



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN LOS  
ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN LOS  
ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA**

Aula virtual en Google Classroom para fortalecer la educación en la Ciudadanía Digital de los  
estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado

**Autor/es:**

Karen Silvana Astudillo Muñoz,  
Diego L. Galindo Cajiao.

**Tutora:**

PhD. Rosalina Soler Rodríguez

**ECUADOR**

2025



**DEDICATORIA**

A mi amada hija Zoé, quien con su amor incondicional ha sido mi motor y fuente de  
inspiración en este camino.

A mi familia y seres queridos, por ser mi refugio y fortaleza en cada paso, por sus palabras de  
aliento y su confianza.

Y a Peasley, cuya luz sigue iluminando mi vida, aunque no esté físicamente aquí. Su recuerdo  
fue y sigue siendo mi guía y consuelo en los momentos más desafiantes de mi trayectoria  
profesional.

Con todo mi cariño y aprecio, dedico este logro a quienes hicieron de este viaje una experiencia  
profundamente significativa.

Silvana Astudillo.

A mi querida esposa y compañera María Belén, por su apoyo permanente y la motivación para  
lograr un nuevo reto personal, profesional y familiar.

A mis padres, mis hijos y mi familia, que permanentemente me dieron un voto de confianza  
para emprender este camino y alcanzar un objetivo de vida y servicio a nuestra sociedad.

Al Ejército ecuatoriano, por el apoyo y confianza depositada en mi persona,  
para desarrollar nuevas competencias técnicas y profesionales que serán puestas al servicio del  
sistema de educación militar.

Diego L. Galindo.



## AGRADECIMIENTOS

Agradezco profundamente a nuestra tutora, PhD Rosalina Soler, por su guía, paciencia y sabios consejos a lo largo de este proceso. Su compromiso y dedicación fueron fundamentales para alcanzar este logro.

Extiendo mi gratitud a mi compañero de tesis, Diego Galindo, por su compañerismo, esfuerzo compartido y por ser un pilar de apoyo en cada etapa de este camino.

A mis profesores, quienes me han dejado huellas imborrables, en especial; PhD. Ramiro Brito; PhD. Luis Alzate y PhD. Raúl López-Fernández. Sus enseñanzas, apoyo constante y ejemplo de excelencia académica enriquecieron profundamente mi formación y despertaron en mí una perspectiva más amplia y apasionada hacia la didáctica, la pedagogía y la tecnología.

Gracias a todos aquellos que, de una manera u otra, fueron parte de este viaje y contribuyeron a convertir este sueño en realidad.

Silvana Astudillo

A la Universidad Bolivariana del Ecuador, por brindar una capacitación con docentes de un alto perfil profesional, quienes han dejado su conocimiento en beneficio de una educación innovadora y propia de una sociedad en vías de desarrollo tecnológico.

Mi reconocimiento a la PhD Rosalina Soler, tutora de este proceso de tesis de investigación, quien, con su excepcional conocimiento, ha dejado su huella a través de un alto nivel de exigencia y entrega para consolidar una formación profesional de alta gerencia en la educación.

Mi agradecimiento a mi compañera Karen Silvana Astudillo, por su alto profesionalismo y compromiso para lograr este reto de vida, que junto a su entusiasmo permitió dedicar tiempo y esfuerzo de este trabajo, que será puesto al servicio de nuestra sociedad.

Diego L. Galindo.



## RESUMEN

El presente trabajo de investigación aborda la temática de la educación para la ciudadanía digital en estudiantes de Bachillerato General Unificado (BGU). Como primer punto, la problemática que guió el estudio hace referencia al uso inadecuado de la tecnología digital y la carencia de competencias digitales responsables por parte de los estudiantes de primer año de bachillerato. Se identificaron dificultades en aspectos clave como la seguridad informática, el comportamiento ético en entornos digitales y la habilidad para reconocer información confiable, lo que afecta el aprendizaje y la formación ciudadana. El propósito principal fue fortalecer la educación para la ciudadanía digital mediante el diseño de un aula virtual en la plataforma Google Classroom, que facilite el desarrollo de competencias para un uso seguro, crítico y responsable de la tecnología. La propuesta se fundamentó en el diagnóstico inicial y se orientó a atender las necesidades detectadas. La investigación se desarrolló en una unidad educativa virtual de la ciudad de Cuenca, Ecuador; y se utilizó una metodología de enfoque mixto, integrando métodos estadísticos, teóricos y empíricos, para analizar y comprender la situación problema. Además, se aplicó el método de criterio de especialistas para validar la propuesta y garantizar su pertinencia. Como resultado principal, se creó un aula virtual en Google Classroom que incluye actividades interactivas para fortalecer la educación para la ciudadanía digital. Esta propuesta se destaca por ser innovadora y adecuada para el contexto virtual, y al mismo tiempo, facilita la participación activa y el aprendizaje significativo. Las conclusiones resaltan la importancia de formar a los estudiantes como ciudadanos digitales responsables y capaces de desenvolverse éticamente en el mundo digital, contribuyendo al perfil de salida del bachiller ecuatoriano.

**Palabras clave:** educación para la ciudadanía digital, aula virtual, Google Classroom, estudiantes de Bachillerato.



## ABSTRACT

This research addresses the topic of education for digital citizenship among students of the Unified General Baccalaureate (BGU). The central problem guiding the study is related to the inadequate use of technology and the lack of responsible digital competencies. Key difficulties were identified in areas such as information security, ethical behavior in digital environments, and the ability to evaluate reliable information—factors that significantly impact students’ learning and civic development. The main purpose was to strengthen digital citizenship education through the design and validation of a virtual classroom on the Google Classroom platform, aimed at developing students’ competencies for the safe, critical, and responsible use of technology. The proposal was based on an initial diagnostic process and oriented toward addressing the identified needs. The research was conducted in a virtual educational institution located in Cuenca, Ecuador, using a mixed-methods approach that combined statistical, theoretical, and empirical methods to analyze and understand the problem. In addition, the expert judgment method was applied to validate the proposal and ensure its relevance. As the main result, a virtual classroom was created in Google Classroom, integrating interactive activities designed to promote digital citizenship. This proposal stands out for being innovative and well-adapted to the virtual context, while also facilitating active participation and meaningful learning among students. The conclusions emphasize the importance of educating students as responsible digital citizens who can navigate the digital world ethically and safely.

**Keywords:** digital citizenship, education for digital citizenship, virtual classroom, Google Classroom, high school students.



## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO .....	8
1.1. Fundamentos teóricos del desarrollo de la educación para la ciudadanía digital .....	8
1.1.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía ...	8
1.1.2. Conceptualización de la Ciudadanía Digital .....	10
1.1.3. La ciudadanía digital en el contexto educativo .....	11
1.1.4. El estudiante de bachillerato como ciudadano digital.....	13
1.2. Antecedentes histórico-investigativos del desarrollo de la educación para la ciudadanía digital .....	14
1.2.1. Investigaciones globales sobre ciudadanía digital: tendencias y aportes clave .....	14
1.2.2. Aportes de América Latina sobre La Educación para la Ciudadanía Digital.....	19
1.2.3. La Educación para la Ciudadanía Digital en Ecuador: investigaciones y políticas públicas.....	22
1.2.4. Soluciones a la problemática: enfoques innovadores y buenas prácticas sobre ciudadanía digital dentro de los contextos educativos .....	25
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	28
2.1. Conceptualización y operacionalización de las categorías de la investigación y su operacionalización.....	28
2.1.1. Categoría 1. Proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.....	28
2.1.2. Categoría 2. Educación para la ciudadanía digital .....	29
2.1.3. Categoría 3. Aula virtual .....	30



2.1.4. Categoría 4. Plataforma digital educativa Google Classroom .....	31
2.2. Enfoque de la Investigación: de tipo Mixto .....	32
2.3. Alcance de la investigación .....	33
2.3.1. Estudio Exploratorio .....	33
2.3.2. Estudio Descriptivo .....	34
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación .....	34
2.4.1. Investigación acción de campo .....	34
2.4.2. Paradigma constructivista, socio-crítico .....	34
2.4.3. Investigación de tipo transversal y de alcance explicativo .....	35
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación .....	35
2.5.1. Métodos teóricos .....	35
2.5.2. Métodos empíricos .....	36
2.5.3. Métodos matemáticos .....	36
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada .....	37
2.7. Delimitación de la población y la muestra .....	37
2.8. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación. ....	37
2.9. La descripción de la metodología de acuerdo con las tareas de investigación .....	38
2.9.1. Etapa del estudio teórico .....	38
2.9.2. Etapa del diagnóstico inicial .....	39
2.9.3. Etapa de la modelación de la propuesta .....	39
2.9.4. Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta .....	39
2.10. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico. ....	40



2.10.1. Análisis e interpretación de la guía de Observación del desarrollo de la educación para la ciudadanía digital en clase.....	40
2.10.2. Análisis e interpretación de la encuesta a estudiantes.....	41
2.10.3. Análisis e interpretación de la entrevista semiestructurada a los docentes.....	49
2.10.4. Conclusiones del diagnóstico.....	50
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>51</b>
3.1. Estructura del aula virtual en Google Classroom para la asignatura de Educación para la Ciudadanía.....	51
3.1.1 Fundamentos teóricos del aula virtual en Google Classroom que se propone en la investigación.....	51
3.1.2. Justificación del uso de Google Classroom como entorno virtual de aprendizaje....	53
3.2. Diseño instruccional ADDIE para la planificación del aula virtual.....	55
3.2.1. Etapa de Análisis.....	55
3.2.2. Etapa de Diseño.....	57
3.2.3. Estructura general del aula virtual:.....	57
3.2.3. Etapa de Desarrollo.....	59
3.2.4. Etapa de Implementación.....	72
3.2.5. Etapa de Evaluación.....	73
3.3. Precisiones metodológicas para el uso del aula virtual para potenciar el desarrollo de la ciudadanía digital en los estudiantes de 1BGU.....	74
3.4. Valoración pedagógica del aula virtual en Google Classroom mediante el método criterio de especialistas.....	75
3.4.1. Calidad del contenido.....	77
3.4.2. Diseño instruccional.....	77



3.4.3. Interactividad y usabilidad .....	78
3.4.4. Accesibilidad e inclusión .....	78
3.4.5. Evaluación y seguimiento .....	79
CONCLUSIONES.....	81
RECOMENDACIONES .....	82



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Etapas del proceso cultural y político de la UE.....	16
<b>Tabla 2.</b> Cronograma general de trabajo del curso de Ciudadanía Digital.....	62
<b>Tabla 3.</b> Reglas básicas de convivencia dentro del aula virtual .....	62



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Dimensiones de la Ciudadanía Digital establecidas por la UNESCO .....	24
<b>Figura 2.</b> Pregunta 1 de la encuesta a estudiantes .....	42
<b>Figura 3.</b> Pregunta 2 de la encuesta a estudiantes .....	42
<b>Figura 4.</b> Pregunta 4 de la encuesta a estudiantes .....	43
<b>Figura 5.</b> Pregunta 5 de la encuesta a estudiantes .....	44
<b>Figura 6.</b> Pregunta 6 de la encuesta a estudiantes .....	45
<b>Figura 7.</b> Pregunta 7 de la encuesta a estudiantes .....	46
<b>Figura 8.</b> Pregunta 8 de la encuesta a estudiantes .....	47
<b>Figura 9.</b> Pregunta 9 de la encuesta a estudiantes .....	48
<b>Figura 10.</b> Pregunta 10 de la encuesta a estudiantes .....	48
<b>Figura 11.</b> Banner del aula virtual de Google Classroom.....	60
<b>Figura 12.</b> Infografía sobre seguridad digital .....	65
<b>Figura 13.</b> Recomendaciones para el uso seguro de internet y redes sociales .....	66



## LISTADO DE ANEXOS

<b>Anexo 1.</b> Guía de Observación al desarrollo de la educación para la ciudadanía digital .....	6
<b>Anexo 2.</b> Encuesta a estudiantes .....	6
<b>Anexo 3.</b> Entrevista semiestructurada a los docentes.....	10
<b>Anexo 4.</b> Evaluación por criterio de especialistas.....	11
<b>Anexo 5.</b> Respuestas de la evaluación por criterio de especialistas.....	15



## INTRODUCCIÓN

### **Presentación y contextualización**

La ciudadanía digital, según Claro et al. (2021), propone un enfoque amplio que integra conceptualizaciones cognitivas y estudios empíricos, que abarcan desde el ámbito nacional hasta iniciativas destacadas en América Latina. Este enfoque impulsa a trascender en una sociedad cada vez más interconectada a través de las redes digitales, fomentando una participación consciente y activa dentro del entorno virtual. De esta manera, en el caso ecuatoriano los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado necesitan comprender el contexto social actual, para integrarse en los mecanismos de participación ciudadana en la red de Internet. Por esta razón, la rápida evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) exige comprender tanto la construcción de las sociedades de la información y la comunicación, como las estrategias necesarias para garantizar la seguridad en estos entornos todo lo cual se produce en medio de la transformación digital de la sociedad. Lo anterior guarda una estrecha relación con las instituciones educativas que han adoptado la tecnificación digital de sus procesos de enseñanza y aprendizaje como una apuesta de desarrollo, donde el intercambio de información a través de los recursos tecnológicos disponibles en el World Wide Web (WWW), se convierte en un medio que promueve el aprendizaje y conlleva a los estudiantes a situaciones complejas relacionadas con las amenazas propias del ciberespacio.

### **Justificación del problema**

La presente investigación se justifica por la necesidad de atender las dificultades detectadas en el ejercicio de la ciudadanía digital de los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado (IBGU) de la institución educativa *Nueva Escuela*. El diagnóstico inicial evidenció un manejo limitado de las competencias necesarias para desenvolverse de manera ética, segura y responsable en entornos digitales, lo que repercute directamente en su participación académica y en su interacción en el mundo digital.

En un contexto social caracterizado por la creciente digitalización de los procesos educativos, resulta menester fortalecer la formación en ciudadanía digital. Este hecho, se convierte en una prioridad para garantizar que todos los estudiantes puedan acceder, producir y compartir información de forma crítica, reflexiva y sobre todo segura. Además, el uso de Tecnologías de la



Información y Comunicación (TIC) en el aula mejora y potencia el aprendizaje y favorece a que los estudiantes desarrollen habilidades de comunicación, colaboración y pensamiento crítico. Por lo tanto, la investigación adquiere relevancia académica y pedagógica, puesto que propone un aula virtual en la plataforma Google Classroom, el mismo que funcionará como un recurso pedagógico que puede ser utilizado en otros contextos educativos, contribuyendo al desarrollo del estudiantado y al cumplimiento de las políticas educativas nacionales, las mismas que promueven el uso responsable y consciente de las TIC.

### **Planteamiento del problema**

En el marco de las prácticas pedagógicas desarrolladas con estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado (1BGU) de la institución educativa *Nueva Escuela*, son evidentes algunas manifestaciones fácticas que se resumen en las siguientes:

- ✓ Falta de pensamiento crítico frente a la desinformación y las noticias falsas, que dificulta poder evaluar la veracidad de contenidos en Internet.
- ✓ Uso impulsivo de redes sociales, sin considerar el impacto emocional social. Falta de empatía digital, al no reconocer cómo sus acciones afectan a otros en línea.
- ✓ Insuficiente aplicación de la seguridad informática esta situación puede exponer a riesgos significativos, por ejemplo, ataques informáticos que pueden derivar en problemáticas como *grooming*, desinformación, difusión de noticias falsas y, en general, amenazas a su seguridad personal.
- ✓ Existe una ausencia de formación sistemática en ciudadanía digital dentro del currículo escolar.
- ✓ Uso superficial de herramientas digitales, sin explorar sus posibilidades educativas.
- ✓ Confusión entre entretenimiento y aprendizaje, especialmente en plataformas como TikTok o YouTube.

Estas deficiencias representan un impacto considerable en el ámbito académico, destacando la necesidad de fortalecer su formación en ciudadanía digital para garantizar un entorno educativo más seguro. El problema científico que se deriva de lo expuesto, abarca la siguiente interrogante: ¿Cómo fortalecer la educación para la ciudadanía digital de los estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado desde la asignatura de Educación para la Ciudadanía?



### **Precisión del tema**

En el marco del presente trabajo, el tema gira en torno a la creación de un aula virtual en Google Classroom para fortalecer la educación en la Ciudadanía Digital de los estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado.

### **El objeto de estudio**

El objeto de investigación planteado se refiere a: la educación para la ciudadanía digital en los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado desde la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

### **Objetivo general**

El objetivo general trazado para dar atención al problema científico es: Diseñar un aula virtual en la plataforma digital educativa Google Classroom para fortalecer la educación para la ciudadanía digital de los estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado de la institución educativa *Nueva Escuela* desde la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

### **Idea a defender**

En concordancia con el objetivo declarado, la idea a defender que se estructura es: El diseño de un aula virtual en la plataforma Google Classroom para la asignatura de Educación para la Ciudadanía, contribuye a fortalecer la educación para la ciudadanía digital de los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la institución educativa Nueva Escuela que se desarrolla en la modalidad de educación virtual.

### **Categorías de la investigación**

En el contexto del diseño de investigación, se establecen las categorías esenciales en cuatro pilares que son: 1) Proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación para la ciudadanía; 2) Educación para la ciudadanía digital; 3) Aula virtual y 4) Plataforma digital Google Classroom.

### **Objetivos específicos**

1. Determinar los fundamentos teóricos y antecedentes históricos investigativos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación en la ciudadanía digital.
2. Diagnosticar la situación actual que presenta la educación para la ciudadanía digital de los estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado en la unidad educativa



virtual *Nueva Escuela* mediante la aplicación de un enfoque de investigación mixto de investigación.

3. Diseñar un aula virtual en la plataforma Google Classroom para potenciar la educación para la ciudadanía digital de los estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado de la unidad educativa *Nueva Escuela*.
4. Valorar la efectividad pedagógica del aula virtual diseñada en Google Classroom a través del método criterio de especialistas.

### **Métodos científicos**

De acuerdo con el enfoque de investigación mixta, se ha definido aplicar los siguientes métodos: teórico, empírico y matemático-estadístico.

Del método teórico se usó el dialéctico, el análisis-síntesis, el histórico-lógico, el inductivo-deductivo y el sistémico estructural funcional, los cuales, permiten construir el marco conceptual y analizar las interrelaciones entre la tecnología, la ciudadanía digital y el aprendizaje en este nivel educativo.

Del método empírico se escogieron técnicas como la observación participante y directa, la encuesta a estudiantes de IBGU, la entrevista semiestructurada a los docentes, la revisión de documentos y el criterio de especialistas, facilitando la recopilación de información empírica directa desde los actores educativos para conocer sus percepciones, desafíos y prácticas actuales relacionadas con la educación para la ciudadanía digital.

De los métodos matemáticos estadísticos se usó el análisis porcentual, proporcionando un análisis objetivo de los datos recopilados, para la identificación de fortalezas y áreas de mejora para proponer estrategias efectivas y contextualizadas que se reflejen en la propuesta de la presente investigación.

### **Declaración de la población y muestra**

El presente estudio se desarrolló en la institución educativa *Nueva Escuela*, ubicada en la ciudad de Cuenca, Ecuador, bajo la modalidad virtual, por lo tanto, la población de estudiantes de IBGU ha experimentado el uso de los entornos digitales, no obstante, se necesitó conocer a plenitud aspectos importantes relacionados al problema de investigación.

### **Muestra**



La muestra utilizada es probabilística y censal, considerando el 100% de la población, es decir los 17 estudiantes. La investigación tiene un enfoque mixto, puesto que integra métodos cualitativos y cuantitativos para la recolección, análisis e interpretación de los datos. Además, se emplea el método de investigación-acción de campo, centrado en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, poniendo su enfoque en la enseñanza para la ciudadanía digital. Con todo esto, se busca analizar las problemáticas existentes dentro de este ámbito y generar una propuesta transformadora que promueva un cambio significativo mediante el diseño de un aula virtual en Google Classroom.

