



UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE POSTGRADO

PROGRAMA DE MAGÍSTER EN ORIENTACIÓN

PLATAFORMAS VIRTUALES PARA EL DESARROLLO DE UNA CIUDADANÍA
DIGITAL EN ENSEÑANZA MEDIA

Memoria para optar al Grado de Magister en Orientación Educacional
MARÍA IGNACIA VERGARA JOHNSON

Director de Tesis: Dr. Eugenio Tassara Hoy
Valparaíso – Chile
2020

AGRADECIMIENTO

Agradezco el apoyo incondicional de mi familia y seres queridos. A mi profesor guía y profesores del programa de Orientación les agradezco su calidad humana, disposición y entrega durante estos años.

RESUMEN

El presente texto posee como objetivo caracterizar una plataforma digital que favorezca el desarrollo de la ciudadanía digital en estudiantes de enseñanza media por medio de la publicación de trabajos escolares de diversa índole. Para conseguir lo propuesto se utiliza una metodología cuantitativa, mediante la cual se demostró que, generalmente en las escuelas las plataformas sociales no son usadas como elementos pedagógicos de educación de ciudadanos digitales, pese a que, de acuerdo con los resultados, son necesarias y atractivas para estudiantes y profesores (sólo el 50% de los encuestados profesores y docentes dicen utilizar la web para comentar sobre trabajos realizados en la escuela, porcentajes similares se repiten cuando se les consulta si publican sus trabajos en la web, en los diferentes formatos y plataformas que ofrecen el espacio digital). Se propone que debe construirse una plataforma digital educativa que permita compartir, dialogar y apreciar los resultados de los trabajos escolares con miembros de la red, para lo cual lo publicado debe ser de interés social y un aporte a la comunidad. Además, debe contener una serie de elementos como la actualización constante de lo que publican los miembros, la comunicación interna entre los contactos de la red (sobre el 90% de los encuestados profesores y estudiantes dan énfasis en la comunicación y la actualización como elementos centrales en el uso del internet), un diseño adaptativo, colores que no fatiguen a los usuarios, entre otras características señaladas.

Palabras claves: ciudadanía digital; plataformas virtuales; tecnologías y educación; publicación escolar.

ABSTRACT

The objective of this text is to characterize a digital platform that favors the development of digital citizenship in high school students through the publication of various schoolwork. To achieve what is proposed, a quantitative methodology is used, through which it was shown that generally in schools, social platforms are not used as pedagogical elements for digital citizenship education, despite the fact that, according to the results, they are necessary and attractive for students and teachers (only 50% of surveyed teachers use the web to comment on work done at school, similar percentages are repeated when they are asked if they publish their work on the web, in the different formats and platforms that the digital space offers). It is proposed that an educational digital platform should be built that allows sharing, to dialogue and to appreciate the results of schoolwork with network members, for which what is published should be socially interesting and a contribution to the community. In addition, it must contain series of elements such as the constant update of what members publish, internal communication between network contacts (over 90% of the respondents teachers and students emphasize communication and updating as central elements in the use of the internet), an adaptive design, colors that do not fatigue users, among other indicated characteristics.

Keywords: digital citizenship; digital platforms; technologies and education; publishing student work.

INTRODUCCIÓN

Uno de los grandes retos para la educación del siglo XXI es la innovación educativa a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), y pese a que se han incorporado elementos tecnológicos en las escuelas, se mantiene una estructura tradicional, en donde prevalece la memorización del conocimiento por sobre la adquisición de competencias que le permitan a las personas adaptarse a una sociedad que se transforma constantemente, dada la inmediatez y la rapidez que ofrecen los avances cibernéticos, como por el proceso de globalización que incorpora referentes culturales provenientes diferentes partes del mundo.

Frente a lo anterior, la literatura revisada proyecta los desafíos de la educación en una sociedad poco amigable con el ser humano, que hace necesaria la configuración de ciudadanos capaces de transformar el entorno a través de la recuperación y configuración del espacio público, y la participación constante de los habitantes de la comunidad social.

Desde la óptica de la presente investigación, el espacio digital debe ser apropiado por la educación chilena para la configuración de ciudadanos digitales críticos, responsables, propicios a entablar relaciones interpersonales y comprometidos con el entorno. Esto último, sobre todo si consideramos que diversos estudios han demostrado que desde la consolidación de la web 2.0 ha aumentado significativamente la participación política en Chile y el resto del mundo, teniendo como uno de sus principales protagonistas a los jóvenes.

A partir de ello, la propuesta se dirige a caracterizar una plataforma digital que posibilite a que los jóvenes se transformen en idóneos ciudadanos digitales, permitiendo que, a través de esta, puedan ejercer y practicar la ciudadanía por medio de la construcción y reconstrucción de relaciones interpersonales, la apropiación de este espacio propuesto por la investigación presente, y una temática dirigida a ser un aporte a la sociedad.

De este modo, el objetivo general del estudio es *caracterizar una plataforma digital que favorezca el desarrollo de la ciudadanía digital en estudiantes de enseñanza media por medio de la publicación de trabajos escolares de diversa índole*, para lo cual se poseen los siguientes objetivos específicos con el fin ir respondiendo al fin señalado: *analizar las características que debe poseer una plataforma virtual que favorezca al desarrollo de una ciudadanía digital, de acuerdo a las necesidades de estudiantes y docentes de enseñanza media; analizar las características que debe poseer una plataforma virtual que favorezca al desarrollo de una ciudadanía digital, de acuerdo a los intereses de estudiantes y docentes de enseñanza media; y analizar los elementos y el diseño de una plataforma digital virtual para docentes y estudiantes de enseñanza media.*

El análisis posee la siguiente estructura: en el CAPITULO I, se presenta el Planteamiento del problema, es decir, el estado del arte, el qué se ha dicho respecto a la ciudadanía digital, la educación y las plataformas digitales; las interrogantes y objetivos de la investigación; y la justificación, delimitación y limitación de la misma. En el CAPITULO II, el Marco teórico, se exponen los principales referentes teóricos que sostienen el análisis de las variables de estudio; entre ellas encontramos la ciudadanía digital, las características de la sociedad moderna, la educación y las tecnologías, y las características de las plataformas digitales.

En el CAPITULO III, el Marco metodológico, se evalúan los alcances de la investigación, el procedimiento de recolección de datos, la validez y confiabilidad de los instrumentos implementados, y la población y análisis descriptivo de la muestra. En el CAPÍTULO IV, titulado como Análisis e interpretación de datos, se describen los resultados en base a cuatro dimensiones (que corresponden a las variables de estudios), y se presenta un resumen por cada dimensión.

En tanto en el CAPÍTULO V, se presentan las conclusiones, en donde se observan los resultados respecto a las características de una plataforma digital que promueva la ciudadanía digital, habiendo una conclusión por objetivo, variable de

estudios, análisis bibliográfico, y se establecen proyecciones y relevancia de la investigación. Y, por último, en el CAPÍTULO VI, se presenta la bibliografía utilizada y los anexos de la investigación.

INDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO	3
RESUMEN	4
ABSTRACT	5
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	12
1.2 Interrogante de la investigación	20
1.3 Objetivos del Estudio	21
1.4 Justificación del problema	22
1.5 Delimitación del problema.....	23
1.6 Limitaciones de la investigación.....	24
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	26
2.1 Ciudadanía digital: participación, espacio público e identidad colectiva	27
2.1.1 Concepto de ciudadanía.....	27
2.1.2 Ciudadanía, modernidad y educación.....	31
2.1.3 Ciudadanía digital.....	36
2.2 La educación de ciudadanos digitales.....	39
2.2.1 Dimensiones y competencias para una ciudadanía digital	41
2.3 Plataformas digitales e intereses de estudiantes y docentes	46
2.3.1 Plataforma virtual educativa	46
2.3.2 Características de las redes sociales	49
2.3.3 Jóvenes y tecnologías.....	50
2.3.4 Percepciones docentes respecto a las tecnologías	52
2.4 Variables de estudios	55
2.4.1 Características que debe poseer una plataforma virtual para el desarrollo de una ciudadanía digital	55
2.4.2 Características de las plataformas tecnológicas de acuerdo con el interés de docentes y estudiantes de enseñanza media.	58
2.4.3 Elementos que debe poseer una plataforma digital y social	60
2.4.4 Diseño de una plataforma virtual.....	61
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO	64
3.1 Hipótesis de la Investigación.....	65

3.2	Alcances de la investigación.....	66
3.3	Procedimiento de recolección de datos.....	67
3.3.1	Validez de los instrumentos	68
3.3.2	Confiabilidad de los instrumentos	81
3.4	Población o Universo	81
3.5	Determinación del tamaño de la muestra	83
3.5.1	Los participantes	84
3.5.2	La muestra.....	85
3.6	Marco Administrativo	89
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS		90
4.1	Instrumento estudiantes.....	91
4.1.1	Dimensión N° 1. Tecnologías, educación y ciudadanía digital	91
4.1.2	Dimensión N° 2. Plataformas digitales e intereses de los jóvenes.....	97
4.1.3	Dimensión N°3. Elementos de una plataforma digital	106
4.1.4	Dimensión N° 4. Diseño de una plataforma digital	115
4.2	Instrumento docentes.....	119
4.2.1	Dimensión N°1. Tecnologías, educación y ciudadanía digital	119
4.2.2	Dimensión N°2. Plataformas digitales e intereses docentes.....	125
4.2.3	Dimensión N°3. Características de una plataforma digital	133
4.2.4	Dimensión N°4. Diseño de una plataforma digital	142
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y PROYECCIONES		146
5.1	Conclusiones de los objetivos	147
5.2	Análisis de la Bibliografía.....	150
5.3	Resultados obtenidos mediante los instrumentos	152
5.4	Proyecciones	155
5.4.1	Proyecciones internas	155
5.4.2	Proyecciones externas	155
5.5	Relevancia de la Investigación	156
5.5.1	Relevancia científica.....	156
5.5.2	Relevancia Contemporánea	156
5.5.3	Relevancia humana y antropológica	157
CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS		158
6.1	Bibliografía	159

6.2	Anexos.....	162
6.2.1	Muestra Carta validación de instrumento por expertos.....	162
6.2.2	Muestra Carta consentimiento para establecimientos.....	162
6.2.3	Muestra Carta consentimiento para apoderados	163
6.2.4	Muestra Carta consentimiento para docentes	163
6.2.5	Muestra del Instrumento docente Google Formulario	164
6.2.6	Muestra del Instrumento estudiante Google Formulario	165
6.2.7	Muestra de tabulación de datos docentes.....	166
6.2.8	Muestra de tabulación de datos estudiantes.....	167
6.2.9	Muestra de análisis factorial docentes	168
6.2.10	Muestra de análisis factorial estudiantes	168
6.2.11	Muestra de análisis frecuencial docentes	169
6.2.12	Muestra de análisis frecuencial estudiantes	169

CAPÍTULO I. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Durante este periodo histórico en el que las tecnologías evolucionan a un ritmo inigualable a como ha acontecido en otros períodos, los estudiosos aún no concuerdan en cuáles son las características que va adquiriendo la sociedad en la medida que estas transforman todas sus áreas. Parece ser que el cambio, la inestabilidad y el cuestionamiento a las instituciones derivado del “reventón tecnológico” (Murcia, 2009) venido de la década de los 80’ del siglo pasado, y que llegó para quedarse y replantear el cómo nos relacionamos y organizamos para lograr el bienestar individual, y por ende el bien común.

Una de las incógnitas más frecuentemente estudiadas por las diferentes ramas de las ciencias sociales tiene relación con la constante disminución de la participación de jóvenes en las elecciones periódicas de gobernantes o en la militancia de partidos en las últimas décadas, lo que contrasta con el aumento de las movilizaciones sociales encabezadas por este grupo etario desde principios de siglo. Una excepción en nuestro país fue el reciente plebiscito por una nueva Constitución.

Frente a lo anterior, diferentes trabajos han propuesto el impacto de las tecnologías en las personas, y, por lo tanto, en nuestros sujetos de estudio, estudiantes y profesores, lo que permite, además, acercar la problemática propuesta en el párrafo anterior. Es que, es inconsecuente seguir evaluando prácticas políticas desde un punto de vista tradicional (elecciones, participación en partidos políticos, plebiscitos), sin percibir que se ha reconfigurado una nueva sociedad, la sociedad red, la cultura de la virtualidad, dado que la forma en que interactúa la sociedad, las luchas sociales y los conflictos contemporáneos, están en gran parte influenciados por la interacción globalizante inducida por las tecnologías (Castells, 2001).

La globalización acelerada y profundizada por el devenir de las tecnologías, ha significado que el mundo se transforme, se vea sobrellevado por las redes globales de poder y riqueza, o por las reacciones en contra de ellas y los

problemas sociales que acarrea; en donde las instituciones y organizaciones industriales, construidas tras la configuración del liberalismo democrático y Estados-nación, pierdan ahora legitimidad y son privadas de significado real dentro de este nuevo contexto (Castells, 2001). Por ello, no parece extraño el resultado respecto a la participación en la política de los jóvenes, dado que estamos excluyendo a toda aquella sociedad de red, configurada tras el devenir de la Web 2.0 en el año 2001, sin la cual no podemos comprender, analizar e incluir a los nativos digitales, ni tampoco a aquellos que, pese a su edad, han adoptado las tecnologías como indispensables para el día a día.

La participación social de la juventud debe ser comprendida desde una perspectiva más amplia, integrando tanto mecanismos formales e informales, como la transformación del espacio público físico y tecno-social, incorporando a su vez los de relaciones interpersonales que nos ofrece la red. Así, las redes sociales deben ser entendidas como dimensiones idóneas de interacción, de encuentro con otros, y excelentes para socializar y participar (Palenzuela, 2018). Ante esto, las plataformas informáticas son cruciales para comprender los códigos comunicacionales, la forma de socializar y los intereses de los jóvenes. No por otra razón, se ha observado que existe un contraste entre las expectativas que los jóvenes poseen del sistema educativo, y lo que ellos perciben cuando están insertos en la escolaridad formal, lo que se ha explicado en tanto no existe mucha innovación educativa que haya tenido en cuenta qué es lo que mejor se ajusta a las características de los jóvenes del nuevo milenio, sus actitudes, expectativas y competencias (Pedró, 2009). En todo caso, de esto se hará referencia más adelante.

El enfoque de la investigación, en consecuencia, considera las tecnologías como un eslabón indiscutible al contemplar la participación ciudadana en el nuevo milenio, tal como expresa el Ministerio de Educación de Chile respecto a la importancia de la ciudadanía digital, entendida como aquellos conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que la sociedad se desenvuelva en

una sociedad democrática a través de las TIC [...] comprendiendo el impacto de estas en su vida personal y su entorno (Mineduc, 2019).

La propuesta se enfoca en dicha línea de investigación, y comprende que los jóvenes poseen aspiraciones ciudadanas, comprometiéndose en diferentes instancias de participación social; pero existe un gran contraste entre las ansias de participación, las aspiraciones que la sociedad posee de ellos en cuanto a ciudadanos en formación, y las oportunidades reales que el sistema político les brinda para ejercer dicha participación ciudadana de manera efectiva (Aguilar, 2019); todo lo cual, de acuerdo a la perspectiva educativa, significa que existen acotados espacios de participación ciudadana dentro del sistema escolar, aspecto que puede ser fácilmente modificado reconociendo la importancia y potencialidad de las tecnologías en la educación y en la sociedad contemporánea.

Entonces, en relación a las tecnologías y el sistema escolar, un cambio transcendental reside en dedicar la mayor cantidad de tiempo en el uso de estas plataformas en la participación activa y la reflexión, dada la condición intrínseca de estos soportes para ofrecer espacios de interacción entre las personas, desarrollando incluso comunidades de aprendizaje (entornos de colaboración o ámbitos de desarrollo con otras personas de la red), lo que contrasta con la gran cantidad de tiempo que en la actualidad se le dedica al “picoteo” (Azinian, 2009) sobre gran cantidad de elementos, sin tomarse el tiempo para relacionarlos y asimilarlos. Las TIC se presentan, así, como un escenario propio para realizar este tipo de intercambio, pese a lo cual es necesaria una modificación en las prácticas del sistema educativo con el fin de integrar las tecnologías, pero también metodologías que extraigan la potencialidad de estas en la educación.

Referente a esto último, un estudio que posee como foco de investigación la integración de las TIC dentro de los sistemas escolares, debe también incorporar a los docentes, dado que son estos finalmente quienes integran las tecnologías al trabajo educativo, y quienes se pueden ver en una situación incómoda con su incorporación, dada la pérdida de su posición en tanto fuente principal de conocimiento, no sólo porque el internet permite el acceso a éste, sino porque

muchas veces los alumnos gestionan elementos informáticos con bastante mayor habilidad y conocimiento que los profesores. Frente a esto mismo, la percepción de los docentes respecto a las tecnologías, no es un tema que pueda desatenderse, dado que de ello depende la utilización posterior de esta tecnología, como indica H. Azinian: *“toda nueva tecnología provoca rechazo”*; o también, por ejemplo, desde la aparición misma de la escritura, Platón la rechazaba porque esta perjudicaría al desarrollo de la memoria (Azinian, 2009). Por ello, el desafío está en transformar la percepción de los docentes respecto a las TIC, y lograr articular las tradiciones y las nuevas tecnologías, propiciando un enriquecimiento cultural, tal como sucedió con la escritura, el alfabeto, la imprenta, el internet.

Por otra parte, se sabe que para la utilización de toda nueva tecnología se requieren conocimientos, y pese a que los docentes en diferentes estudios han demostrado interés hacia la incorporación de las TIC en su entorno de formación, estas suelen ser utilizadas con fines personales y comunicacionales; y cuando son utilizadas en su quehacer educativo posee fines motivacionales, informativos y comunicativos, dejando en desmedro un uso innovador de estas plataformas, cuestión que nos vuelve a reiterar la necesidad de que se encuentren capacitados, no exclusivamente en una dimensión tecnológica, sino también metodológica (Cabrero & Marín, 2014). De hecho, no son pocos los estudios que han demostrado que los docentes perciben las tecnologías como un apoyo para la enseñanza, con fines de prácticas educativas tradicionales, basados en la transmisión de información, reproduciendo en las aulas virtuales las metodologías tradicionales que se llevan a cabo en las clases presenciales (Cariaga, 2018) (Cabrero & Marín, 2014), en desmedro de un uso más innovador, que construya habilidades cognitivas específicas y creadores de escenarios formativos específicos.

Las tecnologías han cambiado la forma de aprender de los sujetos, sus capacidades intelectuales y cognitivas, así como sus prácticas culturales, antes acostumbradas a tareas más largas, actividades reflexivas, centradas en una única actividad. Ahora contrasta con la necesidad de obtener respuestas

inmediatas, el hábito de realizar tareas simultáneamente o la búsqueda incesante de contenido (Pedró, 2009). Por lo tanto, el cambio metodológico, además de obedecer a la utilización de prácticas adecuadas a las potencialidades que nos puede ofrecer la red, también está referido a adecuar las prácticas pedagógicas a las características y motivaciones de las jóvenes de esta nueva era.

