cambiar de cuentas, teléfono y número.

¿De qué manera se puede solucionar este problema? Se puede solucionar acudiendo con las autoridades correspondientes, denunciando. Haciendo valer sus derechos digitales como ciudadano digital.

Guion del

No aplica.

<p>archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>			
<p>Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)</p>	<p>Los botones Responder y Enviar son colocados de manera automática por la plataforma Moodle.</p>		
<p>Sección 3</p>	<p>Objetivo</p>	<p>Archivos multimedia</p>	<p>Instrucciones de navegación</p>
<p>Encuesta de satisfacción del curso “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”</p>	<p>Conocer la opinión de las y los participantes sobre la calidad del curso, para identificar las áreas de mejora del mismo.</p>	<p>Cuestionario en formato Google Forms. https://forms.gle/xvQVgYdh7BF7mnp06</p>	<p>Enlace al cuestionario Google Forms.</p>
<p>Instrucciones visuales/ notas del diseñador (comportamient</p>	<p>El cuestionario Google Forms se encuentra incrustado en la plataforma, por lo que no es necesario que el participante acceda a ningún link, sin embargo, se debe dar clic en el botón de “enviar” para que las respuestas sean registradas.</p>		

<p>o de los gráficos, cómo avanzan las pantallas y a dónde va el estudiante después de esa pantalla).</p>	
<p>Texto multimedia (cualquier texto en pantalla).</p>	<p>Encuesta de satisfacción del curso "Ciudadanía digital: una brújula hacia entornos digitales participativos y seguros".</p>
<p>Guion del archivo de audio, texto o video del material de elaboración propia.</p>	<p>Encuesta de satisfacción del curso "Ciudadanía digital: una brújula hacia entornos digitales participativos y seguros". Esta es una encuesta de satisfacción cuyo objetivo es la mejora del curso.</p> <p>¡Gracias por tu contestar esta encuesta de satisfacción! Tu opinión es invaluable y ayudará para la mejora del curso. Por favor, tómate unos minutos para responder esta encuesta.</p> <p>Nombre Edad ¿Cuál fue tu motivación por inscribirte a este curso? ¿En qué medida los contenidos del curso cumplieron con tus expectativas? y ¿Por qué? ¿Qué tan claros fueron los contenidos del curso?? ¿Qué aspectos de los contenidos te parecieron especialmente útiles o interesantes? ¿Consideras que hubo algún tema que debería haberse tratado con más profundidad? ¿Cómo evaluarías la plataforma utilizada para acceder al curso en cuanto a navegación, diseño y facilidad de uso? ¿Utilizaste todos los recursos disponibles como videos, podcast, infografías interactivas, foros de participación, enlaces o links? ¿Hubo algún recurso digital que consideres se pudo hizo falta y se pudo haber incluido? ¿Qué tan probable es que recomiendes este curso? y ¿a quién se lo recomendarías? ¿Qué tan probable es que recomiendes este curso? y ¿a quién se lo recomendarías? ¿Consideras necesaria la impartición de este curso con algún tipo de participantes en específico? ¿Tienes algún comentario, recomendación o sugerencia para la mejora de este curso?</p>

	<p>¿Qué experiencia te deja tu participación en este curso y para que te servirá lo que en el aprendiste? ¡Agradezco infinitamente tu colaboración! Tus respuestas serán de gran utilidad para mejorar este curso autogestivo</p>
Objeto Digital de Aprendizaje (ODA)	Cuestionario en formato Google Forms. https://forms.gle/xvQVgYdh7BF7mnp06

4.10 Proceso de implementación del curso Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros

Como ya se mencionó con anterioridad, el curso fue evaluado por las expertas y, tras hacer las adecuaciones sugeridas, procedí a hacer la invitación a los 34 estudiantes, a quienes se les aplicaron los instrumentos metodológicos inicialmente para realizar el diagnóstico y quienes eran estudiantes de tres instituciones educativas diferentes en modalidad a distancia: Licenciatura en pedagogía en UNAM, Licenciatura en Educación e Innovación Educativa en UPN y Licenciatura en pedagogía en IAN¹¹, ya analizados en el capítulo III. Sin embargo, solamente se inscribieron 14 de ellos y que corresponden al 41.1% del total de invitados y de ellos 13 son mujeres y 1 hombre y de ellos solamente 6 mujeres (42.85 %) lo concluyeron al 100%.

El curso fue monitoreado por quien redacta a lo largo de las tres semanas de duración. A través de esta observación, pude visualizar los avances de cada una de las participantes reflejados en sus participaciones en foro y en la entrega de las actividades, así como cada vez que llegaban a mi correo las alertas de que habían contestado el cuestionario de aprendizaje.

Cada semana realicé un balance de aquellas que se iban quedando en el camino y de las que aún seguían participando, sin embargo, al ser un curso autogestivo no intercedí en ningún momento. En los foros de participación se puede notar el interés por la temática, así como la interacción entre ellas, lo cual fue satisfactorio, ya que se fue cumpliendo con los objetivos del propio curso.

Finalmente, a las participantes que no concluyeron el curso se les envió un correo electrónico para saber los motivos, en su mayoría expusieron que estaban por concluir sus semestres académicos o, a quienes son docentes, que estaban en evaluaciones finales de sus grupos por lo que la carga de trabajo las limitó para terminar el curso.

¹¹ Cabe mencionar que las estudiantes del Instituto Americano de Negocios (IAN) no participaron en el curso, ya que, a pesar de invitarlas, la propia institución denegó el permiso debido a su carga de trabajo.

4.11 Evaluaciones del curso “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”

A continuación, se presenta un análisis en cuanto a la evaluación de los resultados del curso desde diferentes aspectos, cada uno de ellos sirve para comprobar en qué medida el estudiantado logró los aprendizajes esperados. Este análisis también ayuda a reflexionar acerca de las áreas de mejora del propio curso.

4.12 Evaluación por parte del estudiantado

Una vez implementado el curso con el estudiantado, se procedió a realizar la evaluación de éste mediante una encuesta de satisfacción, diseñada por quien redacta, con base en las necesidades del mismo (véase anexo 5) y que fue contestada por las participantes. El objetivo fue conocer sus opiniones, narraciones y percepciones con base en la experiencia vivida al participar y la satisfacción que les género. Las preguntas fueron de tipo abiertas mediante un formulario de Google Forms¹² alojado dentro del mismo curso. La encuesta de satisfacción permitió analizar de manera cualitativa aspectos como la experiencia de aprendizaje, utilidad del curso, experiencia con relación a la navegación en la plataforma y utilidad de los recursos digitales. Las preguntas se centraron en cuatro aspectos fundamentales: 1) información personal, 2) experiencia con el curso, 3) plataforma y recursos y 4) opinión y recomendaciones.

4.13 Análisis de resultados

En cuanto a la información personal, las participantes compartieron datos demográficos como nombre, correo electrónico y edad. Aquí se pudo apreciar que el rango de edad de las participantes fue de 27 a 56 años, lo cual sugiere que para la formación en ciudadanía digital no existe un parámetro de edad para el aprendizaje de esta temática, sino que puedo inferir que lo que marca la necesidad de aprender sobre ciudadanía digital es la relación que guarda la persona con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

En cuanto a la experiencia del curso, al analizar las respuestas brindadas por las

¹² Cabe resaltar que este formulario fue aplicado asegurando el anonimato de las estudiantes, por lo tanto, al analizar algunas de sus respuestas me referiré a ellas como estudiante 1, 2, 3, 4, 5 o 6, según sea el caso.

estudiantes con respecto a su experiencia durante el curso, se observa que existen repuestas similares a esta:

“Me quedo con una buena experiencia y desde que empecé este curso lo he comentado en mis trabajos de la universidad ya que estoy viendo tanto la identidad y la cultura, hablo sobre los cambios que hemos tenido al acceder al ciber espacio y el cómo no solo somos ciudadanos, sino también ciudadanos digitales y conforma también parte de nuestra identidad y cultura. Al igual aprendí sobre los hábitos digitales, la seguridad y como llevar mi huella digital.” Estudiante 5.

El análisis de estas repuestas evidencia la experiencia de algunas estudiantes, en las que se percibe que el curso ha generado en ellas experiencias satisfactorias, ya que las participantes no solo aprendieron significativamente los temas relacionados con la ciudadanía digital, sino que además surgió en ellas la necesidad de compartir estos aprendizajes, dar a conocer las temáticas y aplicarlo en su vida cotidiana.

En cuanto a la experiencia con el uso de la plataforma y recursos digitales, las participantes que respondieron la encuesta de satisfacción consideran que la plataforma es intuitiva y amigable, por lo que deduzco que esto fue un factor positivo que influyó en la motivación para culminar el curso.

“Es completamente intuitiva y fácil de usar. Es una excelente herramienta para los cursos. Se navega fácilmente, es atractiva y didáctica.” Estudiante 2.

En cuanto a los recursos digitales, se observa una percepción de agrado e interactividad con estos por parte de las participantes, esto refleja un grado de satisfacción positiva. Estas respuestas también me permiten inferir que, la interactividad que las participantes tuvieron con los recursos digitales influyó para lograr un aprendizaje significativo en las estudiantes.

“Las infografías y los vídeos me parece que son de gran utilidad porque son muy amigables.” Estudiante 6.

Con respecto a la opinión y recomendaciones en términos generales, el grado de satisfacción con respecto al curso se percibe como positivo, por lo tanto, deduzco que las participantes se encuentran satisfechas no solo en cuanto al aprendizaje obtenido, sino también con relación a un sentimiento de satisfacción de tipo emocional.

“Me deja un grato sabor de boca, me llevo y apropio los elementos de la ciudadanía digital, identidad y huella digital. Me ayudará a tener una participación ciudadana más asertiva y consciente. Además, hice recapitulación de los cuidados que se deben tener para mantenernos a salvo.” Estudiante 1.

Por otro lado, se observaron recomendaciones que me llevan a considerar que, para los estudiantes a distancia, el contacto humano es fundamental en sus procesos de aprendizaje aún a la distancia, y fue justamente esa la intención de que, a través de los videos elaborados por quien redacta y presentados en diferentes espacios del curso, se generara ese contacto cercano y humano pese a la virtualidad. Es decir, -desde mi punto de vista- el hecho de ponerle cara, nombre y representación humana a quien está detrás del diseño e implementación de un curso autogestivo, resulta significativo y genera motivación en el estudiante. Sin embargo, me quedo reflexionando: ¿de qué manera se puede afianzar aún más ese contacto humano? y la siguiente respuesta dada por una estudiante me deja ver que la retroalimentación y asimilación de contenidos, necesita sí o sí del contacto síncrono, pero siempre tomando las medidas necesarias para que, en medida de lo posible, sea todo el grupo el que se enriquezca de este espacio, quizá grabando la clase y compartirla como un recurso para quienes por cualquier situación no puedan conectarse.