### **Declaración del tipo de investigación**

El estudio se sustenta en el paradigma constructivista socio-crítico, puesto que permite explorar cómo los principios teóricos influyen en las competencias éticas y sociales de los estudiantes, fomentando valores, identidad y comportamiento responsable en un entorno digital. Cabe destacar que la investigación se caracteriza por ser de tipo transversal, debido a que se realizará en un período específico de tiempo, analizando las categorías esenciales del estudio, así mismo, tendrá un alcance explicativo, ya que busca identificar y analizar las causas y efectos asociados al manejo inadecuado de la información en línea, proponiendo estrategias basadas en la enseñanza de ciudadanía digital dentro de un entorno de aprendizaje, para mitigar la problemática expuesta anteriormente.

### **Principales aportes**

Los principales aportes del presente trabajo de titulación radican en el diseño de un aula virtual desarrollada desde la asignatura de la Educación para la Ciudadanía. Centrada específicamente en la Educación para la Ciudadanía Digital. Esta plataforma incluye diversos recursos didácticos digitales multimedia, adaptados a las características psicopedagógicas de los estudiantes de IBGU, como texto, audio, video y contenido interactivo gamificado, que facilitan el tratamiento y la asimilación de la información. El aula virtual ha sido estructurada y planificada siguiendo el modelo instruccional de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación (ADDIE). Con el cual, se implementará a través de la plataforma Google Classroom, este modelo sigue una planificación sistemática y eficaz que garantice que el entorno virtual de aprendizaje sea dinámico e interactivo, ajustado a las necesidades de cada estudiante.



### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

En cuanto a la importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica del presente estudio, es necesario señalar que el problema de investigación tiene una base científica que se visualiza en las manifestaciones fácticas. Por lo tanto, la propuesta sustentada en el diseño de un aula virtual en Google Classroom, es una alternativa efectiva para fomentar un cambio de pensamiento y conducta en la comunidad educativa, considerando que el diseño obedece a teorías del aprendizaje activo y a la metodología en la implementación de entornos digitales.

Se toma en cuenta la importancia del proceso de transformación digital de la sociedad, y como parte importante de este, la educación. En este sentido, se busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía y con este enfoque reforzar el concepto de ciudadanía digital. Para fortalecer en los estudiantes, nativos digitales, su desempeño en la Web.

Al integrar la tecnología digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura antes mencionada, ayudará a que los estudiantes desarrollen habilidades críticas para participar de manera ética y responsable en los diferentes entornos digitales, lo que implica que el presente estudio sea necesario para lograr la educación en la ciudadanía digital. Se convierte en un factor clave para desarrollar una generación de jóvenes capaz de navegar en la Web con confianza y responsabilidad ética. Todo lo cual apunta a que los estudiantes desarrollen habilidades adecuadas para interactuar en Internet de manera, lo que beneficia a la comunidad educativa para sortear los riesgos asociados al ciberespacio.

Se contribuye además, a disminuir el ciberacoso, la desinformación y las amenazas a la seguridad personal. El estudio propuesto incluye el rigor científico pertinente, se basa en teorías actuales que exigen su aprendizaje y recurre a las herramientas y recursos digitales disponibles. Por esta razón, es imprescindible actualizar y fortalecer los programas educativos que coadyuven a enfrentar los desafíos del mundo digital con ética, conciencia y responsabilidad.

### **Descripción breve del contenido de los capítulos**

El contenido de la presente tesis se estructura en una introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. El Capítulo I, desarrolla el marco teórico de la investigación, abordando los fundamentos teóricos necesarios para sustentar el proceso de



enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía y la educación para la ciudadanía digital, incluye los principales antecedentes investigativos relacionados con el objeto de estudio, así como críticas científicas de diversos autores, lo que permite establecer una base gnoseológica sólida.

El Capítulo II, detalla la metodología empleada en la investigación, caracterizada por un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos para la aplicación del diagnóstico pedagógico inicial para corroborar el problema científico detectado.

El Capítulo III se presenta el diseño y la validación de la propuesta científica, se describe el desarrollo de un aula virtual utilizando la plataforma Google Classroom y el modelo ADDIE, además, se explica el proceso de validación de la propuesta mediante el criterio de especialistas, resaltando el aporte científico aplicado y su potencial impacto en el ámbito educativo.



## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se abordan los fundamentos teóricos que constituyen el sustento epistemológico del proceso de desarrollo de la educación para la ciudadanía digital del estudiante de primer año de Bachillerato General Unificado. A partir del análisis de las principales categorías de investigación en relación con los antecedentes histórico-investigativos, desde una posición crítica y reflexiva de los autores consultados.

### **1.1. Fundamentos teóricos del desarrollo de la educación para la ciudadanía digital**

#### **1.1.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía**

La asignatura Educación para la Ciudadanía se presenta como un espacio formativo clave para desarrollar competencias que permitan a los estudiantes ecuatorianos de bachillerato general unificado ejercer sus derechos y responsabilidades dentro de su contexto. Este proceso integra metodologías activas que fomentan la reflexión, el análisis, la convivencia escolar, la participación ciudadana, la ética digital y la cooperación. Siguiendo esta línea, Gómez, et al. (2022), menciona que actualmente se reconoce como una necesidad social el fortalecimiento de la educación ciudadana como parte esencial del proceso de formación profesional. Por esta razón, es un tema que genera constante interés a nivel nacional e internacional, en el cual, se destacan aspectos como la formación holística del estudiante a fin de contribuir a su perfil de salida.

De esta forma, un proceso educativo abarca un entorno escolar que busca formar a estudiantes que dominen diversas áreas del conocimiento del nivel de bachillerato y también que se formen como ciudadanos globales con múltiples áreas de competencias digitales que se exigen en una sociedad del conocimiento. Conforme al Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria del nivel de Bachillerato del Ministerio de Educación del Ecuador (2019), dentro del área de Ciencias Sociales, se encuentra la asignatura de Educación para la Ciudadanía; este documento establece que la asignatura en cuestión busca promover la comprensión crítica de las dinámicas económicas, sociales y políticas, para la formación de ciudadanos activos, responsables y comprometidos con su entorno.

La enseñanza de esta asignatura busca dotar a los estudiantes de herramientas conceptuales y prácticas que les permitan analizar, interpretar y participar de manera oportuna en distintos procesos democráticos y sus repercusiones antes, durante y después de la toma de decisiones,



todo esto para que desde las aulas se impulse el desarrollo de una sociedad basada en el respeto, la equidad, la justicia y la inclusión, el Ministerio de Educación considera que la asignatura debe impartirse con una dinámica innovadora, razón por la cual, ha dotado a los docentes una guía detallada sobre las destrezas con criterio de desempeño, el desarrollo del proceso pedagógico y los indicadores de evaluación que se tienen que seguir para la correcta inserción de esta materia dentro de las aulas.

En este documento curricular, se establece que el proceso de enseñanza-aprendizaje se debe iniciar con preguntas que generen reflexión y debate; por ejemplo ¿Qué sentido tiene estudiar, si todos somos iguales y lo que vivimos o vemos alrededor transmite situaciones de desigualdad?, seguidamente, se busca que los jóvenes de bachillerato analicen las realidades concretas relacionando los hechos y los derechos, es decir, acoger el análisis crítico de lo real, sin desistir al planteamiento de condiciones ideales, posterior a esto, se realiza la lectura de un documento constitucional y finalmente se cierra con una actividad lúdica. A lo largo del proceso se utilizan recursos didácticos como roles invertidos, obras de teatro, storytellings, noticias, entre otros, los mismos que ayudan a profundizar el conocimiento.

Con el crecimiento acelerado de las TIC como recurso para mejorar los procesos educativos, la asignatura de Educación para la Ciudadanía ha evolucionado para responder a los retos del mundo actual: la Educación para la Ciudadanía Digital. En este nuevo enfoque, según el *Currículo Priorizado con énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales del Nivel de Bachillerato* del Ministerio de Educación del Ecuador (2021), establece que la ciudadanía digital es un conjunto de competencias que desarrollan un sentido racional, comprometido, analítico y crítico del entorno digital provocando una participación dinámica que ayuda a la transformación social en base a valores éticos, convivencia, el respeto y buenas prácticas de los deberes y derechos en el ámbito digital.

Según lo anterior, la Educación para la Ciudadanía Digital tiene como objetivo formar ciudadanos conscientes, críticos y participativos, que se adapten a las exigencias de un mercado interconectado, donde el ejercicio de la ciudadanía trasciende los espacios físicos y se desarrollan en entornos digitales. En este contexto, Contreras y Vera (2022) explican que, la Educación para la Ciudadanía Digital, promueve una educación enfocada en desarrollar competencias como la



participación democrática, informada y responsable en entornos digitales. En otros términos, se prepara a los estudiantes para interactuar de manera ética, responsable y segura en el ciberespacio, promoviendo y fortaleciendo el pensamiento crítico, la gestión responsable de la información, el respeto por los derechos digitales y la capacidad de identificar y combatir amenazas en línea. De esta forma, en la asignatura en cuestión se reconoce las oportunidades y desafíos que las TIC representan en la construcción de una ciudadanía activa en el ámbito digital. Por lo tanto, en el siguiente apartado se realizará un estudio sobre la ciudadanía digital y sus implicaciones en el campo amplio de la educación.

### **1.1.2. Conceptualización de la Ciudadanía Digital**

El término ciudadanía digital nace a finales del siglo XX, debido a la proliferación del Internet, adquiriendo relevancia con el auge de las redes sociales, la transición de trámites burocráticos, las operaciones bancarias y las financieras dentro de plataformas en línea. En este sentido, Prensky (2001), usa el término nativo digital, para describir a las generaciones que crecieron con Internet y para quienes esta tecnología representa una herramienta esencial para su vida. De la misma manera, Pascagaza y Carrascal (2022), mencionan la importancia de las TIC para la sociedad digital y el impacto que tienen estas redes como agentes influyentes en los escenarios comunicativos de la cibercultura. Así mismo, los autores destacan los fundamentos epistemológicos de la ciudadanía digital y su vínculo estrecho con la opinión pública y el pensamiento colectivo contemporáneo.

En suma, la ciudadanía digital se define como el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a los internautas desenvolverse de manera ética, responsable y segura dentro el entorno digital. Lo anterior los convierte en ciudadanos digitales que comprenden la importancia de su rol dentro de un espacio global, el mismo que hace referencia a un entorno interconectado a través de Internet, donde millones de usuarios comparten información, la misma que se queda almacenada en la web. Ahora bien, si estos datos sensibles son manejados de manera errónea, pueden ser utilizados para actividades ilícitas como estos el robo de identidad, el ciberacoso o ser víctimas de desinformación. Por esta razón, Peñuela (2023), menciona que la mayoría de sujetos vulnerables a estas situaciones fraudulentas son jóvenes que, debido a su poca



experiencia y exposición constante en la Web 3.0, pueden ser víctimas de ciberdelitos o amenazas cibernéticas.

Por esta situación, es pertinente realizar programas de apoyo en las instituciones educativas para enseñar a los adolescentes a ser ciudadanos conscientes, críticos y reflexivos; y, al momento de navegar por la web, practiquen los principios éticos y valores aprendidos. Para Cárdenas y Velandia (2020) destacan que los principios éticos y valores en los entornos digitales permiten a los estudiantes adoptar comportamientos adecuados en el ciberespacio. Esto incluye fomentar una comunicación asertiva para prevenir que los jóvenes sean vulnerados o se conviertan en posibles agresores. En este sentido, Castro, et al. (2020) señalan que la interacción del ser humano en internet se fortalece cuando se ejerce el derecho a la educación en las TIC, puesto que lo anterior permite que el usuario aprenda a establecer normas prácticas para una convivencia pacífica en la red.

Estas normas facilitan la inclusión de los miembros de una comunidad digital, lo que genera un equilibrio con la libertad de expresión, a fin de que disminuya la brecha digital. Por esa razón, la implementación de un código de ética favorece a que se mitiguen los peligros que se pueden generar en la web. En resumidas cuentas, se resalta la importancia de promover la responsabilidad digital, el respeto a la privacidad y el uso adecuado de la tecnología, como pilares esenciales para garantizar un entorno seguro, inclusivo y justo, mediante prácticas educativas en las cuales se utilice la internet de forma segura.

### **1.1.3. La ciudadanía digital en el contexto educativo**

Como se ha establecido en los apartados anteriores, es preciso que desde los entornos escolares se eduque a los estudiantes para que naveguen, evalúen y utilicen adecuadamente la información en la red. Para Lozano y Fernández (2019), explican que la normalización de la actividad en internet durante la vida cotidiana de los estudiantes favorece a su participación activa dentro de estas redes. Cabe destacar que los jóvenes no sólo participan de manera pasiva en la internet, sino también, elaboran contenido y crean redes de apoyo entre diversos colectivos. Aquellos jóvenes se caracterizan por dominar el uso de estas tecnologías, realizar multitareas en línea, ser interactivos, tener autonomía al momento de navegar, encontrar entretenimiento en la web y



buscar constantemente la interacción social; todo esto, los vuelve vulnerables a diferentes riesgos asociados dentro de estos entornos.

Por esta razón, el Ministerio de Educación del Ecuador (2023) elaboró una Guía metodológica de Ciudadanía Digital para docentes del nivel bachillerato, a fin de establecer un plan de acción para que los profesores, durante sus prácticas pedagógicas, puedan integrar reflexiones sobre el uso idóneo de las TIC, así mismo, esta guía también busca capacitar a los educadores para que elaboren recursos didácticos efectivos que permitan a los estudiantes participar de manera apropiada dentro de la web.

Como se puede observar, todos los elementos que se apliquen en los salones de clase, son un medio para promover el desarrollo de una ciudadanía digital consciente y proactiva, tomando parte de lo dicho por Lozano y Fernández (2019), la educación para la ciudadanía digital no se enfoca solamente en la seguridad en línea, sino que, su propósito esencial es formar e involucrar a los estudiantes en la toma de decisiones dentro de Internet. En este enfoque, las habilidades y competencias necesarias pueden ser nutridas para impulsar cambios de conducta y convertirse en ciudadanos críticos, activos y globales, logrando convertir a los estudiantes en usuarios empoderados en el uso de la web y los entornos digitales.

Siguiendo la Guía metodológica de Ciudadanía Digital, es posible definir un marco conceptual para capacitar a los docentes como formadores de estudiantes con competencias para ser ciudadanos digitales críticos, responsables y participativos. Por esa razón, la guía aborda múltiples dimensiones de la ciudadanía digital; tales como, la alfabetización digital, la protección, la seguridad en línea, la reflexión y el análisis crítico. Mediante actividades didácticas se enfatiza la creatividad y la participación social, a fin de que los estudiantes aprendan sobre la convivencia digital, promoviendo el respeto y la inclusión.

Entre los temas destacados, se incluyen la legislación sobre la niñez y adolescencia para el uso seguro de Internet; la representación y los estereotipos en entornos digitales; el impacto de la inteligencia artificial y las redes sociales, las cuales se suman a las áreas que la guía ofrece recursos adicionales como un glosario de términos clave y un análisis de destrezas vinculadas con la ciudadanía digital, convirtiéndose en un documento esencial para docentes y estudiantes, quienes se deben enfrentar a los retos del mundo digital.



#### **1.1.4. El estudiante de bachillerato como ciudadano digital**

El proceso de enseñanza aprendizaje aplicado al desarrollo de la ciudadanía digital, establece un eje sistemático para adentrar al estudiante a los espacios digitales, por lo tanto, el educando ocupa un rol central en la construcción de este modelo de ciudadanía y al ser el protagonista busca establecer su aprendizaje durante todo el proceso. Conforme lo indica Vázquez (2019), las instituciones educativas deben proporcionar los recursos necesarios para acompañar a los estudiantes en su formación. Esto incluye el apoyo en la elaboración y presentación de materiales académicos para establecer estándares sobre el nivel de competencia en ciudadanía digital que los jóvenes deberían alcanzar al finalizar su bachillerato.

Siguiendo las ideas de este autor, se infiere que preparar al estudiante como ciudadano digital implica educarlo en cuanto al conjunto de derechos, deberes, habilidades y valores que le permiten participar activamente, de forma ética y segura, en el entorno digital. No se trata solo de saber usar la tecnología, sino de cómo se usa para convivir, aprender, expresarse y ejercer responsabilidades en línea.

En este sentido se intenta preparar al estudiante para tener acceso responsable a la tecnología, usar dispositivos y plataformas con conciencia de sus riesgos y beneficios. Potenciar el respeto y la empatía en línea para mantener una conducta ética en redes sociales, foros y otros espacios digitales. Proteger su privacidad en cuanto al cuidado de sus datos de usuario y respetar los de los demás. Fomentar su pensamiento crítico para evaluar la información que se consume y se comparte, evitando la desinformación. Todo lo cual conduce a desarrollar su participación activa que le permite involucrarse en debates, iniciativas y trámites digitales que impactan en la vida social y política.

La importancia del desarrollo de la educación en ciudadanía digital de los estudiantes es clave para formarlos como personas capaces de desenvolverse en un mundo cada vez más interconectado. Esto les permite reducir la brecha digital entre quienes tienen acceso y quienes no. Fomentar la inclusión y la equidad en el uso de las TIC. Prevenir riesgos como el ciberacoso, el robo de identidad o la manipulación informativa.



Entre estas competencias digitales se destaca la autorregulación, la autonomía en la toma de decisiones y el uso responsable de la tecnología, también se destacan varias estrategias que integran el uso de plataformas digitales, simulaciones de situaciones reales y proyectos colaborativos que alienten al estudiante para aplicar los principios de la ciudadanía digital en situaciones cotidianas.

## **1.2. Antecedentes histórico-investigativos del desarrollo de la educación para la ciudadanía digital**

Los antecedentes históricos serán sustentados con los principales autores calificados como referentes y estudios relacionados con la educación para la ciudadanía digital, desde un enfoque que incluye las investigaciones realizadas a nivel mundial, en América Latina y Ecuador, destacando los aportes más relevantes de los autores. Además, se identificarán las propuestas y estrategias planteadas en dichas investigaciones, orientadas a superar los desafíos asociados con la educación para la ciudadanía digital.

### **1.2.1. Investigaciones globales sobre ciudadanía digital: tendencias y aportes clave**

La estructuración de una sociedad de la información y la sociedad del conocimiento, se reubican con otros elementos relacionados con la evolución de las tecnologías de la información y de la comunicación. Por esta razón, los países industrializados son quienes despliegan sus esfuerzos para lograr un desarrollo tecnológico digital que data desde la década de los años 90, donde los componentes sociales, económicos e investigativos, buscan una transformación integral ante la configuración de la era del Internet. Puesto que su enfoque es lograr una comunicación transfronteriza como símbolo de hegemonía global. Por lo tanto, un aspecto a considerar son los efectos colaterales que se presentan en distintos momentos y los elementos que empiezan a generarse en torno a la conformación de la ciudadanía digital, cuyos orígenes vienen desde Europa hacia el resto del mundo. Por esta razón, analizar el impacto es importante para determinar la incidencia en Sudamérica y principalmente en el Ecuador.

En el marco mundial, la influencia de Europa sobre el continente americano tiene vital importancia por motivar el crecimiento tecnológico y sobre esta base fomentar nuevos conceptos de ciudadanía y democracia. Conforme lo señala Sierra (citado en la revista Andamios, 2012), en 1998 se publica el Libro Verde sobre la Información del Sector Público en la sociedad de la



información, lo que obliga a la Unión Europea (UE) a buscar soluciones frente a la dispersión de las bases de datos que tienen un significativo salto hacia la formación de las Big Data, obligando a prescindir de las mismas a las administraciones locales, lo que irrumpe en los sistemas de información debido al menester del flujo de información por parte de la comunidad internacional. La Big Data se convierte en un requisito global, obligando a las autoridades de turno de la época a considerar las nuevas tecnologías de la información como el cimiento para conformar las sociedades de la información y desarrollar las del conocimiento. Dentro de este escenario, la comunidad europea construye nuevas formas de expresión e interacción entre los poderes del Estado, organizaciones sociales y la ciudadanía, lo que dan lugar al ejercicio de una democracia digital que promueve su influencia en oriente, cuyo efectos se traslapan hacia occidente, principalmente a los Estados Unidos (EE.UU). Por esta razón, la sociedad norteamericana ha impulsado un crecimiento tecnológico que, por un lado proporciona la versatilidad para el desarrollo productivo, y por otro, genera una brecha acentuada en los sistemas de comunicación. Lo anterior, porque el acceso a la red obedece a un ámbito de oferta y demanda comercial frente a la prestación de servicios digitales.