Sin duda, para ello se hace indispensable una modificación radical en los objetivos de aprendizajes, ofreciendo oportunidades para que haya cambios en la forma de entender y actuar en el mundo. Los resultados escolares deben ser difundidos globalmente y traspasar los límites físicos y organizativos del aula, favoreciendo el compromiso con el propio aprendizaje, la metacognición, el autoaprendizaje, el trabajo colaborativo, el aprender a aprender, yendo más allá de una evaluación del cumplimiento curricular y convirtiendo las actividades escolares en experiencias personales significativas y auténticas, entre otras varias competencias que diferentes autores han defendido como intrínsecas a la sociedad red (Azinian, 2009) (Adell & Castañeda, 2012).

Se entiende, por lo tanto, que las TIC invitan a replantear la forma en que se llevan a cabo las tareas en el aula, comprendiendo que los jóvenes poseen interés en contribuir y participar en sociedad, para lo cual, las tecnologías mediadas por los profesores, se presentan atractivas, competentes, versátiles, comunicativas y reflexivas, y los espacios conferidos en los establecimientos suficientes para que los escolares empiecen a temprana edad a conocer su entorno, sociedad, y a entregar propuestas en pos de aportar y transformar la realidad social.

De modo que son variadas las herramientas que nos ofrecen las tecnologías, y que hacen de este un espacio idóneo para atraer a sus interlocutores. Un ejemplo es, la publicación en la web, que genera un sentido de responsabilidad y es valorado por los alumnos, ya que la audiencia deja de estar conformada únicamente por docentes y los demás estudiantes; y además, permite al docente coordinar proyectos de trabajo con los jóvenes, de manera de organizar la documentación del proceso y recibir retroalimentación (Azinian, 2009).

Entre las plataformas que permiten la publicación web, encontramos aquellas construidas en colaboración, con aportes de usuarios, quienes pueden ampliar o escribir sus propios textos mediante la tecnología wiki, permitiendo que el trabajo no sea personal, sino colectivo. Entre ellas, la más paradigmática es Wikipedia, pero también hallamos Wikcionario y Wikilibros, siendo estas las formas más adecuadas para trabajar por medio del aprendizaje basado en problemas, que motive la discusión, exploración y la búsqueda de respuestas (Azinian, 2009).

También, y no excluyente del anterior, encontramos las redes sociales, que se han convertido en el rincón favorito de los jóvenes tras el paso de la WEB 1.0, en donde uno accedía a la información al igual que uno accede a los medios de masa, a la WEB 2.0, donde ahora los usuarios participan de una manera activa en la creación y organización de contenido, pasando de ser consumidores pasivos a creadores activos. Así, lo que caracteriza a las redes sociales es la capacidad de construir un perfil público, articularse con una lista de usuarios, compartir documentos, comunicarse de manera síncrona y asíncrona, compartir enlaces, videos, fotos, archivos de audios, crear grupos, e incluso evaluar y comentar recursos existentes en la red o publicados por otros usuarios, y encontrar espacios para expresar, en pocas palabras, su estado de ánimo (Castañeda, González, & Serrano, 2011).

Dentro del mismo ámbito, arriesgándose con un soporte tecnológico, los chilenos Esteban Vázquez y Elvira Calvo analizan el uso de los smartphones para el desarrollo curricular de diferentes materias, defendiendo la importancia en el Siglo XXI de incluir el uso de dispositivos de forma contextualizada e integrada para el desarrollo de competencias mediales y sociales en el alumnado. Los autores destacan que, de acuerdo a la UNESCO, el año 2013 se estableció que el número de dispositivos móviles conectados ha superado el número de habitantes del planeta (Vázquez & Calvo, 2015). De este modo, Vázquez y Calvo llaman a destruir los mitos respecto al supuesto mal uso y la consiguiente distracción que ocasionan estos dispositivos, y más bien verlos como una oportunidad, dada la variabilidad de funciones de estos mismos (un reloj, un despertador, un calendario, una

calculadora, un conversor de unidades, un reproductor de música, videos y televisión, una consola de videojuegos, una cámara o videocámara digital, una agenda electrónica, un álbum de música, fotos, videos y mensajes, un contestador automático, un GPS o localizador, y un terminal de navegación por Internet, además de un teléfono); por lo que, el sistema educativo debe educar en un uso responsable y aprovechar esta tecnología tremendamente poderosa en recursos y aplicaciones con potencialidad didáctica (Vázquez & Calvo, 2015).

Por consiguiente, es mucho lo que hay que aprender en esta materia y sobre todo en la adquisición de metodologías educativas que se adecuen a las expectativas de los jóvenes con respecto a la educación, como también en que sean un aporte en el compromiso de éstos en la comprensión y transformación de la realidad, por medio de la publicación, participación y enlaces que realicen con otras comunidades educativas y con la sociedad en general.

Todo lo anterior se ha puesto en evidencia durante los últimos meses en los que se ha escrito el presente trabajo, la necesidad de usar las tecnologías han llevado a la improvisación, inventiva, fugaz capacitación y la apertura nunca antes vista de las tecnologías. Muchas experiencias asertivas por parte de los docentes, como también errores han reconfigurado, por necesidad, una nueva manera de hacer docencia y cambiar metodologías, desarrollando competencias propias y necesarias para el ciudadano del siglo XXI.

1.2 Interrogante de la investigación

La principal interrogante que se busca dilucidar está referida a la ciudadanía digital y las tecnologías, el interés de los estudiantes y la percepción de los docentes con respecto a esta se refiere así a:

1.2.1 *¿Cómo debe ser, según las necesidades e intereses de estudiantes y profesores de enseñanza media, una plataforma digital que favorezca al desarrollo de la ciudadanía digital, por medio de la publicación de diversa índole?*

Los subtemas y las respectivas preguntas que complementan dicha interrogante son las siguientes:

1.2.1.1 Características de acuerdo a necesidades de estudiantes y profesores:

- *¿Qué características debe poseer una plataforma digital que favorezca al desarrollo de una ciudadanía digital, de acuerdo a las necesidades expresadas por docentes y estudiantes de enseñanza media?*

1.2.1.2 Características de acuerdo a intereses de estudiantes y profesores:

- *¿Qué características debe poseer una plataforma digital que favorezca al desarrollo de una ciudadanía digital, de acuerdo a los intereses expresados por docentes y estudiantes de enseñanza media?*

1.2.1.3 Elementos y diseño atractivos de estudiantes y profesores:

- *¿Cómo debe ser una plataforma digital que contenga elementos propios de este tipo de espacio cibernético (chat privado, actualización constante, opción “me gusta”, entre otras) y un diseño atractivo para docentes y estudiantes de enseñanza media?*

1.3 Objetivos del Estudio

El objetivo general que guiará la siguiente investigación corresponde al siguiente.

1.3.1 Objetivo General

- *Caracterizar una plataforma digital que favorezca el desarrollo de la ciudadanía digital en estudiantes de enseñanza media por medio de la publicación de trabajos escolares de diversa índole*

A continuación se presentan los objetivos específicos, en relación a determinadas dimensiones a desarrollar:

1.3.1.1 Características de acuerdo a necesidades de estudiantes y profesores

- *Analizar las características que debe poseer una plataforma virtual que favorezca al desarrollo de una ciudadanía digital, de acuerdo con las necesidades de estudiantes y docentes de enseñanza media.*

1.3.1.2 Características de acuerdo a intereses de estudiantes y profesores

- *Analizar las características que debe poseer una plataforma virtual que favorezca al desarrollo de una ciudadanía digital, de acuerdo con los intereses de estudiantes y docentes de enseñanza media.*

1.3.1.3 Elementos y diseño atractivos de estudiantes y profesores:

- *Analizar los elementos de las plataformas virtuales y sociales (chat privado, actualización constante, opción “me gusta”, entre otras) y el diseño de una plataforma digital virtual para docentes y estudiantes de enseñanza media.*

1.4 Justificación del problema

En lo teórico, considerando los criterios planteados por Kerlinger & Lee (2002) Cuarta Edición, esta investigación se justifica en la medida que presenta una visión sistemática de los fenómenos, a través de la relación que se establecen entre los constructos (conceptos), permitiendo levantar así una teoría de la problemática a estudiar. De este modo, los constructos en base a los cuales se trabajarán corresponden a la ciudadanía digital y su desarrollo por medio de plataforma tecnológicas de publicación escolar, elementos que se pretenden corregir y corroborar a través de la evidencia empírica obtenida, permitiendo realizar predicciones al establecer relaciones entre determinadas variables.

De igual modo, de acuerdo lo sugerido por Hernández et al. (2014) Sexta Edición, se justifica también, en la medida que se llena un vacío de conocimiento al levantar información respecto a las características que deben contener los soportes tecnológicos educativos para el desarrollo de la ciudadanía digital desde la escolaridad. Se entiende que el ciudadano digital, es aquel capaz de interactuar con su comunidad e instituciones gubernamentales de manera horizontal, logrando solucionar problemáticas sociales en su participación dentro de la web, configurándose esta como un espacio público cibernético en donde se construyen y reconstruyen comunidades sociales.

En cuanto a lo metodológico, sugerido también por Hernández et al., se justifica en la medida que la investigación ayuda a crear un nuevo instrumento para recolectar y analizar datos, referido a la percepción de estudiantes y profesores respecto a plataformas digitales para la investigación y el desarrollo de la ciudadanía digital.

Desde la perspectiva social, nuevamente de acuerdo con los criterios del mismo estudio referenciado, la investigación responde a las necesidades tanto sociales como educacionales del contexto actual. Dada la crisis sanitaria, así como la incorporación forzada de las TIC en la educación formal, la investigación se ofrece como un aporte para facilitar el trabajo más allá de las aulas escolares, pero

desarrollando competencias propias y necesarias para el ciudadano contemporáneo.

Igualmente, está encaminado a fomentar la configuración de plataformas digitales que favorezcan a la conformación de una ciudadanía más activa y responsable con la sociedad, fortaleciendo con ello los deberes y derechos de los individuos pertenecientes a esta comunidad. Por lo cual, quienes serán beneficiados con los resultados de esta investigación, serán aquellas personas que busquen configurar plataformas digitales educativas, atractivas para estudiantes, accesibles para docentes y que contribuyan a la educación y la sociedad, beneficiando estos tres grupos igualmente con los resultados obtenidos en la presente investigación.

Las implicancias prácticas apuntan a proponer los lineamientos para confeccionar un soporte tecnológico educativo, creado de acuerdo a la perspectiva juvenil, y facilitador del trabajo de docentes de enseñanza media. Permitiendo resolver un problema real, respecto al compromiso y motivación de los estudiantes por la educación formal, así como la recepción que posee el profesorado respecto a las TIC.

1.5 Delimitación del problema

La investigación se inserta en el marco de la ciudadanía digital. Se entiende por esta cómo los individuos interactúan en el espacio digital, siendo parte de una sociedad en la medida que logran, por medio de la comunicación e intercambio, generar intereses en común, normas, obligaciones y sentimientos de reciprocidad (Robles, 2009), participando en discusiones de interés público. Así, la ciudadanía digital se caracteriza por su horizontalidad, en la medida que acentúa los procesos de comunicación y discusión de temáticas de interés común (Galindo, 2009), en desmedro de la visión tradicional según la cual existen instituciones a las que se les otorga un grado de poder difícil de ser desequilibrado, dada la legitimidad que le significaba a los órganos el ser representativos.

En ese sentido, la ciudadanía digital integra a los escolares, dado que entiende que, más allá de los derechos electorales, la ciudadanía se puede ejercer en cuanto que una persona se hace miembro de una comunidad política, teniendo los jóvenes derechos de participación desde una perspectiva social, cultural y ética, mostrándose el espacio virtual como un lugar idóneo donde éstos interactúan, comparten y viven en comunidad, participando en conversaciones privadas y públicas de todo tipo (Martínez, 2011). Pese a ello, la ciudadanía digital no se desarrolla con el mero uso de las tecnologías.

Los jóvenes se transforman en ciudadanos en la medida que dejan de ser individuos, opinando, debatiendo y participando en espacios de discusión de interés público a través del internet. Por ello, la ciudadanía digital no es algo que surja de manera fortuita, y es necesario que la escuela oriente en el conocimiento de la realidad social de una manera amplia y razonante, y desde diferentes puntos de vista, alentando el pensamiento crítico y creativo (Gonzálvez, 2011). La ciudadanía digital implica conectar a los alumnos con aquellos asuntos de interés público que nos interesan como sociedad, y abstraerlos de la efervescencia que esta sociedad de red ha hecho de lo privado.

Con el objetivo de investigar la ciudadanía digital en el contexto educacional chileno, y generar respuestas respecto a las características de una plataforma tecnológica que permita la configuración de competencias para dicho tipo de ciudadanía, es que se investigó durante los meses de agosto, septiembre y octubre del año 2020 a 247 estudiantes de primero medio a cuarto medio, y a 42 docentes que imparten en dichos niveles en establecimientos de la Región de Valparaíso.

1.6 Limitaciones de la investigación

Entre las limitaciones se identifica la situación sanitaria del país, la que ha interferido en la obtención de fuentes bibliográficas relevantes desde las bibliotecas públicas,

cuestión que fue abordada a través de la lectura profunda y sistemática de la literatura extraída desde el espacio virtual, lo que se vio favorecido por la temática abordada en la presente investigación que justamente tiene relación con las TIC.

Además, la situación sanitaria, también provocó que la composición de la muestra se viera reducida a aquellos que tuvieran la voluntad de responder el instrumento de recolección de datos confeccionado, por lo cual, el número de encuestados no corresponde a una muestra estadísticamente significativa. Pese a ello, se realizaron diversos cálculos estadísticos que buscaron fundamentar el estudio, y extraer aquellos elementos que no eran representativos de la población estudiada.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2. MARCO TEÓRICO

Para poder profundizar respecto a las características que debe contener una plataforma tecnológica que fomente la ciudadanía digital, se hace necesario recurrir a diferentes estudios cuyos aportes posibilitan dilucidar y delinear conceptos claves en el análisis que nos convoca. Podemos distinguir al menos tres ejes principales, que se fragmentan en otros términos claves para otorgarle coherencia y consistencia a la investigación. Estas corresponden a, “Ciudadanía digital: participación, espacio público e identidad colectiva”; “La educación de ciudadanos digitales”; “Plataformas digitales e intereses de estudiantes y docentes”; y “Variables de estudios”.

2.1 Ciudadanía digital: participación, espacio público e identidad colectiva

Para tener una noción clara de qué vamos a entender por ciudadanía digital, es necesario que primero definamos un término tan complejo y discutido como es el de ciudadanía. Comprender que este es un concepto que ha ido evolucionando desde la denominada antigüedad clásica hasta el mundo contemporáneo, refleja que definirlo es un trabajo difícil y que puede llevar a que se produzca un distanciamiento con los objetivos planteados en el presente estudio. Es por ello que el enfoque de ciudadanía desarrollado es una idea que responde a las características y necesidades de la sociedad en un mundo globalizado.

2.1.1 Concepto de ciudadanía

El concepto de ciudadanía digital, no se puede comprender sin antes definir qué se entenderá por ciudadanía, siendo este último un término que obedece a diferentes características dependiendo del tiempo, y cuya práctica, por lo tanto, se ha ido modificando a lo largo de la Historia; como también del espacio o contexto, puesto que dependerá del tipo de sociedad que se quiere construir, y la

percepción que se poseerá respecto al rol de los ciudadanos en la sociedad. Así, el rol que tendrán los ciudadanos digitales dependerá de la visión que poseamos respecto del papel de los ciudadanos en la sociedad.

De modo que, cabe destacar que la Constitución Política de Chile, entiende a los ciudadanos como quienes hayan cumplido dieciocho años de edad, accediendo a los derechos de sufragio, la posibilidad de optar a cargos de elección popular y participar en otras instancias que el Estado promueva. En virtud de ello, el rol de la educación en dicha materia es promover la formación de personas integrales, con autonomía y pensamiento crítico, principios éticos, interesados en lo público, capaces de construir una sociedad basada en el respeto, la transparencia, la cooperación y la libertad. Por lo tanto, expresa que, en cuanto a la formación ciudadana, su finalidad es avanzar hacia una sociedad democrática, enriquecida en valores, respetuosa de los derechos humanos, del medio ambiente, inclusiva y participativa, considerando por ello el Plan de Formación Ciudadana de manera transversal en el currículum nacional (Ministerio de Educación, 2016)

Por ello, pese a que en la Constitución se destaca la noción de una ciudadanía representativa y adquirida a una determinada edad, de acuerdo al Ministerio de Educación, el desarrollo de actitudes ciudadanas es algo que debe ser trabajado dentro de todas las áreas del quehacer educativo, desde la misma infancia, siendo esto último definitorio para comprender el concepto de ciudadanía trabajado en la presente investigación.

La ciudadanía se comprende como algo que traspasa toda barrera etaria, asociándose no solo a derechos políticos, sino también a responsabilidades sociales con una comunidad política, y dado que esta noción está intrínsecamente relacionada con el contacto y el vínculo social, la escuela es uno de los primeros escenarios donde los niños y jóvenes empiezan a adquirir las capacidades, habilidades y conocimientos para ser personas capaces de ejercer de manera efectiva dicha ciudadanía.

La ciudadanía, de acuerdo a lo planteado por González (2015), se entiende como aquella práctica social caracterizada por el diálogo, la discusión crítica, la resolución de problemas, llevada a cabo por personas en un determinado lugar o el espacio público, y cuyo ejercicio implica la configuración de una identidad colectiva y la adquisición y conservación de derechos sociales (González, 2015). Por lo tanto, tres ideas permiten comprender este concepto tan complejo: práctica y participación política, espacio público e identidad colectiva.

Se entiende que la ciudadanía es una práctica social, en la medida que solo a través de la acción es que se proyecta el/la ciudadano/a, con la interacción y confrontación entre ciudadanos/as y diferentes grupos sociales, y se logran los cambios que posibilitan la obtención de derechos sociales básicos para la conformación y consolidación de la ciudadanía en el tiempo (González, 2015); lo que contrasta con una visión más pasiva que concibe a la ciudadanía como un vínculo de la persona con el Estado, quien ejerce su rol principalmente a través de las elecciones de representantes políticos elegidos periódicamente, y cuyos derechos sociales son concebidos como naturales, y por lo tanto, no debe recurrir a la acción y práctica política para su adquisición y mantención.

De igual modo, la participación es parte de dicha praxis política, puesto que el diálogo constante entre los/las ciudadanos/as facilita el llegar a acuerdos políticos con sentido crítico, para lo cual es necesario además un marco institucional que permita desarrollar dicho tipo de prácticas (ya sea estimulando su ejercicio en la escuela), así como un espacio físico que propicie el encuentro y la interacción social, y en donde se puedan discutir asuntos políticos (González, 2015).