“Un comentario que podría dar es que también estaría bien que se dieran una clase del taller en vivo ya sea por YouTube, Zoom, Classroom, más que nada para tener más interacción a distancia y para responder dudas que tengamos, bueno igual tomando en cuenta que los integrantes del curso igual puedan acceder.” Estudiante 4.

4.14 Análisis de la evaluación del aprendizaje del estudiantado

Participantes. Se les hizo la invitación a los 34 estudiantes a quienes se les aplicaron los instrumentos metodológicos inicialmente para realizar el diagnóstico y quienes eran estudiantes de tres instituciones educativas diferentes en modalidad a distancia: Licenciatura en pedagogía en UNAM, Licenciatura en Educación e Innovación Educativa en UPN y Licenciatura en pedagogía en IAN, ya analizados en el capítulo III. Sin embargo, solamente se inscribieron 14 de ellos y que corresponden al 41.1% del total de invitados y de ellos 13 son mujeres y 1 hombre y de ellos solamente 6 mujeres (42.85 %) lo concluyeron al 100%. A las participantes que no concluyeron el curso se les envió un correo electrónico para saber los motivos, en su mayoría expusieron que estaban por concluir sus semestres académicos o, a quienes son docentes, que estaban en evaluaciones finales de sus grupos por lo que la carga de trabajo las limitó para terminar el curso.

En la planeación antes descrita del curso se puede apreciar que para la evaluación del aprendizaje en cada bloque se utilizó un foro de participación para dialogar, opinar y reflexionar acerca de las temáticas analizadas correspondientes a cada bloque y/o para subir la actividad propuesta según sea el caso y también cuenta con un cuestionario de aprendizaje con la finalidad de observar en qué medida se iban alcanzando los objetivos del curso.

En esta sintonía, la evaluación del aprendizaje en el curso se hizo de tipo cualitativa, por lo que se rescataron algunas de las respuestas de las participantes que dan cuenta de que sí se dio un aprendizaje significativo con relación a los temas analizados y que los objetivos del propio curso se cumplieron de manera positiva. Se eligió la evaluación cualitativa porque se ve a la evaluación como un proceso de acompañamiento del estudiantado, no como algo punitivo, y es a través de esta evaluación que se puede ir monitoreando el avance del aprendizaje del mismo.

Evaluación del aprendizaje con relación al objetivo general

✓ Comprender las implicaciones que conlleva el conocimiento y práctica de la Ciudadanía digital.

En las siguientes respuestas brindadas por algunas estudiantes aprecio que existe un conocimiento inicial acerca de la temática central del curso y un aprendizaje significativo, ya que se puede notar que los contenidos y recursos del curso son asimilados y vinculados con aspectos de su vida cotidiana.

“en mi caso antes pensaba que ciudadanía digital se refería a un ámbito escolar y político únicamente, pero este bloque me ha dado a conocer que se refiere a toda participación en el Internet sea en línea a través de aplicaciones o la web, en los aparatos digitales como computadoras, teléfonos e incluso televisiones smart que tienen en su configuración aplicaciones donde vaciamos información personal delicada, sin ser conscientes de que cualquiera puede acceder a ellos.” Estudiante 1.

“después de este bloque mi perspectiva sobre la ciudadanía digital ha cambiado y ahora me considero más consciente de que, ser una ciudadana digital responsable implica ser más crítica con la información que encuentro en línea, que debo tomar acciones como comenzar a configurar mi privacidad en las redes sociales para limitar quién puede ver mi información personal, crear contraseñas seguras para todas mis cuentas en línea, evitar compartir noticias falsas o información engañosa en mis redes sociales y promover el uso responsable de las tecnologías entre mis amigos, familiares y alumnos.” Estudiante 2.

Evaluación del aprendizaje con relación a los objetivos particulares del curso

✓ Identificar y analizar aspectos generales y características de la ciudadanía digital.

En el caso de este objetivo, se deduce que fue alcanzado porque, de acuerdo con las respuestas brindadas por algunas estudiantes, percibo que ha ocurrido un proceso de

asimilación conceptual en el que los conocimientos previos se han anclado con los conocimientos nuevos, logrando identificar y analizar aspectos fundamentales acerca de la temática, dando un nuevo significado a la construcción de su propio conocimiento, en este caso a través de una definición propia de lo que es la ciudadanía digital.

“La ciudadanía digital la defino como una sociedad que se relaciona mediante entornos virtuales, el nivel de las relaciones con dichos entornos dependerá de las necesidades que tenga que satisfacer, siendo con fines de esparcimiento, educativas, políticas, financieras o de necesidades básicas.” Estudiante 6.

O en este caso, la estudiante es capaz tomar conciencia de su postura como ciudadana digital, identificando y reconociendo prácticas que venía realizando sin tomar en cuenta de su actuar como ciudadana digital.

“Al revisar los recursos descubrí que hay algunas acciones que he realizado de manera mecánica sin considerar la importancia de mi seguridad, el respeto que debo a otros dentro de estos espacios y la responsabilidad de ser parte de los ciudadanos digitales que ya dejamos una huella.” Estudiante 3.

✓ ***Explicar la importancia de la identidad, derechos y obligaciones del ciudadano digital.***

A través de respuestas como esta:

*“Es importante citar lo que Parra (2023) plantea ‘**La identidad digital se refiere a la imagen que una persona proyecta en línea, a través de las redes sociales y otros medios digitales**’, esta frase nos permite observar que nosotros somos absolutamente responsables del manejo de nuestra información, no solamente en redes sociales sino en aplicaciones, etc. Esto va dejando huella digital de nuestro paso por internet, cabe señalar que muchos de nuestros datos se encuentran en diversas bases de datos gubernamentales, bancarias y comerciales, pero el acceso más vulnerable a esta información somos nosotros mismos.”* Estudiante 1.

Deduzco que el objetivo se ha logrado, ya que se aprecia la apropiación de los conceptos, dada la capacidad de explicar de manera autónoma, pero bien sustentado

teóricamente, lo que es la identidad y huella digitales, de esta manera la estudiante vincula esta percepción con aspectos de su vida cotidiana, lo cual hace notar un aprendizaje significativo.

En la siguiente respuesta, la estudiante explica su opinión de manera crítica acerca de lo que son los derechos digitales, haciendo una construcción propia de su aprendizaje con relación a la temática, lo cual me deja ver que existe cierta representación de lo que significa ejercer los derechos digitales, por esto deduzco que existe asimilación de la nueva información brindada mediante los contenidos temáticos.

“Los derechos digitales en México aún no están del todo regulados; sin embargo, podemos considerar que así como tenemos derechos y obligaciones fuera del entorno virtual, también los tenemos dentro del ciberespacio; por tanto, los derechos digitales son derechos recogidos de instrumentos jurídicos que nos permiten garantizar un desarrollo íntegro, en donde se pueda tener acceso, derecho a una identidad, a estar seguros y a tener libertad de expresión siempre y cuando no se viole el derecho ajeno.” Estudiante 2.

✓ **Comprender los riesgos y seguridad a los que se enfrenta un ciudadano digital.**

Nuevamente, considero como alcanzado este objetivo, ya que, en el caso de esta respuesta, se parecía un proceso de aprendizaje basado en la comprensión consciente de la temática abordada.

“Con base en los contenidos temáticos que este curso nos ha planteado, lo primero que debemos entender y ejercer es una ciudadanía digital bien estructurada, que permita ser el eje rector en materia de seguridad digital, sino conocemos bien estos conceptos, no podremos garantizar una correcta seguridad digital.” Estudiante 1.

✓ **Reflexionar desde donde puede ejercer la ciudadanía digital de acuerdo a sus intereses y necesidades.**

Por último, las respuestas seleccionadas para sustentar el logro de este objetivo dan cuenta de que existe una capacidad autónoma por parte de las estudiantes para abordar o

resolver situaciones de su contexto cercano y que a su vez existe un intercambio del nuevo aprendizaje acerca de las temáticas analizadas en el curso y que dicho intercambio es socialmente compartido entre ellas a través de los foros de participación.

“concientizar acerca de nuestra participación responsable en internet, pues lo hemos visto como un medio de diversión, entretenimiento, socialización y aprendizaje, pero no nos hemos percatado de que debemos ser partícipes activos y ciudadanos digitales y comprometidos para nuestra propia seguridad y la de los demás.” Estudiante 1.

“El uso responsable que realizamos al navegar por internet al publicar, crear y acceder en el mundo digital es muy importante” Estudiante 3

Evaluación del aprendizaje con relación a la resolución del caso

El método de casos fue una estrategia que ayudó a conocer las diferentes formas de representación de los significados construidos por las estudiantes a lo largo de su proceso de aprendizaje, por esta razón, y con base en las aportaciones brindadas por las estudiantes, deduzco que se fortalecieron de manera potente los significados atribuidos a los conceptos aprendidos, lo que permitió que se diera la asimilación de la nueva información y que además las estudiante pusieran en acción estos significados en la medida de sus respuestas para la resolución del caso, como se muestra a continuación en las respuestas seleccionadas.

“En este momento ella puede hacer válidos sus derechos ARCO llenando unos formatos que se encuentran en la página de la Función Pública para que le ayuden, al mismo tiempo que evita los abusos en los que esta persona pueda caer, evitando la extorsión por parte del delincuente. Estuve investigando que estos problemas que violan nuestros derechos ARCO se pueden ir a poner una denuncia en la Auditoría Superior de la Federación (ASF) y en el INAI, en ambas instituciones debes llenar unos formularios que se encuentran en su página de internet, con esta información certificada por estas instituciones debes ir a tu alcaldía para presentar una denuncia pues estas acciones están consideradas en el código penal para que se tomen las acciones correspondientes.” Estudiante 4.

“Dando parte a las autoridades, que, aunque sabemos es tedioso, engorroso y

muchas veces ni siquiera se resuelven, pero es un punto importante; por otra parte, tomar las medidas necesarias cómo cancelar cuentas y cuando se tengan nuevas poner especial atención al cifrado y contraseñas seguras, así como hacer un uso responsable. Y por último y más importante, buscar contención emocional y apoyo de especialistas para superar el problema.” Estudiante 6.

“La víctima puede acudir con las autoridades, como la policía cibernética, hacer valer sus derechos digitales, así como emplear acciones de seguridad digital. Se puede solucionar acudiendo con las autoridades correspondientes, denunciando. Haciendo valer sus derechos digitales como ciudadano digital”. Estudiante 3.

Evaluación del aprendizaje con relación a la Alfabetización digital

Habilidades herramientas

Al ser estudiantes de educación a distancia, ellas ya contaban con las habilidades herramientas que les permitieron ser partícipes del curso, ya que sabían manejar la plataforma, acceder a los recursos, interactuar con los contenidos, hacer uso de los foros de participación, subir actividades e incluso elaborar infografías.