Los EE.UU tienen una marcada evolución en la tecnología, la misma que en sus inicios fue desarrollado por la industria militar y subsecuentemente en los otros sistemas de industrialización. Esto influyó en la Comisión Europea para desplegar esfuerzos para promover la integración de las potencialidades tecnológicas que logren una transferencia de tecnología con la transnacionalización económica y la globalización cultural (Sierra, 2012). Como se observa, las bases de la ciudadanía digital se inician de una forma experimental como resultado de una revolución industrial que está en progreso permanente, motivando un proceso sociopolítico hacia una mejora de las sociedades del conocimiento impulsado por la Unión Europea.

Según Bustamante (como se citó en Sierra, 2012), el proceso cultural y político de la UE como parte del proceso para la integración en tecnología audiovisual y de radiodifusión, que son las bases que dieron lugar a las tecnologías de la información, presentan tres etapas definidas que se muestran en la siguiente cronología:



**Tabla 1**

*Etapas del proceso cultural y político de la UE.*

<b>Cronología</b>	<b>Etapas</b>
<b>1981 – 1984</b>	- Propuestas de políticas de información y comunicación para lograr un equilibrio político y económico, junto al brío de integración en comunicación.
<b>1985 – 1993</b>	- Proceso de liberación y despolitización de las políticas de comunicación comunitaria, mantenimiento del acceso público y de desarrollo social, orientado a favorecer a los grandes grupos multimedia para internarse en mercados internacionales.
<b>1994 – 1995</b>	- Etapa liberal de la desregularización, donde la Comisión Europea promueve la normativa para las exigencias del mercado internacional, tomando en cuenta que la tecnología foránea impulsa el principio de libre flujo de información, por lo que favorece a los conglomerados dominantes dentro de un mercado interno, así como, aquellas inversiones extranjeras que promueven el desarrollo y la producción.

*Nota.* Información que sintetiza las etapas para el proceso de integración tecnológica.

Como resultado de este proceso, el 06 de abril de 1994 se publica el Libro Verde de Opciones Estratégicas para Reforzar la Industria Audiovisual, con este documento se origina el Libro Blanco de Delors, el mismo que impulsa el desarrollo industrial europeo mediante programas de apertura y mundialización de un mercado en base a los requerimientos de la revolución digital, seguidamente en junio del mismo año, se generan dos eventos importantes que promueven la construcción de la Sociedad de la Información Europea que se invocan en el denominado Informe de Bangemann y puesto en la mesa de conversación en el Encuentro de Corfú, donde proponen profundizar el proceso de internacionalización de la economía y el cambio de legislación con enfoque público de los servicios de información y comunicaciones (Sierra, 2012).

Dichos acontecimientos suscitados en Europa, inducen a entender cómo sus efectos tienen injerencia global, debido al apremio por motivar a las sociedades a emerger con un acelerado



crecimiento de la ciencia bajo una visión económica para el acceso a un servicio de comunicación, no obstante, se acentúan las bases para el nacimiento de la ciudadanía digital que toma auge a partir del nuevo milenio, motivo por el cual, es indispensable resaltar la posición de la Comisión Europea, al referirse a todos los esfuerzos realizados para impulsar las buenas prácticas a través de las autoridades para normar el ejercicio de la ciberdemocracia, la incidencia de las nuevas tecnologías de la información (NTIC) y la participación ciudadana, son los elementos fundamentales que se proyectan actualmente en el sistema educativo, cuyo objeto es diseñar un currículo adecuado para la Ciudadanía Digital.

El desarrollo tecnológico en los sistemas informáticos, comunicaciones y ciberespacio, como consecuencia de la cuarta revolución industrial o industria 4.0, permite entender cómo los países desarrollados mantienen su hegemonía, cuya manifestación data desde el año 2000. No obstante, la primera declaración oficial la realiza Alemania en el 2011, conceptualizando que la industria 4.0 es parte de una política económica basada en la alta tecnología, caracterizada por la automatización de los sistemas de manufactura, procesos, servicios e intercambio de información transnacional a través de las redes de datos, internet y ciberespacio.

Estos elementos son los indicadores sobre los cuales las autoridades gubernamentales deben establecer políticas en el ámbito de la educación, puesto que esta es la condición sobre la cual, la innovación y la investigación pueden desarrollarse con mayor interés para impulsar el estudio, análisis e invención de una tecnología que busque cambios significativos en la sociedad (Ynunza et al., 2017). En este contexto, los cambios que se presentan en el siglo XXI, conllevan a precisar la identificación de los factores con los cuales, la sociedad empieza a generar un comportamiento hacia una nueva era de comunicación en el cual, los conceptos tradicionales de ciudadanía y cívica, sufren una transformación hacia la ciudadanía digital, geopolítica y educación virtual.

Los sistemas de comunicación a través del ciberespacio, es una vía sobre la cual, una sociedad genera el movimiento de una gran cantidad de información de distintas categorías, generando una forma de participación democrática que motiva el ejercicio de los deberes y derechos establecidos en las leyes de cada país, por esta razón, Catalina et al., (como se citó en Mejía, 2023), define al ciberactivismo como un modelo de activismo digital, que refleja una estrategia expresada por la sociedad empleando el activismo político o social a través del uso de las TIC y



los diversos recursos digitales que son los medios para expresar, compartir y discutir un tema específico que atañe al interés de la comunidad.

Uno de estos temas, son los relacionados con la educación y particularmente con la educación virtual, cuyo modelo recurre a los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) que se constituyen en plataformas informáticas que permiten diagramar la gestión educativa para impartir los diferentes contenidos que se ajustan a los objetivos de enseñanza para los cuales fueron creados, a este modelo se incrustan las herramientas digitales que ayudan a la administración de las actividades curriculares como son el caso de: mensajería instantánea, email, videos multimedia, podcast, entre otros, de esta manera se puede relacionar que el ciberactivismo se constituye en una herramienta sobre la cual la ciudadanía necesita conocer y establecer los componentes para crear conciencia sobre el uso y mal uso de estos medios.

En cuanto a los estudios realizados de la evolución tecnológica y su relación con los conceptos de democracia y ciudadanía digital por parte de la academia, se dispone de un análisis impulsado por Suelves et al. (como se citó en Mejía, 2023), señala que España lidera con el 48,3% de publicaciones realizadas en torno a la Ciudadanía Digital, mientras que, países como EE.UU cuenta con el 5,7%, Italia y Suecia con el 4,6% de artículos escritos sobre esta temática, lo que infiere en la contradicción de que varios países que aun siendo potencias mundiales y líderes en tecnología, no han motivado estos campos de estudios necesarios para acortar las brechas digitales y reducir el analfabetismo tecnológico.

Entre los aspectos importantes del análisis de las publicaciones basadas en el Marco de Competencia Digital Ciudadana de la Unión Europea, proponen una clasificación de 5 competencias para docentes y estudiantes que están directamente vinculados con la ciudadanía digital y deben ser espacios de conocimiento para estructurar de forma adecuada una sociedad del conocimiento moderna y con valores éticos y morales que configuran ciudadanos responsables y comprometidos, por lo tanto, en la plataforma *Standards for Educators and their corresponding indicators of success* por sus siglas en inglés (ISTE) y su traducción Estándares para Educadores y sus correspondientes indicadores de éxito (como se citó en Mejía, 2023), las competencias sobre las cuales se deben trabajar en los procesos de enseñanza para lograr una



identidad en la ciudadanía digital son: Inclusivo, Informado, Comprometido, Equilibrado y Alerta.

La organización *Save Democracy*, señala que la ciudadanía digital global, atañe varios escenarios asociados a las TIC que tienen un impacto mundial que denotan nuevos valores democráticos, derechos y obligaciones que se vinculan a las formas de vida de las sociedades de la información y el conocimiento, de esta manera, los retos mundiales superan las fronteras y tienen efectos geopolíticos que en materia de educación son bases para las decisiones en políticas de Estado y la formación de una sociedad en desarrollo.

De acuerdo a datos estadísticos se muestra que durante el 2022 existen más de 5320 millones de usuarios con equipos smartphone, lo que representa el 67% de la población mundial aproximadamente, no obstante, no toda la comunidad tiene acceso a la conectividad, lo que incide en el crecimiento de las brechas tecnológicas, la alfabetización digital y los derechos fundamentales universales que son el pilar para la formación de la ciudadanía digital (Jiménez, 2023). En base a lo expuesto, es pertinente acoger los mecanismos para incrustar procesos de enseñanza relacionados con la ciudadanía digital mediante programas de participación ciudadana por medio de plataformas digitales que contribuyan con temas de interés aplicables a los modelos para la educación digital.

### **1.2.2. Aportes de América Latina sobre La Educación para la Ciudadanía Digital**

Los países centro y sur americanos, han desplegado esfuerzos para mantener un desarrollo tecnológico en sistemas de comunicación e información, que permita contribuir en el marco regional a construir modelos de educación que aprovechen los servicios, bienes y oportunidades que se pueden alcanzar a través de la web, de igual forma, la sociedad como actor principal en el desarrollo productivo, tienen la responsabilidad de proponer un marco normativo que promueva un proceso educativo como fundamento para acceder a las nuevas tecnologías para que las generaciones futuras tengan la posibilidad de ejercer una actividad humana homogénea, donde primen equitativamente los derechos colectivos y las medidas de participación e inclusión en las dimensiones informáticas, telemáticas y comunicaciones, siendo esta la motivación para innovar los cambios en la construcción de una educación para la Ciudadanía Digital.



Con lo señalado anteriormente, la ciudadanía digital es un factor predominante en el desarrollo de los países, debido a la implementación de la tecnología en distintos ámbitos de aplicación, donde una sociedad se ve inmersa en procesos de cambio en su forma de vida habitual, lo que hace suponer, que las investigaciones en este campo estarían vinculadas a las exigencias educativas y la implementación de políticas públicas que promuevan un proceso de enseñanza en el cual, el diseño curricular incluya los conocimientos pertinentes para fomentar la responsabilidad social frente a la incidencia de la tecnología en el convivir diario de las personas, siendo este el elemento transformador de las dinámicas sociales.

La pandemia del Covid 19, fue un factor que aceleró el uso de las herramientas digitales e influyó en el apuro de acceder a distintos servicios por medio de la web, que entre otros figura los EVA, que contribuyeron a sostener el sistema educativo en modalidad e-learning y b-learning, sin embargo, los recursos multimedia, software educativos, programas de edición de audio video, el acceso a las redes sociales y aplicaciones de comunicación telefónicas por red de datos, han sido los factores primarios para que las sociedades han venido desarrollando desde varios años atrás, no obstante, los conceptos de ciudadanía digital en el caso peruano, se han institucionalizado desde el 28 de julio de 2023, en el cual, se traduce en una política de Estado que se promulgó en el Decreto Supremo Nro. 157-2021-PCM el 25 de septiembre de 2021.

De acuerdo a lo indicado por Barrantes (2024), investigadora y docente en el Perú, hace hincapié a la política nacional de transformación digital, que obedece a un proceso de seguimiento y evaluación por medio de dos organismos, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) y la Encuesta Nacional de Hogares (ENAHOG), que a través de una retroalimentación buscan desarrollar competencias digitales de forma integral, en la cual, las instituciones privadas y públicas puedan acceder a distintas operaciones financieras, comercio electrónico, comunicaciones y plataformas para obtener información desde la web. Como se puede observar esta política abarca varios sectores, por lo tanto, al ser multisectorial, requiere establecer un sistema interoperable que deberá ser supervisado en este caso por la Secretaría de Gobierno y Transformación Digital (SGTD), que deberá contribuir a la construcción del entorno digital en términos de la ciudadanía digital de este país.



El Decreto Supremo en mención, tiene aspectos importantes que permiten determinar el alcance de esta normativa, así como, su incidencia en el comportamiento social a partir de las definiciones contemplados en el artículo 3 (ciudadanía digital, el ecosistema digital, inclusión digital, gobernanza digital, entre otros), en cuanto a la gobernanza del sistema nacional de transformación digital establecidas en el artículo 4, describe las materias que determinan el objeto de la normativa que será indispensable para que el sistema educativo los considere en la organización del currículo de la asignatura de Ciudadanía Digital (gobierno digital, economía digital, tecnología e innovación digital, sociedad, ciudadanía e inclusión digital, entre otros), de esta manera, esta ley tiene un gran impacto en el objetivo que el Perú busca alcanzar en cuanto a la innovación tecnológica, que por sus características tienen una visión estratégica.

En este contexto, el Perú como parte de su política para fortalecer las capacidades digitales y consecuentemente la ciudadanía digital, dio paso a un programa de capacitación a través de la Plataforma Nacional del Talento Digital (Plataforma Nacional de Talento Digital - Campañas - Presidencia del Consejo de Ministros - Plataforma del Estado Peruano), cuyo currículo educativo está orientado para el nivel básico e intermedio, esta comprende una introducción en la educación digital y abarca temas importantes como la alfabetización digital, competencias digitales para la docencia, inclusión y convivencia escolar, metodologías y prácticas innovadoras, de esta forma, la sociedad peruana va creando este modelo de ciudadanía, la misma que se ha constituido en una tendencia de la transformación de la educación digital, conforme lo señala el diario digital La República (2024), este tipo de educación emerge como propuestas de solución ante el creciente desarrollo tecnológico, lo que ha obligado al gobierno de este país a impulsar iniciativas como la denominada aula digital, que engloba una formación hacia la ciudadanía digital que busca como objetivo una alfabetización mediática orientada a las habilidades críticas indispensables para el análisis, evaluación y creación de contenido mediático responsable en un concepto de seguridad y responsabilidad.

En lo que corresponde a países como Colombia, Chile y Argentina, es posible indicar que Colombia está redefiniendo los conceptos de ciudadanía debido a la injerencia de la tecnología y la interacción que se genera entre usuarios, por esta razón, el Ministerio de las TIC, ha impulsado programas de estudio que busca desarrollar destrezas y cualidades que se acoplen a



las competencias digitales definidas en la creatividad, habilidad y seguridad en torno al manejo de los recursos digitales, por esta razón, que existe una certificación que permita asegurar la conformación de un ecosistema digital, cuya meta desde el año 2017 fue lograr 432000 certificaciones (Ramírez, 2021). En la actualidad ha ido creciendo esta modalidad de educación, lo que constituye un esfuerzo más de este país en la formación de ciudadanos digitales.

Brasil es otro referente en la inclusión de la ciudadanía digital, no obstante, la comunidad salesiana brasilera ha impulsado proyectos que promuevan la ciudadanía digital, lo que ayuda a que el comportamiento de esta sociedad y particularmente los jóvenes actúen eficientemente en cualquier escenario al que se vean inmersos, sobre los cuales resalten las líneas de participación en cuanto al uso educativo de los recursos tecnológicos, la producción de contenido por distintos medios de comunicación que impulsen a la interacción de una asociación de este grupo social bajo la motivación de diversas formas de comunicación a través de radio, televisión, multimedia, redes sociales y otras formas tendientes a lograr un fin educativo y evangelizador (Koffermann, 2020). Como se puede observar, esta comunidad impulsa las bases de un proceso de enseñanza basado en valores, principios y saberes tecnológicos como parte de una democracia de los medios de comunicación.

### **1.2.3. La Educación para la Ciudadanía Digital en Ecuador: investigaciones y políticas públicas**

El Ecuador en los últimos años, ha realizado esfuerzos institucionales tanto privados como públicos, para establecer un proceso de sistematización en diferentes campos de desarrollo del país, de igual manera, conforme a las capacidades estatales, se ha logrado acceder a los servicios multinacionales como es el caso de las comunicaciones celulares, satelitales y convencionales, desde los cuales, se incluyen otros servicios como el internet por cable, fibra óptica y satelital, cuyas plataformas de datos, se encuentran a la par del desarrollo tecnológico regional y mundial, lo que ha permitido, que nuestro sistema de desarrollo, acelere sus procesos hacia las tecnologías emergentes en distintos campos, los cuales, inciden en la transformación social.

El Covid-19 visto como un factor de riesgo mundial en el año 2020, marcó un punto de partida a nivel global y particularmente en el Ecuador, generó la expectativa a priori de mantener un sistema de prestación de servicios a través de los medios digitales, sobre los cuales, se acentúa la



educación, que por sus características, hasta ese momento, su modalidad obligatoria era la presencial, cabe señalar, que las carreras de titulación de tercer nivel por modalidad E-learning eran limitadas y dictadas por ciertas universidades que contaban con el aval pertinente de la autoridad de la educación superior.

En cuanto a los estudios de cuarto nivel seguidos en el exterior en modalidad E-learning, no eran reconocidas por la Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia y Tecnología (SENACYT), no obstante, universidades europeas y norteamericanas, ya ofertaban esta modalidad, por lo que el Ecuador no podía relegarse a esta tendencia, y promulgó un listado de instituciones que de acuerdo a los requisitos del país podían optar por esta opción académica, cabe señalar que durante la pandemia, se abrieron más opciones de formación de tercero y cuarto nivel en distintas carreras, bajo los estándares de calidad educativa e implementados en distintos EVA.

Durante la pandemia del Covid 19, el sistema educativo en el país se vio en la imperiosa necesidad de mantener activos sus servicios a nivel nacional, por esta razón, las tecnologías emergentes tuvieron relevancia para enfrentar esta situación, siendo las plataformas educativas como moodle, que se constituyó como un entorno virtual de aprendizaje de mayor acceso debido a su estructura dinámica, la versatilidad para una interacción con la comunidad educativa donde podemos establecer el vínculo entre la planificación curricular, la didáctica general y la práctica docente, como un mecanismo para la interoperabilidad entre el docente y los estudiantes, donde es posible fusionar la comunicación, que este tipo de EVA puede ofrecer sea en línea u offline. Es pertinente resaltar como la tecnología a innovado el proceso de enseñanza aprendizaje, razón por la cual, los docentes tienen diversos recursos que implican un cambio significativo en la metodología, induciendo a los estudiantes el uso de las herramientas digitales, que los ayuda en la investigación bibliográfica, a la exploración de nuevas teorías y el desarrollo de competencias cognitivas necesarias para un aprendizaje significativo, por lo tanto, los esfuerzos que el Ecuador a motivado, se reflejan en las políticas gubernamentales, como es el caso del Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (MINTEL), el cual se aprueba una política denominada Ecuador Digital, cuyo objetivo es la transformación del país, alentado en un factor socioeconómico basado en tecnologías digitales.



Esta política se asienta en tres ejes: Ecuador conectado, Ecuador eficiente e interconectado y Ecuador Seguro (MINTEL, 2020). Sin embargo, la política desde su lanzamiento, omite el eje de la ciudadanía digital, dejando de lado la trascendencia de la evolución de la ciencia y la tecnología, restringiendo significativamente las relaciones del proceso educativo.

El 26 de mayo de 2021, se publica la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (LOPD), donde se enuncia a la ciudadanía digital de una forma generalizada y se contextualiza el uso de las tecnologías y plataformas informáticas, las cuales tienen la capacidad de almacenar una gran base de datos de información, siendo este recurso uno de los elementos del concepto de ciudadanía digital, que acorde al artículo 23 de la LOPDP (2021), refiere que el derecho a la educación digital debe englobar el acceso al conocimiento, aprendizaje e instrucción del uso sano, seguro y responsable de las TIC. Por esta situación, en congruencia con la dignidad humana, la construcción de una identidad y reputación en internet, es parte de la construcción de la ciudadanía digital y, por consiguiente, el derecho de este tipo de educación cuya connotación abarca al sistema educativo nacional e inclusive al sistema de educación superior.

Según UNESCO (como se citó en la guía metodológica del MINEDUC, 2023), las tres dimensiones de la ciudadanía digital, guarda estrecha relación con la evolución tecnológica en las comunicaciones y sus efectos en la seguridad, por consiguiente, se propone una explicación gráfica que coadyuve a concebir una mejor percepción del objeto de estudio de esta investigación:

### **Figura 1**

Dimensiones de la Ciudadanía Digital establecidas por la UNESCO.