Respecto a esto último, los/las ciudadanos/as se conciben como aquellos que tienen derechos reconocidos de deliberación sobre cómo se han de resolver asuntos correspondientes al escenario público, para lo cual el Estado debe ofrecer los espacios en donde ésta pueda deliberar, participar e interactuar, pudiendo además desarrollarse en esferas no formales de participación, es decir “desde abajo” (lo que no quita que la ciudadanía pasa a ser un derecho concedido en la

medida que es el Estado quien reconoce su calidad deliberativa, y por lo tanto ofrece espacios legales de participación) (González, 2015).

Por lo tanto, entendemos que la ciudadanía debe ser considerada como el conjunto de individuos que interactúan en el espacio público, siendo este el espacio concedido por el Estado, una vez reconocidos sus derechos sociales y políticos, y también un espacio adquirido en base a la lucha de las fuerzas sociales; por lo que la ciudadanía ha ido variando a lo largo de la Historia, no teniendo una evolución ascendente y lineal, sino que estando determinada por su contexto sociopolítico, pero siendo en dicho espacio donde los ciudadanos crean, modifican y desarrollan instituciones que representan los intereses de las personas (González, 2015).

La ciudadanía no podemos entenderla sin el espacio público, puesto que no basta con que los individuos tengan la capacidad de converger, sino que deben también tener la posibilidad de interactuar (en un lugar físico), el que, de no existir, imposibilita la construcción del diálogo y desemboca en el desvanecimiento de la comunidad política, primando el individuo por sobre la sociedad, y por lo tanto el bienestar individual ante el bien común. Ello desemboca igualmente en que prime el conflicto antes que la discusión e interacción, y la resolución de problemáticas de manera violenta sin que ello signifique que en el desenlace tenga mayor relevancia el interés general (González, 2015).

Por último, los/las ciudadanos/as a través del diálogo delinean una identidad colectiva, en la medida que persiguen intereses en común, compartiendo sus deseos y preocupaciones, formulando de manera colectiva demandas que son transmitidas a las instituciones que ellos mismos han creado. Es en el espacio público donde se configuran aquellas identidades colectivas y las comunidades políticas, siendo la participación constante aquella que profundiza los vínculos entre los pertenecientes a aquella comunidad, otorgando un espacio no solo de derechos, sino también de responsabilidad, y apreciación de lo construido, primando el bien común por sobre el individual (González, 2015).

De este modo, la ciudadanía es una práctica social que consiste en la interacción, el diálogo y la resolución de problemas en el espacio público y en las instituciones que los ciudadanos en común han creado para lograr la satisfacción y ampliación de sus derechos sociales, lo que se mantiene en el tiempo en la medida que los habitantes se sienten parte de dicha comunidad, debido a la identidad colectiva generada por la búsqueda constante del bien común, propiciada a partir de la participación en dicho conglomerado.

2.1.2 Ciudadanía, modernidad y educación

Se ha declarado que el concepto de ciudadanía varía de acuerdo al tiempo histórico y de un contexto socio espacial a otro, por lo que la calidad de la ciudadanía, expresada en la adquisición de derechos, en el uso del espacio público para la interacción social, así como en la generación de identidades colectivas, debe ser evaluada haciendo referencia a las características de la sociedad actual, puesto que este es un marco de referencia para adentrarnos a cuáles son los desafíos de la educación en torno al desarrollo de una ciudadanía más plena (de acuerdo a los parámetros definidos anteriormente para este concepto).

De este modo, el sociólogo y filósofo Zygmunt Bauman, realiza un análisis de la sociedad actual, calificándola de “líquida”, por las constantes transformaciones y cambios a las que está sujeta, y debido a la inexistencia de algo duradero, puesto que los deseos, el consumo, las relaciones sociales, los temas de conversación, la política, entre otros muchos elementos, están determinados por los intereses de las compañías multinacionales, quienes van definiendo las pautas del quehacer cotidiano de las personas, a través de los medios de comunicación tradicional, e incluso los tecnológicos (Bauman Z. , 2007).

El mercado ha privatizado el espacio público debido a la expedita y brillante capacidad que tiene para responder a los problemas, necesidades e intereses de las personas, claramente con un costo económico asociado, pero que va trayendo aparejado la reducción de las funciones del Estado (Bauman, 2007). El espacio público, por lo tanto, se mantiene reducido, a consecuencia de que las personas no

alcanzan a relacionarse para demandar el cumplimiento de sus derechos sociales, al ser en parte estos satisfechos por la esfera privada, la que también incentiva la generación de una sociedad cuyo fin es el logro del bien individual.

Desde un punto de vista político, el concepto de ciudadanía que se configura dentro de esta modernidad líquida, es una ciudadanía liberal, caracterizada por la mínima interferencia del Estado, quedando los problemas morales como la desigualdad, la discriminación, el soborno, entre otras, únicamente supeditadas al tema de lo legal, y no como temas de interés público o general (Horrach, 2009), limitando la creación de identidades comunes que se organicen para el logro de una demanda colectiva, pues esta visión de la sociedad promueve que solo el individuo es el que puede defender sus intereses, al concebir los derechos como naturales, y no como una adquisición histórica a partir de las luchas sociales.

En consecuencia, los espacios en los que no alcanza a llegar el mercado tampoco alcanzan a ser cubiertos por los reducidos recursos y acotadas facultades del Estado, configurándose una especie de miseria privada, que no puede ser transformada en hechos de amplio dominio público de acción colectiva (Bauman, 2007), a causa de que la visión de los deberes políticos en este tipo de sociedad industrial favorece la pasividad ciudadana, en la medida que esta se resume en la elección de representantes políticos (Horrach, 2009).

Se ha mencionado que la ciudadanía debe practicarse para mantenerse y ampliarse en el tiempo, siendo los ejercicios de deliberación y el compromiso de los medios de comunicación fundamentales para la configuración de una ciudadanía crítica, por lo cual, tal como explica el filósofo, otra barrera a la que deben enfrentarse aquellos que quieran reflejar sus problemáticas dentro de esta sociedad líquida, son los escasos espacios públicos e instituciones que las personas disponen para expresarse, puesto que, como hemos explicado, el espacio público y las instituciones deben ser demandadas y conquistadas por la sociedad. Esto genera que haya dificultades de que la sociedad empatice con las problemáticas de otros o se haga consciente de su presencia, lo que se suma a las acotadas acciones deliberativas y reflexivas, que terminan por configurar un público poco preparado,

crítico y comprometido con las problemáticas sociales, explicado también por la desinformación que generan los medios de comunicación controlados por las multinacionales, provocando que las acciones ciudadanas se dirijan a la adquisición y venta de bienes, más que en la búsqueda de alcanzar derechos sociales (Bauman, 2007).

Por lo tanto, a la visión de una ciudadanía pasiva cuya acción está reducida a la elección de representantes políticos, y con escasa identidad colectiva a causa de la falta de espacios de encuentro público, como la prominencia del mercado ante un acotado Estado, debemos sumar a estos elementos la ignorancia, desesperanza y la incompreensión de aquello que está sucediendo (debido a la rapidez de los cambios de esta sociedad líquida, sujeta a los intereses del mercado), que, como dice Pierre Bourdieu, *quien no tiene un conocimiento acabado del presente no podría ni soñando controlar el futuro* (Bauman, 2007).

La problemática está expuesta: ¿Cómo practicar la ciudadanía dentro del escenario que nos presenta el filósofo referenciado? ¿En qué sentido la información de los medios de comunicación no tradicionales, como las redes sociales, pueden otorgar un espacio de interacción política, y cómo aprovecharlo? ¿Cuál es el rol de la educación en este contexto, y cómo debe interactuar con las personas para que se transformen en ciudadanos participativos, informados y responsables con la sociedad?

De acuerdo a lo planteado por Z. Bauman (Bauman Z. , 2007), debemos hacer frente a una educación que ha sido concebida esencialmente desde una lógica empresarial, dirigida a desarrollar a las personas para el mundo del trabajo, frente a lo cual, dicha educación tiene dos opciones: aceptar la sociedad con sus características y hacerse parte de ella, y por lo tanto, seguir la lógica empresarial impuesta por los medios de comunicación y las grandes multinacionales; o enfocar la educación en aquellos espacios que han sido invisibilizados por la modernidad, otorgarles atención y hacerlos durar pese a las dificultades existentes (Bauman, 2007).

Entre las dificultades está el compromiso de los educadores, quienes, pese a las intenciones de promover un espíritu crítico en los y las estudiantes, están sujetos a fuertes presiones que los llevan a aceptar consciente o inconscientemente aquellos elementos de esta sociedad líquida, puesto que de algún modo esto es aún más fácil que hacer lo contrario a lo que la cultura, la sociedad y la política incitan a hacer (Bauman Z. , 2007).

Frente a esto, Gregory Bateson (Bauman Z. , 2007), propone el aprendizaje terciario, el que promueve la formación de competencias, con el fin de dismantelar los esquemas cognitivos creados precedentemente, abandonando los fundamentos sólidos, y centrándose en que adquieran la capacidad, la actitud y los conocimientos para enfrentarse a toda circunstancia, incluso las más volátiles. Esto dada la continua renovación del conocimiento, debido a los múltiples centros de generación del mismo en un mundo globalizado, hacen que sean necesarias competencias relativas al procesamiento de la información, siendo más relevantes que aquellas que se encargan de memorizar información destinada a envejecer en la volatilidad del mundo líquido (Bauman Z. , 2007).

Entre los objetivos de una educación que responda a las contrariedades del contexto presentado, encontramos que esta debe ser continua y permanente, disminuyendo las nuevas e insuperables barreras de movilidad social existentes, reflejada en una elite de trabajadores instruida y calificada, y el resto de la fuerza de trabajo. Además, debe permitir que las mujeres y hombres líquidos modernos, sean capaces de buscar objetivos de vida con valentía e inteligencia, con la esperanza de alcanzarlos en el intento, volviendo el mundo un lugar más acogedor para las personas, en la medida que logran apaciguar el ritmo desenfrenado del cambio del mundo, encontrando un espacio más adaptado a las características de ellos mismos (Bauman Z. , 2007).

En relación a ello, se requiere que los/las ciudadanos/as se empoderen, y sean capaces de hacer elecciones, desde diferentes variantes políticas, económicas y sociales, puesto que esto determina el curso de sus vidas, por lo cual se precisa concesionar poderes a los/las ciudadanos/as, otorgándoles espacios para

participar tanto individual como socialmente en las metas, los objetivos y las reglas de la comunidad, que, aunque impuestas por otros, es necesario primero el empoderamiento para una transformación que esté más adecuada a las características de las personas o la sociedad.

Es por ello que, en tercera instancia, es necesario que la educación se enfoque en que las personas adquieran la capacidad de construir y reconstruir vínculos interpersonales para crear un ambiente amigable para la convivencia humana. Sin este punto, difícilmente se configuraría un ciudadano/a empoderado, puesto que la capacidad de interacción con los otros, el diálogo, la negociación, la comprensión del otro y la resolución de conflictos son fundamentales para el renacer de la esfera pública (Bauman, 2007). Por el contrario, las personas solo accederían a nichos, donde se vincularían con aquellos con los que tienen más concordancia y pensamientos similares, no permitiendo que se conforme una ciudadanía cuyo diálogo y participación constante genera identidades colectivas, bases esenciales para la transformación social.

Por último, es necesaria una educación atenta a los hechos, intentando establecer su veracidad a partir de la discusión constante, configurando su propia voluntad, con esperanza debido a la comprensión de la realidad, obteniendo un conocimiento acabado del presente, evitando la dominación a través de la ignorancia de las grandes multinacionales e intereses económicos que determinan el devenir de la sociedad líquida (Bauman Z. , 2007).

Estas son algunas de las recomendaciones realizadas por el filósofo Z. Bauman, que hablan de cómo la educación debe estar centrada en el desarrollo de competencias, dado el constante y acelerado cambio de la sociedad actual tras el proceso económico conocido como globalización. A esta adversidad deben hacer frente los y las jóvenes en la actualidad, quienes hoy más que nunca, con la hiperdigitalización, se encuentran inmiscuidos por constante e ilimitada información proveniente de las plataformas virtuales, que hacen del mundo un espacio aún más volátil que a principios de siglo, pero que presenta nuevas oportunidades de transformarla y hacerla más acogedora para sus habitantes.

2.1.3 Ciudadanía digital

La ciudadanía se concibe en el espacio público, puesto que en él se desenvuelve una y otra vez, de manera constante, esta práctica política, consistente en la interacción y participación de las personas pertenecientes a una comunidad social. Por lo tanto, la ciudadanía digital, es aquella que se despliega por medio de las tecnologías gracias al espacio de contacto social concebido por el internet, el cual se ha ido integrando a la esfera pública a través de la continua utilización que las personas realizan de este medio como espacio de participación política.

Entonces, la ciudadanía digital es aquella en donde los/las ciudadanos/as emprenden prácticas políticas y sociales a través del uso del internet y distintas tecnologías para hacer valer sus derechos, realizar demandas sociales, incidir en la agenda pública, exigir rendición de cuentas y construir acciones colectivas en busca del bien común (Natal, Benítez, & Ortiz, 2015), siendo, por lo tanto, las tecnologías el espacio idóneo para realizar este tipo de acciones en pos de la obtención de derechos sociales que no han sido satisfechos, permitiendo además la configuración de comunidades de identidad locales, pese a que también nos hallamos frente a escenarios de configuración de comunidades o ciudadanos globales.

De este modo, las plataformas virtuales conceden la posibilidad de que se generen redes de cohesión y confianza, dado el reconocimiento e involucramiento de las personas hacia una determinada demanda o acción de interés común, mediante plataformas de discusión, foros, blogs, entre otras. Más aun, las redes sociales han facilitado la participación en comunidades virtuales, debido a la reducción de los tiempos en acceder a este tipo de conglomerado, propiciando la vinculación e interacción humana a través de los posts de los muros, tuits y las invitaciones de amigos conocidos (Natal, Benítez, & Ortiz, 2015).

Entre otras características que han impulsado a que el internet no se configure como un espacio marcado solo por el mero entretenimiento, han sido las relativas a que su utilización ha significado que las personas se informen sobre determinados temas de interés público propiciando el aumento de la participación política de

variados segmentos de la sociedad que anteriormente se veían excluidos, ya sea de los jóvenes menores de edad que hallaron una zona de integración política (anteriormente prácticamente excluidos por cuestiones etarias), o también aquellos adultos que debido a las extensas jornadas laborales veían acotadas sus posibilidades de realizar demandas sociales o integrarse a diferentes grupos de interés particular.

Entonces, la cohesión, la comunicación y la conquista de un nuevo espacio público, han ido de la mano con el aumento de la participación política, y ha fortalecido el concepto de ciudadanía como una acción que se debe realizar continuamente para su consolidación. De hecho, a partir de un estudio realizado en Chile, se demostró que las plataformas sociales han facilitado que las personas se informen, opinen, compartan, discutan y se integren a comunidades virtuales, lo que ha significado que aumente de modo relevante la participación política. Se comprobó así, que existe una correlación positiva entre el aumento de las movilizaciones sociales y el uso de las redes sociales, así como también la reunión con autoridades, el contacto con los medios de comunicación, la participación en foros de debate y el aumento de las demandas hacia las autoridades (Valenzuela, 2014).

En contraste, de acuerdo al mismo estudio, se observa que el uso de las redes sociales también puede conducir a que las personas disminuyan su interacción política, si estas se ocupan únicamente con fines recreativos (Valenzuela, 2014), lo que deja a entrever la importancia de la educación en el uso del internet, puesto que aquellas personas que no conocen o no saben aprovechar este tipo de tecnologías, tendrían menos posibilidades a que sus derechos sean debidamente respetados, así como también desarrollarse como ciudadanos responsables dentro de una comunidad política. De modo que cualquier estudio que se centre en fomentar la participación política desde el espacio digital, debe conocer qué mecanismos influyen el aumento de dicha intervención e interacción social, así como qué se requiere para ser ciudadanos digitales.

Algunos mecanismos que conducen al aumento de la participación ciudadana por medio de las tecnologías son (entre muchos otros), consumir noticias sobre causas

políticas y sociales, recibir información directamente relacionada con una movilización (cuándo y dónde se realizará una protesta, por ejemplo), bajar aplicaciones de Facebook o Twitter que permitan unirse a una causa (botón Me Gusta, Twibbons, etc.) y crear espacios para la discusión política y la deliberación ciudadana. Es más, cualquier herramienta que disminuya los costos de tiempo, dinero y habilidades cognitivas aumentan la probabilidad de participar en política. Estas son las características que poseen Facebook, Twitter y otras plataformas que hacen más fácil para los individuos obtener y compartir información (Valenzuela, 2014).

Eso sí, lo primero es que las personas tengan acceso a internet, posean conocimientos de las herramientas que nos ofrece, que estas sean atractivas para que se desarrolle este tipo de práctica cívica, así como que haya un reconocimiento de la utilidad del internet para la interacción política (Natal, Benítez, & Ortiz, 2015). Entonces, la ciudadanía digital, pese a que su objetivo es la obtención y la ampliación de derechos sociales, debe estar acompañada del acceso al internet y a herramientas digitales, así como de un reconocimiento de lo digital como espacio transformador de una comunidad social.

Más aún, y a esto nos referiremos más adelante, un ciudadano digital debe ser capaz de involucrar a una mayor masa crítica en temas y acciones del ámbito político, involucrando a otros en temas de índole pública, generando reflexión social y política que permita sustentar un cambio en la sociedad de largo aliento (no momentánea y únicamente como acto para “matar” el tiempo) y permita producir y compartir bienes comunes en beneficio de la sociedad (Natal, Benítez, & Ortiz, 2015). Vale decir, aquel que es ciudadano digital debe estar en continua interacción con su entorno, incentivar el diálogo y la reflexión, así como fomentar el pensamiento crítico, actuando siempre desde la perspectiva del logro del bien común.

2.2 La educación de ciudadanos digitales

Unos de los elementos que han dinamizado y agilizado los tiempos de esta sociedad moderna son las tecnologías. La pregunta es en qué medida podemos generar ciudadanos comprometidos con su entorno, considerando las características de las redes sociales y el internet; es decir, cómo generar un vínculo político entre las personas, considerando que la visión de las relaciones actuales supone que estas puedan armarse y desarmarse con simplemente presionar un clic, sin que ello conlleve a la generación de una interacción o diálogo rozable, o el intercambio de ideas con alguien que piense diferente a ti (Bauman Z. , 2016). Puesto que, como se ha explicado, para la generación de una ciudadanía participativa, es esencial que se propicie la interacción social entre los participantes de una comunidad, dado que solo a partir de la discusión constante entre los diferentes miembros de este conglomerado se desarrollan personas capacitadas para participar críticamente en el espacio público.