Habilidades Cognitivo-críticas

Durante todo el curso se les brindaron materiales como podcast, videos de YouTube, videos de elaboración propia, infografías interactivas, enlaces a documentos, páginas web y artículos indexados. Estos recursos tuvieron la intención de abrir paso a la estimulación del pensamiento crítico, reflexivo y creativo, lo cual se vio reflejado en el análisis que se hizo en el apartado de **Resultados de la evaluación del aprendizaje del estudiantado**. Y la evidencia más concreta del desarrollo de estas habilidades se presentó en el **foro final: resolución del caso**, ya que, de acuerdo con sus respuestas para el análisis y resolución del caso, las estudiantes lograron brindar fundamentos en sus respuestas, opiniones, reflexiones y proponer posibles soluciones desde su propia postura con relación a lo aprendido y proponer nuevas interrogantes con relación a las temáticas analizadas, con base en esto deduzco que se logró el desarrollo de estas habilidades de alfabetización digital, muestra de ello es la siguiente propuesta hecha por una de las

estudiantes.

“Pienso que se debe aumentar la formación sobre ciudadanía digital, ciberseguridad y prácticas seguras en línea para todos los usuarios, que las plataformas digitales deben implementar mejores medidas de seguridad y autenticación, proporcionar acceso a asesoría legal y soporte técnico inmediato para víctimas de ciberataques, así como fomentar la colaboración entre países para rastrear y sancionar a los responsables de ciberdelitos. Además, es de suma importancia la actualización de marcos legales y la adaptación de las leyes y regulaciones para abordar de manera más efectiva los desafíos de la seguridad digital.” Estudiante 2.

“debemos tener ‘auto cuidado’ y creo que es un punto neutral del que debemos apropiarnos ahora que ya nos descubrimos como ciudadanos digitales, el ser responsables de nuestra seguridad, huella digital, y todo lo que gire en torno al uso de internet requiere de compromiso propio, no podemos pensar que todo es responsabilidad de las autoridades, si bien ellos tienen la tarea de protegernos ante una situación vulnerable de seguridad, también somos nosotros mismos quienes llegamos a proporcionar información sensible.” Estudiante 1.

O esta otra propuesta, que incluso toma en cuenta el aspecto emocional en caso de ser víctima de algún riesgo en la red:

“tomar las medidas necesarias cómo cancelar cuentas y cuando se tengan nuevas poner especial atención al cifrado y contraseñas seguras, así como hacer un uso responsable. Y por último y más importante, buscar contención emocional y apoyo de especialistas para superar el problema.” Estudiante 3.

Habilidades comunicativas

En esta respuesta la estudiante describe su experiencia al pasar de ser solo consumidora a prosumidora de contenidos, de esta manera percibo que lograron generar una comunicación colaborativa y de valor social.

“Les comparto mi infografía que difundí en WhatsApp, en los grupos que tengo con

mis alumnos de la universidad, su respuesta fue muy favorable, pues algunos compartieron experiencias que han vivido al descuidar su seguridad en redes o al ser víctimas de ciberacoso y compartieron algunas otras medidas que han tomado para evitar estas situaciones, además fue una experiencia agradable ser prosumidora de contenido y no solo consumidora de este.” Estudiante 1.

De esta otra respuesta deduzco que la estudiante logró desempeñar las habilidades comunicativas desde una postura reflexiva y crítica, vinculada con el bien común y que generan el intercambio comunicativo a través de las tecnologías acerca de temas de índole social.

“Yo sentí que hemos puesto un granito de arena en informar por medio de nuestra infografía, al compartirlo en nuestras redes sociales, así como mencionas con el internet y los tics se puede llegar a un amplio público y ya estamos dando a conocer un poco de información para que las demás personas tomen precaución desarrollen buenos hábitos digitales”. Estudiante 5.

Algunas de las infografías que dan cuenta del desarrollo de las habilidades comunicativas por parte de las estudiantes se encuentran en el Anexo 6, Anexo7 y Anexo 8.

Evaluación del aprendizaje con relación al ejercicio de la presencia social

Al observar y analizar los procesos de comunicación que se dieron entre las participantes del curso en cada uno de los foros de participación se logró identificar que existe una comunicación centrada en el ejercicio de la ciudadanía digital, ya que la manera de conducirse fue asertiva, respetuosa, amigable, ética y responsable, lo que me permitió deducir que el desarrollo de la presencia social sí se dio en este curso, ya que incluso la forma de comunicarse involucró perder la formalidad y acortar los nombres de las compañeras, lo que denota que se logró crear un ambiente de confianza o el hecho de que al finalizar la participación se dejaran frases como “saludos afectuosos” e incluso acompañados de emoticones (véase anexo 9).

Conclusiones

“Educar para transformar”

Paulo Freire

Las conclusiones que se describen a continuación son el resultado de dos años de investigación diagnóstica, diseño, desarrollo, implementación y evaluación de mi propuesta de intervención pedagógica realizada a lo largo de mi formación dentro de la Maestría de Desarrollo Educativo con línea de investigación en Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE), ya que el hecho de aspirar al grado de Maestra en desarrollo educativo, implicó para mí replantearme mi papel como profesional de la educación a través de preguntas como ¿De qué manera quiero incidir en la sociedad a través de la educación? ¿Cómo puedo ser un agente de cambio social desde mi papel como pedagoga? ¿Cuál será mi granito de arena en el campo educativo para procurar un mundo mejor desde mi trinchera: la educación?

Como se pudo apreciar, la propuesta pedagógica está centrada en el diseño de un curso autogestivo totalmente asíncrono de formación en ciudadanía digital como apoyo para el ejercicio de la presencia social de estudiantes universitarios a distancia. El diseño de la propuesta pedagógica implicó un largo proceso que fue desde hacer una investigación minuciosa con respecto a las bases teóricas y conceptuales de la temática para fundamentar y dar sustento a la propuesta. Bajo ese conocimiento, se procedió a realizar el diagnóstico con el que se lograron evidenciar las necesidades de los estudiantes y que sirvió como base para el diseño de la propuesta de intervención. Este diagnóstico fue la parte medular del presente trabajo de propuesta de intervención, ya que implicó la aplicación de instrumentos metodológicos y el análisis de resultados de los mismos, de aquí se logró identificar en qué áreas de la ciudadanía digital se iba a diseñar el curso autogestivo y de qué manera se estructuraría el diseño tecnopedagógico del mismo. De esta manera, se procedió a la estructuración y diseño del curso *Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros* con base en los resultados del diagnóstico. Cabe mencionar que este diseño tecnopedagógico implicó conocer a los estudiantes y detectar sus necesidades, lo que permitió la elección de estrategias de enseñanza y de aprendizaje, curación de contenidos -el cual fue arduo-, la elaboración de materiales didácticos, la elaboración de materiales multimedia, así como la elaboración de videos de bienvenida y

de seguimiento de las actividades finales de cada bloque, esto con la finalidad de mostrar a los participantes que, aunque fue un curso autogestivo, sí existe un docente detrás de la pantalla. Otros aspectos realizados son: la selección de actividades de evaluación y finalmente, hacer todo el vaciado de estos elementos en la plataforma Moodle.

Una vez asentado todo en plataforma, el curso fue evaluado por tres expertas en diseño tecnopedagógico y tras sus recomendaciones se hicieron los ajustes necesarios para poder finalmente aplicarlo a estudiantes universitarios de educación a distancia y de este modo poder comprobar su eficacia y pertinencia. Resulta relevante dar a conocer que esta propuesta de intervención llegó a más, ya que se implementó con los mismos participantes para quienes fue diseñado y con quienes se hizo el diagnóstico, este fue otro proceso que además fue evaluado y que cuyos resultados dieron cuenta de que sí es necesaria una formación en ciudadanía digital para quienes estudian en modalidad a distancia, ya que esto les permite ejercer su presencia social de una manera adecuada dentro del marco de la ciudadanía digital.

Otros aspectos relevantes, que se lograron tras la implementación del curso autogestivo y la evaluación del mismo, fueron que los estudiantes que participaron en el curso tomaron un papel activo en cuanto a su aprendizaje, porque mostraron una participación activa en los foros de participación. Aquí se corroboró que existió el análisis de los contenidos y materiales, ya que sus respuestas se mostraron reflexivas y se percibe que lograron aprender las temáticas proporcionadas, así como en la elaboración y entrega de sus actividades finales de cada bloque. También lograron desarrollar habilidades instrumentales, ya que aprendieron a realizar infografías referentes a los contenidos solicitados; desarrollaron habilidades cognitivo-críticas, porque mostraron ser capaces de realizar juicios de valor acerca de la información analizada; lograron dar significado a dicha información de manera crítica y reflexiva y finalmente desarrollaron habilidades comunicativas, de las que nos habla la Dra. Garay (2023), al pasar de ser *consumidoras* de contenido a *prosumidoras* o creadoras del mismo y darle difusión al compartirlo en sus redes sociales, como fue el caso de las infografías realizadas por ellas mismas. Por otro lado, en lo que corresponde al desarrollo de su presencia social, se aprecia que la comunicación entre las estudiantes -principalmente en los foros de participación- fue cordial, amable, empática y respetuosa, lo cual creó un ambiente de colaboración y de confianza. Esto se logró apreciar cuando inicialmente comenzaron a llamarse por su

nombre de pila, por ejemplo: “Anabel” y al finalizar el curso se notó que ya se nombraban con mayor soltura, sin perder el respeto mutuo, por ejemplo: “Any”.

En cuanto a los ejes que rigen el diseño del curso autogestivo se logró que en el eje 1) *Ciudadanía digital y participación* las estudiantes aprendieran sobre esta temática y se apropiaran de los conocimientos, de esta forma, ellas ahora conocen qué es la ciudadanía digital y cuáles son las maneras de participación que pueden llevar a cabo en medios digitales, pero sobre todo dentro de sus EVA. En cuanto al eje 2) *Derechos digitales*, las estudiantes aprendieron cuáles son los derechos digitales que les rigen al ser participantes en medios digitales y aprendieron a reconocer y asumir su papel como ciudadanas digitales, no obstante, también lograron identificar sus responsabilidades como tal. Se puede asegurar que hoy las participantes identifican de manera clara esos derechos y responsabilidades, lo cual resulta una herramienta para su vida académica y en general para su vida diaria dentro del plano digital, ya que ahora cuentan con los conocimientos para garantizar y proteger su privacidad, seguridad y libertad en este entorno digital y así poder navegar en internet con confianza, expresar su opiniones y pensamientos libremente, salvaguardar su derecho al acceso a la información y participar activamente en dicho entorno. Y, en cuanto al eje 3) *Seguridad y riesgos digitales*, las participantes aprendieron que en los entornos virtuales existen infinidad de riesgos a los que se exponen por el simple hecho de formar parte de la virtualidad, sin embargo, también aprendieron a identificarlos y a que existe la manera de hacerles frente. Esto se logró a lo largo del curso tras brindar contenidos temáticos en cuanto a seguridad, de este modo, estas estudiantes aprendieron a cuidarse en la red y a tomar medidas que las protejan ante situaciones adversas que se lleguen a suscitar, pero también a prevenir dichos riesgos, por ejemplo, ellas expresaron en el foro de participación del *bloque 3* su sorpresa al reflexionar acerca de las implicaciones de la huella digital y cómo es que ellas mismas la van configurando en la red. Por lo tanto, se puede asegurar que actualmente estas participantes son capaces de tomar medidas de seguridad que les garanticen la prevención de riesgos y, en caso de que sean víctimas de alguno, ellas ahora saben a dónde acudir o cómo dar seguimiento a la problemática y no menos importante es que ahora son capaces de difundir este tipo de información con otros.