*Nota:* la figura señala las 3 dimensiones de la ciudadanía digital, abarcando una explicación de los elementos importantes que lo definen. Elaboración propia. Fuente: UNESCO (2020)

Las dimensiones analizadas no son excluyentes, por el contrario, tienen una relación integral que permiten comprender las competencias sobre las cuales este campo de estudio proporciona confluyen a la formación de las sociedades modernas en el concepto de la información y el las herramientas para acceder, comprender, evaluar y usar la información de manera cohesionada, así como, bajo el ordenamiento jurídico que emerge de las leyes nacionales en cuanto al uso de Internet y la protección de datos personales, siendo estos los elementos que conocimiento.

#### **1.2.4. Soluciones a la problemática: enfoques innovadores y buenas prácticas sobre ciudadanía digital dentro de los contextos educativos**

De acuerdo a lo analizado en la base conceptual, la ciudadanía digital tiene distintas connotaciones, por lo que la solución a la problemática debe ser integral y sobre la base de las buenas prácticas en el uso del ciberespacio a través del Internet, las comunicaciones y otras aplicaciones que por sus características están inmersas en los entornos digitales, deben ser tomadas en cuenta, por lo que, para el caso ecuatoriano, debe tomarse como soporte las políticas enunciadas, tomando en cuenta que la educación digital, es sobre la cual, deberá desarrollarse contenidos para implementar los conceptos de ciudadanía digital y de ésta, proponer un proceso de enseñanza innovador que contenga distintos conocimientos que el sistema educativo nacional debe considerar para formar ciudadanos digitales, disminuir el analfabetismo digital y proponer



un nuevo marco de aprendizaje significativo. Entre las soluciones que se pueden proponer en términos generales, sobre las cuales, se incluirán en la propuesta de investigación a través de la innovación de las herramientas digitales se puede indicar:

- Empleo de los entornos virtuales de aprendizaje y plataformas educativas para diseñar un proceso de enseñanza en ciudadanía digital, que permita emplear diversas herramientas digitales que promuevan un aprendizaje significativo.
- Reforma Curricular mediante el establecimiento de mesas de trabajo que permitan analizar las necesidades para un rediseño de las cargas curriculares para cada una de las asignaturas puesto que se necesita fortalecer la ciudadanía digital como una base de desarrollo y una prospectiva que al 2050 podría estar relacionada casi en su totalidad con los sistemas y herramientas digitales.
- Reducir el analfabetismo digital, a través de una campaña educativa a nivel nacional. A fin de motivar a los grupos humanos que residen en las zonas rurales de las cabeceras provinciales y repercuten en los procesos de capacitación de esta población debido a las limitaciones sobre las cuales se sustenta la conectividad y el establecimiento de la comunicación por medios disponibles en el Internet, siendo estas medidas las que contribuyen a materializar un proceso transparente y con objetivos claros.

### **1.2.5. Bases normativas y legales de la investigación**

Entre los fundamentos legales que se asumen como base en esta investigación se refieren los siguientes. En primer orden la Constitución de la República de El Ecuador, en sus artículos del 26 al 29, los cuales reconocen la educación como un derecho fundamental y un deber ineludible del Estado, orientada al desarrollo integral de las personas. Por su parte en el artículo 27 se establece que la educación debe fomentar el respeto a los derechos humanos, la democracia, la paz y la justicia, lo cual se vincula directamente con la formación en ciudadanía digital.

En correspondencia con lo anteriormente referido, se señala la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que promueve una educación integral que incluye el desarrollo de competencias digitales y éticas. Además, establece que el currículo debe adaptarse a los cambios



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

tecnológicos y sociales, preparando a los estudiantes para una participación activa y responsable en la sociedad digital.

Sobre la base de estas legalidades se han establecido las políticas del Ministerio de Educación. El MINEDUC impulsa el uso de Recursos Educativos Digitales (RED) como parte de la transformación pedagógica, fomentando el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias digitales. Se promueve el uso responsable de las TIC, la alfabetización digital y la formación en ciudadanía digital como parte de la estrategia educativa nacional.



## **CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO**

El capítulo abarca el proceso metodológico teórico, empírico, matemáticos y estadístico, para obtener la información con base a los instrumentos aplicados a la población de la Unidad Educativa virtual de la ciudad de Cuenca, Ecuador. Los datos serán procesados para comprender el estado actual y definir el diagnóstico el mismo que será fundamental para establecer el diseño de un aula virtual. A continuación, se especificarán los elementos de carácter metodológico:

### **2.1. Conceptualización y operacionalización de las categorías de la investigación y su operacionalización**

#### **2.1.1. Categoría 1. Proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía**

##### **2.1.1.1. Definición conceptual.**

Es una interacción sistemática entre el docente y estudiante empleando metodologías de enseñanza que contribuyan a transmitir conocimientos, desarrollar habilidades y fomentar valores. La Educación para la Ciudadanía, se desarrollará a través de un proceso de enseñanza aprendizaje que contribuya con los conocimientos necesarios para lograr competencias que abarquen la participación ciudadana relacionados con la democracia, sociedad y la educación (Bonilla, 2022).

##### **2.1.1.2. Definición operacional.**

El proceso de enseñanza aprendizaje, es un conjunto de actividades que permiten una transmisión de conocimientos tendientes en un modelo constructivista, donde se integran las teorías formales con los conocimientos empíricos, lo que ayuda a tener una nueva percepción de una realidad, durante esta actividad los roles juegan un papel particular, los docentes son facilitadores o mediadores y los estudiantes son los personajes principales del aprendizaje, cuyo propósito es lograr un aprendizaje significativo.

##### **2.1.1.3. Dimensiones:**

- Metodologías enseñanza.
- Contenidos curriculares.



#### **2.1.1.4. Indicadores:**

- Estrategias didácticas utilizadas, participación estudiantil, evaluación formativa.
- Contenidos curriculares.

#### **2.1.1.5. Instrumentos de recolección de información:**

- Encuesta a estudiantes y entrevista a docentes.

### **2.1.2. Categoría 2. Educación para la ciudadanía digital**

#### **2.1.2.1. Definición conceptual:**

Según el Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales del Ecuador (2021), en el nivel de bachillerato se establece que la ciudadanía digital abarca competencias que contribuyan a desarrollar una cultura de conciencia responsable del uso de un entorno digital, dentro del cual, se genera una participación proactiva en la transformación social que abarca la ética, la convivencia, cumplimiento de deberes y derechos.

#### **2.1.2.2. Definición operacional:**

La educación para la ciudadanía digital es el proceso de enseñanza y aprendizaje que busca preparar a los estudiantes para participar de manera responsable, ética y segura en el entorno digital. Debe desarrollar habilidades y conocimientos que le permitan conducirse como ciudadanos que utilicen de forma óptima las tecnologías digitales de manera crítica, informada y respetuosa

#### **2.1.2.3. Dimensiones:**

- Competencias digitales como:
  - Alfabetización informacional.
  - Comunicación y colaboración digital.
  - Seguridad digital.
  - Comportamiento ético en línea.
  - Pensamiento crítico y responsabilidad digital.
- Participación digital.



#### **2.1.2.4. Indicadores:**

- Estrategias didácticas utilizadas, participación estudiantil, evaluación formativa.
- Contenidos curriculares.

#### **2.1.2.5. Instrumentos de recolección de información:**

- Observación directa, encuesta a estudiantes y entrevista a docentes.

### **2.1.3. Categoría 3. Aula virtual**

#### **2.1.3.1. Definición conceptual:**

Se hace referencia a un espacio digital en el cual se sube material educativo para un programa, nivel o año en específico. Según Moreira (2020), puede definirse como un espacio online diseñado para crear una experiencia de aprendizaje destinado a los estudiantes. En este sentido, la importancia del aula virtual radica en la facilidad de acceso a una amplia variedad de recursos educativos que promueven un aprendizaje autónomo y personalizado.

#### **2.1.3.2. Definición operacional:**

El aula virtual es un entorno digital, que ofrece un ambiente tecnológico que permite adaptar un proceso de enseñanza aprendizaje moderado por las TIC, así como, la aplicación de herramientas digitales que por sus características permiten ser incorporadas en las plataformas educativas, ofreciendo la oportunidad de integrar a través de una red de internet, las diversas formas de aprendizaje activo, como son el aprendizaje por proyectos, aprendizaje análisis de caso, aprendizaje colaborativo, entre otros, recurriendo a las modalidades de educación sincrónica, asincrónica, b-learning, e-learning y u-learning.

#### **2.1.3.3. Dimensiones:**

- Accesibilidad y usabilidad.
- Interacción educativa.

#### **2.1.3.4. Indicadores:**

- Disponibilidad de recursos, navegación intuitiva.
- Participación en foros, colaboración en proyectos en línea.

#### **2.1.3.5. Instrumentos de recolección de información:**

- Observación directa y Encuesta a estudiantes.



#### **2.1.4. Categoría 4. Plataforma digital educativa Google Classroom**

##### **2.1.4.1. Definición conceptual:**

Es una plataforma digital educativa, que facilita la creación, gestión y difusión de contenidos académicos, facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje sincrónico y asincrónico. Según Gómez (2020), Google Classroom es una herramienta para gestionar procesos educativos, crea clases, tareas, evaluaciones e interacciones que ayudan al proceso educativo.

##### **2.1.4.2. Definición operacional:**

La plataforma educativa de Google Classroom, tiene la posibilidad de gestionar un aula virtual bajo un enfoque centralizado, es decir, contiene todo los contenidos en base a las áreas de conocimiento de la Ciudadanía Digital, lo que promueve una enseñanza integral, bajo un modelo virtual, que por sus características podría ser sincrónico o asincrónico, donde las herramientas digitales y la comunicación son elementos importantes para asegurar una participación colaborativa y con ello un proceso de aprendizaje significativo y constructivista.

##### **2.1.4.3. Dimensiones:**

- Funcionalidades pedagógicas.
- Impacto en el aprendizaje.

##### **2.1.4.4. Indicadores:**

- Creación y distribución de contenidos, evaluaciones en línea.
- Mejoras en la participación y desempeño académico.

##### **2.1.4.5. Instrumentos de recolección de información:**

- Observación directa, encuesta a estudiantes y entrevista a docentes.

En lo que respecta a la escala para la valoración de los resultados en relación a los instrumentos empleados estarán estipulados las siguientes escalas:

- a. Los modelos matemático-estadístico permite acceder a varias formas de análisis tanto numérico, porcentual e histogramas que facilita orientar un procedimiento comparativo donde se busca comprender la incidencia de las categorías de la investigación.



- b. El análisis descriptivo contribuye a obtener datos cualitativos y alfanumérico que se obtengan serán organizados de acuerdo a los resultados en escalas que midan niveles de impacto, así como, el análisis descriptivo a través de las medidas tendenciales que facilitan observar gráficamente otros modelos de escalas.

En lo que respecta a la escala para la valoración de los resultados en relación a los instrumentos empleados estarán estipulados en las siguientes escalas:

- a. Los modelos matemático-estadístico permite acceder a varias formas de análisis tanto numérico, porcentual e histogramas que facilita orientar un procedimiento comparativo donde se busca comprender la incidencia de las categorías de la investigación.
- b. El análisis descriptivo contribuye a obtener datos cualitativos y alfanumérico que se obtengan serán organizados de acuerdo a los resultados en escalas que midan niveles de impacto, así como, el análisis descriptivo a través de las medidas tendenciales que facilitan observar gráficamente otros modelos de escalas.

## **2.2. Enfoque de la Investigación: de tipo Mixto**

Se realizará mediante la aplicación combinada del método cuantitativo y cualitativo, este enfoque cumple con ciertos requisitos conforme lo establece Sampieri, Fernández y Baptista (2014), referente a que esta investigación necesita examinar tendencias en base al desarrollo tecnológico con los cuales, los datos deben ser gestionados con un diseño cuantitativo, es decir, el análisis de datos se hace con modelos estadísticos y matemáticos que contribuyan a demostrar una tesis usando mediciones estandarizadas con histogramas, curvas de porcentaje, funciones, escalas alfanuméricas, entre otros.

En lo que se refiere al diseño cualitativo, el análisis de datos es mediante la recopilación de información documental que facilite definir características y detalles del tema abordado, también es prescindible las entrevistas y observaciones con los cuales se establecen patrones de comportamiento para generar preceptos que expliquen los hechos de un fenómeno desde varias aristas, lo que promueve al investigador a tener un campo más amplio del objeto de investigación, debido a la variedad de datos que serán estudiados con miras a fortalecer el campo de conocimiento del problema que se investiga.



De esta manera, el enfoque mixto recurre a un diseño pragmático, lo que incide, en que la investigación al recabar una amplia gama de información, permite que la misma sea aprovechada en actividades prácticas que consolidan un proceso de aprendizaje, con el cual, se establece el valor de los contenidos y se evalúa el impacto de sus consecuencias. Otro criterio para usar este enfoque, son los factores externos como las relaciones interpersonales, los sistemas económicos, la influencia tecnológica en la sociedad, entre otros, ayudan a una comprensión del problema ante la complejidad que este representa desde una visión multidisciplinaria, aportando significativamente a tener objetividad en las propuestas para la solución del caso de estudio.

### **2.3. Alcance de la investigación**

#### **2.3.1. Estudio Descriptivo**

El objeto de investigación se refiere a la educación para la ciudadanía digital en los estudiantes de IBGU, considerando que este aspecto ha sido poco estudiado en el sistema de educación del Ecuador y la región, se concibe que es pertinente promover este problema que se torna científico debido a que hay una relación directa con el desarrollo de las TIC, el mismo que tiene un impacto en el área educativa que toma importancia en la evolución de la educación por medio de los modelos m-Learning, u-Learning, b-Learnning, e-Leannrig, los cuales recurren a los conceptos de las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC) y las tecnologías para el empoderamiento y la participación (TEP).

De acuerdo a Sampiere, Fernández y Baptista (2008), recalcan la importancia de relacionarse con los sucesos desconocidos que llevarán a obtener información que conlleve a iniciar un proceso de investigación completo que abarque condiciones de la vida real y cotidiana que amerita un análisis de los problemas en cuanto a la conducta de la comunidad. En este escenario, es importante señalar, que el problema que se investiga, requiere establecer la incidencia de un ecosistema digital que inicia desde su creación hasta su evolución en el marco mundial, donde existen hitos que marcan su desarrollo en los procesos de enseñanza aprendizaje con la inserción de las TIC.

Bajo estas circunstancias, el enfoque exploratorio contribuirá con un conocimiento basado en tendencias, en relaciones potenciales entre las categorías de la investigación, en teorías



sustentadas en el comportamiento social, que en su conjunto facilitan las conceptualizaciones cruciales para la búsqueda de respuestas que ayuden al cumplimiento de los objetivos planteados.

### **2.3.2. Estudio Descriptivo**

Este tipo de estudio tiene la particularidad de indagar en forma independiente los conceptos que estarían sustentados en las teorías consideradas en el problema de investigación, de acuerdo a Dankhe (como se citó en Sampiere, Fernández y Baptista, 2008), el estudio descriptivo detalla la forma de manifestación de un fenómeno, midiendo o evaluando elementos, factores o dimensiones del objeto de investigación, por esta razón, se recalca que describir corresponde a medir, es decir, se escoge varias opciones y son medidas independientemente con lo cual se enuncian detalladamente sus características.

Esta precisión tiene una visión científica, por lo que requiere aplicar una metodología para mostrar un panorama conciso del problema de investigación, en el caso de la ciudadanía digital, engloba aspectos importantes que guardan un vínculo con las categorías de la investigación que fueron determinadas anteriormente y abarcan el proceso de enseñanza-aprendizaje, educación para la ciudadanía digital, el aula virtual y la plataforma Google Classroom, por lo tanto, estos aspectos serán pilares que ayudarán a definir el comportamiento de las variables a lo largo del estudio.

## **2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación**

### **2.4.1. Investigación acción de campo**

Este tipo de investigación se caracteriza por ser participativa e introspectiva, por lo que se acopla a la presente investigación, puesto que se podrá participar en forma directa, lo que garantiza que la información sea de primera mano para identificar las manifestaciones fácticas del problema, por tal motivo, la asignatura de la Educación para la Ciudadanía es la vía para concebir las áreas problemáticas que la ciudadanía digital puede originar y sobre la cual, se orientará la investigación que ayudará a definir los conocimientos indispensables para plantear las mejores opciones para la solución del problema.

### **2.4.2. Paradigma constructivista, socio-crítico**

Este paradigma se fundamenta en principios epistemológicos que ayuda a la adquisición de un área de conocimiento y su validez para aplicarlo hacia un campo de acción que induzca a la



transformación de una realidad desde la participación y el constructivismo, lo que ayudará a fundamentarse en la teoría crítica la interpretación de los valores, principios, ética e identidad, siendo estos los pilares de la ciudadanía digital como eje de la Educación para la Ciudadanía, motivada en una discusión pragmática.

### **2.4.3. Investigación de tipo transversal y de alcance explicativo**

Se realizará una observación individualizada que contribuyan a entender los riesgos existentes ante el uso del internet como medio para obtener, manipular y exponer la información que se está utilizando para la actividad educativa y desde esta condición realizar una explicación descriptiva de las causas y efectos que pueden generarse para realizar una comparación con la información disponible que ayudará a la propuesta de la investigación.

## **2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación**

### **2.5.1. Métodos teóricos**

A continuación, se detallan los métodos de carácter teórico utilizados en la investigación y su propósito específico.

- a. **Dialéctico:** Este método favorecerá la reflexión sobre la realidad educativa a través de la contraposición de teorías que están en constante cambio y se necesita conocerlas y entenderlas.
- b. **Análisis síntesis:** Este método se divide en dos etapas esenciales; primero en descomponer el “todo” para comprender la estructura, las funciones y las relaciones y segundo en recomponer y organizar la información de manera lógica, que integre una visión amplia que integre los hallazgos del análisis.
- c. **Histórico lógico:** Este método ayudará a establecer de qué manera el objeto de investigación ha ido evolucionando a lo largo del tiempo y favorecerá a la comprensión de la realidad actual.
- d. **Inductivo deductivo:** Este método combina la inducción y la deducción. Parte de la observación y la recopilación de datos empíricos y posteriormente busca teorías o principios generales de los cuales se deriva la predicción científica.
- e. **Sistémico estructural funcional:** Este método hace referencia a que el desarrollo correcto de las partes contribuye al desempeño y funcionamiento del todo.



### 2.5.2. Métodos empíricos

A continuación, se detallan los métodos de carácter empírico utilizados en la investigación y su propósito específico.

- a. **Observación científica, participante y directa:** Se aplicará la observación científica para la obtención de información directa de las actividades de los estudiantes y será participante debido a que se acompañará a los estudiantes en las dinámicas diarias.
- b. **Encuesta a los estudiantes de IBGU:** Será aplicada a través de un cuestionario planificado que permita tener una información de los diferentes aspectos en cuanto a las competencias desarrolladas en la asignatura para la Educación de la Ciudadanía.
- c. **Entrevista semiestructurada a los docentes:** Mediante este modelo de entrevista, se plantean preguntas abiertas y cerradas, así como, preguntas formuladas en base a un plan de trabajo que se sustenta en los objetivos que se persiguen en la investigación.
- d. **Revisión de documentos:** La literatura estará en relación a la enseñanza de la ciudadanía digital y la educación para la ciudadanía, por lo que se recurrirá a una serie de documentos, artículos científicos, legales y demás fuentes principales y secundarias disponibles.
- e. **Criterio de especialistas:** Para la validación de la propuesta del diseño de un aula virtual en la plataforma educativa Google Classroom, se recurrirá al criterio de docentes especialistas y profesionales relacionados con la tecnología en redes, digital e informática, para exponer la información recopilada en la investigación, así como, el diseño instruccional que será parte del aula, de esta manera, se contará con las recomendaciones y el aval de los profesionales para la continuidad de la investigación.

### 2.5.3. Métodos matemáticos

A continuación, se detallan los métodos matemáticos utilizados en la investigación y su propósito específico.