De igual modo, las tecnologías, a la vez que nos ofrecen un nuevo espacio de interacción social, pueden también diferenciarse de lo que anteriormente conocíamos como comunidad, y convertirse en simplemente redes sociales en donde la persona decide interactuar con el entorno solo si las discusiones están acorde a sus necesidades e intereses (Bauman Z. , 2016). Entendemos y recordamos también que el concepto de comunidad política es relevante para generar vínculo e identidad en base a los acuerdos y logros que se han generado a partir de la participación y la deliberación constante entre los miembros de una sociedad.

A ello debemos sumarle la privatización del quehacer humano en la medida que el Estado se reduce en sus funciones, las cuales son reemplazadas por la efectividad de las grandes multinacionales, provocando una disminución significativa de las instituciones y los espacios públicos adquiridos por luchas históricas en la búsqueda de adquisición de derechos políticos y sociales. Frente a lo que el internet no deja de estar ajeno, teniendo en cuenta que los patrones de usos, dedicados a satisfacer

necesidades personales, tal como el entretenimiento y la distracción (por ejemplo, en juegos y películas), se asocian negativamente con diferentes formas de expresión ciudadana (Valenzuela, 2014); por lo que, el desafío en el marco de la educación de una ciudadanía digital es conquistar y recobrar aquellos espacios que están siendo hegemonizados por un modelo de desarrollo individualista, que ha demostrado tener graves falencias en cuanto a la efectividad del cumplimiento de derechos sociales, y que hacen apremiar la importancia de una ciudadanía más activa, informada y comprometida con el bien común.

Por lo tanto, tomando en cuenta la percepción de ciudadanía que se delinea en esta investigación, así como la ampliación del espacio de interacción social hacia lo digital y lo complejo del contexto moderno, la educación debe centrarse en empoderar a los estudiantes en la adquisición de este nuevo espacio público, así como en orientar el uso de las plataformas virtuales como espacios de interacción política variada, respetuosa, dialéctica y deliberativa, de manera que los y las jóvenes orienten su quehacer escolar en prácticas dirigidas al logro del bien de su comunidad, dado que se entiende que solo se logra la obtención y permanencia de derechos sociales en una práctica constante y coordinada de los derechos políticos de los habitantes de una sociedad.

En la misma línea, el Ministerio de Educación, concuerda con que el internet se incorporó a la vida cotidiana de las personas, por lo que se hace necesario trabajar en una política de formación ciudadana en la era digital, entendiendo que la interacción entre las personas se produce de manera presencial y virtual, por lo que el modo de hacer política, de discutir y relacionarnos con otros, e incluso de votar y ejercer presión han cambiado radicalmente con las herramientas virtuales (Mineduc, 2017).

Por lo anterior, el Estado entiende que el uso del espacio virtual debe ser mediado por la educación en circunstancias que esto permitiría que el derecho al acceso a la información igualitaria, sin importar sexo, edad, recursos económicos, entre otros elementos, así como el derecho a la libre expresión y asociación, el derecho al desarrollo personal y a la educación, (Mineduc, 2016), sean garantizados en la

medida que haya una educación orientada a la formación de ciudadano digitales, por lo que la educación de acuerdo con el Ministerio de Educación debe estar encargada de que las personas logren conocimiento del espacio digital, y puedan hacer uso de él de manera correcta y en igualdad de condiciones que otro integrante de la sociedad.

2.2.1 Dimensiones y competencias para una ciudadanía digital

Relatados los desafíos de la ciudadanía digital dentro del contexto actual, comprendiendo que la educación en una sociedad líquida, dada la continua movilización de valores, impulsada por los intereses económicos que se expresan a través de los medios de comunicación, sumándole a dicha relativización el aporte de las tecnologías y el internet, se hace menester, como ya se ha explicado, que la educación tenga un enfoque de competencias, pues estas posibilitan que las personas puedan desenvolverse de manera más efectiva en diferentes situaciones haciendo del mundo un espacio más habitable y seguro para los/as mismos/as.

Las competencias como ciudadanos digitales las definiremos como un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que contribuyen a desarrollar la autonomía personal de los ciudadanos y las ciudadanas, así como su compromiso social y cultural (Ferrés & Piscitelli, 2012). En la misma línea, el Ministerio de Educación las entiende por *habilidades digitales para el ejercicio de derechos*, para lo cual la institución menciona cuatro dimensiones para definir el fenómeno: Tecnología, Información, Comunicación y Colaboración, y Convivencia Digital (Mineduc, 2018). Es necesario definir antes los conceptos o dimensiones que implican la ciudadanía digital, y en conjunto con ello, se mencionarán las competencias relacionadas.

En cuanto a la dimensión tecnológica, podemos decir que esta se define como la capacidad para nombrar, resolver problemas, operar y usar las TIC en cualquier tarea, dominando el lenguaje propio de estos dispositivos, resolviendo problemas técnicos básicos, y de administración de información y archivos, además de dominar software, hardware y programas de uso extendido por la sociedad, que nos permiten ampliar nuestro aprendizaje individual y con otros (Mineduc, 2013).

Dichas características permiten a las personas tener la capacidad de adaptarse a las innovaciones tecnológicas, permitiéndoles mantener una comunicación multimodal y multimedial (Ferrés & Piscitelli, 2012), de acuerdo con las características y posibilidades que vayan otorgando los medios utilizados.

Por lo tanto, de acuerdo a la representación gráfica confeccionada por Sanabria & Cepeda, 2016, de las competencias digitales, quienes entienden que estas deben ser asumidas de manera holística, tiene como punto de partida la dimensión tecnológica, o también la alfabetización y dominio del uso tecnológico de dispositivos y apps., lo que es un precedente para el resto de las dimensiones y competencias, pero todas teniendo un sentido transversal e integral del aprendizaje, significando la adquisición de dichas competencias el saber ser (actitud), el saber hacer (habilidad) y el saber como tal (conocimiento) (Sanabria & Cepeda, 2016)

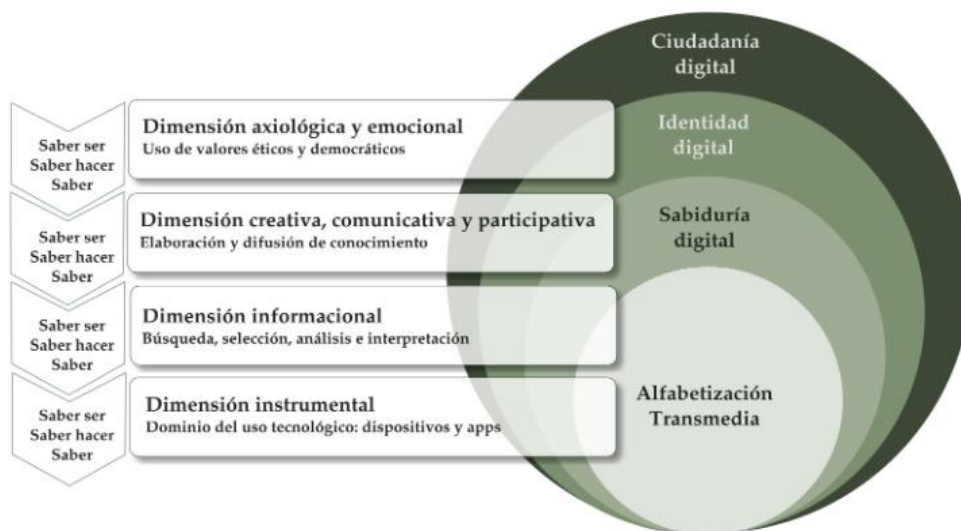


Figura 2. Las dimensiones de la competencia digital y los conceptos emergentes.

Figura 1. Fuente (Sanabria & Cepeda, 2016)

Un segundo eslabón que está estrechamente ligado con la dimensión anterior, tiene relación con la dimensión informacional, de buscar, seleccionar, analizar e interpretar información (Sanabria & Cepeda, 2016), pudiendo a la vez adaptar o transformar la información en una nueva idea o un nuevo producto de conocimiento. Consiste, por lo tanto, en la capacidad de filtrar la gran variabilidad

de contenido existente en la web, y utilizarlo de acuerdo a sus necesidades e intereses.

Esta dimensión es fundamental, puesto que no basta con saber utilizar las tecnologías y adaptarse a su continua innovación, sino que también la gran cantidad de información que está siendo procesada en la web, así como la complejidad que esto genera en las personas debido a las dificultades para encontrar una idea concreta dentro de dicha volatilidad, hace necesarias otras competencias con el fin de no perderse ante tan variadas referencias. Por ello, es fundamental la habilidad de encontrar y organizar la información de manera crítica, definiendo necesidades, identificando fuentes de información pertinente, y resolviendo las problemáticas que instan a las personas a buscar dicha información en internet (Mineduc, 2013).

Además, es central que las personas sean capaces de guardar y organizar los datos o información obtenida para entenderla mejor, ya sea resumiéndola, refinándola, representándola, generando nueva información (Mineduc, 2013); para lo cual se requiere que estén alfabetizados digitalmente, con el fin de que puedan buscar, reconocer y seleccionar aquellas herramientas virtuales más adecuadas, de acuerdo al tipo de contenido procesado, así como al tipo de uso que se realizará de dicha indagación.

En cuanto a la dimensión de comunicación afectiva y colaboración, esta es la que concibe a las personas como miembros de una comunidad más amplia, con voz, y la capacidad de hacer una contribución (Mineduc, 2013). Por lo tanto, esta competencia se relaciona íntimamente con la concepción de ciudadanía propuesta en la investigación, la cual, aun así, no puede ser entendida y acabada sin la alfabetización digital y la capacidad de procesar información, puesto que se inserta en el inagotable e incierto espacio virtual.

Entonces, consiste en la capacidad de una persona de transmitir e intercambiar información e ideas con otros, así como interactuar y contribuir dentro de un grupo o comunidad (Mineduc, 2013), aprovechando las herramientas comunicativas para transmitir valores y contribuir a la mejora del entorno, desde una actitud de

compromiso social y cultural, fomentando en las personas la creatividad, originalidad y sensibilidad (Ferrés & Piscitelli, 2012). Implica, por lo tanto, la participación política en el espacio digital, con el fin de promover la transformación del entorno social, significando una apropiación ciudadana del universo exhibido por el internet.

Concretamente, el o la estudiante además de conocer y elaborar contenido a través de las tecnologías, debe ser capaz de compartir o transmitir los resultados o productos creados, reflexionando sobre la forma más adecuada de presentar una idea a una audiencia en particular. También, la persona debe ser capaz de trabajar colaborativamente a distancia a través de las TIC, tanto con pares como en comunidades de aprendizaje, negociando acuerdos que inciten a las personas a desarrollar el respeto mutuo de las ideas del otro (Mineduc, 2013).

Por último, la dimensión de convivencia social, está enfocada en la capacidad de utilizar las TIC de manera responsable, comprendiendo las oportunidades y riesgos que estas nos ofrecen, decidiendo sobre los límites legales, éticos y culturales de las acciones realizadas a través de las tecnologías (Mineduc, 2013). Significa tener la capacidad de vivir y convivir democráticamente en grupos humanos cada vez más heterogéneos (Ferrés & Piscitelli, 2012), comprendiendo los principios, logros y valores que definen la ciudadanía digital (Sanabria & Cepeda, 2016).

Por lo tanto, esta dimensión es la que se enfoca en el reconocimiento de la utilidad de las tecnologías como espacio de transformación de la sociedad, por medio de la comunicación y el diálogo con el otro, a través de las diversas modalidades que ofrecen las tecnologías. Es la que orienta a que las tecnologías sean utilizadas efectivamente con el fin de favorecer la vida democrática, la participación social, siendo conscientes de los riesgos y los límites de estas, así como las implicancias del lenguaje utilizado al momento de comunicarnos, respondiendo a la pregunta de “cuáles son mis valores de actuación en la red”. Significa utilizar el ordenador como medio de creación, de integración, de cooperación, de potenciación de

valores sociales y de expresión de ideas para influir en el entorno (Sanabria & Cepeda, 2016).

Esta dimensión, también integra la noción de autorregulación, en donde la persona debe saber y poder discriminar cuándo utilizar una herramienta digital y cuando no (Mineduc, 2013); es decir, la capacidad de gestionar el ocio mediático convirtiéndolo en oportunidad para el aprendizaje (Ferrés & Piscitelli, 2012). Además, debe ser capaz de evaluar el impacto de las TIC en la sociedad, y su repercusión tanto en la vida personal como en la forma de organización de la sociedad (Mineduc, 2013).

En la misma línea, la Comunidad de centros escolares europeos, eTwinning, 2016, define la ciudadanía digital en cuatro escalas: en primer lugar, están quienes se mantienen expectantes, observando, mirando, usando el mundo digital como consumidores y espectadores (eTwinning, 2016), identificándolos como aquellos que poseen cierta alfabetización digital. En una segunda escala, están quienes participan, compartiendo información y contenido, conectándose con las personas y compartiendo ideas (eTwinning, 2016), es decir, aquellos han adquirido la capacidad de conectarse con los otros y trabajar de manera colaborativa. En una tercera escala, estarían quienes crean nuevos contenidos, nuevas prácticas, nuevas herramientas, y tienen una nueva forma de comunicarse con otros ciudadanos o ciudadanas digitales (eTwinning, 2016), es decir, quienes han desarrollado la dimensión informacional, de procesar y transformar el contenido presente en la web, para utilizarlo de acuerdo a las necesidades e intereses propios. Por último, en la escala más alta estarían quienes aprovechan la potencia de las tecnologías para conseguir una sociedad mejor, y quieren darle un futuro a la web en donde la sociedad tenga un rol fundamental en su configuración (eTwinning, 2016).

Por lo tanto, existen diferentes formas de evaluar las dimensiones y competencias de una ciudadana digital, desde una perspectiva de alfabetización, procesamiento de información, creación y comunicación de contenido e implicación y transformación social. No obstante, más allá del orden propuesto por diferentes

estudios, es importante destacar la transversalidad de cada una de aquellas dimensiones, sobre todo para los fines de esta investigación, que requiere una apropiación del uso de las TIC, para, del mismo modo, empoderar a los y las jóvenes en el uso y transformación del entorno digital en un espacio público de interacción, convivencia y transformación social.

2.3 Plataformas digitales e intereses de estudiantes y docentes

Puesto que dentro de los objetivos de la investigación se encuentra diseñar una plataforma digital atractiva para estudiantes y profesores, es que a continuación definiremos el concepto de plataformas virtuales educativas, y posteriormente caracterizaremos una plataforma o red social, dada la popularidad que goza en las personas, y que ha posibilitado una implicación social más expedita y asequible a las problemáticas, discusiones, demandas y movilizaciones presentes en la sociedad actual.

2.3.1 Plataforma virtual educativa

Algunas de las definiciones propuestas del concepto, la entienden como “programas de ordenador que se utilizan para la creación, gestión y distribución de actividades formativas a través de la web. Estas aplicaciones facilitan entornos de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de materiales didácticos, herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativa” (Carneiro, Roberto; Toscano, Juan; Díaz, Tamara, 2009). Desde esta concepción, los entornos virtuales pretenden ampliar las potencialidades del aula real, siendo por lo tanto una extensión de la escuela en el espacio digital.

A esta visión de las plataformas virtuales también se les denomina LMS (Learning Management Systems), sistema de gestión de aprendizaje, que son aplicaciones diseñadas para crear, administrar, almacenar y gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje en un espacio web con múltiples recursos y con cierta privacidad en la

web (Rojas, Moreno, & Rosero, 2016), permitiendo un trabajo colaborativo entre docentes, un espacio de creación colectiva entre pares, así como acceso a módulos, calificaciones y agenda propia de un curso en línea (Díaz, 2009). Ejemplo de estas plataformas las encontramos en Moodle, Google Classroom, Edmodo, entre las más utilizadas en la contingencia actual.

También existen otras denominaciones de plataformas virtuales, que hacen alusión a aquellas que tienen fines específicos para el desarrollo de un determinado contenido o habilidad (como aprender un determinado idioma); los entornos personales de aprendizaje o PLE (siglas en inglés), que son aquellas herramientas cuyo trabajo requieren un cierto tipo de método o habilidad y que en su uso se transforman en herramientas para el aprendizaje (como las redes sociales donde se comparte información, o aquellas donde se busca información de índole académica, o sitios donde comento, publico, recreo, y por lo tanto, transformo información); están los sistemas de gestión de contenidos o CMS, que son aquellas que permiten crear, almacenar, clasificar y publicar contenido, como Wordpress (Rojas, Moreno, & Rosero, 2016); entre otros términos que hacen alusión a sistemas de contenedores de cursos, que además incorporan herramientas de comunicación y seguimiento del alumnado, así como el desarrollo del aprendizaje por medio de la utilización de diferentes herramientas virtuales.

Existen a la vez herramientas complementarias, dirigidas a editar, interactuar, comunicar, compartir (Rojas, Moreno, & Rosero, 2016). Ejemplo de ellas, son aquellas que permiten editar imágenes (Pixlr, Fotor, Instagram); editar y publicar videos (Youtube, Vimeo, Window movie maker, Filmora); para realizar video conferencias (Zoom, Skype, Google Meet); para presentaciones (Prezi, Canva, Office Online); para realizar mapas conceptuales (Cmaptools, Mindmeister, Lucidchart); usar redes sociales (Twitter, Instagram, Facebook); generar comics o caricaturas (Pixton, lloveimg), entre otros recursos.

Dentro de la variabilidad de concepciones, una nueva propuesta respecto a las plataformas, son aquellas denominadas “Plataformas Virtuales Socioformativas (PVS)” que intentan cambiar el foco respecto a los fines con los que se suele utilizar

la web, simulando el aprendizaje presencial a través de la aplicación de pruebas de conocimiento en línea, o su simulación a través de videoconferencias, lo cual muestra una tendencia a tratar de promover un sistema de enseñanza tradicional. A juicio de los autores, esta sociedad del conocimiento requiere que el enfoque de las plataformas esté dado en el trabajo colaborativo, en la solución de problemáticas sociales que permitan mejorar las condiciones de vida de los habitantes y en la generación de propuestas formativas más interactivas y flexibles (Tobón, Tobón, Veytia-Bucheli, & Escudero, 2018).

Las Plataformas Virtuales Socioformativas se pueden definir como un conjunto de herramientas (gestión de contenidos, redes sociales, trabajo colaborativo en línea, videoconferencia, entre otros), que buscan favorecer el aprendizaje, desde un enfoque de la formación integral (capacidades, habilidades y valores), que faciliten la proyección académica y el desarrollo emocional, intelectual, ético y social del individuo. En suma, significa adaptar las plataformas a los nuevos retos de la sociedad actual, enfocadas ahora en la socioformación, basándose en el trabajo con proyectos, la colaboración, el proyecto de vida, el desarrollo del pensamiento complejo, la metacognición, y la gestión y co-creación del conocimiento (Tobón, Tobón, Veytia-Bucheli, & Escudero, 2018).