Así pues, me atrevo a decir que en esta actual era tecnológica, existen riesgos para los estudiantes a distancia –y probablemente para cualquier usuario- eminentemente

derivados del uso inadecuado de esta, sin embargo, la solución ante ello no es privarse del uso tecnológico, antes bien, se debe entender cuáles son los riesgos y las formas de enfrentarlos o prevenirlos desde la ciudadanía digital. En este sentido, como se pudo apreciar en los resultados tras la implementación del curso, el estudiante que se formó en ciudadanía digital logró apropiarse de estos conocimientos y, a su vez, los llevó a la práctica y los compartió con los demás. Esto es muy satisfactorio porque a través de todas estas acciones las estudiantes, por un lado, han logrado desarrollar su presencia social, pero de manera consciente y positiva y, por otro lado, lograron identificar que, a través de la Ciudadanía digital, se puede:

- Cuidar la huella e identidad digital.
- Lograr una participación activa y crítica en la sociedad digital.
- Validar nuestros derechos y responsabilidades digitales.
- Ejercer la libre expresión e incluso apoyar o crear movimientos o campañas mediáticas.
- Actuar y tomar decisiones críticas y reflexivas al transitar por cada una de sus áreas: derecho digital, seguridad y privacidad digitales, salud y bienestar digitales, comunicación y colaboración digitales, fluidez digital, comercio digital, etiqueta digital acceso digital y derechos y responsabilidades digitales.
- Ejercer cada uno de los principios rectores del *Marco S3* que conforman a la ciudadanía digital: seguridad (protégete a ti mismo/protege a los demás), Savvy-inteligencia (edúcate a ti mismo/educa a los demás) y Social (respétate a ti mismo, respeta a los demás).

A razón de lo dicho, considero que el curso *Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros* es una semillita que puede llegar a dar frutos en diferentes niveles y modalidades educativas, obviamente haciendo las adecuaciones de “forma” necesarias de acuerdo a las edades de los participantes, ya que el “fondo” se percibe como una base sólida para el aprendizaje significativo de la temática.

Todo este proceso se dice fácil, sin embargo, esto fue un arduo trabajo que se gestó y se logró con el apoyo de toda la plantilla docente de la línea TICE de la Maestría de

Desarrollo Educativo y en especial al excelente acompañamiento y vocación docente de mi asesora de tesis Rossana Verónica Turcott.

Comentarios finales

Esta experiencia generó en mí nuevos conocimientos que me hace tener otra mirada del problema, por lo que sugiero que para futuros diseños didácticos de propuestas pedagógicas a distancia se tomen en consideración aspectos fundamentales de los procesos de aprendizaje como la motivación, la comunicación e incluso la empatía, ya que al ser propuestas a distancia estos factores pueden llegar a ser parte fundamental para el éxito o fracaso de las mismas. Por otro lado, con base en lo aprendido durante el *Seminario Especializado II* denominado *Inteligencia Artificial*, pude aprender aspectos relacionados con el desarrollo de las tecnologías en era actual, como lo es el uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) que puede ser vista como un posible campo de estudio y como una herramienta de apoyo para el diseño de cursos autogestivo dentro del campo educativo en modalidad a distancia. Es decir, se puede pensar la IAG como una posibilidad de nuevas estrategias para el aprendizaje, incluso como generadora de nuevos campos de investigación (Moreno, 2019). En este sentido la IAG –desde mi punto de vista- resulta ser un medio y no un fin para el contexto educativo contemporáneo, un medio en donde convergen innumerables posibilidades que permiten expandir las oportunidades de aprendizaje, especialmente en este tipo de propuestas pedagógicas a distancia. Lamentablemente, el tiempo dedicado a la elaboración de esta propuesta de intervención pedagógica no me fue suficiente para poder integrar alguna herramienta de IAG dentro de mi curso, sin embargo, considero que el uso de éstas habría proporcionado aspectos enriquecedores a mi propia propuesta, especialmente con relación al aspecto de la retroalimentación y evaluación de mi curso.

En cuanto al trabajo de la temática de Ciudadanía Digital para estudiantes de educación superior a distancia, sugiero impulsar con mayor énfasis la formación en este tema desde la participación social y derechos digitales, a través de campañas de concientización, de cursos, de conferencias u otras propuestas, ya que, a pesar de que en mi propuesta pedagógica estos dos aspectos son abordados de manera enfática, los resultados evidencian que las propias estudiantes se inclinan por abordar la ciudadanía digital con mayor peso desde lo que tiene que ver con la seguridad y riesgos en la red. En

este sentido, puedo afirmar que el aprendizaje de la ciudadanía digital va más allá de ello, pues implica situar al estudiantado en su papel dentro de espacios digitales y que comprendan que el conocimiento en ciudadanía digital sirve de brújula para actuar como ciudadano en entornos digitales bajo una actitud participativa, colaborativa, creativa, responsable, respetuosa, ética y empática con los otros, ya que el uso de las TIC implica un proceso de convivencia con los demás y en consecuencia una construcción ciudadana en estos espacios.

Por otro lado, esta experiencia confirmó mi postura al considerar que la ciudadanía digital puede ser vista como “un sistema reglamentario digital” ejercida, desde una postura reflexiva y consciente acerca del uso de las TIC. Considerando que el estudiantado, no solo se desenvuelve en sus Espacios Virtuales de Aprendizaje (EVA), como ya se describió en los resultados, sino que existe una interacción de unos con otros en diversos contextos digitales, como lo son las redes sociales, las páginas web, los blogs, otros sitios de internet entre otros, es decir, más allá de ser estudiantes, son personas usuarias de las TIC y deben procurar la apropiación y ejercicio de la ciudadanía digital desde cualquier contexto virtual y ser conscientes de que lo virtual, también es real y en donde hoy por hoy lo privado puede ser público.

Con relación a líneas de investigación derivadas de mi trabajo identifico tres:

1) **El WhatsApp como recurso de mediación pedagógica en educación a distancia.** Considero necesario recalcar la importancia de este tipo de experiencias investigativas, las cuales sirven como base para el desarrollo de investigaciones futuras dentro del mismo rubro en otras universidades que ofrecen licenciaturas en modalidad a distancia, para comprender mejor este fenómeno en una sociedad en la que con mayor frecuencia se abren las posibilidades de una formación universitaria mediada por las TIC y en donde se desarrollan procesos educativos que implican el tránsito por espacios virtuales.

En cuanto al uso de WhatsApp que, además de fungir como un espacio de comunicación e interacción social alternativa dentro de los procesos educativos en modalidad a distancia, puede vislumbrarse como un recurso de mediación pedagógica, pues, desde la mirada de Prieto (2009), hablar de mediación pedagógica propicia la generación de experiencias de aprendizaje significativas para lograr interacciones sociales

y la comprensión de un acto puramente didáctico, relacional y dialógico que integre a docentes, alumno y contexto, donde el proceso educativo guie y posibilite la construcción de conocimientos que se adapten a la vida diaria y a los desafíos que surjan a partir de nuevas experiencias (Prieto, 2009, citado en Ruiz y Ramírez, 2021).

En este sentido, se puede apreciar que la función de mediación pedagógica va más allá de una simple integración de herramientas tecnológicas al proceso educativo, ya que el hecho de utilizar cualquier recurso como mediador pedagógico debe tener como sustento una intencionalidad, un para qué y, en esa sintonía, dotar de significados su quehacer mediador, logrando los objetivos propuestos.

- 3) **Desde las políticas educativas: proponer la educación y formación en ciudadanía digital como parte de programas y planes educativos de educación a distancia y presencial.** Considero necesario investigar y construir propuestas de este tipo para integrarlas curricularmente en la escuela y que puedan ser implementadas en la educación a distancia y también en la presencial, dentro la educación formal como parte de los planes y programas educativos, tomando en cuenta que en la educación a distancia el estudiantado sí o sí se encuentra en constante contacto con las TIC; y en la educación presencial, el uso de las TIC ya es parte del proceso educativo. En razón de esto, considero que no basta con que los estudiantes sepan solamente “saber usar” las tecnologías en sentido instrumental, sino que como lo menciona la Dra., Garay (2023) en su libro *Mujeres y saberes digitales. Las otras alfabetizaciones necesarias*, es importante desarrollar, dentro de la alfabetización digital, habilidades que van más allá como las cognitivo-críticas y las comunicativas y desarrollarlas a partir de la **alfabetización digital ciudadana** -este concepto lo apropio yo de manera personal- que genere la comprensión de la realidad mediante el conocimiento de las dimensiones éticas, pedagógicas, democráticas, sociales y culturales que enmarcan el contexto digital.
- 4) **Formación en ciudadanía digital para docentes.** Esta es otra línea de investigación que se deriva de mi propuesta, ya que, en el diagnóstico, se pudo apreciar la importancia del acompañamiento docente para el estudiantado. En este sentido, resulta necesario dar herramientas necesarias a los docentes para el uso de las TIC en educación, ya sea mediante actualización o capacitación docente,

porque ¿Cómo pueden guiar a los y las estudiantes si no se capacitan en la temática? Y a su vez ¿Cómo pueden integrar las TIC en educación sin saber su papel como ciudadanos digitales y lo que esto conlleva a partir de la ciudadanía digital?

Finalmente, concluyo que esta experiencia implicó para mí, como profesional de la educación, hacerme consciente de que siempre hay algo nuevo que aprender, ya que esta experiencia me ayudó a comprender que realmente hacer un aporte con impacto social desde la educación no es a través de una varita mágica, sino que debe existir responsabilidad, interés, perseverancia y sobre todo compromiso con mi labor educativa y que no existe problemática insignificante si se observa con los lentes de la educación. Con respecto a este proceso, pude aprender que, para llevar a buen puerto una propuesta pedagógica, es necesario estar abierto a cualquier crítica constructiva, estar dispuesta a aprender, a que muchas veces para alcanzar lo esperado debe de existir el ensayo y el error, y no menos importante que el trabajo colaborativo es indispensable para lograr las metas propuestas.