- a. **Análisis porcentual:** La obtención de información para la aplicación de este tipo de análisis matemático, será orientado para comparar el grado de conocimiento de las competencias de la Educación para la Ciudadanía, así como, la enseñanza en la ciudadanía digital y se usará el análisis porcentual.
- b. **Descriptivos:** Los datos que se obtengan serán organizados de acuerdo a los resultados que se obtengan, y se aplicará el análisis descriptivo a través de media, mediana, desviación estándar y varianza según sea el caso.

## 2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

En este apartado se dan a conocer los instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

- a. Observación directa: la guía para la observación se aplicó conforme al Anexo “1”.
- b. Encuesta a estudiantes: Se aplicó mediante Google Docs en el link: Anexo “2”.
- c. Entrevista a docentes: La guía para la entrevista a los docentes se aplicó. Anexo “3”.

## 2.7. Delimitación de la población y la muestra.

Se determinó la selección de la población y la muestra:

- a. **Población:** 17 estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de una institución educativa virtual de la Ciudad de Cuenca, Ecuador.
- b. **Muestra Probabilística:** se utiliza el 100% de la población (17 estudiantes).

Se aplica a todos los estudiantes debido a que esta unidad educativa es de modalidad virtual, razón por la cual, el estudio debe realizarse a este grupo en su conjunto.

## 2.8. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.

Para el desarrollo de esta investigación se adoptó una estrategia metodológica de tipo descriptivo-explicativo. La misma que estaba orientada a identificar, analizar y proponer alternativas frente a las limitaciones detectadas en torno al fortalecimiento de la educación para la ciudadanía digital en los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado (1BGU), por medio del uso



de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Se empleó un enfoque mixto que integró métodos teóricos, empíricos y matemático-estadísticos, con el propósito de triangular la información obtenida. En primera instancia, se utilizó el método dialéctico para comprender de forma general y específica el objeto de estudio dentro de la realidad educativa. Posterior a ello, mediante guías de observación, una encuesta a los estudiantes y una entrevista semiestructurada y grupal a los docentes del área de sociales, se obtuvo la información necesaria para diagnosticar el estado actual de la educación para la ciudadanía digital de los jóvenes de primer año de bachillerato general unificado. Seguidamente, toda la información recopilada fue categorizada y analizada a fin de interpretar los resultados, los mismo que servirán para construir una propuesta educativa sólida, que responda a las necesidades detectadas. En resumidas cuentas, este proceder metodológico permitió identificar, describir y analizar el problema científico, a fin de fundamentar y construir una propuesta pedagógica que atienda las carencias formativas detectadas.

## **2.9. La descripción de la metodología de acuerdo con las tareas de investigación**

El proceso investigativo se efectuó en cuatro etapas, las mismas que guiaron el desarrollo del presente trabajo de titulación. Cada una de ellas respondió se encuentra en consonancia con los objetivos planteados, permitiendo abordar adecuadamente el problema científico detectado.

### **2.9.1. Etapa del estudio teórico**

Esta fase se desarrolló a lo largo del capítulo I. El propósito del mismo fue dar a conocer el sustento teórico y epistemológico de la educación para la ciudadanía digital del estudiante de primer año de Bachillerato General Unificado. Además, se analizaron los antecedentes histórico-investigativos, desde una posición crítica y reflexiva. De la misma manera, se revisaron fuentes bibliográficas actualizadas, desde el ámbito nacional como internacional, para delimitar teóricamente los conceptos clave; y al mismo tiempo, establecer relaciones entre ellos, a fin de definir las categorías de análisis necesarias para sustentar las partes posteriores del estudio. El análisis bibliográfico contribuyó al estado del Arte que, conforme lo describe Rodríguez (2021), conlleva al compendio organizado de la bibliografía disponible, así como, de trabajos



investigativos elaborados en torno a los temas que pueden estar contenidos en las variables o categorías de la investigación.

### **2.9.2. Etapa del diagnóstico inicial**

En esta fase se aplicaron los métodos empíricos: observación de clases sincrónicas de la asignatura educación para la ciudadanía, encuesta a estudiantes de 1ero de bachillerato y una entrevista semiestructurada a 5 docentes. El objetivo de este proceso fue identificar las principales dificultades que enfrentan los estudiantes y docentes en su proceso de enseñanza-aprendizaje con relación a la educación para la ciudadanía digital dentro del contexto virtual. Con los datos obtenidos, se evidenció también, que los estudiantes presentan varias debilidades con relación a su formación como ciudadanos digitales. En fin, esta etapa permitió corroborar la existencia del problema científico y establecer que resulta necesario una intervención pedagógica para solventar esta dificultad.

### **2.9.3. Etapa de la modelación de la propuesta**

Con base en los resultados del diagnóstico, se diseñó una propuesta pedagógica para la plataforma Google Classroom, fundamentada en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y en el uso de las TIC. La propuesta se modeló como una unidad didáctica para la asignatura de Educación para la ciudadanía, orientada al fortalecimiento de las competencias ciudadanas y digitales de los estudiantes, mediante actividades inclusivas, colaborativas y contextualizadas. Esta etapa implicó la planificación de contenido, la elaboración de recursos, el uso de estrategias metodológicas, diseño y elaboración de los instrumentos de evaluación y los objetivos de aprendizaje, todos ellos, alineados al currículo nacional y a las necesidades detectadas. El propósito de esta fase fue desarrollar un entorno virtual de aprendizaje con el método ADDIE, el mismo que fue de vital importancia para incentivar la enseñanza de la ciudadanía digital.

### **2.9.4. Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta**

Siendo la última etapa para validar la propuesta, se realizará una valoración teórica de la propuesta mediante la consulta a expertos en educación, quienes estarían en capacidad de emitir criterios sobre la calidad del aula virtual. En esta parte, se validarán criterios que giran en torno a la pertinencia de la información dentro del aula, la coherencia de los contenidos y la aplicabilidad del modelo. Cabe destacar, que, si bien no se implementará la propuesta en la



unidad educativa por limitaciones temporales, esta comprobación permitirá ajustar y fortalecer los componentes del aula virtual y asegurar su efectividad.

## **2.10. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.**

En este apartado se expone el análisis, interpretación y discusión de los resultados obtenidos en la etapa de diagnóstico inicial, para identificar las principales causas que afectan el desarrollo de la ciudadanía digital en los estudiantes de primero de bachillerato. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes junto con su interpretación, esta fase permite sustentar las conclusiones del diagnóstico causal y confirmar la existencia del problema científico que da origen a la presente investigación.

### **2.10.1. Análisis e interpretación de la guía de Observación del desarrollo de la educación para la ciudadanía digital en clase**

La aplicación de los métodos empíricos partió de la observación a cinco clases sincrónicas de la asignatura de Educación para la Ciudadanía (Anexo 1). A través de esta observación se obtuvieron los primeros resultados sobre el estado actual del desarrollo de la ciudadanía digital en los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado. Para esta observación se realizó una lista de cotejo con tres indicadores (uso seguro y responsable de la tecnología, comportamiento ético y respetuoso y alfabetización digital) y sus criterios de observación específicos. En cuanto al primer indicador: uso seguro y responsable de la tecnología; se evidenció que la mayoría de estudiantes (63%) no protegen adecuadamente su información personal en plataformas digitales. Generalmente, no cierran sesión al finalizar su uso y, en algunos casos, comparten datos como usuario y contraseña, lo cual demuestra desconocimiento sobre los posibles riesgos de seguridad informática. Sin embargo, la minoría (47%) de jóvenes sí son capaces de identificar los riesgos en línea y evitan situaciones de peligro, navegando cuidadosamente por los entornos digitales.

Ahora bien, según el indicador de observación: comportamiento ético y respetuoso; en general, se aprecia una actitud colaborativa dentro de los espacios digitales. Sin embargo, no siempre se emplea un lenguaje adecuado y respetuoso al interactuar entre compañeros. A pesar de ello, no se detectaron prácticas inadecuadas dentro del entorno digital, como el ciberacoso ni la difusión de contenido inapropiado durante las clases observadas. Lo cual refleja que los estudiantes



muestran una comprensión general de las normas de comportamiento dentro de la web; no obstante, requieren perfeccionar sus habilidades, para aplicarlas en sus interacciones diarias.

Lo anterior incluye: el respeto y la empatía hacia los demás internautas, la correcta gestión de su identidad digital, reconocer la autoría de las fuentes de información y usar de manera responsable los recursos de la web. En síntesis, a pesar de que los estudiantes comprenden las nociones básicas de esta categoría, resulta imprescindible reforzarlas, para que ellos utilicen las redes de forma ética y responsable, consolidándose de esta manera como ciudadanos digitales competentes.

Como último indicador, ubicamos la alfabetización digital, dentro de este, se identificó que los estudiantes, aunque sepan manejar herramientas digitales, presentan dificultades al distinguir fuentes confiables de información e identificar adecuadamente las *fake news* publicadas en medios virtuales. Esto representa una limitación importante para su formación como ciudadanos digitales, ya que, al no contar con las competencias necesarias para discernir entre fuentes fiables y confiables, los estudiantes están expuestos a información errónea, de poca o nula calidad. Esta situación incide negativamente en la calidad de sus trabajos académicos, puesto que pueden carecer de rigor científico y profundidad. Lo anterior afecta tanto a su aprendizaje como a su capacidad crítica y reflexiva frente a los contenidos que consumen y producen. Sumado a esto, se observó, también, que los jóvenes usan las herramientas digitales con fines de entretenimiento y/o actividades cotidianas, y no siempre para propósitos educativos, esto limita en gran medida el aprovechamiento de las plataformas de aprendizaje.

Este diagnóstico permitió ratificar la existencia del problema científico de la presente investigación, la misma que evidencia la necesidad de fortalecer el desarrollo de competencias y comportamientos que giran en torno al desarrollo de la ciudadanía digital para los estudiantes de primero de bachillerato.

### **2.10.2. Análisis e interpretación de la encuesta a estudiantes**

En este apartado, se darán a conocer los resultados de la encuesta aplicada. Como primera pregunta, se realizó la siguiente: “la ciudadanía digital requiere de preparación a los ciudadanos en el marco de una sociedad influenciada por tecnologías digitales, en todos los aspectos de su vida social. ¿Cuál de las siguientes ideas se relaciona más con una definición de ciudadanía



estudiantes quienes consideran que es imprescindible que la sociedad acceda a este aprendizaje con miras a desarrollar competencias que permitan ejercicio responsable, participativo y colaborativo en los entornos virtuales e interpretación de la entrevista semiestructurada a docentes.

### **2.10.3. Análisis e interpretación de la entrevista semiestructurada a los docentes**

Se entrevistó a cinco docentes (Anexo 3) y, a partir de sus respuestas, se identificó que tienen una comprensión aproximada de lo que implica la educación para la ciudadanía digital; sin embargo, aún no pueden reconocer algunos rasgos esenciales, como el manejo integral de todas las dimensiones que abarca este concepto (seguridad, ética, comunicación, acceso, entre otros). Esto permite inferir que, mientras los docentes no cuenten con una definición clara y completa sobre la ciudadanía digital, será difícil que puedan desempeñar un trabajo efectivo en este ámbito. A pesar de ello, los docentes entrevistados coinciden en reconocer la importancia de la educación para la ciudadanía digital en la formación de estudiantes, especialmente en una sociedad donde predominan los llamados nativos digitales. La mayoría califica a sus estudiantes con un nivel básico o medio de alfabetización digital, destacando dificultades como la falta de conectividad, el manejo inadecuado del tiempo en entornos virtuales y la poca capacidad para discernir entre información confiable y falsa.

De los cinco docentes, únicamente uno pudo mencionar alguna estrategia concreta utilizada en clase para fomentar competencias digitales, lo cual evidencia la falta de preparación metodológica para abordar de forma adecuada esta temática en el aula. Los entrevistados coinciden en que todas las dimensiones de la ciudadanía digital deberían ser reforzadas dentro del currículo escolar, subrayando aspectos como la seguridad, la ética, la comunicación y el acceso. Asimismo, se pudo evidenciar que todos los docentes, aunque en distinta medida, han intentado implementar algunas experiencias o actividades para advertir a los estudiantes sobre los riesgos de internet, como el ciberacoso, el robo de identidad y la difusión de noticias falsas, utilizando estrategias como charlas, recomendaciones sobre la citación adecuada, actividades grupales y ejercicios prácticos. Sin embargo, la mayoría coincide en que aún es necesario ofrecer mayor capacitación docente y talleres específicos para estudiantes, de modo que se logre fortalecer la educación para la ciudadanía digital de manera integral y efectiva.



#### 2.10.4. Conclusiones del diagnóstico

De la aplicación de los instrumentos empíricos antes mencionados, se han llegado a las siguientes conclusiones:

- a. Se manifiestan insuficiencias en el desarrollo de la educación para la ciudadanía digital de los estudiantes de primer año de bachillerato, desde el nivel de conocimientos conceptuales, hasta la aplicación práctica, lo cual limita en gran medida que los estudiantes desarrollen competencias digitales con ética y responsabilidad.
- b. Los aspectos que fueron afectados sobre la ciudadanía digital son la ética digital (especialmente en el respeto a los derechos de autor y normas de citación), la seguridad en línea (protección de datos personales, manejo de contraseñas, prevención del ciberacoso), y el pensamiento crítico frente a la información disponible en Internet.
- c. Entre las manifestaciones concretas de estas insuficiencias destacan: (1) la limitada capacidad de los estudiantes para identificar fuentes confiables y aplicar normas éticas en el uso de la información, y (2) la escasa implementación por parte de los docentes de estrategias didácticas específicas para fortalecer las competencias digitales en el aula.

Todo este análisis ha permitido corroborar la existencia del problema científico relacionado con la necesidad de fortalecer de manera integral la educación para la ciudadanía digital en los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Nueva Escuela, en modalidad virtual, a fin de responder a las demandas de la sociedad digital actual y promover una formación crítica, segura y ética de los estudiantes en los entornos digitales.



### **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

En este capítulo se presenta la propuesta pedagógica diseñada para abordar el problema científico y plantear una solución viable con base a los recursos y herramientas de la plataforma Google Classroom. El objetivo de este capítulo es fortalecer la educación de la ciudadanía digital en estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado, por medio de un aula virtual desarrollada en la plataforma antes mencionada. La propuesta se estructura con base en el modelo de diseño instruccional ADDIE y es validada por el método de criterio de especialistas.

#### **3.1. Estructura del aula virtual en Google Classroom para la asignatura de Educación para la Ciudadanía**

Esta sección expone los principios teóricos y pedagógicos que sustentan la creación del aula virtual, así como la importancia de potenciar la educación para la ciudadanía digital en el contexto educativo presentado.

##### **3.1.1 Fundamentos teóricos del aula virtual en Google Classroom que se propone en la investigación**

Entre las teorías más importantes que sustenta la creación del aula virtual en la plataforma Google Classroom se asume la teoría psicológica del aprendizaje constructivista de Vygotsky, conforme lo señala la revista Psiconetwork (2025) que plantea que el conocimiento se construye mediante la interacción entre los sujetos que aprenden. En un aula virtual esto se produce mediante el intercambio de los estudiantes con el docente quienes interactúan con el contenido de aprendizaje para elaborar sus conocimientos acerca de la ciudadanía digital. Por lo que este recurso didáctico se convierte en una herramienta eficaz para aprender a usar los medios digitales de manera racional.

Igualmente, la teoría del conectivismo propuesta por Siemens (como se citó en Gutiérrez, 2012) manifiesta que el aprendizaje puede gestionarse creando redes de información, en el cual, cada enlace une criterios y definiciones que son preponderantes para entender cómo se logra una educación integral y descartando el individualismo, cabe señalar que los principios que rigen esta teoría se recalcan la diversidad de opiniones, el aprendizaje con dispositivos no humanos y la toma de decisiones como proceso de aprendizaje; de esta manera, se recalca que los dispositivos tecnológicos actúan como una prolongación de la mente, bajo este contexto, las ideas de Siemens



conducen el proceso para crear un aula virtual donde los estudiantes podrán interactuar permanentemente.

De esta manera, el enfoque de la era digital subyace en las plataformas educativas, entornos virtuales de aprendizaje y los diferentes recursos digitales disponibles, donde se menciona que la plataforma Google Classroom es un medio activo para crear un ambiente educativo, que facilita incorporar los medios digitales disponibles, los cuales obedecen a un diseño instruccional donde los contenidos están relacionados a las tareas y actividades a cumplir en base a un objetivo de aprendizaje, por lo que se consolida la gestión del aula virtual.

Concomitante con las conceptualizaciones anteriores, existe un fundamento de interés en las metodologías de aprendizaje activo, que de acuerdo a indican Ramírez, J. y Márquez, G. (2024) estas metodologías son indispensables para una transformación del proceso de enseñanza aprendizaje, cuyo fin es activar a los estudiantes para interactuar de manera diligente, por lo que parte de esta metodología abarca al aprendizaje colaborativo para estimular el trabajo grupal y la posibilidad de desarrollar habilidades sociales y comunicativas para una comprensión adecuada de los conocimientos.

El aprendizaje colaborativo en el marco de una aula virtual según Pinilla (2021), abarca una serie de actividades que en sesiones sincrónicas en tiempos cortos o prolongados, se puede recurrir a tareas como foros de discusión o aprendizajes basados en problemas o proyectos respectivamente, para de esta manera lograr la participación activa de los estudiantes, creando un espacio en el cual, exista la comunicación por medio del pensamiento crítico y creativo, que contribuya a la generación de un conocimiento significativo.

Por su parte, las teorías de la educación para la ciudadanía digital constituyen una base sólida en la creación del aula virtual que se propone. Considerada como un eje de conocimiento que tiene vital importancia en la educación, debido a las competencias que se pueden desarrollar, las mismas que están sustentadas en metodologías activas como la reflexión, análisis, ética y cooperación en el campo digital, se tornan indispensables para integrarlas desde la asignatura de la Educación para la Ciudadanía, bajo una planificación que esté alineada al currículo de los estudiantes de 1BGU.



Considerando que en la sociedad del conocimiento en la que nos encontramos, las modalidades de educación presencial, semipresencial y virtual, tiene un factor común que está relacionado con el uso de las herramientas digitales, por tal razón, este tipo de enseñanza, que en el marco de estudiantes de bachillerato, es el camino sobre el cual se orienta su formación en valores, conciencia ciudadana, normativa legal y las áreas de conocimiento propias del año escolar correspondiente.

### **Objetivo general del aula virtual**

Fortalecer la educación en ciudadanía digital de estudiantes de primer año de bachillerato a partir de la interacción en un entorno digital de aprendizaje creado en Google Classroom para la asignatura Educación para la ciudadanía en la institución educativa Nueva Escuela.

### **3.1.2. Justificación del uso de Google Classroom como entorno virtual de aprendizaje**

La plataforma educativa de Google Classroom es una alternativa factible para crear un aula virtual que permita aplicar las metodologías de la educación e-learning o b-learning y los recursos digitales disponibles en distintos aplicativos del internet. Bajo este contexto, Vélez (2016), publicó un manual sobre las funciones y mejoras de esta plataforma, destacando que la aplicación desarrollada por Google involucra a la comunidad educativa Google Apps for Education (GAE) que permite integrarse con aplicaciones creadas por esta plataforma, así como, otros recursos que por sus características podrían ser incorporadas al diseño instruccional del aula virtual.

En cuanto a las características de la plataforma Google Classroom que justifica su pertinencia se encuentran los siguientes:

- Incorporar material multimedia preelaborado o creado por los diseñadores del aula virtual, para ampliar el conocimiento de la educación para la ciudadanía digital con otros componentes digitales.
- Se puede acceder a la plataforma de forma gratuita y por medio de una cuenta institucional o correo gratuito @gmail.com, lo que facilita el uso de los recursos Google.
- Facilita una comunicación sincrónica y asincrónica para realizar las actividades planificadas en base a un cronograma previamente elaborado de las tareas académicas.



- Las actividades y recursos que contiene esta plataforma propician la práctica de medios digitales para favorecer la educación para la ciudadanía digital desde la participación colaborativa de los estudiantes y docentes, para compartir conocimientos, experiencias y debatir en espacios académicos las ponencias frente a un tema que amerite profundizar una conceptualización.