Algunas de las características de las PVS, son: están enfocadas en la configuración de proyectos formativos para resolver problemas del contexto; están adaptadas a las necesidades y habilidades de los estudiantes; buscan la autorregulación del aprendizaje; se enfocan en un trabajo colaborativo en donde los integrantes posean saberes para compartir; la evaluación es socioformativa habiendo autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación; se elaboran portafolios con el fin de seleccionar y analizar evidencias; y existe un proceso de socialización del proceso y de los productos hacia la comunidad por diferentes medios, por ejemplo, a través de las redes sociales, que permiten el intercambio de ideas, conocimientos e información que aporten al proceso formativo (Tobón, Tobón, Veytia-Bucheli, & Escudero, 2018).

Por lo tanto, se desmarca del uso tradicional de las plataformas educativas en cuanto estas se basan en el trabajo colaborativo y en la resolución de problemas, y se distancia de una educación presencial, fragmentada por asignaturas y centrada en contenidos (Tobón, Tobón, Veytia-Bucheli, & Escudero, 2018). Así, se observa que son diferentes las visiones respecto a los usos de una plataforma virtual educativa, y sin duda el planteamiento que se realice de cada una de estas dependerá del enfoque de la enseñanza que los sistemas educativos posean, lo que repercutirá significativamente en la forma en que se utilizará la web.

2.3.2 Características de las redes sociales

Se entienden por redes sociales a la interacción que se produce entre los y las individuos/as a través del espacio digital, el que le otorga a las personas la posibilidad de realizar un perfil público o semipúblico (es decir, que puede o no ser visibilizado por otros), con datos personales, intereses, descripciones, fotografías, estado civil, entre otros elementos, ampliando las posibilidades de conectarse con otros a través de dicho usuario creado. De este modo, las personas tienen la posibilidad de presentar una visión idealizada de sí mismo, interactuando con aquellos/as sujetos/as que sean similares con dicha descripción (Ávila, 2012).

Estos espacios de interacción se configuran en la medida que el o la individuo/a pueden ver y recorrer la lista de amistades personales, como las de otros usuarios, fortaleciendo o desarrollando la comunicación tanto con quienes se conocen como con aquellos que no, puesto que existe la posibilidad de enviar mensajes privados y públicos, así como realizar una serie de actividades como crear grupos con objetivos sociales, políticos y educativos, intercambiar fotos y videos, entre otras. Así, las redes sociales generan una sensación de fluidez en las conversaciones, y la sensación de estar actualizado, dada la gran variabilidad y renovación de actividades ofrecidas por dichas plataformas digitales (Ávila, 2012).

De igual modo, las redes sociales permiten a los usuarios conectarse con personas con las que existe distanciamiento geográfico, generando una sensación

de familiaridad dada la cercana interacción y rapidez de las relaciones de amistades, aumentando los vínculos afectivos, así como el acceso a información de distintos contextos sociopolíticos, y permitiendo el intercambio de opiniones sobre un determinado tema de interés personal en grupos masivos de participantes (Ávila, 2012).

Por lo tanto, otra característica de las redes sociales es la posibilidad que esta ofrece en coordinar acciones de todo tipo, siendo un precursor para la participación en movilizaciones multitudinarias, tanto virtuales como físicas, en las cuales un grupo significativo de individuos comparten un ideal o desarrolla un comportamiento participativo, pero no reduciéndose a esto, sino también configurándose variados grupos de intereses culturales, sociales, ambientales y políticos. En la misma línea, las redes sociales permiten que las personas de un cierto grupo compartan creencias e intereses, e incluso normas de participación, que, en el caso de no ser respetadas, existe la posibilidad de denunciarlas (Ávila, 2012).

2.3.3 Jóvenes y tecnologías

Las características de la juventud actual y su relación con las tecnologías son componentes que no se pueden ignorar si se estima que el concepto de juventud ha variado desde su configuración en los años 60 (cuando fue concebida como una “generación”, dado el interés en describirla, ya sea por las características que empezaba a expresar en aquella década, como también por el interés de los agentes comerciales en hacerlos consumidores de sus mercancías), y que ha dependido en gran parte de la relación que ésta establece con los medios de comunicación (desde la radio hasta las redes sociales), siendo notable el influjo y la consolidación de las redes sociales en el año 2010, en la concepción que tengamos de los jóvenes de esta era hiperdigital (Feixa & Fernandez, 2014).

Ante todo, a esta era hiperdigital, se le comprende como la generación de redes o de la web social, en donde los/as jóvenes están rodeados de aparatos electrónicos, produciéndose la universalización y la deslocalización de la conectividad, dado que

la tecnología móvil les permite estar conectados constantemente y en cualquier lugar (Feixa & Fernandez, 2014). Así lo demuestra un estudio realizado por la Agencia de la Calidad de la Educación en el año 2017, en donde los/as jóvenes dicen sentirse más inteligentes, informados, conectados y sociables que sus padres, reconociendo un agrado por la inmediatez y la comodidad que les entregan las tecnologías (Agencia de Calidad de la Educación, 2017). Los celulares inteligentes posibilitan a las generaciones actuales sociabilizar, obtener información y actualizarse, siendo este uno de los elementos por la que en general este grupo muestra interés y se va definiendo como colectividad.

Por otro lado, la web 2.0 alienta a los/as jóvenes a ser consumidores de los productos ofrecidos por los medios de comunicación, y a la vez ser productores de contenidos, es decir, prosumidores (Feixa & Fernandez, 2014). Así lo demuestra el estudio ya citado, en donde se determina que los/as jóvenes realizan diferentes usos a las plataformas digitales, ya sea un uso comunicacional, producción de contenido, uso de juegos, búsqueda de información o aclaración académica, escuchar música u observar videos musicales o películas entrelazando algunas con diversas actividades como el uso comunicacional (Agencia de Calidad de la Educación, 2017). Por esto, se destaca el uso de la multipantalla o la consolidación de la multitarea por parte de esta generación (Feixa & Fernandez, 2014).

Además, las redes sociales han promovido una espectacularización del yo, exponiendo fotos que buscan reacción y comentarios, presentando una imagen llamativa o atractiva de sí mismos a los demás, habiendo así una tensión entre lo que se muestra y lo que se oculta, llamando la atención del otro que parece no estar presente, siendo esto último un elemento que permite que los más tímidos se sientan con mayor libertad de expresarse que cara a cara (Callejo, 2017) . Así, esta tendencia de las redes sociales a la exposición, se explica en la medida que los y las jóvenes piensan que “si no pasa en las redes sociales, es porque no sucede en realidad”; y también, se sienten protegidos y acorazados detrás de la pantalla, aventurándose a expresar sentimientos, mostrar imágenes y hacer comentarios que personalmente o de manera individual no harían (Ponz, 2015).

Para Carles Feixa (2019) el hecho de que esta generación esté permanentemente conectada ha provocado que estos sean más narcisistas e individualistas, pero a la vez los ha hecho tener un sentimiento de pertenencia a la tribu, haciéndolos más solidarios y comprometidos con el entorno. De este modo, para el catedrático, pese a que hay una obsesión por fijar una imagen, esta no va encaminada a que el resto te conozca o hacerse famoso, sino que los y las jóvenes buscarían autoafirmarse dentro del colectivo (Feixa, 2019). Así pues, tiene que ver con lograr cierta visibilidad entre sus contactos, y también con desarrollar un sentido de pertenencia e inclusión en ciertos espacio de sociabilidad, constituyéndose las tecnologías en una instancia de mediación comunicativa de la vida social y cultural, y por ello instituyendo una nueva forma de ser y actuar de las personas y los vínculos que tienen con otros (Lemus, 2017).

2.3.4 Percepciones docentes respecto a las tecnologías

Diversos estudios se han referido al impacto para los docentes del ingreso de las TIC en la educación, dado que estos no solo deben instruirse en cuanto a su utilización, sino que también han significado una pérdida de su posición en tanto fuente de conocimiento, pues el internet, además de permitir a los y las estudiantes acceder de manera inmediata a la información, también los mantienen en una posición dominante, al conocer más respecto a sus usos, acceso, y poseer más habilidades y conocimientos que los profesores (Azinian, 2009).

Estudios más actuales han documentado que los docentes observan de manera provechosa el uso de las tecnologías para el aprendizaje tanto dentro de la escuela como fuera de ella, utilizándolas para acceder a información dentro de las clases, o usar sus herramientas como la calculadora, los traductores, el diccionario, entre otras (Agencia de Calidad de la Educación, 2017). Por lo tanto, parece ser que no siempre las tecnologías son miradas con desconfianza, si estas se adecuan a aclaraciones de conceptos trabajados en clases, o a otras actividades que complementen lo estudiado.

De este modo, las TIC suelen ser empleadas por los docentes con fines personales y comunicacionales, y en el quehacer educativo, para motivar a los estudiantes, informarlos y comunicarse con ellos o con la comunidad educativa (Cabrero & Marín, 2014), por lo que, el uso que los docentes consideran adecuado para los estudiantes, parece relacionarse con el uso que estos mismo realizan de las tecnologías, siendo ejemplos de un mal uso, el de redes sociales, los videojuegos, la práctica de copiar y pegar, el no distinguir fuentes confiables de información, el uso de lenguaje inmediato o tomar fotografías al pizarrón de la escuela (Agencia de Calidad de la Educación, 2017).

En la misma línea, un estudio reciente realizado en Chile respecto al uso del internet, demuestra que existe una tendencia de las funciones otorgadas al internet, dependiendo del rango etario. De este modo, los y las jóvenes de 16 a 24 años, suelen utilizar el internet con fines recreativos y sociales, mientras que un uso más integral del internet (ya sea en términos comunicacionales, laborales, comerciales, laborales) lo realizan personas entre los 25 y 39 años, y exclusivamente sociales e informativo las personas mayores de 40 años (IX Encuesta de Acceso y Usos de Internet, 2017).

Así también, el mismo estudio demuestra cómo los y las jóvenes de entre 16 a 29 años, realizan múltiples tareas con las redes: procesar textos, transferencia de archivos, planilla de cálculo, configurar aplicaciones o programas, entre otras. Mientras que quienes tienen una edad superior a 30 años disminuyen claramente la seguridad con que creen desempeñarse en las mismas tareas ya mencionadas, y en general, menos del 50% de los encuestados sobre los 44 años se sienten capacitados para realizar dicho tipo de tareas de manera independiente (en contraste con los jóvenes, que demuestran un dominio superior con respecto a otros grupos etarios, y mayor al 60% en el dominio de las variables ya mencionadas) (IX Encuesta de Acceso y Usos de Internet, 2017).

En cuanto al uso de las redes sociales, entre los 16 y 44 años se observa que existe un uso similar de este tipo de plataformas, salvo de Instagram y Twitter que es más utilizado por jóvenes entre 16 y 29 años. En contraste, las personas

mayores de 45 años muestran una deficiencia porcentual en el uso de estas plataformas de 10% con respecto a los grupos más jóvenes (con el uso de plataformas como Facebook, Youtube, Whatsapp y Google), aumentando aún más el desconocimiento del uso de plataformas como Pinterest, Instagram, Twitter, entre otras (IX Encuesta de Acceso y Usos de Internet, 2017).

Por último, las personas entre 16 y 44 años de edad, en su mayoría dicen haber aprendido solos a utilizar el internet, mientras que los mayores de 45 años en general han tenido que solicitar ayuda para adentrarse con dicho tipo de tecnologías (IX Encuesta de Acceso y Usos de Internet, 2017).

Por lo tanto, lo esencial de esto es que el conocimiento y uso de las tecnologías varía por rango etario, y esto también condiciona las prácticas e integración de los docentes de las tecnologías. Las generaciones actuales poseen un gusto especial por la información rápida y de fácil acceso, teniendo una habilidad para utilizar los dispositivos tecnológicos, de modo que los docentes deben adaptarse a las características de los y las nuevos/as estudiantes y disminuir la percepción negativa respecto a las tecnologías y sus efectos en los jóvenes, a quienes consideran ahora más distraídos, cómodos, y con poca capacidad de asombro (Agencia de Calidad de la Educación, 2017).

Los docentes suelen dejar de lado un uso innovador de las plataformas virtuales, por un uso centrado en una educación tradicional, basado en la transmisión de información, reproduciendo las metodologías tradicionales de las clases presenciales en el mundo virtual (Cariaga, 2018) (Cabrero & Marín, 2014), lo cual nos retrotrae a la importancia de que los educadores estén capacitados tanto en una dimensión tecnológica como metodológica (Cabrero & Marín, 2014), dado que, como ya se ha explicado, metodologías como el aprendizaje a partir de proyectos, o de manera colaborativa, son esenciales para una educación socioformativa, dirigida a solucionar problemas de la comunidad y mejorar el entorno social (Tobón, Tobón, Veytia-Bucheli, & Escudero, 2018).

2.4 Variables de estudios

2.4.1 Características que debe poseer una plataforma virtual para el desarrollo de una ciudadanía digital

Se ha hecho referencia a cómo la ciudadanía digital atañe elementos de alfabetización digital o dimensión tecnológica, procesamiento de la información o dimensión informacional, producción y publicación de contenidos o dimensión comunicacional, y, por último, el uso y reconocimiento del internet como herramienta de transformación social o dimensión de convivencia digital. Cada una estando asociada a una serie de competencias y prácticas realizadas por estudiantes e implementadas por docentes (muchas ya descritas anteriormente). A continuación, categorizaremos las dimensiones con sus respectivos usos, tanto en el caso de docentes como de estudiantes.

En primer lugar, respecto a la situación de los y las estudiantes, específicamente relacionada con la primera dimensión de alfabetización digital, resolución de problemas y uso de TIC, esta se manifiesta en el empleo de las tecnologías en las escuelas, logrando que los jóvenes resuelvan problemas técnicos asociados a las mismas, administrando información y archivos, teniendo la capacidad de dominar software y hardware de uso extendido por la sociedad, específicamente aquellos que facilitan el aprendizaje individual y con otros (Mineduc, 2013). De este modo, en esta dimensión se evalúa el uso de diversas herramientas presentes en la web, como los buscadores Google, páginas web, el conocimiento de plataformas de producción y comunicación de contenido, entre otros elementos, que en general demuestran la apropiación que las personas tienen de la web.

La dimensión informacional, se relaciona con la capacidad de buscar, seleccionar, analizar e interpretar conocimiento, de manera que los y las estudiantes sean capaces de comprender y definir cuál es la necesidad que poseen, y en base a ello identificar fuentes de información pertinente, sabiendo buscar y seleccionar contenido digital, y también pudiendo representar la información de diversas maneras para luego entenderlas y comunicarlas efectivamente a otros. Por lo tanto,

considera la habilidad de representar información y generar nuevos productos (Mineduc, 2013).

Concretamente, esta dimensión abarca actividades como realizar trabajos educativos con información obtenida en la web, utilizando buscadores como Google, y diferentes páginas relativas a la temática estudiada, significando por ello que para afinar la capacidad crítica de los y las estudiantes respecto a la selección de páginas en internet, algunas de estas sean recomendadas por los docentes, dada la información fidedigna que puedan ofrecer ciertas plataformas frente a otras. Al mismo tiempo, conlleva a que los y las jóvenes conozcan y utilicen plataformas que les permitan representar lo indagado de diversas maneras, ya sea a través de la producción de mapas conceptuales, infografías, videos, entre otros elementos.

La dimensión de comunicación efectiva y colaboración se relaciona con la capacidad de compartir o transmitir los resultados o productos creados por el o la estudiante, como también para trabajar colaborativamente a través del internet (Mineduc, 2013). De esta forma, esto conlleva que los jóvenes tengan la posibilidad de difundir conocimientos, generando páginas web, blogs, wiki o en las redes sociales, como también colaborar con otros en comunidades educativas virtuales, ya sea con sus pares, a través de Edmodo o Google Drive, o también con otros en la red, por medio de foros, chats, Facebook, Instagram, aprovechando las posibilidades que las redes sociales poseen para producir, difundir y discutir conocimiento de manera colaborativa, en contacto con otros.

En cuanto a la dimensión de convivencia social, esta se enfoca en la capacidad de los jóvenes de vivir y convivir democráticamente en grupos humanos cada vez más heterogéneos, reconociendo la utilidad de las tecnologías como espacios de transformación de la sociedad, favoreciendo la participación y la cooperación social; es decir, los alumnos serían conscientes de las potencialidades de las tecnologías para conseguir una sociedad mejor. De este modo, conllevaría a que estos utilicen dichas tecnologías para publicar y realizar trabajos escolares encaminados a solucionar o responder alguna necesidad de su comunidad o país.

En segundo lugar, en relación a los docentes, esta categoría mide los esfuerzos que hacen estos para desarrollar ciudadanos digitales en la escuela. Desde la perspectiva de la dimensión tecnológica, ya se ha explicado que tiene relación con la utilización de las tecnologías, desde buscadores digitales, hasta cuestiones más complejas como productores de contenido de múltiples modos, o también la configuración de páginas web por los estudiantes.

Por otro lado, la dimensión informacional, está relacionada con el incentivo que hace el docente para que los estudiantes busquen y seleccionen contenido en la web, así como que produzcan diferentes representaciones de la información recolectada, para que de este modo facilite el aprendizaje y comunicación de lo aprendido en clases. Por lo tanto, significa que los y las docentes promueven el uso de buscadores web, recomendando páginas web o revistas electrónicas, como también que propongan plataformas mediante las cuales los estudiantes puedan representar y producir conocimientos.

Con relación a la dimensión comunicacional y colaborativa, esta categoría implica que los y las docentes promuevan la comunicación efectiva de los estudiantes por medio de las redes sociales o a través de la confección de páginas web, wikis o bloggers, de modo que la forma en que los jóvenes publiquen lo trabajado varíe de acuerdo a las plataformas utilizadas (ya sea Instagram, Tiktok, Youtube, entre otras). Además, supone que los jóvenes trabajen colaborativamente, promoviendo la utilización de plataformas colaborativas educativas, o también las ya conocidas redes sociales.

Por último, la dimensión de convivencia escolar se hace efectiva cuando se implementan proyectos colaborativos de aprendizaje, y también cuando su proceso de elaboración y resultados se publican en la web, con el fin de solucionar o responder necesidades de la comunidad o del país. De este modo, se busca fomentar el trabajo colaborativo vía internet, para mejorar la convivencia social, en la medida que se implementan actividades que promueven el diálogo, discusión y la resolución de problemas de la comunidad.

2.4.2 Características de las plataformas tecnológicas de acuerdo con el interés de docentes y estudiantes de enseñanza media.

La siguiente variable hace referencia a la utilidad que le asignan tanto docentes como estudiantes a las plataformas virtuales, esto con el fin de evaluar las necesidades e intereses de ambos grupos, comprendiendo que la barrera generacional determina los usos asignados.

Como ya se explicó, en la actualidad se configura una generación de jóvenes marcados por la hiperdigitalización, en donde sienten gran comodidad en el uso del internet, gracias a la información, conexión y actualización que esta les provee. Además, son prosumidores de conocimiento, es decir, no solo meros consumidores de lo generado por estos medios de comunicación, sino que también le dedican tiempo a la producción de contenido digital.