REFERENCIAS

Agencia de estrategia digital (2020). Qué es WhatsApp. Arimetrics. Madrid.
<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/whatsapp>

Agun, S., Peris, R., Grandío, A. y Lozano, F. (2011). Presencia social en entornos virtuales de aprendizaje: Adaptación al español de la Networked Minds Social Presence Measure. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 43(2), p. 279-288
<https://www.redalyc.org/pdf/805/80521287006.pdf>

AMIPCI, (2022). Educación en línea en México 2022. <https://irp.cdn-website.com/81280eda/files/uploaded/Estudio%20de%20Educacio%CC%81n%20en%20Li%CC%81nea%202022.pdf>

Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. y Archer, W. (2001). *Assessing teacher presence in a computer conferencing context. Journal of Asynchronous Learning Networks.*
<https://olj.onlinelearningconsortium.org/index.php/olj/article/view/1875/706>

Ávila, P. (2016). Construcción de la ciudadanía digital: un reto para la educación. Suplemento Signos EAD file:///C:/Users/admin/Downloads/3666-12546-1-PB%20(2).pdf

Ballesteros, B., Gil-Jaurena, I. y Morentin, J. (2019) Validación de la versión en castellano del cuestionario "Community of Inquiry". *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 59 (4) file:///C:/Users/admin/Downloads/SSRN-id3388637.pdf

Barragán, A. y Aguinaga, C. (2008). El aislamiento y deserción en educación a Distancia. Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación a Distancia. Guadalajara, Jalisco, México
http://eduqa2008.eduqa.net/eduqa2008/images/ponencias/eje_tematico_4/4_31_El_aislamiento_y_la_desercion__Barragan_de_Anda__Aguinaga_Vazquez_.pdf

Belloch, C. (2012). Diseño instruccional.
<https://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

Belloch, C. (2015). Entornos Virtuales de Aprendizaje. Unidad de Tecnología Educativa. <http://media.picalab.cl/repo/sustentabilidad/RCS-2017/METAS%20APL/META%203.1-Extensi%C3%B3n/proyectos%20-%20Evidencias/Cursos%20EEE/Curso%20EEE/EVA%20breve.pdf>

Berridi, R., Martínez, J. y García, B. (2015). Validación de una escala de interacción en contextos virtuales de aprendizaje. *Revista Electrónica de Investigación Educativa* 17(1), p.117 [redie,+contenido-berridi-et al.pdf](#)

Cervantes S. (2019). Propuesta de educación no regular como elemento coadyuvante para la cohesión social, la visibilidad étnica y para generar el sentido de pertenencia en población afrodescendiente migrante. Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6481/1/T2754-MIE-Cervantes-Propuesta.pdf>

Chan, M. (2019). Entornos reales, mixtos y virtuales. Enfoques y métodos para su investigación. Universidad de Guadalajara. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/2984/3/Entornos%20reales%20mixtos%20y%20virtuales.pdf>

Chan, M., Contreras, O., Freixas, R., Fueyo, E., Gamboa, F., Huesca, E., López, C., Méndez, G., Méndez, J., Mercado, R., Moreno, M., Ortiz, A., Palma, J., Rama, C., Torres, M., Vicario, C. y Zubieta, J. (2015). La educación a distancia en México: una nueva realidad. Universidad Nacional Autónoma de México. Virtual Educa. <https://virtualeduca.org/documentos/observatorio/2015/la-educacion-a-distancia-en-mexico.pdf>

Choi, M. (2017). Development of a Scale to Measure Digital Citizenship among Young Adults for Democratic Citizenship Educations. Ohio University [Tesis doctoral] https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/ws/send_file/send?accession=osu1437610223&disposition=inline

Cobb, S. (2009). "Social presence and online learning: A current view from a research perspective", *Journal of Interactive Online Learning*, 8(3), pp. 241-254
<https://www.ncolr.org/issues/jiol/v8/n3/>

Coll, C., Onrubia, J. y Mauri, T. (2007). Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes. *Anuario de Psicología*, 38(3), 377-400.

Constantino, G. y Álvarez, G. (2009). Conflictos virtuales, problemas reales: caracterización de situaciones conflictivas en espacios formativos online. *Revista Mexicana de Investigación educativa*, 15(44).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100005

Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia, (2020). Evaluación para la educación a distancia. Estrategias en situación de emergencia. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) <https://cuaed.unam.mx/campus-virtual/descargas/Evaluacion-para-la-Educacion-a-distancia-estrategias-en-situacion-de-emergencia.pdf>

Diario Oficial de la Federación (DOF), (1983). Decreto por el que abroga el diverso por el que fue creado el Centro de Estudios de Medios y Procedimientos Avanzados de la Educación.
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4792442&fecha=20/01/1983#gsc.tab=0

Donadei, M. (2019). Aportaciones para la definición de una metodología para la investigación en el urbanismo. Ci[ur]125. Cuadernos de investigación urbanística. [Dialnet-AportacionesParaLaDefinicionDeUnaMetodologiaParaLa-7297373.pdf](#)

Flores, M. (2014). El modelo ASSURE: un diseño instruccional para a geografía situada. <https://ece.edu.mx/portal/>

Galindo, J. (2009). Ciudadanía digital. *Signo y pensamiento*.28 (54), p. 164-173
<https://www.redalyc.org/pdf/860/86011409011.pdf>

Galindo, L., Ruíz, I., Livier, N. y Galindo, R. (2015). El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales. Cenid <file:///C:/Users/admin/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeColaborativoEnAmbientesVirtuales-652184.pdf>

Galván, I. (2021). Entrevista a María Elena Chan Núñez. Boletín SIED. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. <https://revista.sied.mdp.edu.ar/index.php/boletin/article/view/72/91>

García, L. (1987). Hacia una definición de educación a distancia. Boletín informativo de la Asociación Iberoamericana a Distancia http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20258/hacia_definicion.pdf

García, L. (1999). Fundamento y componentes de la educación a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24889w/Fund_Compon_Educ_Distancia.pdf

García, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), p. 09-22 <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/23911/19891>

García, L. (2020). Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a distancia*, 23 (1) *Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? (redalyc.org)*

García L. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), p. 09-32 <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/28080/21886>

Garrison, D., Anderson, T. y Archer, W. (2000). *Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. The Internet and Higher Education*, 2(2-3) p. 87-105 <https://typeset.io/papers/critical-inquiry-in-a-text-based-environment-computer-3f0amd5n1t>

Garrison, D. y Anderson, T. (2005). El e-learning en el siglo XXI. Investigación práctica. Recursos Octaedro. <https://elibro.net/es/ereader/anahuac/61883>

Garrison, D y Anderson, T. (2011) E-learning, en el siglo XXI: un marco de investigación y edición. 2ª Ed., Londres: Routledge Falmer https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&pid=S1405-6666201700040116900013&lng=en

Gómez, J. (2015) Relaciones entre presencia social y satisfacción del estudiante en Entornos Virtuales de Aprendizaje Colaborativo (EVAC). [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid. Facultad de Formación del Profesorados Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación] https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/669595/gomez_gutierrez_juan_luis.pdf

González, J., Agredo, J., Campo, M., Hernández, M. Y Oviedo, N. (2023). Sentido de pertenencia y compromiso estudiantil en el contexto de educación superior a distancia con mediación virtual. Revista educación 47(1) https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-26442023000100059#ref8

González, J. y Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza- aprendizaje de la Matemática. Revista Científica de la FAREM-Estelí <https://www.lamjol.info/index.php/FAREM/article/download/11607/13475?inline=1#:~:text=%E2%80%9CUn%20entorno%20virtual%20de%20aprendizaje,281>).

Gómez, L. y Macedo, J. (2011). Importancia de los programas virtuales en la educación superior peruana. Investigación Educativa, 15 (27), 113-126. admOjs,+5169-17679-1-CE.pdf

Google (2023). Qué puedes hacer con formularios. Centro de aprendizaje de Google Workspace. <https://support.google.com/a/users/answer/9302965?hl=es#:~:text=Con%20Formularios%20de%20Google%2C%20puedes,en%20gr%C3%A1ficos%20para%20consultarlos%20f%C3%A1cilmente>.

Gros, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. Revista

Iberoamericana de Educación a Distancia (2 (21), p. 69-82
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331455826005/html/#:~:text=El%20e%2Dlearning%20naci%C3%B3%20en,distancia%20y%20el%20e%2Dlearning.>

Gutiérrez, E. y Gallego, M. (2017). Presencia social en un ambiente colaborativo virtual de aprendizaje. *Análisis de una comunidad orientada a la indagación*. 22 (75), p. 1169-1186 <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v22n75/1405-6666-rmie-22-75-01169.pdf>

Hernández, M., Aguirre, G., y Balderrama, J. (2014). Revisión del modelo tecnoeducativo de Heinich y colaboradores (A.S.S.U.R.E.). En: *Los Modelos Tecno-Educativos revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*. 1ª Ed. México. https://www.uv.mx/personal/iesquivel/files/2015/03/los_modelos_tecno_educativos__revolucionando_el_aprendizaje_del_siglo_xxi-4.pdf#page=61

Hernández, R., Fernández, C. y Bapista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill. 6ª Ed., p. 404.

Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista cubana de medicina general integral* 37(3) La Habana, Cuba. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002

Hirald, R. (2013). *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*. *EDUTEC*.
https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hirald_162.pdf

Huerta, G. (2020). *Zoom. Herramienta para videollamadas*. Universidad Veracruzana. <https://www.uv.mx/afbg/files/2020/04/Manual-herramienta-Zoom-para-videoclases.pdf>

IBERO (2020). *Guía práctica sobre Comunidades de Indagación (para sesiones dialógicas)*. Coordinación de Educación Virtual IBERO Puebla. <https://repo.iberopuebla.mx/DIIE/indagacion.pdf>

INEGI (2022). Encuesta Nacional sobre Acceso y Permanencia en la Educación (ENAPE) 2021. <https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/ENAPE/ENAPE2021.pdf>

IPN, (2013). ¿Qué es el Polivirtual? <https://www.ipn.mx/dev/educacion-a-distancia/polivirtual/ques.html#:~:text=Es%20el%20sistema%20del%20Instituto,con%20apoyo%20de%20las%20tecnolog%C3%ADas>.