Como se puede observar, la plataforma seleccionada es un medio con el cual, los estudiantes de IBGU podrán acceder a un aprendizaje de la asignatura de la Ciudadanía Digital, cuyos contenidos podrán ser diseñados con una aplicación armónica de la metodología ADDIE, para obtener un diseño accesible, amigable y que motive a los participantes a interactuar de principio a fin del curso programado y tendiente a lograr los objetivos propuestos.

Desde la visión de un ecosistema digital aplicado al contexto educativo, abarca un conjunto de actores, medios tecnológicos, procesos y diseñadores. En su conjunto articulan todos los elementos para generar un servicio que experimentará un entorno digital de aprendizaje interconectado en base a objetivos comunes que mantienen un equilibrio en cada acción que se cumpla una vez puesta en ejecución.

Es decir, guarda un concepto similar al comportamiento de un ecosistema en la naturaleza. De esta manera, la integración de las TIC en el diseño instruccional del aula virtual, juegan un papel importante para el manejo de la información en los diversos dispositivos electrónicos que en la actualidad disponen de tecnologías emergentes que manejan de forma efectiva los datos disponibles en la denominada Big Data.

Desde el concepto de un aula virtual, según Carvalho (2024), es un espacio digital con fines académicos, en el cual, se gestiona un proceso educativo que abarca áreas de conocimiento, herramientas digitales, módulos de participación y de evaluación, donde las tecnologías emergentes abordan espacios que dinamizan la intervención de docentes y estudiantes, no obstante, sus características se conjugan en los siguientes aspectos:

- Ingreso a la plataforma en cualquier momento para acceder a los contenidos y materiales de la asignatura o curso.



- La comunicación es por medio sincrónico o asincrónica, mediante el empleo de diversos recursos como los foros, chats, videoconferencia, entre otros medios de contacto.
- Dispone de recursos de evaluación en distintas modalidades, lo que permite realizar la medición formativa y sumativa, así como, la retroalimentación, como parte del proceso de aprendizaje.
- Los materiales son acordes al currículo de la o las asignaturas.

Bajo esta conceptualización, la plataforma Google Classroom cumple con las características de un aula virtual, siendo accesible, factible y pertinente para ser utilizado con los estudiantes de primer año de bachillerato general unificado.

### **3.2. Diseño instruccional ADDIE para la planificación del aula virtual**

#### **3.2.1. Etapa de Análisis**

**Objetivo de esta etapa:** analizar la situación actual que presentan los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en relación con el desarrollo de la educación para la ciudadanía digital. Lo anterior, con base en los resultados del diagnóstico inicial, a fin de determinar los temas, actividades y recursos para la creación del aula virtual en la plataforma Google Classroom.

Cabe destacar, que en esta fase inicial se define el alcance del aula virtual, la cual está dirigida a estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado (1° BGU). La asignatura seleccionada para implementar esta propuesta es la Educación para la Ciudadanía, puesto que es un eje transversal que tiene estrecha relación con la formación ética, social y digital del estudiante.

Considerando que la propuesta se sustenta en fortalecer el desarrollo de competencias en ciudadanía digital por medio de un aula virtual creada en Google Classroom y adaptada a las características específicas de los estudiantes, se ha diseñado los contenidos en tres ejes principales:

1. Uso seguro y responsable de la tecnología: protección de datos personales, seguridad en línea y gestión de contraseñas.



2. Comportamiento ético y respetuoso en entornos digitales: normas de convivencia, netiqueta y prevención del ciberacoso.
3. Alfabetización digital y pensamiento crítico: identificación de fuentes confiables de información, ¿cómo identificar noticias falsas? y el uso académico de herramientas tecnológicas.

Seguidamente, se destaca la selección de Google Classroom para la creación del aula virtual, porque esta plataforma es asequible, dinámica y versátil para integrar recursos educativos digitales. Entre los recursos que se emplearán se encuentran:

- Recursos propios de Google Classroom:
  - Tareas asignadas con rúbricas claras y precisas, así también como consignas y orientaciones detalladas.
  - Foros de participación asincrónica a través de la función “Pregunta”, la misma que tiene el objetivo de promover el debate y la reflexión.
  - Cuestionarios interactivos mediante formularios de Google, los cuales permiten ofrecer retroalimentación inmediata.
  - Comentarios dentro de la plataforma, los mismos que facilitan la comunicación entre docente y estudiantes.
  - Materiales adjuntos (archivos, enlaces de video, entre otros), los cuales enriquecen el contenido.
  - Calendario y recordatorios, los mismos que ayudan a organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Recursos digitales complementarios (integrados en Classroom):
  - Videos educativos (de plataformas como YouTube o TikTok), los cuales fueron seleccionados cuidadosamente, para explicar las temáticas relacionadas con la seguridad digital, ética en línea y la alfabetización digital.
  - Infografías y presentaciones visuales en Genially, Canva y Presentaciones de Google, para sintetizar la información de manera atractiva.
  - Mapas mentales y esquemas visuales, creados en plataformas como MindMeister o Canva, que ayudan al desarrollo del pensamiento crítico.



- Enlaces a sitios web confiables, como Google Académico.

En fin, este análisis permitió sentar las bases para el diseño estructurado de aula virtual, a fin de asegurar la formación de ciudadanos digitales, responsables y críticos.

### 3.2.2. Etapa de Diseño

El objetivo de esta etapa es planificar la estructura del aula virtual, los recursos y las actividades específicas para alcanzar los objetivos de aprendizaje definidos en la fase de análisis. Por esta razón, se diseña un entorno virtual educativo en Google Classroom que organiza los contenidos en tres unidades temáticas, basadas en los aspectos de la ciudadanía digital afectados en el diagnóstico inicial: el uso seguro de la tecnología, el comportamiento ético en línea y la alfabetización digital. Cada unidad integra temas específicos, contenidos clave, actividades de aprendizaje y diversos recursos digitales integrados en la plataforma o complementarios. Estas actividades se han organizado considerando cuatro horas pedagógicas, asincrónicas, semanales.

#### 3.2.3. Estructura general del aula virtual:

La propuesta educativa se desarrolló en la plataforma educativa Google Classroom, la misma que fue seleccionada por su accesibilidad, facilidad de acceso y uso, y por la compatibilidad con diversas herramientas digitales. Está organizada de manera funcional y pedagógica para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en modalidad asincrónica, se consideran tres unidades de trabajo, cada una distribuida y planificada para sesiones semanales.

**Título del aula virtual:** Educación para la ciudadanía digital de estudiantes de IBGU

#### 3.2.3.1. Distribución de la estructura y secciones del aula virtual

- a. **Tablón:** Esta es la sección de inicio del aula virtual. Se utiliza para comunicar anuncios generales, fechas importantes y orientaciones generales. Dentro de este espacio también se publicó un video de bienvenida, un mensaje de inducción al curso y las normas de convivencia del mismo, todo esto, para garantizar una adecuada navegación por el entorno virtual.
- b. **Trabajo en clase:** en esta sección, se encuentran organizadas las tres unidades temáticas, una por semana. Cada unidad incluye los recursos y actividades correspondientes, como videos, lecturas, enlaces y herramientas propias de



Classroom como externas Forms, tareas y foros; y herramientas externas como Kahoot, Educaplay, Wordwall, Genially, Mentimeter, entre otros.

### 3.2.3.2. Líneas temáticas y objetivos:

- a. **Actividades iniciales:** foro de bienvenida y evaluación diagnóstica.

**Objetivo:** identificar los conocimientos previos de los estudiantes con relación a la ciudadanía digital, y promover un espacio de socialización e integración por medio de un foro.

- b. **Unidad 1:** “Navegar con seguridad”: uso responsable de la tecnología.

**Objetivo:** reconocer prácticas seguras para el uso responsable de internet, a fin de promover la protección de datos personales y la prevención de riesgos en la red.

- c. **Unidad 2:** “Convivencia digital”: comportamiento ético y respetuoso.

**Objetivo:** fomentar el respeto, la empatía y la responsabilidad dentro de los entornos digitales, a fin de promover una convivencia sana en la red.

- d. **Unidad 3:** “Detectives de la información”: alfabetización digital y pensamiento crítico.

**Objetivo:** desarrollar habilidades para buscar, analizar y evaluar la información digital con criticidad y responsabilidad, y al mismo tiempo, diferenciar la confiabilidad de las fuentes.

- e. **Actividades de cierre y finalización:** Evaluación final y foro de cierre.

**Objetivo:** valorar los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso, por medio de una evaluación sumativa, y reflexionar sobre la experiencia de aprendizaje en un foro de cierre.

### 3.2.3.3. Estructura de los contenidos:

Los contenidos están estructurados siguiendo el enfoque didáctico de las 5E (Enganchar, Explorar, Explicar, Elaborar y Evaluar), con actividades diseñadas específicamente para desarrollar las competencias de ciudadanía digital.

**Contenidos y actividades:** videos educativos, infografías informativas, formularios tipo quiz, foros de discusión, recursos tipo URL externos (Genially, Canva, Padlet, Educaplay, Wordwall,



entre otros). Actividades de investigación, publicaciones con tareas programadas, evaluaciones formativas.

**Recursos ofrecidos por la plataforma:** Tareas: para entrega de productos individuales o grupales. Foros: mediante preguntas en Classroom y comentarios colaborativos. Cuestionarios: formularios de Google integrados. Materiales de apoyo: videos, enlaces, imágenes y documentos PDF. Retroalimentación docente personalizada en cada actividad.

**Personas:** En esta sección se visualiza la lista de participantes, en la cual se incluyen los docentes y los estudiantes. Este espacio genera un sentido de comunidad, ya que permite identificar a los integrantes del curso.

**Calificaciones:** Esta sección permite al docente hacer seguimiento de las entregas y las calificaciones obtenidas por los estudiantes. Este espacio se convierte en una herramienta clave tanto para el estudiante como para el docente, ya que, con esto, se puede analizar el progreso individual y colectivo y relacionarlos con los aprendizajes esperados.

### 3.2.3. Etapa de Desarrollo

**Objetivo de esta etapa:** diseñar y desarrollar las actividades y contenidos didácticos del aula virtual que ayuden a fortalecer la educación para la ciudadanía digital en estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado.

En esta fase se desarrolla cada una de las secciones de la plataforma, el tablón de anuncios y las unidades de aprendizaje planteadas, atendiendo especialmente a los aspectos identificados como deficientes en el diagnóstico inicial: el uso seguro y responsable de la tecnología, el comportamiento ético en entornos digitales y la alfabetización digital. Por lo tanto, las actividades están diseñadas para potenciar estas competencias mediante metodológicas activas y recursos accesibles e inclusivos, en consonancia con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Cada unidad se organiza para desarrollarse durante una semana asincrónica (mediante tareas, cuestionarios, foros, recursos en línea, etc., en Google Classroom). Se promueve el aprendizaje autónomo, colaborativo y reflexivo a través de contenidos digitales seleccionados (videos, infografías, lecturas breves, entre otros), así como actividades de producción y reflexión que fomentan la toma de decisiones responsables en entornos digitales.



Los contenidos abordados incluyen temáticas que giran en torno a la protección de datos personales, las amenazas en línea, el ciberacoso, la verificación de fuentes informativas, el uso ético de los recursos digitales, y la construcción crítica de conocimiento durante la era digital. Sumado a lo anterior, cada actividad está estructurada para desarrollarse utilizando las herramientas propias de Google Classroom (tareas, formularios, publicaciones en el tablón, comentarios, enlaces externos, integración de documentos, entre otros) y recursos complementarios (formularios interactivos en Kahoot, Educaplay o Wordwall, murales en Padlet, entre otros).

Todo este proceso busca transformar el comportamiento digital de los estudiantes y convertirlos en usuarios activos, seguros, críticos y respetuosos del entorno digital. Así mismo, la evaluación formativa se realizará durante cada unidad, utilizando rúbricas, retroalimentaciones escritas y participación en foros o cuestionarios, para garantizar el acompañamiento constante a lo largo de todo el proceso.

### **3.2.3.1. Sección de tablón de Google Classroom**

#### **3.2.3.1.1. Construcción del Banner**

Generado con el apoyo de la herramienta de inteligencia artificial Canva, a partir del siguiente prompt: Imagen realista tipo banner para un aula virtual en Google Classroom titulado 'Educación para la Ciudadanía Digital'. Debe mostrar estudiantes reales de Ecuador con diversidad étnica (montubios, afroecuatorianos, indígenas y mestizos) y de género, usando tecnología como laptops, tablets o celulares en un entorno educativo colaborativo y respetuoso. El escenario puede ser un aula moderna, una biblioteca o un espacio de aprendizaje bien iluminado. La imagen debe transmitir inclusión, motivación y ser adecuada para estudiantes de bachillerato. Posteriormente, la imagen fue editada en la misma plataforma, donde se ajustaron los elementos gráficos, a fin de armonizarlo con el formato de encabezado de Google Classroom. El objetivo fue diseñar un espacio visual inclusivo, inspirador y representativo de la diversidad del contexto ecuatoriano, alineado con los valores que promueve la ciudadanía digital.

**Figura 11.** Banner del aula virtual de Google Classroom



*Nota:* Banner generado con la IA de Canva a partir de un prompt personalizado para su adaptación al formato de Google Classroom.

#### **3.2.3.1.2. Video de Bienvenida**

El video de bienvenida al curso de Ciudadanía Digital fue elaborado utilizando la herramienta de inteligencia artificial HeyGen, a partir de una fotografía de los docentes a cargo. Posteriormente, se realizó la edición del video en Canva, ajustando el contenido visual y textual para hacerlo más atractivo y coherente con la identidad del curso. Finalmente, el video fue publicado en YouTube, con el objetivo de brindar una introducción cálida, dinámica y tecnológica que motive a los estudiantes desde el primer contacto con el aula virtual. Puede visualizarse en el siguiente enlace: [https://youtu.be/Szv4md\\_rewk](https://youtu.be/Szv4md_rewk)

#### **3.2.3.1.3. Cronograma de actividades**

A continuación, se adjunta el cronograma de actividades propuesto, en el cual se contemplan las fechas específicas de las actividades iniciales, las unidades temáticas y la evaluación final. Es pertinente que el cronograma se comparta al inicio del curso, para que los estudiantes puedan ir avanzando de forma paulatina.



**Tabla 2**

*Cronograma general de trabajo del curso de Ciudadanía Digital*

<b>Fecha</b>	<b>Actividad</b>
Jueves 7 y viernes 8 de agosto	Inicio del curso e implementación de la prueba diagnóstica
Semana del lunes 11 de agosto	Inicio de la Unidad 1: <i>Navegar con seguridad</i>
Semana del lunes 18 de agosto	Desarrollo de la Unidad 2: <i>Convivencia digital</i>
Semana del lunes 25 de agosto	Estudio de la Unidad 3: <i>Detectives de la información</i>
Sábado 30 de agosto	Evaluación final del curso
Lunes 1 de septiembre	Entrega del reporte de aprobación

*Nota.* El curso inicia el 7 de agosto de 2025. La evaluación final se realizará de forma virtual y los reportes se entregarán al siguiente día hábil.

#### **3.2.3.1.4. Reglas básicas de convivencia dentro del aula virtual**

Algo fundamental dentro del curso virtual son las normas de convivencia entre docente y estudiantes y entre los alumnos y sus compañeros. Puesto que de esta manera el entorno creado no solo servirá para que los jóvenes adquieran aprendizajes significativos, sino también se sienten seguros y cómodos al aprender. De igual manera, al establecer dichas normas, el docente se asegura que los estudiantes van a tener un marco claro de comportamiento y participación. Todo esto, facilita la resolución de conflictos, previene malos entendidos y, sobre todo, mejora la experiencia de aprendizaje. En suma, estas normas favorecen el uso adecuado de los recursos digitales de la plataforma, fomenta una convivencia digital ética y consciente, la misma que está en concordancia con los principios de la ciudadanía digital.

**Tabla 3**

*Reglas básicas de convivencia dentro del aula virtual*



<b>Regla</b>	<b>Descripción</b>
Participa con respeto y responsabilidad	Usa un lenguaje adecuado, evita ofensas y valora las ideas de tus compañeros. Recuerda que detrás de cada pantalla hay una persona como tú.
Entrega las actividades a tiempo	Cada tarea tiene una fecha límite. Organízate bien y evita atrasos. Tu responsabilidad es clave para tu aprendizaje.
Consulta siempre si tienes dudas	Nadie lo sabe todo. Si algo no te queda claro, pregunta en los comentarios de la actividad o escribe a los profesores. ¡Estamos para ayudarte!
Cuida tu huella digital y sé un buen ciudadano digital	Piensa antes de publicar, protege tus datos personales, y recuerda que todo lo que haces en línea deja una huella. Actúa siempre con ética y criterio.
Colabora y apoya a tus compañeros	Compartir ideas y trabajar en equipo nos enriquece. Ayudar también es aprender.
Sigue las instrucciones de cada actividad	Lee con atención lo que se pide, revisa los recursos disponibles y entrega tus respuestas de manera ordenada.

*Nota.* Estas normas fomentan un ambiente respetuoso, organizado y colaborativo en el aula virtual.



### **3.2.3.2. Actividades de aprendizaje por unidad en el aula virtual (Fase de Desarrollo según el modelo ADDIE)**

#### **3.2.3.2.1. Actividades iniciales**

Como actividad inicial se propone un Foro de Bienvenida, el mismo que debe ser respondido por los estudiantes, a fin de que sea un espacio ameno para cada uno de ellos. Las preguntas iniciales giran en torno a: “¿Cuál es tu nombre y de dónde eres?, ¿Qué esperas aprender en este curso de Ciudadanía Digital?, ¿Qué red social o herramienta digital usas con más frecuencia y por qué?”. Como consigna del foro se establece claramente que las respuestas deben ser claras y respetuosas. Este espacio servirá para que los jóvenes se sientan motivados, esto a su vez favorecerá a que se establezca un ambiente de aprendizaje y compañerismo.

Seguidamente, se comparte con los estudiantes un cortometraje de la plataforma de video YouTube, titulado “El peligro y riesgo de aceptar amigos desconocidos en las redes sociales”. Luego de que los jóvenes hayan observado el video, deberán reflexionar sobre cómo proteger y actuar con responsabilidad al momento de navegar en el mundo digital. Luego deberán responder a la siguiente pregunta: “¿cuál es la principal advertencia que nos da el cortometraje?”. Esta actividad ayudará a que los jóvenes comiencen a adentrarse a las temáticas de ciudadanía digital. Finalmente, se ubica una evaluación diagnóstica, la cual ayudará a que el docente tenga un punto de vista claro sobre el conocimiento inicial que tienen los estudiantes sobre ciudadanía digital.

#### **3.2.3.2.2. Unidad 1: Uso seguro y responsable de la tecnología**

El desarrollo de esta unidad tiene como propósito hacer que los estudiantes tomen conciencia sobre la importancia de proteger su identidad digital y actuar con responsabilidad dentro de los diferentes espacios virtuales. Por lo tanto, las actividades que se presentan a lo largo de esta unidad han sido pensadas para que los jóvenes puedan trabajar con autonomía, mientras adquieren aprendizajes significativos.

**Enganchar:** la primera actividad aparece publicada en el tablón de Classroom con una pregunta abierta que invita a la reflexión individual: “¿Alguna vez has vivido una experiencia negativa en Internet? ¿Cómo la solucionaste o qué aprendiste?”. Esta interrogante permite que los estudiantes se expresen con libertad, compartan sus vivencias o inquietudes y comiencen a reconocer que los riesgos digitales pueden ser parte de su día a día y por lo tanto, deben aprender a reconocerlos.



**Explorar:** se comparte una infografía interactiva realizada en la plataforma Genially, la misma que contiene consejos sobre seguridad digital. Los estudiantes deben revisarla y analizar cada uno de los aspectos descritos dentro de este material visual, posee también hipervínculos y ayuda a los usuarios a identificar los riesgos que pueden encontrarse en la web.

### Figura 12

Infografía sobre seguridad digital.



*Nota.* Tomado de *Infografía seguridad digital*, por A. Trabanco Vega, s.f. (<https://view.genially.com/671a1cedeb5bdc633c745c22/interactive-content-infografia-seguridad-digital>).