Por ello, en esta variable se evaluará el interés de los jóvenes en realizar ciertos tipos de actividades como: la producción y publicación de contenido (ya sean, fotografías, memes, videos, textos, etc.), el escuchar música, el buscar información de índole académica, la comunicación a través de las redes sociales (desde Facebook hasta Tiktok), la actualización sobre temas de diversa índole, etc.

Además, de acuerdo a los estudios realizados en la última década, los jóvenes también utilizan el internet para expresarse sobre diversos temas, estableciendo incluso conexión con personas desconocidas con los que comparten intereses, y apoyando causas políticas, sociales o culturales, ya sea a partir de un “me gusta” o “like”, hasta asistiendo a algún evento o movilización social.

Estos son otros indicadores que nos permitirán evaluar los intereses de los jóvenes de las generaciones actuales, que como ya se explicó obedece tanto a una lógica individualista y narcisista de ser reconocidos por el otro que no se observa en la red, como también está encaminado a generar una autoafirmación dentro de un colectivo, considerando que este grupo etario se caracteriza por su búsqueda

constante de pertenencia e inclusión, lo que los ha llevado a ser más solidarios y comprometidos con el entorno, dadas las características de las redes sociales.

En cuanto a los docentes, también se evaluarán los mismos indicadores propuestos, pero comprendiendo que los intereses y necesidades de estos no corresponden a los descritos por las generaciones actuales, salvo docentes más jóvenes que, aun así, pese a tener un acceso al internet, no necesariamente desde su niñez contaron con conectividad y con aparatos de telefonía móvil que permitían una universalización y deslocalización de la conectividad, de modo que el uso que los docentes realicen de las plataformas digitales puede variar dependiendo de la familiaridad que estos posean del uso de las tecnologías.

Así, actividades como la producción y publicación de contenidos, otorgar una determinada idea respecto a un asunto, el apoyo de alguna causa a través de la red, son indicadores que dan cuenta de actividades realizadas con menor reiteración por aquellas personas mayores de 45 años (de acuerdo a los estudios ya referenciados, que dan cuenta del menor uso de redes sociales por personas de este segmento etario o superior, lo que los limitaría – en comparación con los más jóvenes - a poseer las facultades mencionadas), por lo que, en este indicador, se observará qué tan recurrente es para los docentes realizar diferentes tipos de actividades por medio de las tecnologías, con el fin de evaluar las necesidades de estos en cuanto al conocimiento del uso de determinadas plataformas virtuales con fines educativos.

De igual modo, entre las variables, están aquellas asociadas con la dimensión de comunicación y convivencia social, como el apoyar alguna causa con la opción “me gusta”, o informarse y asistir a una actividad de índole cultural, política o social, o expresarse sobre un determinado contenido a través de la web. El fin de esto es observar en qué medida los docentes hacen efectiva su capacidad de ser ciudadanos digitales, y cómo esto repercute en el quehacer docente de la variable anterior.

2.4.3 Elementos que debe poseer una plataforma digital y social

Se presentaron anteriormente las características de las plataformas digitales educativas, así como las redes sociales, estas últimas referenciadas considerando el nivel de impacto que han tenido en la sociedad y los jóvenes desde su aparición. De este modo, en la siguiente variable se evaluará el grado de interés que poseen estudiantes y docentes de ciertos elementos de las plataformas digitales y sociales, con el fin de levantar un espacio virtual que esté adecuado a los intereses y las necesidades de ambos grupos, siendo así atractiva y fácil su utilización posterior.

De acuerdo a la literatura recogida, una red social se caracteriza por la generación de un usuario, en donde las personas puedan realizar un perfil público, fabricando una descripción personal de ellos. El sentimiento de seguridad que les otorga el hallarse protegidos por la pantalla de los dispositivos, como la percepción de que los hechos son reales solo cuando suceden en la web, facilita una posible exposición de su vida personal (Ponz, 2015). De este modo, la red es fundamental para los jóvenes en la construcción de la personalidad y la presentación de sí mismos a través de la misma (Lemus, 2017). En contraste, a las personas más adultas les llama la atención esta sobreexposición, debido a los factores de riesgo que visualizan en ella, al ser publicados datos personales y material audiovisual que podría ser difundido y mal utilizado (Ponz, 2015).

Por ello, entre los otros elementos que se agregan dentro de los indicadores, está la posibilidad de restringir visibilidad de perfil, puesto que esto también es otra de las apuestas de las redes sociales, así como la opción de recorrer otros perfiles, tanto de conocidos como desconocidos, contactarse con estas personas, ya sea a través de mensajes privados o públicos (Ávila, 2012). De acuerdo a lo referenciado, este rol comunicador de las redes sociales como espacio de interacción social, genera un usuario fundamental y dinámico en el proceso comunicativo, puesto que gracias a estas tecnologías las personas pueden actuar de manera coordinada, conjunta, sincronizada y en tiempo real, sin la necesidad de conocerse físicamente (Ranulfo, 2012).

Otras de las posibilidades que nos ofrecen las plataformas digitales y sociales es el mantenerse siempre actualizado, generando una sensación que los mismos jóvenes describen de sentirse inteligentes, informados y conectados con el mundo, percibiéndose más empoderados y con mayor libertad de pensamiento y poder de decisión y acción, gracias a la gran cantidad de información que manejan (Agencia de Calidad de la Educación, 2017).

En contraste con lo anterior, los docentes dicen verlos más distraídos y sin motivación por el aprendizaje, puesto que se acostumbran a información rápida y resultados inmediatos, lo que de hecho les tiende a generar ansiedad, impulsividad y poca tolerancia a la frustración (Agencia de Calidad de la Educación, 2017). Frente a ello, diversos estudios, han comprobado que el acceso irrestricto a la información no garantiza el desarrollo de un pensamiento crítico, puesto que genera confusión, desorientación e incluso desinformación, haciéndose necesario un procesamiento previo de esta información (Ranulfo, 2012).

Al mismo tiempo, otros indicadores respecto a las plataformas digitales y sociales, hacen alusión a la participación más activa que permiten las redes sociales, como el compartir información, recibir y realizar comentarios, así como crear grupos con objetivos en específico. Tal cual, en esta sociedad digital, los jóvenes son productores prolíficos de contenido digital, compartiendo imágenes, multimedia, textos y opiniones (eTwinning, 2016), e incluso los jóvenes forjan su identidad digital en base a la producción, expresión y difusión de contenido (Sanabria & Cepeda, 2016), de modo que muestran un gran interés en la socialización de, por ejemplo, aquello que les interesa (como la publicación de un cómic confeccionado por ellos mismos), en la medida que esto significa recibir la valoración positiva de los usuarios de las redes sociales (Agencia de Calidad de la Educación, 2017).

2.4.4 Diseño de una plataforma virtual

Los referentes teóricos asociados al diseño de una plataforma digital son extraídos de diferentes sitios web que entregan consejos para confeccionar este tipo de aplicaciones, con el fin de que el consumidor se adentre en la empresa ingeniera

en espacios virtuales, y por lo tanto requiera de su servicio dado la experiencia y conocimientos en el área. En consecuencia, son variadas las propuestas, algunas de las cuales dependen de los objetivos de la plataforma virtual que se quiere crear, pero siempre estando encaminadas a ofrecer un espacio atractivo para las personas que la utilicen (SiteMinder, 2020).

Dado el éxito de plataformas como Instagram o Tiktok, una de las primeras sugerencias es que se utilicen imágenes llamativas, dado que en la actualidad se comparte todos los días una media de 70 millones de fotografías en diferentes redes sociales, y se estima que se han subido más de 30 mil millones a internet, por lo cual, el tener imágenes atractivas y originales (que de hecho pueden ser captadas con los mismos dispositivos móviles) es algo que determinaría el éxito de un diseño web (SiteMinder, 2020).

Aun así, no debemos confundir la presencia de elementos iconográficos, con el presentar una página abarrotada de contenido, pues es sumamente relevante que una plataforma virtual sea simple, en la medida que esto permite que el usuario encuentre fácilmente el contenido, lo que también debe ir acompañado de suficientes espacios en blancos que le permitan a la persona descansar la vista y apreciar todos los elementos que le presenta la web. Entonces, significa no presentar una página saturada, y mostrar tantos espacios en blanco como gráficos, columnas, imágenes y textos se encuentren en la plataforma (SiteMinder, 2020).

Otra característica de una plataforma atractiva es su sencillez en cuanto a la presencia de una barra de navegación que guíe a las personas hacia las áreas más importantes del sitio, organizando también el contenido para que ellos y ellas encuentren fácilmente lo que quieren, como expresa la página parafraseada, “si necesitas más de 3 clics para encontrar la información que deseas, algo está mal”. Esto también significa elegir las llamadas de acción o CTA (Call To Action), que van más allá del botón “haz clic aquí”, puesto que invita y persuade a los usuarios a hacer clic en el botón y seguir explorando la página (SiteMinder, 2020). Ejemplo

de ellos son: “Publica”, “Comenta”, “Envía un mensaje”, las que muchas veces van asociadas a imágenes dentro de las mismas plataformas.

No menos relevante es el tema que se seleccionará para la plataforma, el que finalmente reflejará la personalidad de la misma. Frente a ello, diferentes diseñadores web, recomiendan no utilizar demasiados colores, dado que estos pierden coherencia y distraen a los usuarios, evitando que se fije en los elementos más importantes. Como mucho se deben utilizar cuatro colores, uno o dos colores neutros, como el blanco de fondo y el negro de las letras, y otro color que marque la identidad y la diferencia del sitio web. Debe haber un color predominante, que se debe utilizar en un 60%, para asignar al fondo y otros elementos, otro secundario que se use en un 30%, en llamadas a la acción o enlaces, y el color más llamativo o potente, debe ser utilizado en un 10%, que es destinado para botones o elemento de alto valor estratégico de ahí su poca aplicación, para que este no pierda su efectividad (García, 2016).

Dentro de lo mismo, se recomienda que los colores no sean muy brillantes, puesto que, aunque serán más llamativos, cansará rápidamente la vista de los usuarios. Además, estos deben combinar, pero a la vez debe haber contraste entre ellos, o también se puede utilizar una misma gama cromática con distintos niveles de luminosidad y saturación (García, 2016).

Por último, el diseño debe ser responsive o adaptativo, es decir, la visualización de la página debe ser interactiva, y esto significa que esta debe adecuarse a las características de los dispositivos utilizados para su visualización, sin que exista la necesidad de realizar zoom para observarlas e interactuar en ella. Además, esto implica que la navegación sea clara y precisa, que haya un botón que dirija a los usuarios hacia la página principal y otros elementos esenciales, y que exista el llamado “botón hamburguesa”, referido a las tres líneas paralelas horizontales que suele presentarse en la versión reducida de los dispositivos móviles, y que al presionar explaya todo aquello que no pueda ser incluida en la barra de navegación, en un menú desplegable (SiteMinder, 2020).

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la Investigación

Con el fin de realizar un proceso cuidadoso, metódico y empírico, que lograra resolver la problemática presentada, es decir, caracterizar una plataforma digital que favorezca a la configuración de ciudadanos digitales en estudiantes de enseñanza media, se trabajó a partir de un enfoque cuantitativo, estableciendo hipótesis de estudio y construcción de variables, a partir de una lectura previa de elementos teóricos (de los que ya se ha dado cuenta en el capítulo anterior), para posteriormente realizar una medición de dichas variables a través de un método estadístico, que permita extraer una serie de conclusiones que comprobarán, reformularán o refutarán las ideas preconcebidas a través de la literatura revisada (Hernandez, 2014).

En este sentido, es importante destacar que una investigación cuantitativa, se emplea para consolidar creencias, formuladas de manera lógica en una teoría o esquema teórico, a diferencia de un estudio cualitativo que busca que el investigador se forme creencias propias sobre el fenómeno estudiado (Hernandez, 2014). De ahí la elección del enfoque de la siguiente investigación que, debido a los desafíos asociados a la configuración de una plataforma virtual, busca ser un aporte certero respecto a los intereses y necesidades de jóvenes y profesores de enseñanza media en torno a la generación de ciudadanos digitales.

De esto modo, se establece como hipótesis descriptiva que una plataforma digital que fomente la ciudadanía digital, debe estar enfocada en la publicación de los trabajos académicos realizado por los jóvenes de enseñanza media en la web, con el fin de favorecer la comunicación con la comunidad a través de la red, la generación de una identidad colectiva a través del planteamiento de problemas comunes, el enfoque de la formación de los jóvenes en ser aportes para la sociedad, y la promoción de diálogo, discusión y retroalimentación entre estudiantes de enseñanza media.

Para dicho proceso, se implementó una encuesta como técnica de recolección de datos, la que está previamente confeccionada a partir de otra existente, así como

de la literatura revisada. Respecto a esto, varias preguntas de la encuesta son obtenidas gracias a la ayuda del profesor guía de esta investigación, el Doctor Eugenio Tassara Hoy, catedrático que confeccionó un instrumento en su tesis doctoral. De modo que, la interpretación de los resultados obtenidos dependió en gran medida de cómo esto va encajando con el conocimiento existente (Creswell, 2013). Intentado en lo posible, que los productos obtenidos puedan ser generalizados, para lo que es fundamental que el grupo o segmento (muestra) sea representativa de una colectividad mayor (universo o población) (Hernandez, 2014).

Por último, en cuanto a los alcances de la investigación, es decir, la causalidad de la investigación, de estos se hará referencia en los siguientes subtemas, entendiendo que un estudio cuantitativo puede ser exploratorio, cuando investigan problemas poco estudiados; descriptivo, cuando se intenta averiguar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno; correlacional, cuando se intenta conocer el grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables; y explicativo, orientado a responder por las causas de los eventos y los fenómenos físicos y sociales (Hernandez, 2014).

3.2 Alcances de la investigación

La siguiente investigación posee un alcance descriptivo, dado que describe cómo debe ser una plataforma virtual que fomente la ciudadanía digital, de acuerdo a los intereses y las necesidades de estudiantes y profesores de enseñanza media. Para ello, se definen en primera instancia las necesidades más urgentes de las personas en cuanto a su quehacer educativo como ciudadanos digitales o promotores de ella (en el caso de los docentes), para luego identificar los caracteres más valorados y utilizados por ellos en las plataformas virtuales, y finalmente identificar el diseño que de acuerdo a la investigación es más adecuado al momento de confeccionar este tipo de soporte.

Así, en un estudio con alcance descriptivo, se pretenden medir o recoger información sobre los conceptos o las variables analizadas (Hernandez, 2014), en el caso de la presente investigación, corresponden a las siguientes: Características qué debe poseer una plataforma virtual para el desarrollo de una ciudadanía digital; Características de las plataformas tecnológica de acuerdo al interés de docentes y estudiantes de enseñanza media; Elementos que debe poseer una plataforma digital y social; y Diseño de una plataforma virtual.}

3.3 Procedimiento de recolección de datos

La técnica de recolección de datos utilizadas es la escala para medir actitudes, una actitud es una predisposición aprendida que permite responder coherentemente ante un objeto, ser vivo, actividad, conceptos, entre otras. La escala utilizada, corresponde a la de Rensis Likert (1932), que consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, antes lo cual, se pide la apreciación de los encuestados, eligiendo uno de los cinco puntos o categorías de la escala (Hernandez, 2014).

Entre las características de la escala de Likert, está que las frases o juicios deben expresar solo una relación lógica, y en lo posible no exceder en 20 palabras, además, el número de categorías de respuestas debe ser igual para todas las afirmaciones, siempre respetando el mismo orden (Hernandez, 2014). En el caso de la presente investigación, se utilizó del intervalo 1 al 4, siendo 1: Muy de acuerdo; 2: De acuerdo; 3: En desacuerdo; y 4: Muy en desacuerdo.

En cuanto a la estructura de la encuesta, esta se implementó a través de la plataforma Google Formulario, siendo un cuestionario enviado por los profesores jefes a sus cursos, y auto administrado, en la medida que los participantes proporcionan directamente sus respuestas, sin intermediarios. Mediante lo cual, se presentó el propósito de la investigación, el consentimiento informado, breves preguntas para identificar el nivel escolar de los estudiantes o los años de

docencia de los profesores, para luego presentar brevemente en instrucciones claras y precisas cómo se debían contestar las preguntas procedentes. La encuesta se buscó que estuviera dentro de una sección de modo de no fatigar al encuestado.

Además, se presentó un breve cuestionario con preguntas cerradas, es decir, en donde se muestran las posibilidades de respuestas a los participantes, quienes deben acotarse a estas, puesto que han sido definidas a priori, a partir de la literatura analizada. Este breve cuestionario fue para considerar aspectos cruciales del diseño de una plataforma virtual, variables de las que hablaremos posteriormente.

3.3.1 Validez de los instrumentos

3.3.1.1 Validez de contenido

Al momento de elaborar el cuestionario, este debe estar relacionado con los objetivos de la investigación, para lo que se consideró sustancial someterlo a la valoración de investigadores y expertos, quienes lo juzgaron y otorgaron sus respectivas modificaciones para que estos se adecuaran a los indicadores que se deseen medir.

El cuestionario fue revisado y validado por 7 jueces expertos, el Dr. Alejandro Gallardo, Dra. Margarita Opazo, Dr. René Flores, Mg. Néstor Currilem, Mg, Fabián González, Mg. Roxana Rebolledo y Mg. Marcos Muñoz Campos. Quienes contaban con un formulario para valorar de manera pertinente o no pertinente cada ítem, perteneciente a las diferentes variables, y al propósito de la investigación.

Posteriormente dicha evaluación, fue sometida a un proceso de validez de contenido propuesta por Lawshe (1975), quien establece un valor mínimo de razón de validez de 0.62 para diez expertos, con el fin de asegurar que sea improbable que el acuerdo se deba al azar. De acuerdo a lo cual se extraen las preguntas menos representativas del instrumento.

3.3.1.2 Validez de constructo

3.3.1.2.1 *Análisis factorial exploratorio. Encuestas estudiantes*

ITEM 1	Una plataforma digital debe poseer un perfil visible con los datos personales, intereses, descripción, fotografía, ocupación, gustos particulares de los usuarios.
ITEM 2	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de restringir visibilidad del perfil personal a un determinado público
ITEM 3	Una plataforma digital debe permitir recorrer los perfiles de otros usuarios
ITEM 4	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de conectarse con desconocidos
ITEM 5	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de contactarse con las/os amigas/os
ITEM 6	Una plataforma digital debe permitir observar las nuevas actualizaciones realizada por los contactos de la red social.
ITEM 7	Una plataforma digital debe permitir enviar mensajes privados a los miembros de la red social.
ITEM 8	Una plataforma digital debe permitir compartir información al público ya sea de manera escrita o audiovisual.
ITEM 9	Una plataforma digital debe permitir crear grupos con objetivos específicos, ser parte de una comunidad.
ITEM 10	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de subir fotos u imágenes y recibir comentarios al respecto.
ITEM 11	Realizas trabajos educativos con información obtenida en la web, utilizando buscadores como google, y diferentes páginas relativas a la temática estudiada.
ITEM 12	Te han recomendado páginas web en donde puedes recoger información para trabajos escolares.
ITEM 13	Usas plataformas colaborativas propuestas por los profesores (como Google drive, Mentimeter, Edmodo, WordPress, Remind, Dropbox, entre otros)
ITEM 14	Realizas actividades escolares generando mapas conceptuales, infografías, video presentación, entre otros con uso de tecnología informática.
ITEM 15	Consultas revistas electrónicas con temas tratados en clases (scielo, redalyc, revistas de la Universidad de Chile, entre otras de diversa dependencia).
ITEM 16	Usas el internet para diseñar páginas web, blogs, wikis o red social relacionadas con algunas asignaturas.
ITEM 17	Usas el internet para comentar sobre un determinado tema concerniente a lo trabajado en la escuela, y generando diálogo y discusión con personas de la red.
ITEM 18	Usas internet con compañeros y profesores para charlas interactivas (foros, chats, plataformas de redes sociales, u otras)
ITEM 19	Usas el internet para compartir y publicar los trabajos realizados en clases de diferentes formas y dependiendo del formato de lo confeccionado (blogs, Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, etc.)