Kara N. (2018) “*Understanding University Students Thoughts and Practices about Digital Citizenship*” A Mixed Methods Study. *Educational Technology y Society*, 21(1), 172–185
https://www.researchgate.net/publication/322223835_Understanding_University_Students'_Thoughts_and_Practices_about_Digital_Citizenship_A_Mixed_Methods_Study

Lomelín, G. (2018). *La educación superior a distancia para fortalecer la ciudadanía digital: El caso de la plataforma MéxicoX*. (Tesis de maestría. Universidad Nacional Autónoma de México). <http://132.248.9.195/ptd2018/febrero/0770618/Index.html>

Lorenzo, A. y Fernández, J. (2019). Hacia una educación digital y activa en la universidad. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa* 18 (1) <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/189073/Art.%2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez, N. (2011). El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los modelos. *Apertura*, 9(10), 104-119 <https://www.redalyc.org/pdf/688/68812679010.pdf>

Melgar, K. (2017). *Diseño de actividades tecnopedagógicas*. MaketConvert. Barcelona https://conventagusti.com/wp-content/uploads/GuiaTecnoPedagogicaFINAL_red.pdf

Moonsum, C. (2017). *Development of a Scale to Measure Digital Citizenship among Young Adults for Democratic Citizenship Educations*. Ohio University [tesis doctoral]

https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=osu1437610223

<https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>

Mora, F. Y Hooper, C. (2016). Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje. Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles. *Revista Electrónica educare* 20 (2), pp. 393-418 <https://www.redalyc.org/journal/1941/194144435020/html/>

Moreno, R. (2019). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información (RITI)* http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/368/3681562021/html/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAR0EjpgQx2kOPHxo_PEQp9sLSLZMMIVVgx2z-f4pcw_P4eWqndnG47ewVnE_aem_ASWN0nRquCeISvwwjgDpynyllszxJVt6HUqUonldKV_TL3UN4Nxs9T1fklxoVUKCJkujvnk_rkeDkxZzUbpC50LPR

Mcleod, S. La teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Vygotsky. *Simply Psychology* <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>

Navarrete, Z. y Manzanilla, H. (2017). Panorama de la educación a distancia en México. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), p. 65-82 <https://www.redalyc.org/journal/1341/134152136004/html/>

Pagano, C. (2008). Los tutores en la educación a distancia. Un aporte teórico *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento* <https://rusc.uoc.edu/rusc/ca/index.php/rusc/article/download/v4n2-pagano/304-1220-2-PB.pdf>

Polanco, H. (2002). Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en la educación a distancia. IV Congreso de Educación a distancia. Universidad de Tarapacá <file:///C:/Users/admin/Downloads/Entornos%20virtuales.pdf>

PSE, (2013-2018). Programa Sectorial de Educación 2013-2018. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/36765/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018.pdf

Quesada, R. (2006). Evaluación del aprendizaje en la educación a distancia “en línea”. <https://www.um.es/ead/red/M6/quesada.pdf>

Remesal, A. y Colomina, R. (2013). “Social presence and online collaborative small group work: A socioconstructivist account” *Computers of Education* 60 (1). P.p. 357-367.

Ribble, M. (2017). *Ciudadanía digital, nueve elementos*. <https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>

Rincón, M. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (25) sep.-dic. <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194215513009.pdf>

Rodríguez, A. y Sosa, E. (2018). Interactividad e interacción social: procesos esenciales en educación a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (55), sep.-dic.110-127, <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/999/1447>

Robles, J. (2009). *Ciudadanía digital: Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Barcelona. Editorial UOC file:///C:/Users/admin/Downloads/Dialnet-CiudadaniaDigitalUnaIntroduccionAUnNuevoConceptoDe-8144689.pdf

Sáinz, P. (2015). Los Mooc en la educación a distancia del futuro: la digitalización de la formación. Madrid, España: Fundación Electrónica de Tecnología Educativa. (48), 1-21. https://publiadmin.fundaciontelefonica.com/media/publicaciones/324/papel_de_los_mooc.pdf

Sánchez, E. y Escribano, J. (2014). Clasificación de los medios de evaluación en los MOOC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Universidad Europea <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/137/25>

Sánchez, J., Sellares, N., Hernández, N y Villaseñor, M. (2018). Integración de herramientas tecnológicas y didácticas en el desarrollo de competencias enfocadas a la solución de problemas y a la toma de decisiones. *Revista GEON*, 5(2), p. 96-105. Dialnet-

SES, (2023). Secretaría de Educación Superior. Instituciones educativas. <https://educacionsuperior.sep.gob.mx/index.html>

Silva, J. (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Innovación educativa*, IPN, 10 (52), 13-23.

Silva, J., Fernández, E. y Astudillo, A. (2015). Un modelo para diseño de entornos virtuales de aprendizaje centrados en las E-actividades. *Nuevas ideas de informática TISE*. <http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/650-655.pdf>

Suarez G. (2002). Los entornos virtuales de Aprendizaje como instrumento de mediación. Ediciones Universales de Salamanca. España. file:///C:/Users/admin/Downloads/Los_entornos_virtuales_de_aprendizaje_como_instrum.pdf

Trejo, R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. *EDUTEC*. Costa Rica. https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hiraldo_162.pdf

Tolmie, A. y Boyle, J. (2000). Factores que influyen en el éxito de los entornos de comunicación mediada por computadora (CMC) en la enseñanza universitaria: una revisión de estudio de caso. *Informática y Comunicación*, 34(2), p.119-140. <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10023986/1/Tolmie2000Factors119.pdf>

Tuirán, R., Limón, O., y González G. (2013). Prepa en línea-SEP", un servicio innovador. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 8 (15), 20-35. <https://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/issue/view/4423>

Ulloa-Brenes, G. (2022). Teorías y modelos de la interacción y la comunicación para espacios educativos a distancia. *Revista Espiga* 21(43) <https://www.redalyc.org/journal/4678/467869603010/467869603010.pdf>

UNAM, (2016). Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia ¿Qué es el Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED)? <https://suayedfca.unam.mx/assets/downloads/acerca-suayed-2016.pdf>

UPN (2022). Convocatoria licenciaturas en línea unidades UPN 2022. <https://upn.mx/index.php/estudiar-en-la-upn/licenciaturas/30-actividades-academicas/840-convocatoria-licenciaturas-en-linea-unidades-upn-2022>

UPN (2023). Educación e Innovación Pedagógica. Secretaría de Educación Pública. <https://upn.mx/index.php/estudiar-en-la-upn/licenciaturas/18-estudiar-en-la-upn/176-educacion-e-innovacion-pedagogica>

UPN (2024). Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica. <https://upn113leon.edu.mx/licenciatura-educacion-innovacion-pedagogica/>

Vargas Murillo, G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. Cuadernos Hospital de Clínicas 62 (1) http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762021000100012&script=sci_arttext

Vázquez, E., (2012). Diseño instruccional en la educación a distancia: la importancia y contribución del tecnopedagogo. Apertura 4(2). <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/320/286#:~:text=Mediante%20los%20dise%C3%B1os%20instruccionales%2C%20el,seg%C3%BAn%20las%20diferentes%20modalidades%20de>

VIS (2024). ¿Qué son los bloques de Moodle y para qué sirven? Hosting Moodle. Servidores Dedicados <https://www.vis-hosting.com/bloques-moodle/#:~:text=Los%20Bloques%20son%20uno%20de,mejorar%20la%20experiencia%20de%20aprendizaje.>

Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial crítica, 1ª Ed. Barcelona http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf

Anexos

Anexo 1. Escala de Ciudadanía Digital

Nombre:

1.- ¿En qué año naciste?

2.- Género

() Femenino

() Masculino

() Transexual

() Otro

() Prefiero no revelar

3.- Nivel más alto de escolaridad:

4.- Cual es la universidad en la que estudias:

5. – Modalidad en que estudias:

6.- ¿Qué tipo de dispositivo tecnológico utilizas mayormente para acceder a Internet?

(selección uno)

() Teléfono móvil/Smartphone

() Tablet

() Laptop (computadora portátil)

() Computadora de escritorio

() Otro

7.- ¿Dónde lees y ves temas sociales, económicos y/o culturales)

() Sitios web de noticias

() Redes sociales

() Blogs

TV O radio

Otro

7.- ¿Con qué frecuencia accede a Internet desde los siguientes lugares?

Lugar	Varias veces al día	Diario	Semanalmente	Mensualmente	Nunca
Casa					
Escuela					
Cibercafé					
Trabajo					
Red pública					
Otros lugares					

8.- ¿Cuál es su principal objetivo al navegar en Internet? (puedes elegir una o más opciones)

Entretenimiento, por ejemplo: jugar videojuegos, escuchar música, ver videos.

Buscar información para realizar tareas o investigaciones de la escuela.

Acceder a Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y /o plataformas educativas.

Buscar noticias

Visitar sitios de redes sociales

9.- ¿Cuál es la red social que más utilizas?

Facebook

WhatsApp

Twitter

Instagram

Otro

A continuación, marque el numero en la escala que mejor refleje su opinión y comportamiento para cada una de las cuestiones presentadas, tomando en cuenta que la

escala va del número 1 al 7 en donde el 1 representa “muy en desacuerdo” y el 7 “muy de acuerdo”.

Cuestión	Muy en desacuerd o						Muy de acuerd o
		2	3	4	5	6	
1.- Creo que los problemas relacionados con Internet como: privacidad, censura, información, acceso a la información, trabajo en red, educación a distancia y redes sociales, ¿afectan mi vida?	1	2	3	4	5	6	7
2.- Siento que mi información privada está segura cuando utilizo Internet.	1	2	3	4	5	6	7
3.- Soy cuidadoso (a) con los sentimientos de los demás cuando escribo en línea.	1	2	3	4	5	6	7
4.- A veces descargo materiales tales como: música, películas, software, entre otros ilegalmente en Internet.	1	2	3	4	5	6	7
5.- A veces utilizo lenguaje ofensivo en espacios virtuales que garantizan el anonimato.	1	2	3	4	5	6	7
6.- A veces publico fotos o videos de personas que conozco en línea sin su permiso.	1	2	3	4	5	6	7
7.-Puedo acceder a Internet a través de dispositivos digitales tales como: teléfonos móviles, teléfonos inteligentes, laptops, Tablet PC, computadora de escritorio, cuando quiera.	1	2	3	4	5	6	7
8.-Puedo utilizar dispositivos digitales tales como: teléfonos móviles, teléfonos inteligentes, laptops, Tablet PC, computadora de escritorio para lograr los objetivos que persigo en la red.	1	2	3	4	5	6	7
9.- Puedo usar Internet para encontrar la información que necesito.	1	2	3	4	5	6	7
10.- Puedo usar internet para buscar y descargar aplicaciones (apps) que me son útiles.	1	2	3	4	5	6	7
11.-Disfuto comunicarme con otros en línea.	1	2	3	4	5	6	7
12.- Disfuto colaborar con otros en línea más que de manera presencial.	1	2	3	4	5	6	7