Seguidamente, se comparte un video de YouTube, titulado “Recomendaciones para el Uso Seguro de Internet y las Redes Sociales”. En este material audiovisual se explica la importancia de navegar con responsabilidad, por lo que, se sugieren recomendaciones al momento de



sumergirse en la red; y, al mismo tiempo, se explican algunos riesgos que existen al momento de realizar búsquedas en internet o usar redes sociales.

### Figura 13

Recomendaciones para el uso seguro de internet y redes sociales.



*Nota:* Tomado de *Recomendaciones para el uso seguro de Internet y las redes sociales*, por Pantallas Amigas, s.f. (<https://youtu.be/t-x73w1N1os>).

**Explicar:** para reforzar lo aprendido, se propone una actividad lúdica en la plataforma Wordwall (<https://wordwall.net>), titulada ¿Seguro o riesgoso? Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes identifiquen y reflexionen sobre distintas situaciones que se pueden encontrar en el entorno digital, reconociendo si representan un uso seguro o riesgoso de la web. La dinámica consiste en presentar ejemplos relacionados con el comportamiento digital mediante un banco de preguntas tipo quiz interactivo, por ejemplo: "compartir tu contraseña con un amigo", "configurar la seguridad de dos pasos en las contraseñas de las redes sociales", "hacer clic en un enlace que ofrece premios, incentivos o dinero", "verificar la URL de una noticia antes de compartirla", entre otras. Durante esta actividad, los estudiantes deberán clasificar cada situación en dos ámbitos: seguro o riesgoso, según corresponda. Esta estrategia de gamificación, fortalece la



criticidad, la toma de decisiones y, sobre todo, consolida los aprendizajes adquiridos con las actividades anteriores sobre la ciudadanía digital y la seguridad informática.

**Elaborar:** con el conocimiento ya afianzado, los estudiantes deben aplicarlo. La tarea consiste en diseñar un poster digital de ciberseguridad para adolescentes, utilizando herramientas como Canva o Genially. En esta actividad deben incluir consejos, advertencias y ejemplos. El objetivo de esta tarea, es que los jóvenes puedan compartir su producto final a sus compañeros, familiares y/o comunidad.

**Evaluar (formativa):** la unidad cierra con una actividad subida a Google Docs: <https://docs.google.com/document/d/15P1dY3TV35NYKTUuYadZixGqX9W6PtNFzf-2NwNMPpQ/edit?usp=sharing>. Esta tarea se denomina “Uso seguro y responsable de la tecnología”. Los estudiantes deberán descargarse el documento y llenar los campos establecidos. La primera parte consiste en realizar una reflexión personal. Seguidamente, se tiene que llenar una tabla denominada “buenas y malas prácticas al navegar en la red”, esta sección consiste en presentar diferentes situaciones, y los estudiantes deberán responder si dicha acción es una práctica segura o riesgosa y fundamentar su respuesta. Finalmente, los estudiantes deberán escribir una conclusión guiada por la siguiente pregunta: “¿qué puedes hacer desde ahora para cuidar tu seguridad digital?”, además, deberán escribir un compromiso personal.

### 3.2.3.2.3. Unidad 2: Comportamiento ético y respetuoso en entornos digitales

Esta unidad busca fomentar en los estudiantes una actitud ética y respetuosa en sus interacciones digitales. A través de actividades interactivas y recursos digitales como Mentimeter y Educaplay, se promueve la reflexión y comprender como se puede crear un ambiente sano de convivencia virtual. La propuesta responde a las dificultades detectadas en el diagnóstico inicial, especialmente en el uso consciente del lenguaje y el respeto en entornos digitales.

**Enganchar:** para la apertura del tema, se expone un video sobre ética en los entornos digitales, considerando que este espacio está dedicado a fortalecer valores y principios para interactuar en el mundo digital con respeto, responsabilidad y honestidad, esta actividad ayuda a captar la atención del estudiante. El material audiovisual se encuentra en la plataforma de video YouTube, y se puede visualizar por medio de este link: <https://youtu.be/uYnzOBjebzw>.



**Explorar:** Para activar el pensamiento crítico y conectar emocionalmente con la temática, se les presenta una pregunta en el recurso digital Mentimeter, los estudiantes deben responder de forma anónima a siguiente pregunta: “¿qué palabras asocias con el término “convivencia digital?”. Las respuestas se mostrarán como una nube de palabras, las cuales funcionarán para reflexionar sobre el significado de convivir de forma armónica dentro del ciber espacio. El link de acceso de la actividad es: <https://www.menti.com/alj7eop8kckp>.

**Explicar:** el propósito de estas actividades ayuda a reconocer diferentes conceptos relacionados con la convivencia de los entornos digitales, por lo tanto, se inicia con una sopa de letras diseñada en la aplicación de Educaplay: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24693787-sopa-de-letras-valores-de-la-convivencia-digital.html>. Seguidamente se comparte una presentación sobre el tema: La Convivencia Digital, elaborada a través de las herramientas disponibles en Google Classroom, cuyo contenido se visualiza en el siguiente link: [https://docs.google.com/presentation/d/1SQvr43AY7rjZiGrJH1uF0HfNNpURFX\\_VIeRSQ0DYMj8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1SQvr43AY7rjZiGrJH1uF0HfNNpURFX_VIeRSQ0DYMj8/edit?usp=sharing). Para consolidar el aprendizaje sobre la convivencia digital, se propone un foro con base a una pregunta planteada a todos los estudiantes, la misma que se enuncia a continuación: ¿Cuál es la regla de oro para convivir en línea?, esta pregunta debe ser respondida tomando en consideración los aprendizajes obtenidos.

**Elaborar:** se solicita a los estudiantes una infografía en herramientas como Canva, Genially, entre otros medios, con el fin de que desarrollen el tema de “Convivencia Digital”, de manera visual. Para esta actividad, los estudiantes tienen la libertad de realizar un diseño creativo que contenga mínimo 5 reglas básicas de convivencia en línea, las cuales deben ser complementadas con su respectiva imagen. Este trabajo deberá ser publicado en la sección de tarea de la Unidad 2, para fomentar la retroalimentación y el feedback constructivo.

**Evaluar:** para el cierre, los estudiantes participan en una actividad formativa que les permita demostrar lo aprendido sobre el tema de convivencia digital, para lo cual, se hace una invitación a participar en un quiz interactivo en la herramienta Kahoot, donde encontrarán el banco de preguntas: [https://kahoot.it/challenge/04799735?challenge-id=ea34b383-991b-4b32-b393-bbb244853d92\\_1753142506773](https://kahoot.it/challenge/04799735?challenge-id=ea34b383-991b-4b32-b393-bbb244853d92_1753142506773). Esta evaluación es formativa, y se enfoca en la toma de conciencia y la autorregulación del comportamiento dentro de los entornos virtuales.



**3.2.3.2.3. Unidad 3:** “Detectives de la información”. Alfabetización digital y pensamiento crítico. Esta unidad tiene como objetivo, desarrollar destrezas con base a las conceptualizaciones del uso de las herramientas digitales, a través del internet, permitiendo una interacción en un ambiente web que facilita la integración a una sociedad de la información y del conocimiento.

**Enganchar:** se realizará a través de un video obtenido de la red tiktok incrustada por medio de una cuenta YouTube Study; tiene como propósito captar la atención de los estudiantes, sobre el tema: La alfabetización digital. Link del video explicativo: <https://youtu.be/nmp7zTeDxnM>.

**Explorar:** una vez que se ha proyectado el video, es necesario tener una visión clara sobre la necesidad de los estudiantes acerca de qué conocimientos de alfabetización digital o la interpretación que tienen los estudiantes sobre este tema, permitiendo establecer el grado de conocimiento que tiene su auditorio, para lo cual, realizarán una actividad colaborativa en incluyendo una explicación sobre sobre tres aspectos que se necesitan comprender, puesto que son parte de las grupos, debiendo elaborar una exposición a través de un Padlet en un link adjunto, donde plasmarán 5 herramientas que conocen y manejan, explicando sus características importantes, como consigna se indicará el plazo de presentación de la tarea. Link del Padlet: <https://padlet.com/diegoleoanrdo1/I-nea-de-tiempo-la-alfabetizaci-n-digital-chbwyjbxq1sjb36>.

**Explicar:** se inicia con un video educativo desarrollado por el docente para abordar el tema sobre gestión de la información digital; así como una inducción sobre las Fake News, la burbuja informativa y la búsqueda efectiva, con el fin de resaltar aspectos de interés que se reflejarán en los riesgos cibernéticos a los que una persona se expone. Para lograr cimentar el tema, se incluye una lectura recomendada por cada contenido expuestos, de tal manera, que el estudiante logre un aprendizaje significativo, se complementará con un video corto, sobre los efectos de las *Fake News*, que involucra la falta de habilidades cognitivas para reducir las consecuencias del uso de fuentes de información inseguras o no confiables.

Para fines de uso de citas y referencias bibliográficas, de igual manera, se mostrará un video sobre el uso de las normas APA vigente. Con todo este material, los estudiantes desarrollan sus habilidades cognitivas y competencias en el manejo de fuentes de información e identificación de riesgos cibernéticos que aparecen a causa de las noticias falsas. Con todo lo planteado, se



finaliza esta actividad mediante una evaluación formativa para determinar el grado de comprensión de los contenidos abordados.

Para finalizar la unidad 3, se abrirá un foro para abordar el tema tratado y motivar la participación colaborativa a los estudiantes, la pregunta es la siguiente: ¿Por qué las *Fake News* están relacionadas con la creación de un sentimiento de odio hacia las personas? para esta tarea se han dado las indicaciones respectivas como es el caso de:

- La publicación del Foro será comunicada a través de las alertas dirigidas en su correo electrónico, así como, consta en el cronograma de actividades académicas.
- El foro desde su publicación estará vigente por 48 horas, luego de este tiempo, las participaciones ya no serán tomadas en cuenta, teniendo una repercusión en su evaluación formativa.
- Las respuestas deberán ser cortas y comprensibles, considerar su participación, así como, la crítica constructiva de dos compañeros del aula.
- No utilice palabras en mayúscula para emitir sus criterios, así como, emoticonos y otros recursos multimedia que puedan herir susceptibilidades en sus compañeros.
- Recuerde: El foro es un espacio de diálogo y análisis que sostenga un conocimiento con sus argumentos que permitan debatir en el marco de respeto y en un ambiente académico.

**Elaborar:** se realizará una evaluación formativa con el propósito de asegurar la comprensión de los contenidos abordados en la unidad de estudio Nro. 3, el contenido de la misma se encuentra disponible en el aula virtual, a través de un link de la plataforma Mentimeter, el link es el siguiente: <https://www.menti.com/alkeri9vzyn9>. Se enviará la elaboración de un ensayo académico sobre la alfabetización digital de 500 palabras y se empleen al menos 5 autores con sus respectivas referencias bibliográficas en norma apa 7. Para esta actividad se establecerá una rúbrica que guíe las actividades a realizar y exista una unidad de criterio para su desarrollo, la cual tiene las siguientes instrucciones:

**Objetivo:** Desarrollar una investigación en fuentes abiertas en línea, que permita exponer argumentos sobre el tema de alfabetización digital, aplicando el pensamiento crítico como



fundamento de aprendizaje y empleando la norma Apa 7, para desarrollar habilidades en el uso de citas y referencias bibliográficas garantizado un adecuado empleo de la ética científica.

- 1) Los estudiantes observarán la rúbrica expuesta en este contenido para establecer las reglas y puntajes.
- 2) Recuerde considerar una interrogante fundamental al inicio de su ensayo, que será la base de su desarrollo.
- 3) Observar las normas APA 7ma. edición, para la elaboración del ensayo, en cuanto a los márgenes, tamaño y tipo de letra, interlineado, espacios entre párrafos, la citación de fuentes, entre otros aspectos.
- 4) La portada será acorde a la establecida por el centro educativo.
- 5) La extensión del trabajo será de 500 palabras, se excluye la portada, conclusiones y bibliografía, de existir anexos, serán parte del documento.
- 6) Se incluirá al menos 5 citas con sus referencias bibliográficas.
- 7) El documento escrito será entregado en formato PDF.
- 8) Fecha de entrega será el 14 de agosto de 2024.

Rúbrica:

Criterios de evaluación	Cumple	No cumple	Puntuación
<b>ASPECTOS DE FORMA (NORMA APA 7ma. Ed.) : 14 puntos</b>			
Portada específica de la Unidad Educativa			8
Formato de márgenes, interlineado, etc.			7
<b>CONTENIDO: 90 puntos</b>			
La interrogante fundamental está acorde al tema del ensayo.			15
El desarrollo tiene una redacción que cumpla con las normas ortográficas, sintaxis y síntesis para exponer los contenidos			20
Las conclusiones guardan relación a lo expuesto en el desarrollo			10
<b>APLICACIÓN DE CITAS Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>			

		<b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b>	
Existe la citación de la fuentes de información solicitada el análisis del contenido en base al tema propuesto			40
<b>TOTAL</b>			100

**Evaluar:** se aplicará un cuestionario con un pliego de preguntas de distintas opciones, a fin de que los estudiantes generen un conocimiento sólido y posteriormente se realice una retroalimentación asincrónica a través de un foro, en el cual, se manifiesten sus puntos de vista con respecto a los temas abordados. El cuestionario fue estructurado con el objetivo de evaluar los conocimientos adquiridos y competencias desarrolladas por los estudiantes de 1BGU, durante el periodo de capacitación en la asignatura de Ciudadanía Digital, que les permita generar un cambio de conducta en el uso de las tecnologías en entornos digitales.

### 3.2.4. Etapa de Implementación

Durante esta etapa se busca implementar el aula virtual en la plataforma educativa Google Classroom, establecer las actividades de aprendizaje y agregar los recursos diseñados en las fases anteriores. Este proceso garantiza el acceso, la orientación inicial y la participación efectiva de los estudiantes. En esta etapa, se procede a poner en marcha el aula virtual como entorno de formación para el desarrollo de la ciudadanía digital de los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado, específicamente en la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Durante este proceso se consideran los aspectos pedagógicos, técnicos y comunicacionales.

Como se ha mencionado, la plataforma educativa seleccionada es Google Classroom, por su accesibilidad, familiaridad con los estudiantes, y por permitir la organización de contenidos, la asignación de tareas y la retroalimentación docente oportuna. El aula está dividida en tres unidades, cada una desarrollada semanalmente. Esta aula es un medio didáctico digital de apoyo para la asignatura Educación para la Ciudadanía.

Así pues, para asegurar el acceso de todos los estudiantes, se generó un enlace al aula virtual, el cual se comparte por medio de una reunión por Zoom, donde se explica de manera detallada: el propósito de la misma, cómo ingresar correctamente, cuáles son las reglas de participación digital, las fechas específicas, cómo visualizar los materiales de apoyo y como subir las



actividades. Esta primera sesión también sirve para resolver dudas en tiempo real y fomentar un ambiente de cercanía y confianza durante todo el proceso formativo.

- El enlace al aula virtual es el siguiente:  
<https://classroom.google.com/c/NzAwMTc5ODAwMDEy?cjc=c5ohq2xs>
- Código de acceso: **c5ohq2xs**

A lo largo de la implementación de la propuesta, el docente desempeña un rol activo en la moderación del aula, el seguimiento de actividades y la atención a estudiantes que presenten dificultades técnicas o pedagógicas. También se lleva un registro de participación y avances, por medio de la sección “Calificaciones” de la plataforma, lo anterior, facilitará el posterior proceso de evaluación y mejora del entorno formativo.

### **3.2.5. Etapa de Evaluación**

El objetivo de esta etapa es evaluar el diseño del aula virtual creado en la plataforma Google Classroom, a fin de determinar la factibilidad de la configuración técnica y pedagógica de las herramientas digitales subidas. Este proceso se realizará por medio del método criterio de especialistas descrito en la siguiente sección del trabajo. Ahora bien, también se ha considerado que dentro del aula virtual se contemple esta etapa por medio de dos actividades: una evaluación sumativa y un foro de cierre y recomendaciones. Con la evaluación formativa se busca determinar si los estudiantes han alcanzado los aprendizajes esperados, la evaluación tiene una calificación sobre 10 y se espera que los jóvenes obtengan notas superiores a 7/10. La siguiente actividad de cierre gira en torno a un foro, el mismo que ayudará a determinar el grado de aceptación de los estudiantes, se busca medir la satisfacción del contenido, las actividades formativas, el nivel de motivación y el desarrollo de competencias.

Con los resultados obtenidos, el docente puede comprender cómo el diseño instruccional del aula virtual ha influido en el aprendizaje de los estudiantes y en su forma de actuar en escenarios virtuales. Todo esto le ayudará a analizar qué aspectos necesitan ser modificados o acondicionados, en fin, a través de una retroalimentación oportuna a los procesos de aprendizaje y de evaluación, el docente se asegura que exista un cambio positivo de comportamiento en sus estudiantes, quienes se han convertidos en ciudadanos digitales activos y conscientes.



### **3.3. Precisiones metodológicas para el uso del aula virtual para potenciar el desarrollo de la ciudadanía digital en los estudiantes de 1BGU**

La metodología didáctica aplicada en esta propuesta pedagógica que busca fortalecer la educación en ciudadanía digital de los estudiantes de primer año de bachillerato general unificados, se basa en un enfoque de enseñanza-aprendizaje en modalidad virtual. En este sentido, el desarrollo de un aula virtual en la plataforma educativa Google Classroom, considera métodos didácticos propios de la educación en línea, como el aprendizaje colaborativo, la gamificación y el aprendizaje autónomo, los mismos que promueven la interacción entre estudiantes, la construcción colectiva del conocimiento y la reflexión crítica individual.

Por tal motivo, la propuesta incorpora el uso de recursos digitales significativos y actividades asincrónicas, diseñadas para adaptarse a las necesidades del contexto educativo propuesto, y al mismo tiempo, animar a la participación activar y motivar al estudiantado. Además, se establecen varias evaluaciones formativas y una sumativa para retroalimentar y ajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizando así la calidad y pertinencia del entorno virtual de aprendizaje creado.

Las precisiones metodológicas que se han considerado para el diseño y uso del aula virtual en Google Classroom se sintetiza en los siguientes aspectos:

- a. Caracterizar las condiciones técnicas de la conectividad que los estudiantes disponen para el acceso al aula virtual en Google Classroom y los dispositivos electrónicos a utilizar, por ejemplo: computadora de escritorio o portátil, tablets, teléfonos inteligentes de cualquier gama, entre otros; los mismos que deben contar con requerimientos básicos para el uso de herramientas digitales.
- b. Socializar las normas básicas del aula virtual, considerando que los estudiantes de la institución educativa seleccionado para el estudio son de naturaleza virtual, por lo que las brechas tecnológicas se reducen de manera significativa, puesto que los jóvenes tienen habilidades digitales avanzadas.
- c. Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, el mismo que debe ser activo y centrado en el estudiante. Por lo cual, la propuesta considera desarrollar actividades planteadas con base a los objetivos de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación para la



Ciudadanía, precisamente la temática de “ciudadanía digital”, todo lo anterior pensado en la plataforma Google Classroom y sus funcionalidades específicas, las cuales permiten incrustar recursos internos y externos.

- d. Desarrollar capacidades cognitivas en torno a la alfabetización digital, la misma que tiende a mejorar las competencias que coadyuvan a fortalecer cualidades analíticas, pensamiento crítico, aprendizaje significativo.
- e. Potenciar habilidades y destrezas en el uso de herramientas y recursos digitales disponibles, que podrán ser utilizados por los estudiantes durante el desarrollo de las diferentes actividades académicas planificadas en la capacitación de educación para la ciudadanía digital.
- f. Las metodologías relacionadas con el modelo de educación virtual aplicables al aula propuesta en Google Classroom, es el de aula invertida a través de Flipped School, de igual forma, el aprendizaje a través del internet por medio de la tecnología electrónica denominada E-Learning que contiene varios métodos aplicables a esta investigación.
- g. La educación para la ciudadanía digital, considerada como eje transversal, no es parte de la malla curricular de IBGU, de esta manera, la capacitación será una actividad complementaria y en horario de trabajo autónomo de los estudiantes.
- h. El feedback como técnica para fortalecer las actividades académicas y la mejora continua del diseño del aula virtual, se complementan como un aspecto importante para tomar correctivos, mejorar contenidos y potenciar el acceso, así como, el uso de las herramientas disponibles, de tal manera de alcanzar el objetivo propuesto.