ITEM 20	Usas el internet para publicar trabajos escolares encaminados a solucionar o responder a alguna necesidad de tu comunidad o país (ya sea a través de videos, imágenes, presentaciones u otras).
ITEM 21	Usas el internet para producir y publicar contenidos (pueden ser fotografías, videos, memes, textos, entre otros)
ITEM 22	Usas el internet para escuchar música (uso de plataforma streaming: Spotify, Youtube o descarga)
ITEM 23	Usas el internet para la búsqueda de información o aclaración de índole académica (escolar)
ITEM 24	Usas el internet para comunicarte a través de redes sociales (Facebook, Snapchat, Instagram, Tiktok, Whatsapp u otros)
ITEM 25	Usas el internet para actualizarte sobre temas de diversa índole (ya sea de interés personal, cultural, social, u otras).
ITEM 26	Usas el internet para Informarte respecto a un cierto contenido público en la red, dándole mi propio sentido a lo comprendido.
ITEM 27	Usas el internet para expresarte sobre un determinado asunto de cualquier índole a través de las oportunidades que me ofrece la red (de manera escrita, con videos, memes, Tik tok, audios, etc.).
ITEM 28	Usas el internet para conectarte con personas que poseen un interés cultural, político, económico, social, similar al mío
ITEM 29	Usas el internet para apoyar alguna causa con la opción “me gusta” u otras dependiendo de las características de la plataforma.
ITEM 30	Usas el internet para conocer alguna actividad de índole cultural, política o social que se vaya a desarrollar en mi entorno más cercano, con el fin de poder asistir a esta.

Cuadro 1. Ítems y preguntas encuesta estudiantes. Fuente: Elaboración propia

Posteriormente, se recogen exclusivamente los factores más representativos o principales, lo que, de acuerdo al análisis de comunalidades, se le asignan valores que oscilan entre 0 y 1, en tanto, mientras se aproxima a 1 la variable queda totalmente explicada por los factores comunes; mientras que, si se aproxima a 0, los factores no explicarán la variabilidad de las variables. En este caso el que aporta más al instrumento es el ÍTEM 25 (0,755), y el que aporta menos es el ÍTEM 16 (0,499).

Comunalidades								
	Inicial	Extracción		Inicial	Extracción		Inicial	Extracción
ITEM 1	1	0,644	ITEM 11	1	0,548	ITEM 21	1	0,620
ITEM 2	1	0,554	ITEM 12	1	0,565	ITEM 22	1	0,600
ITEM 3	1	0,569	ITEM 13	1	0,543	ITEM 23	1	0,635
ITEM 4	1	0,624	ITEM 14	1	0,512	ITEM 24	1	0,711
ITEM 5	1	0,598	ITEM 15	1	0,544	ITEM 25	1	0,755

ITEM 6	1	0,552	ITEM 16	1	0,499	ITEM 26	1	0,706
ITEM 7	1	0,625	ITEM 17	1	0,642	ITEM 27	1	0,563
ITEM 8	1	0,659	ITEM 18	1	0,661	ITEM 28	1	0,604
ITEM 9	1	0,566	ITEM 19	1	0,633	ITEM 29	1	0,561
ITEM 10	1	0,601	ITEM 20	1	0,525	ITEM 30	1	0,613

Tabla 1. Resultado análisis de comunalidades encuesta estudiantes. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

Luego, con el análisis de la varianza total explicada, se identifican hasta el componente 8 con un 60.101%, lo que en ciencias sociales supera el mínimo correspondiente al 60%. Se deben extraer los componentes con valores superiores a 1, siendo en el siguiente caso 8 componentes.

Varianza total explicada						
Componentes	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	6,624	22,079	22,079	6,624	22,079	22,079
2	3,531	11,769	33,847	3,531	11,769	33,847
3	1,910	6,367	40,214	1,910	6,367	40,214
4	1,636	5,452	45,666	1,636	5,452	45,666
5	1,153	3,845	49,511	1,153	3,845	49,511
6	1,138	3,794	53,305	1,138	3,794	53,305
7	1,025	3,417	56,722	1,025	3,417	56,722
8	1,014	3,380	60,101	1,014	3,380	60,101
9	0,937	3,122	63,224			
10	0,872	2,908	66,131			
11	0,846	2,821	68,952			
12	0,791	2,636	71,587			
13	0,788	2,628	74,216			
14	0,696	2,320	76,536			
15	0,626	2,087	78,623			
16	0,601	2,003	80,626			
17	0,588	1,960	82,586			
18	0,555	1,851	84,437			
19	0,534	1,781	86,218			
20	0,518	1,726	87,944			
21	0,474	1,580	89,524			
22	0,460	1,535	91,059			
23	0,429	1,431	92,491			
24	0,409	1,362	93,853			
25	0,373	1,242	95,095			
26	0,354	1,179	96,274			
27	0,307	1,022	97,296			

28	0,287	0,957	98,253			
29	0,270	0,901	99,154			
30	0,254	0,846	100,000			

Tabla 2. Resultado varianza total explicada encuesta estudiantes. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

Con el fin de evaluar si es correcto realizar un análisis factorial, se utilizó el coeficiente Kaiser-Meyer-Olkin (KMO), que es una medida de la comparación de los coeficientes de correlación observados con los coeficientes de correlación parcial. De este modo, los valores van entre 0 y 1, considerándose adecuado un KMO mayor a 0.6, mientras que son excelentes siempre que el índice sea superior a 0,8 y buenos si es superior a 0,8, lo que es el presente caso, como observamos en la siguiente table.

En cuanto a la esfericidad de Bartlett, otra prueba que nos permite analizar la asociación entre las variables, su significancia será mejor cuando esté por debajo de 0,05, situación que podemos observar en el cuestionario, y en la siguiente tabla, donde su valor es de 0,000.

KMO y prueba de Bartlett		
Medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin.		,838
Prueba de esfericidad de Bartlett	Chi-cuadrado aproximado	2441,424
	gl	435
	Sig.	,000

Tabla 3. Resultado test de análisis Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) y prueba de Bartlett. Encuesta estudiantes. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

3.3.1.2.2 *Análisis factorial confirmatorio. Encuesta estudiantes*

A continuación, se presentan el total de ITEMS extraídos debido al resultados del análisis de comunalidades, cabe destacar que se decidió extraer el ITEM 22 y 23 igualmente, dado que estos perdían coherencia al extraer del ITEM 11 al 16.

ITEM 1	Una plataforma digital debe poseer un perfil visible con los datos personales, intereses, descripción, fotografía, ocupación, gustos particulares de los usuarios.
ITEM 2	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de restringir visibilidad del perfil personal a un determinado público
ITEM 3	Una plataforma digital debe permitir recorrer los perfiles de otros usuarios
ITEM 4	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de conectarse con desconocidos
ITEM 5	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de contactarse con las/os amigas/os
ITEM 6	Una plataforma digital debe permitir observar las nuevas actualizaciones realizada por los contactos de la red social.
ITEM 7	Una plataforma digital debe permitir enviar mensajes privados a los miembros de la red social.
ITEM 8	Una plataforma digital debe permitir compartir información al público ya sea de manera escrita o audiovisual.
ITEM 9	Una plataforma digital debe permitir crear grupos con objetivos específicos, ser parte de una comunidad.
ITEM 10	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de subir fotos u imágenes y recibir comentarios al respecto.
ITEM 17	Usas el internet para comentar sobre un determinado tema concerniente a lo trabajado en la escuela, y generando diálogo y discusión con personas de la red.
ITEM 18	Usas internet con compañeros y profesores para charlas interactivas (foros, chats, plataformas de redes sociales, u otras)
ITEM 19	Usas el internet para compartir y publicar los trabajos realizados en clases de diferentes formas y dependiendo del formato de lo confeccionado (blogs, Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, etc.)
ITEM 20	Usas el internet para publicar trabajos escolares encaminados a solucionar o responder a alguna necesidad de tu comunidad o país (ya sea a través de videos, imágenes, presentaciones u otras).
ITEM 21	Usas el internet para producir y publicar contenidos (pueden ser fotografías, videos, memes, textos, entre otros)
ITEM 24	Usas el internet para comunicarte a través de redes sociales (Facebook, Snapchat, Instagram, Tiktok, Whatsapp u otros)
ITEM 25	Usas el internet para actualizarte sobre temas de diversa índole (ya sea de interés personal, cultural, social, u otras).

ITEM 26	Usas el internet para Informarte respecto a un cierto contenido público en la red, dándole mi propio sentido a lo comprendido.
ITEM 27	Usas el internet para expresarte sobre un determinado asunto de cualquier índole a través de las oportunidades que me ofrece la red (de manera escrita, con videos, memes, Tik tok, audios, etc.).
ITEM 28	Usas el internet para conectarte con personas que poseen un interés cultural, político, económico, social, similar al mío
ITEM 29	Usas el internet para apoyar alguna causa con la opción “me gusta” u otras dependiendo de las características de la plataforma.
ITEM 30	Usas el internet para conocer alguna actividad de índole cultural, política o social que se vaya a desarrollar en mi entorno más cercano, con el fin de poder asistir a esta.

Cuadro 2. Ítems finales preguntas encuesta estudiantes. Fuente: Elaboración propia

Nuevamente se realiza el análisis de comunalidades, en donde los valores oscilan entre 0 y 1, en tanto, mientras se aproxima a 1 la variable queda totalmente explicada por los factores comunes; mientras que, si se aproxima a 0, los factores no explicarán la variabilidad de las variables. En este caso el que aporta más al instrumento es el ÍTEM 25 (0,714), y el que aporta menos es el ÍTEM 2 (0,487).

Comunalidades								
	Inicial	Extracción		Inicial	Extracción		Inicial	Extracción
ITEM 1	1	0,585	ITEM 9	1	0,568	ITEM 25	1	0,714
ITEM 2	1	0,487	ITEM 10	1	0,588	ITEM 26	1	0,568
ITEM 3	1	0,524	ITEM 17	1	0,642	ITEM 27	1	0,558
ITEM 4	1	0,665	ITEM 18	1	0,602	ITEM 28	1	0,571
ITEM 5	1	0,681	ITEM 19	1	0,661	ITEM 29	1	0,563
ITEM 6	1	0,542	ITEM 20	1	0,567	ITEM 30	1	0,570
ITEM 7	1	0,559	ITEM 21	1	0,562			
ITEM 8	1	0,579	ITEM 24	1	0,519			

Tabla 4. Resultado análisis de comunalidades encuesta estudiantes. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

Se vuelve a realizar el análisis del coeficiente Kaiser-Meyer-Olkin (KMO), que es una medida de la comparación de los coeficientes de correlación observados con los coeficientes de correlación parcial. De este modo, los valores van entre 0 y 1, considerándose adecuado un KMO mayor a 0.6, mientras que son excelentes siempre que el índice sea superior a 0,8 y buenos si es superior a 0,8, lo que es el presente caso, como observamos en la siguiente table.

En cuanto a la esfericidad de Bartlett, otra prueba que nos permite analizar la asociación entre las variables, su significancia será mejor cuando esté por debajo de 0,05, situación que podemos observar en el cuestionario, y en la siguiente tabla, donde su valor es de 0,000.

KMO y prueba de Bartlett		
Medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin.		,822
Prueba de esfericidad de Bartlett	Chi-cuadrado aproximado	1558,057
	gl	231
	Sig.	,000

Tabla 5. Resultado test de análisis Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) y prueba de Bartlett. Encuesta estudiantes. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

3.3.1.2.3 *Análisis factorial exploratorio. Encuesta docente*

ITEM 1	Una plataforma digital debe poseer un perfil visible con los datos personales, intereses, descripción, fotografía, ocupación, gustos particulares de los usuarios.
ITEM 2	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de restringir visibilidad del perfil personal a un determinado público
ITEM 3	Una plataforma digital debe permitir recorrer los perfiles de otros usuarios
ITEM 4	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de conectarse con desconocidos
ITEM 5	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de contactarse con las/os amigas/os
ITEM 6	Una plataforma digital debe permitir observar las nuevas actualizaciones realizada por los contactos de la red social.
ITEM 7	Una plataforma digital debe permitir enviar mensajes privados a los miembros de la red social.
ITEM 8	Una plataforma digital debe permitir compartir información al público ya sea de manera escrita o audiovisual.
ITEM 9	Una plataforma digital debe permitir crear grupos con objetivos específicos, ser parte de una comunidad.
ITEM 10	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de subir fotos u imágenes y recibir comentarios al respecto.
ITEM 11	Realizas trabajos educativos con información obtenida en la web, utilizando buscadores como google, y diferentes páginas relativas a la temática estudiada.
ITEM 12	Recomiendas páginas web en donde tus alumnos puedan recoger información para trabajos escolares.
ITEM 13	Propones plataformas colaborativas para los estudiantes (como Google drive, Mentimeter, Edmodo, WordPress, Remind, Padlet, Dropbox, entre otros)
ITEM 14	Realizas actividades escolares en torno a la producción de mapas conceptuales, infografías, video presentación, entre otros con uso de tecnología informática.
ITEM 15	Incentivas el conocimiento y utilización de revistas electrónicas con temas tratados en clases (scielo, redalyc, revistas de la Universidad de Chile, entre otras de diversa dependencia).
ITEM 16	Implemento actividades pedagógicas referidas a la creación de páginas web, wikis, bloggers o redes sociales relacionadas con temas tratados en clases.
ITEM 17	Promuevo la participación de los estudiantes en la red comentando en las redes sociales

	(ya sea blogs, Facebook, twitter, páginas web, entre otras), un tema trabajado en clase.
ITEM 18	Configuras espacios para la interacción en la web, con los estudiantes y entre los estudiantes, generando charlas interactivas (esto a través de chat, foros, plataformas de redes sociales, u otras)
ITEM 19	Utilizas el internet para que estudiantes compartan y publiquen trabajos realizados en clases de diferentes formas y dependiendo del formato de lo confeccionado (blogs, Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, etc.)
ITEM 20	Promueve las publicación de proyectos realizados en clases por los estudiantes, que están encaminados a solucionar o responder a alguna necesidad de tu comunidad o país (ya sea a través de videos, imágenes, presentaciones u otras).
ITEM 21	Utilizas diferentes estrategias metodológicas para la inserción de la tecnología en mi asignatura como: aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en resolución de problemas, etc.
ITEM 22	Usas el internet para producir y publicar contenidos (pueden ser fotografías, videos, memes, textos, entre otros)
ITEM 23	Usas el internet para escuchar música (uso de plataforma streaming: Spotify, Youtube o descarga)
ITEM 24	Usas el internet para la búsqueda de información o aclaración de índole académica (escolar)
ITEM 25	Usas el internet para comunicarte a través de redes sociales (Facebook, Snapchat, Instagram, Tiktok, Whatsapp u otros)
ITEM 26	Usas el internet para actualizarte sobre temas de diversa índole (ya sea de interés personal, cultural, social, u otras).
ITEM 27	Usas el internet para Informarte respecto a un cierto contenido público en la red, dándole mi propio sentido a lo comprendido.
ITEM 28	Usas el internet para expresarte sobre un determinado asunto de cualquier índole a través de las oportunidades que me ofrece la red (de manera escrita, con videos, memes, Tik tok, audios, etc.).
ITEM 29	Usas el internet para conectarte con personas que poseen un interés cultural, político, económico, social, similar al mío
ITEM 30	Usas el internet para apoyar alguna causa con la opción “me gusta” u otras dependiendo de las características de la plataforma.
ITEM 31	Usas el internet para conocer alguna actividad de índole cultural, política o social que se vaya a desarrollar en mi entorno más cercano, con el fin de poder asistir a esta.

Cuadro 3. Ítems preguntas encuesta docente. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

Como ya se explicó, para el análisis de comunalidades, se recogen exclusivamente los factores más representativos o principales. En este caso el que aporta más al instrumento es el ÍTEM 30 (0,939), y el que aporta menos es el ÍTEM 2 (0,651).

Comunalidades								
	Inicial	Extracción		Inicial	Extracción		Inicial	Extracción
ITEM 1	1	0,779	ITEM 12	1	0,808	ITEM 23	1	0,674
ITEM 2	1	0,651	ITEM 13	1	0,800	ITEM 24	1	0,908
ITEM 3	1	0,735	ITEM 14	1	0,670	ITEM 25	1	0,743
ITEM 4	1	0,729	ITEM 15	1	0,677	ITEM 26	1	0,811
ITEM 5	1	0,744	ITEM 16	1	0,776	ITEM 27	1	0,822
ITEM 6	1	0,720	ITEM 17	1	0,760	ITEM 28	1	0,847
ITEM 7	1	0,794	ITEM 18	1	0,660	ITEM 29	1	0,884
ITEM 8	1	0,840	ITEM 19	1	0,771	ITEM 30	1	0,939

ITEM 9	1	0,698	ITEM 20	1	0,755	ITEM 31	1	0,820
ITEM 10	1	0,672	ITEM 21	1	0,653			
ITEM 11	1	0,833	ITEM 22	1	0,664			

Tabla 6. Resultado análisis de comunalidades encuesta docente. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

Luego, con el análisis de la varianza total explicada, se identifican hasta el componente 7 con un 76,249%, lo que supera el mínimo correspondiente al 60%. Se deben extraer los componentes con valores superiores a 1, siendo en el siguiente caso 7 componentes.