13.- Estoy más informado (a) sobre temas educativos, políticos o sociales a través del uso de Internet.	1	2	3	4	5	6	7
14.- Soy más consciente de los problemas globales mediante el uso de Internet.	1	2	3	4	5	6	7
15.- Publico mensajes, audios, imágenes o videos originales para expresar mis sentimientos, pensamientos, ideas u opiniones en sitios web, blogs, o redes sociales.	1	2	3	4	5	6	7
16.- Siempre que tengo oportunidad, comento los escritos de otras personas escritos en sitios web, blogs, o redes sociales que visito.	1	2	3	4	5	6	7
17.-Regularmente publico pensamientos relacionados con temas políticos o sociales como por ejemplo problemáticas que se suscitan en la red (sexting ciberacoso, bullying)	1	2	3	4	5	6	7
18.-Evalúo las noticias los blogs y otro contenido que leo o veo en línea, en términos de confiabilidad, veracidad y precisión.	1	2	3	4	5	6	7
19.- Expreso opiniones en línea para desafiar las perspectivas dominantes con respecto a cuestiones educativas, públicas o temas sociales.	1	2	3	4	5	6	7
20.- Considero que las normas de comportamiento en línea son necesarias para interactuar en una forma eficaz acerca de cuestiones educativas, políticas o sociales dentro de la red.	1	2	3	4	5	6	7
21.- Pertenezco a grupos en línea que participan en actividades educativas, políticas o sociales.	1	2	3	4	5	6	7
22.- Asisto a reuniones o foros virtuales para tratar asuntos escolares.	1	2	3	4	5	6	7
23.- Ordeno, compro, vendo o intercambio artículos en línea por ejemplo en redes sociales, Amazon, Mercado Libre, etc.	1	2	3	4	5	6	7
24.- Estoy más comprometido (a) social y políticamente cuando estoy en línea que fuera de línea.	1	2	3	4	5	6	7
25.- Considero que la participación en línea es una forma eficaz de realizar un cambio en algo que creo que es justo o injusto.	1	2	3	4	5	6	7
26.- Utilizo internet para participar en cambios o movimientos sociales o protestas.	1	2	3	4	5	6	7
27.-Considero que soy dado (a) a repensar mis creencias con respecto a un asunto, tema o problema en particular cuando uso Internet.	1	2	3	4	5	6	7

28.- Me siento tranquilo (a) cuando necesito encontrar información nueva por mi cuenta.	1	2	3	4	5	6	7
29.-Me siento seguro (a) de compartir mis pensamientos con los demás.	1	2	3	4	5	6	7
30.- Me siento tenso (a) cuando la participación o discusión en blog o foros son requisito de un curso.	1	2	3	4	5	6	7
31.- Me siento tenso (a) al tener que escribir en línea.	1	2	3	4	5	6	7
32. Me siento cómodo (a) escribiendo lo que pienso para que otras personas lo lean.	1	2	3	4	5	6	7
33.- Me siento molesto (a) cuando otras personas comentan mis publicaciones.	1	2	3	4	5	6	7
34.- Me siento satisfecho (a) cuando digo algo que realmente quería decir en un blog, red social, foro o publicación en línea.	1	2	3	4	5	6	7
35.-Siento miedo cuando pienso que la gente que no conozco leerá mis escritos en línea.	1	2	3	4	5	6	7
36.-Me siento incomodo (a) con la discusión pública de ideas.	1	2	3	4	5	6	7
37.- Me siento seguro (a) de que a los que me lean les gustará lo que escribo	1	2	3	4	5	6	7
38.- Me pone nervioso (a) que los demás me juzguen por lo que hago, digo o escribo en línea.	1	2	3	4	5	6	7
39.-Me siento inseguro (a) al hacer uso de mis ideas de manera pública en línea.	1	2	3	4	5	6	7
40.-. Me complace que otros comenten mis publicaciones en la red.	1	2	3	4	5	6	7

Anexo 2. Cuestionario “Community of Inquiry” (versión española) Presencia social (adaptado a entrevista)

- ¿La oportunidad de conocer a los otros participantes del curso me ayudó a generar un sentido de pertenencia en el curso?
- ¿Pude formarme impresiones claras de algunos de los participantes del curso?
- ¿La comunicación en línea o basada en la web es un medio excelente para la interacción social?
- ¿Me sentí cómodo conversando en línea a través de la plataforma?
- ¿Me sentí cómodo al participar en las discusiones de los temas del curso?
- ¿Me sentí cómodo interactuando con otros participantes del curso?
- ¿Me sentí cómodo al estar en desacuerdo con otros participantes del curso sin que por esto se perdiera el sentido de confianza?
- ¿Sentí que mi punto de vista fue reconocido por otros participantes del curso?
- ¿Las discusiones en línea me ayudaron a desarrollar un sentido de colaboración?

Anexo 3. Cuestionarios para la evaluación del aprendizaje

Cuestionario “Bloque 1” (Preguntas abiertas)

1. De acuerdo a la información analizada en el bloque, ¿Cuál sería la definición que tu construirías para el concepto de *ciudadanía digital*?
2. ¿Cómo ciudadanos digitales, para qué nos sirve aprender de ciudadanía digital?
3. ¿Qué es la huella digital? y ¿Qué medidas se deben tomar en cuenta para una construcción adecuada de esta huella digital?

Cuestionario “Bloque 2” (Preguntas de opción múltiple)

¿Qué información conforma la identidad digital?

- Datos personales, datos públicos, interacciones, mensajería, contenidos digitales y contactos.
- Participación política, participación académica y participación comercial.
- Competencias sociales, competencias cívicas y pensamiento crítico, creativo y autónomo.

¿Cómo ejerce la participación política del ciudadano (a) digital?

- Creación de iniciativas ciudadanas y promueve el ejercicio activo de la ciudadanía.
- Apertura de dialogo entre estudiantes y expertos en espacios provistos por la web.
- Parte de la actividad de ser prosumidor, al involucrarte en el diseño de productos o servicios que consume u ofrece.

Corresponde a una competencia cívica por parte del ciudadano digital

- Colaboración y construcción de redes de comunicación y de competencias sociales tales como dialogar, comunicar, compartir, interactuar, intercambiar, proponer y valorar.
- Descubre el valor de la diversidad de opiniones y del pluralismo.
- Habilidad de analizar, inferir, identificar y solucionar problemas, tomar de decisión, reflexionar y proponer de soluciones.

Corresponde a una competencia social por parte del ciudadano digital

- Se compromete de manera constructiva en temas o problemas que le interesan, afectan o preocupan al y a su comunidad.
- Al participar se convierte en actor social y se compromete con la vida pública de la sociedad.
- Le permiten actuar colaborativamente con los demás, para resolver problemas y para proponer respuestas que mejoren la vida de la comunidad haciendo uso de su capacidad de negociación.

Cuestionario “Bloque 3” (Preguntas abiertas y de opción múltiple)

¿Qué implicaciones tienen los riesgos de conducta a los que se encuentran expuestas las personas que navegan en internet?

- Se derivan del mal uso que se da al contenido que se consulta o se comparte en el entorno digital.
- Afectan la información que tenemos almacenada en nuestros dispositivos o a los propios dispositivos que tienen vulnerabilidad en la seguridad.
- Implican un comportamiento que puede poner en riesgo la integridad de la persona.
- Involucran la interacción directa con desconocidos que se acercan de manera malintencionada.

¿Qué implicaciones tienen los riesgos de contacto a los que se encuentran expuestas las personas que navegan en internet?

- Implican un comportamiento que puede poner en riesgo la integridad de la persona.
- Afectan la información que tenemos almacenada en nuestros dispositivos o a los propios dispositivos que tienen vulnerabilidad en la seguridad.
- Involucran la interacción directa con desconocidos que se acercan de manera malintencionada.
- Se derivan del mal uso que se da al contenido que se consulta o se comparte en el entorno digital.

¿Qué implicaciones tienen los riesgos técnicos a los que se encuentran expuestas las personas que navegan en internet?

- Afectan la información que tenemos almacenada en nuestros dispositivos o a los propios dispositivos que tienen vulnerabilidad en la seguridad.
- Involucran la interacción directa con desconocidos que se acercan de manera malintencionada.
- Se derivan del mal uso que se da al contenido que se consulta o se comparte en el entorno digital.
- Implican un comportamiento que puede poner en riesgo la integridad de la persona.

¿Qué implicaciones tienen los riesgos de contenido a los que se encuentran expuestas las personas que navegan en internet?

- Se derivan del mal uso que se da al contenido que se consulta o se comparte en el entorno digital.
- Implican un comportamiento que puede poner en riesgo la integridad de la persona.
- Involucran la interacción directa con desconocidos que se acercan de manera malintencionada.
- Afectan la información que tenemos almacenada en nuestros dispositivos o a los propios dispositivos que tienen vulnerabilidad en la seguridad.

Menciona algunas de las acciones que se deben ejercer para procurar la seguridad digital.

Anexo 4. Rúbrica para evaluar el diseño educativo del curso de formación en ciudadanía digital “Ciudadanía digital: una mirada caleidoscópica”

Por favor seleccione el nivel de desempeño que considere pertinente para cada criterio. Sus observaciones y recomendaciones serán bienvenidas.

Criterio	Excelente	Bueno	Bajo	Observaciones o recomendaciones
Objetivos de aprendizaje	Los objetivos de aprendizaje son claros, específicos y comprensibles.	Los objetivos de aprendizaje son claros y comprensibles, pero no se aprecian debidamente especificados para cada tema.	Los objetivos de aprendizaje no están claros, son generales y no se comprenden del todo.	
	Son totalmente congruentes con los contenidos y tratamiento de cada uno de los temas del curso.	Son parcialmente congruentes con los contenidos y tratamiento de cada uno de los temas del curso.	Los objetivos no se aprecian congruentes con los contenidos y el tratamiento de los temas.	
	Se aprecia que pueden ser aplicados en la vida cotidiana de los y las estudiantes.	Requiere trabajarse más para que logren su aplicación en la vida cotidiana de los y las estudiantes.	Son abstractos, sin aplicación práctica en la vida cotidiana de los y las estudiantes.	
Interfaz	La interfaz del curso es atractiva, intuitiva y facilita la navegación del estudiante.	La interfaz del curso es funcional y permite una navegación adecuada del estudiante, pero, resulta poco atractiva en términos visuales. O, por el contrario, es atractiva pero poco funcional.	La interfaz del curso es confusa o dificulta la navegación de las y los estudiantes.	
Contenido	Los contenidos del curso son completos, relevantes, están actualizados y resultan coherentes	Los contenidos del curso en su mayoría son adecuados y actualizados, pero, podrían ser más relevantes	Los contenidos del curso son incompletos, poco relevantes y desactualizados.	