#### **3.4. Valoración pedagógica del aula virtual en Google Classroom mediante el método criterio de especialistas**

La valoración pedagógica considerada para validar el aula virtual en Google Classroom está sustentada en la caracterización de profesionales en las áreas afines tanto de educación como de las TIC, por esta razón se ha considerado lo descrito por Licea (2024) con respecto al método de validación de expertos, cuyos instrumentos son aplicables a una investigación cualitativa o cuantitativa, por lo tanto es pertinente tener en cuenta la situación problemática, la experticia del investigador y la validez científica de la investigación.



Con los aspectos mencionados, es factible recurrir a un experto, quien de acuerdo a un perfil profesional, como los sugiere Herrera et al (como se citó en Licea, 2024) esta persona debe poseer un amplio conocimiento de la materia en estudio, cuyas características proactivas permita comprender y resolver inconvenientes a través de un diálogo crítico tendiente a un debate académico que contribuya con nuevos enfoques para recomendar y proponer una forma diferente de percibir una realidad y sobre ella un criterio amplio de una nueva vía a seguir que coadyuve a la solución del problema a través de la propuesta puesta a consideración de los expertos.

Se han considerado 3 especialistas experimentados en la aplicación de la educación virtual. Todos del área de Ciencias sociales. Lo cual les permite valorar si esta aula virtual elaborada por los investigadores posee las condiciones técnicas, didácticas y pedagógicas para el desarrollo de la ciudadanía digital de los estudiantes de primer año de bachillerato.

De acuerdo al objeto de estudio y necesidades para la validación de la presente propuesta, el primer paso se centra en la definición de los especialistas con las siguientes competencias técnico profesionales:

- Perfil de los docentes del área de Ciencias Sociales
  - Título de tercer nivel en Ciencias de la Educación, mención docencia, administrador educativo.
  - Otros estudios superiores que avalen su conocimiento de Ciencias de la Educación.
  - Experiencia en docencia virtual.
  - Capacitaciones en educación virtual o similares.
  - Capacitación en uso de paquetes informáticos o similares.
- Perfil del especialista en informática
  - Título de tercer nivel en informática o similares.
  - Otros estudios superiores que avalen su conocimiento en informática o similares.
  - Capacitaciones en el uso de recursos y herramientas virtuales

El instrumento para la evaluación es por medio de una encuesta en línea, para los especialistas (Anexo 4), quienes, a través de estos medios, emiten su apreciación y conclusiones sobre la pertinencia del aporte científico consistente en el aula virtual. De ser el caso, recomendaciones que contribuyan a una retroalimentación que impulse a la mejora de este recurso para la



educación de los estudiantes de IBGU. La encuesta de Google forms se encuentra por medio del siguiente link: <https://forms.gle/4ZmYmQj2ZWTV6dB39>. A continuación, se realiza el análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados expresados por los especialistas.

#### **3.4.1. Calidad del contenido**

La dimensión relacionada con la calidad del contenido fue altamente valorada por los especialistas, el 100% de ellos le otorgó una puntuación de 5 sobre 5, reflejando de esta manera, una percepción muy positiva respecto a la pertinencia y claridad de cada una de las unidades temáticas y contenidos propuestos dentro del aula virtual. Así también, todos los especialistas reconocen que el aula virtual integra varios recursos significativos como material visual, videos, infografías, presentaciones con inteligencia artificial y diversas actividades interactivas que a más de informar y motivar, fomentan la reflexión ética, la criticidad y la participación activa y responsable de los estudiantes dentro de diversos entornos digitales.

Por lo tanto, se ha determinado que cada uno de los elementos subidos dentro del aula virtual, responden directamente a los objetivos de la asignatura de Educación para la Ciudadanía, y específicamente a la temática de la ciudadanía digital. Lo anterior, permite a los estudiantes comprender los desafíos y responsabilidades del mundo digital y enfrentarse a ellos con éxito. Sumado a lo anterior, los expertos subrayaron también, que cada uno de los contenidos están contextualizados, actualizados y, sobre todo, alineados con los principios curriculares actuales, los mismos que lo hacen relevantes y favorece su replicabilidad dentro de entorno educativos similares.

#### **3.4.2. Diseño instruccional**

Respecto al diseño instruccional, la valoración de los especialistas también fue mayoritariamente positiva. Dos especialistas asignaron una puntuación de 5/5, mientras que un especialista calificó con 4/5 la estructura y la organización de las unidades temáticas. Este resultado evidencia la solidez del diseño pedagógico que presenta la propuesta. De igual manera, se reconoce que el aula virtual cuenta con un cronograma académico bien definido, el mismo que posee una secuencia lógica clara de contenidos y actividades establecidas con un límite de tiempo oportuno, así también, se cuenta con evaluaciones formativas distribuidas adecuadamente y de forma equilibrada.



Sumado a lo anterior, el 100% de los expertos coincidieron que las unidades temáticas siguen una progresión coherente y gradual en cuanto a nivel de complejidad de los temas abordados dentro de cada unidad, esto favorece en gran medida el desarrollo escalonado de las competencias digitales que los estudiantes van a ir adquiriendo a lo largo del programa. Además, la totalidad de los especialistas mencionaron que el aula virtual cuenta con una estructura pedagógica centrada totalmente en el estudiante, lo que promueve a su autonomía, la toma de decisiones conscientes y la participación activa; no solo en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también en su rol como ciudadano digital preparado para actuar en diferentes escenarios virtuales. En resumidas cuentas, los especialistas mencionaron que el enfoque de la propuesta está en consonancia con las metodologías activas y un modelo constructivista propio para la educación virtual.

### **3.4.3. Interactividad y usabilidad**

En esta categoría, los resultados también fueron sumamente positivos. Los expertos mencionaron que en la escala de motivación que genera el aula virtual en la plataforma Google Classroom es apropiada, esta sección obtuvo una valoración de 5/5 por parte de un especialista y 4/5 por parte de dos expertos. La mayoría de los expertos señalaron que la navegación dentro del aula virtual es intuitiva y amigable para los jóvenes, ya que les permite interactuar entre compañeros de forma sencilla y segura. De la misma manera, las actividades son fáciles de encontrar, y los contenidos son accesibles y claros.

Dentro de este aspecto también se destacó el uso eficaz de recursos interactivos como cuestionarios gamificados en herramientas como Kahoot y Educaplay, los cuales cumplen la función de captar el interés de los estudiantes y reforzar de forma significativa los aprendizajes. Por lo tanto, todas las herramientas digitales que se encuentran dentro del aula virtual fomentan la participación activa y favorece el desarrollo de competencias digitales, y al mismo tiempo, el desarrollo de habilidades sociales. Todo lo anterior, dentro de un entorno seguro y regulado, mediado por el docente.

### **3.4.4. Accesibilidad e inclusión**

Este aspecto también fue valorado de forma positiva, el enfoque del mismo gira en torno a la inclusión y la accesibilidad. De ahí que, todos los especialistas coincidieron que el aula virtual



considera la diversidad de aprendizajes que posee el estudiantado, dado que integra estrategias y recursos basados en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Lo anterior, permite llegar a todos los estudiantes y abarcar los distintos niveles de competencia digital y necesidades educativas específicas.

De ahí que, este enfoque digital e inclusivo asegura que todos los estudiantes, independientemente de necesidades específicas, tengan las mismas oportunidades de aprovechar los contenidos y las actividades planteadas dentro de aula virtual. Por tanto, la totalidad de los expertos considera que esta propuesta de aula virtual incorpora adecuadamente diversos elementos gráficos, elementos visuales, instrucciones claras y detalladas y apoyos audiovisuales. Todo esto facilita el acceso al conocimiento y al mismo tiempo promueve la equidad educativa, los cuales son principios fundamentales de la educación para la ciudadanía digital.

#### **3.4.5. Evaluación y seguimiento**

Como aspecto final se ha considerado el ámbito de evaluación y seguimiento. Dentro de este aspecto, la totalidad de los especialistas consideraron que el diseño de las actividades evaluativas, tanto formativas como sumativa, es pertinente y significativo. Dos expertos calificaron el nivel de contribución significativas de estas evaluaciones como “alto” y uno como “muy alto”. Lo anterior indica que las evaluaciones propuestas resultan sumamente efectivas y son beneficiosas para valorar los conocimientos adquiridos, así también como las habilidades digitales, éticas y críticas desarrolladas.

Sumado a lo anterior, también se consideró que los instrumentos de evaluación utilizados ayudan a evidenciar aprendizajes teóricos y prácticos auténticos, los mismos que están vinculados a situaciones reales que los estudiantes pueden encontrarse al navegar en los diferentes entornos digitales. Finalmente, dentro de la sección de observaciones y comentarios, los especialistas mencionaron que el aula virtual cumple con los objetivos propuestos, resultando útil para ser aplicada y para fortalecer la ciudadanía digital de los estudiantes.

#### **3.4.6 Resultado de la valoración por método criterio de especialistas**

La aplicación de este método permitió comprender que el aula virtual elaborada en esta investigación educativa posee las condiciones técnicas, didácticas y pedagógicas para el



## CONCLUSIONES

1. El presente trabajo de investigación ha sido sustentado en una base teórica sólida que fundamenta la educación para la Ciudadanía Digital del estudiante de IBGU. Lo cual permite la comprensión de la necesidad de dominar sistemáticamente las tecnologías emergentes.
2. El marco teórico considerado para el estudio y análisis de información científica, permite reconocer importantes antecedentes investigativos existentes en torno a la educación de la ciudadanía digital, evidenciando estudios a nivel global, regional y local, donde se observa una definición objetiva de la ciudadanía digital que revela la importancia social de esta temática en la sociedad actual.
3. La situación actual que presentan los estudiantes de IBGU una unidad educativa ubicada en la ciudad de Cuenca, confirmó el problema existente en relación con el las insuficiencias en el desarrollo de la ciudadanía digital.
4. El diseño del aula virtual en Google Classroom, se realizó basado en el modelo ADDIE lo que favoreció la elaboración de la misma acorde a las principales necesidades arrojadas por el diagnóstico pedagógico a los estudiantes. Para su desarrollo como recurso digital en la asignatura de Educación para la Ciudadanía.
5. La valoración del aula virtual a través del método criterio de especialistas permitió constatar su funcionalidad técnico pedagógica. Sus opiniones favorables y sugerencias resaltan la pertinencia, factibilidad e idoneidad que contribuirá a formar ciudadanos digitales desde la asignatura Educación para la ciudadanía, una vez que sea implementada en la práctica.



## **RECOMENDACIONES**

Con respecto a las conclusiones anteriores se recomienda lo siguiente:

1. Sistematizar las actividades y recursos didácticos del aula virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía, a partir del aprendizaje significativo que desarrollen los estudiantes.
2. Implementar acciones de educación en ciudadanía digital como eje transversal a todas las actividades académicas para contribuir a la formación integral del estudiante de primer año de bachillerato.
3. Desarrollar otros estudios, desde la metodología de investigación acción, para perfeccionar la preparación de la generación de nativos digitales hacia el uso ético de Internet.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuerdo Ministerial 15 Política Ecuador Digital. (2019, 28 de octubre). Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. Registro Oficial No 69. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2019/10/Acuerdo-No.-015-2019-Politica-Ecuador-Digital.pdf>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural [Reformada el 19 de octubre de 2021]. Registro Oficial Suplemento No. 417. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/01/Ley-organica-de-educacion-intercultural-LOEI-reformada.pdf>
- Barrantes, R. (2024). Problema público: ejercicio de la ciudadanía digital. El Comercio Perú. <https://elcomercio.pe/economia/opinion/problema-publico-ejercicio-de-la-ciudadania-digital-por-roxana-barrantes-opinion-digitalizacion-internet-digital-entorno-digital-noticia/>
- Bonilla, L. (2022). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía, en segundo año de bachillerato general unificado [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Archivo digital. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9488/1/UNACH-EC-FCEHT-PHCS-00014-2022.pdf>
- Castro et al., (2007). Las TIC en Proceso de Enseñanza y Aprendizaje. *Revista de Educación Laurus*, 13(23), 213-224. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102311>
- Cárdenas, N. & Velandia, O. (2020). Fortalecimiento de las competencias ciudadanas digitales de netiqueta a través de la ética informática, en los estudiantes del grado 7° del colegio Diego Montaña Cuellar IED. [Tesis de masterado, Universidad de Santander UDES Campo Virtual CV-UDES] Repositorio udes.edu.co. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/839e1089-2f1b-4ce5-9380-748fc4157fcb/content>



- Carvalho, L. (2024). *Entorno Virtual de Aprendizaje: ¿qué es y porqué utilizarlo?*. Sydle One Educación. <https://www.sydle.com/es/blog/entorno-virtual-de-aprendizaje-6446f%203ed%204%206%20c9806%208%20e15a2c6f/>
- 5 tendencias que están liderando la transformación de la educación digital en el Perú (2024). *La República*. <https://larepublica.pe/nota-de-prensa/2024/05/21/5-tendencias-que-estan-liderando-la-transformacion-de-la-educacion-digital-en-el-peru-1752051>
- Contreras, C. M. & Vera , A. (2022). Educación ciudadana y el uso de estrategias didácticas basadas en TIC para favorecer el desarrollo de competencias en ciudadanía digital en estudiantes. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 13(2). <https://revistas.ort.edu.uy/cuadernos-de-investigacion-educativa/article/view/3195>
- Contreras, C. y Vera, A. (2022). Educación ciudadana y el uso de estrategias didácticas basadas en TIC para favorecer el desarrollo de competencias en ciudadanía digital en estudiantes. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 13(2). <https://revistas.ort.edu.uy/cuadernos-de-investigacion-educativa/article/view/3195>
- Claro et al. (2021). Ciudadanía digital en América Latina. *CEPAL Cooperación Alemana Deutsche Zusammenarbeit, serie políticas sociales*. 239(1), 1-41. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/47356-ciudadania-digital-america-latina-revision-conceptual-iniciativas>
- Decreto Supremo N° 157-2021-PCM. (2021). Consejo de Ministros del Perú. Decreto de Urgencia N° 006-2020. <https://diariooficial.elperuano.pe/home>
- Guerra, M. (2024). Diseño Universal de Aprendizaje (DUA): Enseñanza inclusiva. *Observatorio del Instituto para el futuro de la educación*. <https://observatorio.tec.mx/>
- Gómez Lago, M., Valdivié Mena, D., & Véliz Rodríguez, M. (2022). La educación ciudadana como dimensión del proceso de enseñanza aprendizaje en la formación



- de profesionales en Cuba. *Revista Conrado*, 18(84), 365-370.  
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n84/1990-8644-rc-18-84-365.pdf>
- Jiménez, M. (2023). *Ciudadanía Digital Global*. Savedemocracyal.  
<https://savedemocracyal.org/ciudadania-digital-global/#:~:text=Seg%C3%BAAn%20estudios%20y%20estad%C3%ADsticas%20del,la%20pandemia%20de%20Covid%2D19>
- Koffermann, I. (2020). Brasil – *La ciudadanía digital en la educación salesiana*. Agenzia Info Salesiana ANS.  
<https://www.infoans.org/es/secciones/especiales/item/11506-brasil-la-ciudadania-digital-en-la-educacion-salesiana>
- Ley Orgánica de Protección de Datos Personales. (2021). Asamblea Nacional. Registro Oficial Suplemento No 459. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2023/11/LOPDP-LEXIS.pdf>
- Licea, C. (2024). *Método de validación de expertos*. “Una guía Paso a Paso”. IMOYE Asesoría Académica. <https://imoyeasesoriacademica.com/metodo-de-validacion-de-expertos/>
- Lozano, A., y Fernández, J. (2019). Hacia una educación para la ciudadanía digital crítica y activa en la universidad. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 18(1), 175-187. <https://repositorio.ual.es/handle/10835/16079>
- Mejía, M. (2023). Ciudadanía digital docente y ciberactivismo. *Revista Redised Facultad Multidisciplinaria de Occidente*, 5(1), 169-184.  
[https://www.academia.edu/121547570/Revista\\_REDISED\\_Vol\\_5\\_no\\_1\\_enero\\_junio\\_2023\\_art](https://www.academia.edu/121547570/Revista_REDISED_Vol_5_no_1_enero_junio_2023_art)
- Ministerio de Educación (s.f.), Guía de apoyo docente de la asignatura de Educación para la Ciudadanía. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/08/Guia-docente-Educacion-Ciudadania-2-corregido-EPT-enero-2014-incluye-correcciones-Bloque-1.pdf>



- Ministerio de Educación. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Nivel, Tomo 1.* <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022), Currículo Priorizado con énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales del Nivel de Bachillerato. <https://educacion.gob.ec/curriculo-priorizado/>
- Ministerio de Educación. (2023). Guía Metodológica de Ciudadanía Digital para docentes de nivel bachillerato. [https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/curriculo/4.%20GM\\_ciudadania\\_digital\\_bachillerato.pdf](https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/curriculo/4.%20GM_ciudadania_digital_bachillerato.pdf)
- Pascagaza, E. & Carrascal, H. (2022). Redes sociales y construcción de la ciudadanía digital. *Revista Boletín Redipe*, 11(9), 163-177. [https://www.researchgate.net/publication/364100198\\_Redес\\_sociales\\_y\\_construccion\\_de\\_la\\_ciudadania\\_digital](https://www.researchgate.net/publication/364100198_Redес_sociales_y_construccion_de_la_ciudadania_digital)
- Peñuela, L. (2023). Ciberseguridad: El peligro al acecho de los niños, niñas y adolescentes. *Revista Iberoamericana de Derecho Informático (Segunda Época)*, 13, 15-28. Federación Iberoamericana de Asociaciones de Derecho e Informática. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9078379>
- Prensky, M. (2001). *Nativos e inmigrantes digitales*. [Adaptación al castellano del texto original “Digital Natives, Digital Immigrants”]. Distribuidora SEK, S.A. [https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Ramírez, J. & Márquez, G. (2024). Metodologías Activas como estrategias de la enseñanza aprendizaje. *Revista de Humanidades, Tecnología y Ciencia, del Instituto Politécnico Nacional*, 1(30). 1-7. [https://www.revistaelectronica-ipn.org/ResourcesFiles/Contenido/31/HUMANIDADES\\_31\\_001258.pdf](https://www.revistaelectronica-ipn.org/ResourcesFiles/Contenido/31/HUMANIDADES_31_001258.pdf)
- Ramírez, R. (2021, 01 de agosto). *La ciudadanía digital en Colombia*. FormaciónIb. <https://libroselectronicos.ilae.edu.co/index.php/ilae/catalog/book/387>



- Sierra, F. (2012). Ciudadanía digital y sociedad de la información en la unión europea. un análisis Crítico. Revista Andamios, 9(19), 259-282.  
<https://www.redalyc.org/pdf/628/62824428012.pdf>
- Vázquez Uscanga, E. A. (2019). *Ciudadanía digital en estudiantes de bachillerato*. En *Innovación y tecnologías: Mitos y realidades* (Primera edición, pp. xx-xx). Centro de Desarrollo, Experimentación y Transferencia de Tecnología Educativa de la Universidad de Santiago de Chile.  
[https://www.academia.edu/41459812/Ciudadan%C3%ADa\\_Digital\\_en\\_estudiantes\\_de\\_bachillerato?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.academia.edu/41459812/Ciudadan%C3%ADa_Digital_en_estudiantes_de_bachillerato?utm_source=chatgpt.com)
- Vélez, M. (2016). *Google Classroom en la enseñanza: Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso*. Departamento de Ciencia Política, Universidad de Puerto Rico –Río Piedras. <https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2016/10/manual.pdf>
- Ynunza, C. (2017). El Entorno de la Industria 4.0: Implicaciones y Perspectivas Futuras. *Conciencia Tecnológica*. 1(54), 1-19.  
<https://www.redalyc.org/journal/944/94454631006/94454631006.pdf>