	con las temáticas del curso.	para tener total, coherencia con las temáticas del curso.		
	Los contenidos del curso son eficientes en términos de lenguaje para la comprensión de las temáticas del curso.	Los contenidos del curso en términos de lenguaje facilitan la comprensión de las temáticas del curso, aunque necesitan complementarse de ejemplos.	Los contenidos del curso en términos de lenguaje no son claros y limitan la comprensión de las temáticas del curso.	
	Los contenidos del curso en términos de recursos didácticos y visuales están completos, son relevantes y bien estructurados. Se presentan de manera clara y comprensible y se apoyan de materiales de consulta adicionales.	Los contenidos del curso son aceptables, pero pueden resultar confusos en algunos aspectos. La estructura y organización pueden mejorarse para una mejor comprensión por parte de los y las estudiantes.	Los contenidos del curso son irrelevantes y poco atractivos a nivel visual y didáctico.	
Actividades de aprendizaje	Las actividades de aprendizaje utilizadas encaminan al estudiante al aprendizaje significativo de las temáticas, propician a la reflexión crítica y promueven la participación activa del estudiante.	Las actividades de aprendizaje utilizadas son adecuadas y promueven la participación del estudiante, pero, limitan la capacidad reflexiva y crítica del estudiante.	Las actividades de aprendizaje utilizadas son limitadas o no promueven la participación ni reflexión crítica por parte del estudiante.	
	Las actividades de aprendizaje utilizadas en los foros son claras, variadas, interesantes y promueven la participación activa de los y las estudiantes.	Las actividades de aprendizaje utilizadas en los foros del curso son aceptables, pero pueden resultar repetitivas o poco estimulantes para los y las estudiantes. Se podrían explorar	Las actividades de aprendizaje utilizadas en los foros son limitadas y poco efectivas. No se promueve la participación activa de las y los estudiantes y el aprendizaje se ve comprometido.	

		otras opciones para mejorar el aprendizaje.		
Objetos Digitales de Aprendizaje	Los Objetos Digitales de Aprendizaje utilizados, son variados, interactivos, accesibles y facilitan el aprendizaje del estudiante.	Los Objetos Digitales de Aprendizaje son adecuados y están disponibles para el estudiante, pero limitan el aprendizaje del estudiante.	Los Objetos Digitales de Aprendizaje utilizados no son adecuados o no están disponibles para el estudiante.	
	Los Objetos Digitales de Aprendizaje utilizados, son efectivos e intuitivos para fomentar el aprendizaje significativo de las y los estudiantes.	Los Objetos Digitales de Aprendizaje utilizados, son efectivos, pero poco intuitivos.	Los Objetos Digitales de Aprendizaje utilizados, son limitados para el fomento del aprendizaje y solo se limitan a herramientas digitales básicas.	
Interactividad	La interactividad del curso es alta, permitiendo la participación activa del estudiante y propiciando el aprendizaje significativo del estudiante.	La interactividad del curso es adecuada y permite la participación de estudiante, pero no propicia el aprendizaje significativo del estudiante.	La interactividad del curso es baja o imitada.	
Nombre del evaluador (a)				
Reporte final de evaluación				
Fecha de elaboración:				

Anexo 5. Encuesta de satisfacción (respondida por los y las participantes)

Guion de la encuesta de satisfacción (respondida por los y las participantes)

Encuesta de satisfacción del curso "Ciudadanía digital: una brújula hacia entornos digitales participativos y seguros"

Esta es una encuesta de satisfacción cuyo objetivo es la mejora del curso.

¡Gracias por tu contestar esta encuesta de satisfacción! Tu opinión es invaluable y ayudará para la mejora del curso. Por favor, tómate unos minutos para responder esta encuesta.

Nombre

Edad

¿Cuál fue tu motivación por inscribirte a este curso?

¿En qué medida los contenidos del curso cumplieron con tus expectativas? y ¿Por qué?

¿Qué tan claros fueron los contenidos del curso??

¿Qué aspectos de los contenidos te parecieron especialmente útiles o interesantes?

¿Consideras que hubo algún tema que debería haberse tratado con más profundidad?

¿Cómo evaluarías la plataforma utilizada para acceder al curso en cuanto a navegación, diseño y facilidad de uso?

¿Utilizaste todos los recursos disponibles como videos, podcast, infografías interactivas, foros de participación, enlaces o links?

¿Hubo algún recurso digital que consideres se pudo hizo falta y se pudo haber incluido?

¿Qué tan probable es que recomiendes este curso? y ¿a quién se lo recomendarías?

¿Qué tan probable es que recomiendes este curso? y ¿a quién se lo recomendarías?

¿Consideras necesaria la impartición de este curso con algún tipo de participantes en específico?

¿Tienes algún comentario, recomendación o sugerencia para la mejora de este curso?

¿Qué experiencia te deja tu participación en este curso y para que te servirá lo que en el aprendiste?

¡Agradezco infinitamente tu colaboración! Tus respuestas serán de gran utilidad para mejorar este curso autogestivo.

Anexo 6. Infografía de ciudadanía digital riesgos y seguridad realizada por estudiante del curso.

CIUDADANÍA DIGITAL RIESGOS Y SEGURIDAD

¿POR QUÉ NOS PONEMOS EN RIESGO?

- Desconocimiento de herramientas de seguridad.
- Hábitos inadecuado.
- Sobre exposición a la información.
- inadecuada gestión de tu identidad y huella digital

RIESGOS DE CONDUCTA

Implican un comportamiento que puede poner en riesgo la integridad de la persona.

- Retos o juegos en línea.
- Cyberbullying o ciberacoso
- Ciberadicción.
- Nomofobia (miedo irracional a no disponer del teléfono móvil)
- Phubbing (ignorar a alguien al estar prestando atención al teléfono celular.
- Suplantación de identidad digital

RIESGOS DE CONTACTO

Implican la interacción directa con un desconocido que se acerca de forma malintencionada.

- Grooming (engaño de un adulto hacia un menor de edad)
- Phishing (estafar y obtener información confidencial o financiera como contraseñas)
- Vishing (e manipular a las personas para que realicen acciones involuntarias con la intención de acceder a información personal y financiera.

RIESGOS DE CONTENIDO

Son aquellos derivados del mal uso que se da al contenido que se consulta o se comparte en el entorno digital.

- Deepfakes son imágenes, videos o audios en las que se reemplaza la cara o voz de una persona por otra, utilizando inteligencia artificial.
- Fake news o noticias falsas
- Oversharing (exposición de información en las redes sociales).

RIESGOS TÉCNICOS

Son aquellos que afectan la información que tenemos almacenada en nuestros dispositivos, o a los dispositivos como tal valiéndose de una brecha o vulnerabilidad en la seguridad.

- Sim duplicada
- Malware (software malicioso)
- Ransomware: secuestro o robo de información

PRÁCTICAS SEGURAS

- Actualizar tus contraseñas y no las compartas.
- Verifica en varias fuentes de información confiables.
- Utiliza antivirus.
- No aceptes solicitudes de desconocidos.
- solo descarga aplicaciones de tienda oficiales.
- Desactiva el bluetooth y wifi cuando no lo uses.

Anexo 7. Infografía de ciudadanía digital riesgos y seguridad realizada por estudiante del curso.

SEGURIDAD Y RIEGOS DEL CIUDADANO DIGITAL

¿CUÁLES SON LOS RIEGOS?

Riesgos de conducta

Ciber inducción al daño físico
Retos en línea.



Ciberadicción
Uso abusivo de dispositivos electrónicos.



Ciberestrés
Efectos negativos por el uso de tecnologías.



Cyberbullying-ciberacoso
Es la acción repetida e intencional de agredir.



Phubbing
Ignorar a alguien al estar prestando atención al teléfono.



Ciberpirámides
La ciberpirámide, se basa en el esquema de la estufa piramidal.



Nomofobia
Miedo irracional a no disponer del teléfono móvil.



Robo de identidad
Usar la identidad sin su consentimiento para crear o difundir información falsa.



Vamping
Utilizar aparatos electrónicos durante la noche.



Riesgos de contacto

Groomign
Contactar a una persona a través de internet haciéndose pasar por alguien más.



Phishing
Estafar y obtener información confidencial o financiera.



Vishing
Estafa con técnicas de ingeniería social a través de llamadas telefónicas.



Riesgos de contenido

Deepfakes
Imágenes, videos o audios en las que se reemplaza la cara o voz de una persona por otra, utilizando inteligencia artificial.



Doxing
Extracción y publicación no autorizadas de información personal como una forma de intimidación.



Fake news
Noticias falsas que circulan por redes sociales.



Carding
Uso ilegítimo de la información financiera.



Oversharing
Sobre exposición de información en las redes sociales.



Sharing
Es el uso habitual de las redes sociales por parte de los padres, como medio para compartir noticias o imágenes de sus hijos.



Sextorsión
Amenazar a una persona con difundir imágenes o videos íntimos con la finalidad de obtener más material sobre actos sexuales o dinero.



Tips de Seguridad

Configura las opciones de seguridad y privacidad de tus cuentas digitales.

No conectarse en redes abiertas

Utiliza antivirus licenciado

No abrir vínculos o datos adjuntos inesperados

Usar contraseñas seguras y diferentes

Apaga el bluetooth y wifi cuando no lo uses

Descargas responsables y seguras

No conectes USB o discos duros que no sean confiables

Así como tenemos derecho a una vida libre de violencia y a la seguridad e integridad en la vida off-line también la tenemos para el entorno on-line.

Anexo 8. Infografía de ciudadanía digital riesgos y seguridad realizada por estudiante del curso.



Anexo 9. Captura de pantalla del curso “Ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros”.



Anexo 10. Documento de autorización del tratamiento de datos personales e información.

Escucha con atención esta autorización de tratamiento de datos personales e información. La aplicación de estos instrumentos metodológicos está a cargo de la Lic. Itzamaray García Canul, quien actualmente es maestrante de la maestría en Desarrollo Educativo con línea de Investigación en Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE). El procedimiento para la aplicación es:

1)Contestar la escala de ciudadanía digital mediante la herramienta Google Forms. El almacenamiento de esta información será resguardado en Google Formularios.

2)Contestar el Cuestionario "Community of Inquiry" (versión española) centrado únicamente en el apartado de presencia social y que fue adaptado a una entrevista semiestructurada, dicha entrevista será realizada a través de WhatsApp mediante mensaje textual. El almacenamiento de esta información será resguardado en WhatsApp y posteriormente en una base de datos.

Los datos de ambos instrumentos y la información proporcionada son de uso exclusivamente académico y únicamente serán utilizados para la realización del diagnóstico de necesidades del curso autogestivo ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros. Su participación es voluntaria y absolutamente confidencial. Usted se encuentra en plena libertad de retirar su participación en el momento deseado.

Consentimiento:

Declaro que he sido informada/o con claridad y veracidad sobre los fines, utilidad, beneficios y consecuencias para participar en este diagnóstico que servirá para el diseño del curso autogestivo ciudadanía digital: una brújula hacia espacios digitales participativos y seguros, en el que estoy dispuesto/a a participar posteriormente cuando sea yo requerido/a. Admito que actúo libre y voluntariamente como participante contribuyendo activamente en las actividades propuestas.