Varianza total explicada						
Componentes	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	10,159	32,772	32,772	10,159	32,772	32,772
2	4,494	14,495	47,267	4,494	14,495	47,267
3	2,536	8,181	55,448	2,536	8,181	55,448
4	2,332	7,524	62,972	2,332	7,524	62,972
5	1,610	5,195	68,167	1,610	5,195	68,167
6	1,494	4,820	72,986	1,494	4,820	72,986
7	1,012	3,263	76,249	1,012	3,263	76,249
8	0,934	3,013	79,262			
9	0,843	2,720	81,982			
10	0,817	2,636	84,617			
11	0,645	2,080	86,697			
12	0,588	1,898	88,595			
13	0,538	1,734	90,329			
14	0,463	1,495	91,824			
15	0,413	1,334	93,158			
16	0,353	1,138	94,296			
17	0,312	1,006	95,302			
18	0,254	0,819	96,120			
19	0,241	0,776	96,896			
20	0,203	0,654	97,550			
21	0,151	0,489	98,038			
22	0,139	0,447	98,486			
23	0,111	0,357	98,843			
24	0,101	0,326	99,169			
25	0,075	0,242	99,411			
26	0,057	0,184	99,594			
27	0,042	0,134	99,729			
28	0,027	0,087	99,815			
29	0,026	0,085	99,901			
30	0,023	0,074	99,975			
31	0,008	0,025	100,000			

Tabla 7. Resultado varianza total explicada encuesta docente. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

Con el fin de evaluar si es correcto realizar un análisis factorial, se utilizó el coeficiente Kaiser-Meyer-Olkin (KMO). De este modo, los valores son adecuado al obtener un KMO mayor a 0.6.

En cuanto a la esfericidad de Bartlett, su significancia será mejor cuando esté por debajo de 0,05, situación que podemos observar en el cuestionario, y en la siguiente tabla, donde su valor es de 0,000.

KMO y prueba de Bartlett		
Medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin.		0,633
Prueba de esfericidad de Bartlett	Chi-cuadrado aproximado	1057,402
	gl	465
	Sig.	0,000

Tabla 8. Resultado test de análisis Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) y prueba de Bartlett. Encuesta docente. elaboración propia (IBM SPSS 25)

3.3.1.2.4 Análisis factorial confirmatorio. Encuesta docente

Aun cuando no existieron varianzas con necesidad de ser extraída, se consideró para el siguiente estudio, extraer igualmente aquellas preguntas que fueron sacadas de la encuesta de los estudiantes debido al resultado del análisis de comunalidades, quedando de la siguiente forma:

ITEM 1	Una plataforma digital debe poseer un perfil visible con los datos personales, intereses, descripción, fotografía, ocupación, gustos particulares de los usuarios.
ITEM 2	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de restringir visibilidad del perfil personal a un determinado público
ITEM 3	Una plataforma digital debe permitir recorrer los perfiles de otros usuarios
ITEM 4	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de conectarse con desconocidos
ITEM 5	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de contactarse con las/os amigas/os
ITEM 6	Una plataforma digital debe permitir observar las nuevas actualizaciones realizada por los contactos de la red social.
ITEM 7	Una plataforma digital debe permitir enviar mensajes privados a los miembros de la red social.
ITEM 8	Una plataforma digital debe permitir compartir información al público ya sea de manera escrita o audiovisual.
ITEM 9	Una plataforma digital debe permitir crear grupos con objetivos específicos, ser parte de una comunidad.
ITEM 10	Una plataforma digital debe dar la posibilidad de subir fotos u imágenes y recibir comentarios al respecto.
ITEM 17	Promuevo la participación de los estudiantes en la red comentando en las redes sociales (ya sea blogs, Facebook, twitter, páginas web, entre otras), un tema trabajado en clase.
ITEM 18	Configuras espacios para la interacción en la web, con los estudiantes y entre los estudiantes, generando charlas interactivas (esto a través de chat, foros, plataformas de

	redes sociales, u otras)
ITEM 19	Utilizas el internet para que estudiantes compartan y publiquen trabajos realizados en clases de diferentes formas y dependiendo del formato de lo confeccionado (blogs, Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, etc.)
ITEM 21	Utilizas diferentes estrategias metodológicas para la inserción de la tecnología en mi asignatura como: aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en resolución de problemas, etc.
ITEM 22	Usas el internet para producir y publicar contenidos (pueden ser fotografías, videos, memes, textos, entre otros)
ITEM 25	Usas el internet para comunicarte a través de redes sociales (Facebook, Snapchat, Instagram, Tiktok, Whatsapp u otros)
ITEM 26	Usas el internet para actualizarte sobre temas de diversa índole (ya sea de interés personal, cultural, social, u otras).
ITEM 27	Usas el internet para informarte respecto a un cierto contenido público en la red, dándole mi propio sentido a lo comprendido.
ITEM 28	Usas el internet para expresarte sobre un determinado asunto de cualquier índole a través de las oportunidades que me ofrece la red (de manera escrita, con videos, memes, Tik tok, audios, etc.).
ITEM 29	Usas el internet para conectarte con personas que poseen un interés cultural, político, económico, social, similar al mío
ITEM 30	Usas el internet para apoyar alguna causa con la opción “me gusta” u otras dependiendo de las características de la plataforma.
ITEM 31	Usas el internet para conocer alguna actividad de índole cultural, política o social que se vaya a desarrollar en mi entorno más cercano, con el fin de poder asistir a esta.

Cuadro 4. Ítems finales preguntas encuesta docente. Fuente: Elaboración propia

Posteriormente, en el resultado de comunalidades, el que aporta más al instrumento es el ÍTEM 30 (0,914), y el que aporta menos es el ÍTEM 27 (0,592).

Comunalidades								
	Inicial	Extracción		Inicial	Extracción		Inicial	Extracción
ITEM 1	1	0,842	ITEM 9	1	0,722	ITEM 26	1	0,833
ITEM 2	1	0,596	ITEM 10	1	0,618	ITEM 27	1	0,592
ITEM 3	1	0,603	ITEM 17	1	0,668	ITEM 28	1	0,806
ITEM 4	1	0,712	ITEM 18	1	0,613	ITEM 29	1	0,710
ITEM 5	1	0,660	ITEM 19	1	0,695	ITEM 30	1	0,914
ITEM 6	1	0,728	ITEM 21	1	0,614	ITEM 31	1	0,597
ITEM 7	1	0,697	ITEM 22	1	0,659			
ITEM 8	1	0,834	ITEM 25	1	0,674			

Tabla 9. Resultado análisis de comunalidades encuesta docente. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

El coeficiente Kaiser-Meyer-Olkin (KMO), dio un valor superior a 0.6, lo que se considera adecuado.

En cuanto a la esfericidad de Bartlett, su valor es menor a 0,05, lo que también está acorde a los resultados obtenidos.

KMO y prueba de Bartlett		
Medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin.		0,690
Prueba de esfericidad de Bartlett	Chi-cuadrado aproximado	571,768
	gl	231
	Sig.	0,000

Tabla 10. Resultado test de análisis Kaiser-Mayer-Olkin (KMO) y prueba de Bartlett. Encuesta docente. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

3.3.2 Confiabilidad de los instrumentos

La confiabilidad de los instrumentos se basó en la obtención del alfa de Cronbach, que es un coeficiente cuya función es medir la fiabilidad de una escala, considerándose como el mayor valor teórico de Alfa en 1, y en general 0,80 siendo considerado un valor aceptable. En el caso de los instrumentos ambos se encuentran en un rango de elevada confiabilidad.

Estadístico de fiabilidad		
Encuesta	N de elementos	Alfa de Cronbach
Estudiantes	25	,850
Profesores	31	,916

Tabla 1. Resultado análisis de fiabilidad por encuesta. Fuente: Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

3.4 Población o Universo

Cuando hablamos de una población, la entenderemos como un conjunto de individuos o elementos a los cuales se busca caracterizar a través de una generalización de resultados, que se obtiene a través del estudio de un grupo o muestra representativa de dicha población (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010).

Para el presente estudio la población se caracteriza por:

- a) Su naturaleza: Estudiantes y profesores de enseñanza media pertenecientes a establecimientos de dependencia subvencionada en el caso de los estudiantes, y subvencionada y privada en el caso de los docentes.
- b) Su magnitud: 42 docentes, 247 estudiantes.
- c) El espacio: Cada Centro Educacional, y dada la contingencia dentro de las posibilidades que nos ofrecen las tecnologías.
- d) El tiempo: entre agosto y octubre del 2020

La población en este contexto hace referencia a todos los estudiantes matriculados de 1° medio a 4° medio, tanto de establecimientos subvencionados de vocación humanista científica y técnica. La población de interés está formada por un número de unidades que en este caso son:

- a) Los estudiantes de 1° medio a 4° medio.
- b) Los profesores que imparten asignatura (sin exclusión) de 1° medio a 4° medio.

Dado que lo que interesa de la población son las necesidades y los intereses que tienen respecto a las plataformas digitales y el desarrollo de la ciudadanía digital en el contexto escolar y personal, se utiliza la encuesta como instrumento para obtener dicha información, involucrando los siguientes aspectos:

- Estudiantes
 - 1. Uso de las TIC para la ciudadanía digital en el contexto escolar.
 - 2. Usos e intereses demostrado hacia las TIC.
 - 3. Elementos que debe poseer una plataforma digital y social.
 - 4. Diseño de una plataforma digital.

- Docentes
- 1. Uso de las TIC para la ciudadanía digital en el contexto escolar.
- 2. Usos e intereses demostrado hacia las TIC.
- 3. Elementos que debe poseer una plataforma digital y social.
- 4. Diseño de una plataforma digital.

3.5 Determinación del tamaño de la muestra

Dado que el interés de la investigación está centrado en los intereses y las necesidades de estudiantes y profesores, se identifican a estos como las unidades de análisis a partir de las cuales se extrajeron las muestras correspondientes. La muestra es un subgrupo de la población de interés sobre la cual se recolectan los datos, la que debe ser representativa de dicha población, para que estos puedan generalizarse o extrapolarse a la población y sean estadísticamente representativa (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010). En este tipo de muestreo la “representatividad” se determinó considerando los siguientes criterios:

- a) Autorización para aplicar en los centros educativos las encuestas dirigidas a profesores y estudiantes.
- b) Establecimientos escolares que contaran con estudiantes cursando la enseñanza media, de 1° medio a 4° medio.
- c) Docentes que se encontraran realizando clases en los cursos correspondientes a enseñanza media.

La muestra posee las mismas características generales de la población, haciéndola representativa. El tamaño de esta dependió de la magnitud de la

población presente, la disposición a responder cada encuesta en línea (considerando las dificultades académicas y sanitarias actuales), y la disposición de los establecimientos en implementar dicho instrumentos.

3.5.1 Los participantes

Los participantes se seleccionaron de la población de estudiantes que cursaran enseñanza media, así como de docentes que realizaran clases en dichos cursos, pertenecientes a la Región de Valparaíso. Estos grupos son las unidades o elementos que componen a la población.

Los establecimientos escolares de donde proceden los estudiantes corresponden a:

ESTABLECIMIENTOS EDUCACIONALES	
1	COLEGIO SALESIANO DE VALPARAÍSO
2	COLEGIO VILLA ACONCAGUA DE CONCÓN
3	COLEGIO AMANCAY DE LIMACHE

Cuadro 5. Nómina de Escuelas selecciona de la Región de Valparaíso. Fuente: elaboración propia

Mientras que los establecimientos escolares de donde proceden los docentes son:

ESTABLECIMIENTOS EDUCACIONALES	
1	COLEGIO SALESIANO DE VALPARAÍSO
2	COLEGIO VILLA ACONCAGUA DE CONCÓN
3	COLEGIO AMANCAY DE LIMACHE
4	COLEGIO DOMINGO ORTIZ DE ROZAS DE CASABLANCA
5	INSTITUTO BALDOR DE QUILLOTA
6	COLEGIO CAPELLÁN PASCAL DE VIÑA DEL MAR
7	COLEGIO ALBORADA DEL MAR DE CONCÓN
8	LICEO SAN JUAN XXIII VILLLA ALEMANA
9	COLEGIO SSCC MONJAS FRANCESAS DE VIÑA DEL MAR
10	COLEGIO VALLE DE QUILLOTA
11	COLEGIO ESPAÑOL DE VIÑA DEL MAR

Cuadro 6. Nómina de Escuelas selecciona de la Región de Valparaíso. Fuente: elaboración propia

3.5.2 La muestra

La muestra está compuesta por los profesores y estudiantes que respondan las encuestas, de las escuelas de la Región de Valparaíso, lo que ha de representar un tamaño aceptable de acuerdo con lo planteado.

El criterio para seleccionar la muestra fue el cursar enseñanza media, y realizar clases en dichos cursos en el caso de los docentes, dado que diversos estudios demuestran que la enseñanza media constituye una etapa crítica en la cual los y las jóvenes están en una etapa de transición entre el espacio de contención del mundo escolar, y el espacio exterior, en donde deben presentarse ante las variabilidades y exigencia del mundo laboral, la educación superior y la sociedad moderna. Por lo cual, tanto los estudiantes como los docentes que se encuentran en dicho contexto presentan características respecto a los intereses y necesidades de dicho grupo etario.

3.5.2.1 Análisis descriptivo de la muestra

Con el propósito de formarse una idea clara sobre las características principales de la muestra, se realizó el correspondiente análisis estadístico para cada encuesta.

3.5.2.1.1 Estudiantes

Del total de estudiantes encuestados un 34,8% está cursando Primero Medio, un 30,8% en Segundo Medio, un 22,3% en Tercero Medio y un 12,1% Cuarto Medio.

Curso de los estudiantes

N	VALIDOS	247			
	PERDIDOS	0			
		FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
VALIDOS	PRIMERO MEDIO	86	34,8	34,8	34,8
	SEGUNDO MEDIO	76	30,8	30,8	65,6
	TERCERO	55	22,3	22,3	87,9

	MEDIO				
	CUARTO MEDIO	30	12,1	12,1	100,0
	TOTAL	247	100,0	100,0	

Tabla 11. Resultado análisis descriptivo curso de los estudiantes de la muestra. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

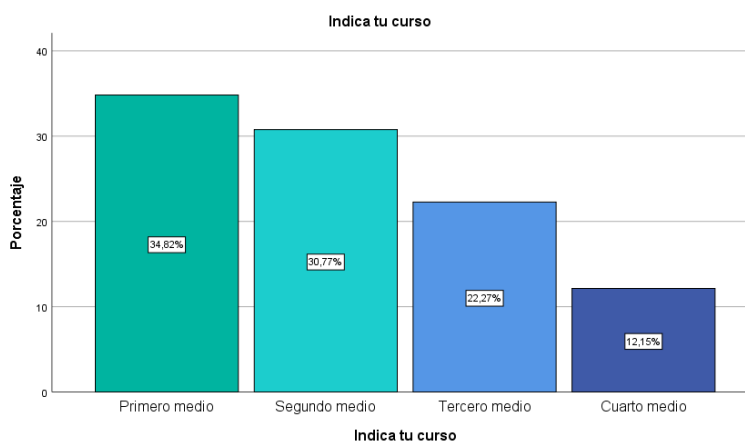


Gráfico 1. Resultado análisis descriptivo de curso de los estudiantes de la muestra. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 20)

3.5.2.1.2 Docentes

Del total de profesores encuestados, el 11,9% indica tener de 1 a 5 años de docencia, un 28,6% de 6 a 10 años, un 19% de 11 a 15 años, otro 19% de 16 a 20 años de docencia, un 11,9% de 21 a 25 años de docencia, un 2,4% de 26 a 30 años de docencia, y un 7,1% entre 31 y 35 años de docencia.

N	VALIDOS	42			
	PERDIDOS	0			
		FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
VALIDOS	1 a 5	5	11,9	11,9	11,9
	6 a 10	12	28,6	28,6	40,5
	11 a 15	8	19,0	19,0	59,5
	16 a 20	8	19,0	19,0	78,6
	21 a 25	5	11,9	11,9	90,5
	26 a 30	1	2,4	2,4	92,9

	31 a 35	3	7,1	7,1	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Tabla 12. Resultado análisis descriptivo años de docencia la muestra de los profesores. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

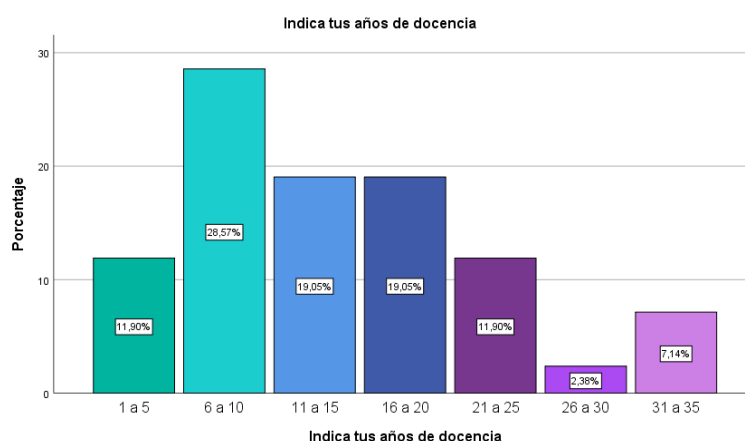


Gráfico 2. Resultado análisis descriptivo de los años de docencia de los profesores de la muestra. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

En cuanto a la especialidad docente, 21,4% Lenguaje, 14,3% profesores de un área técnica, 9,5% Historia, 9,5% Inglés, el 7,1% realizan matemática, 4,8 Educación Física, 4,8% Tecnología, 4,8% Religión, 4,8% Filosofía, 2,4% Música, y un 7,1% en otra área.

N	VALIDOS	42			
	PERDIDOS	0			
		FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
VALIDOS	Matemática	3	7,1	7,1	7,1
	Lenguaje	9	21,4	21,4	28,6
	Ciencias	4	9,5	9,5	38,1
	Historia	4	9,5	9,5	47,6
	Música	1	2,4	2,4	50,0
	Educación Física	2	4,8	4,8	54,8
	Tecnología	2	4,8	4,8	59,5
	Religión	2	4,8	4,8	64,3
	Inglés	4	9,5	9,5	73,8
	Filosofía	2	4,8	4,8	78,6
	Técnica	6	14,3	14,3	92,9

Otra	3	7,1	7,1	100,0
Total	42	100,0	100,0	

Tabla 13. Resultado análisis descriptivo años de especialidad docente de la muestra de los profesores. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

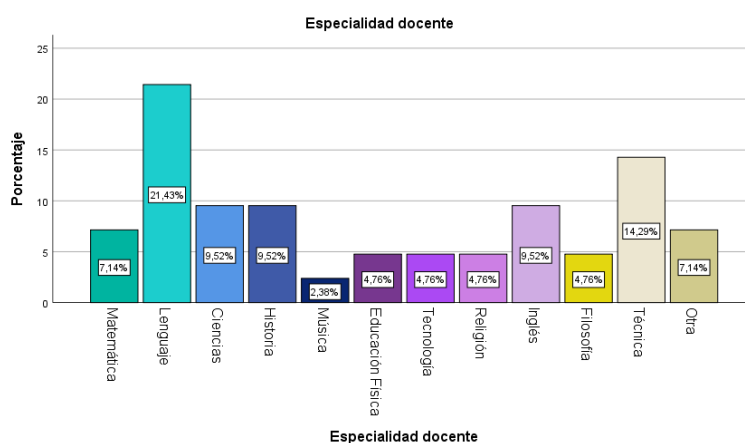


Gráfico 3. Resultado análisis descriptivo de la especialidad de los profesores de la muestra. Fuente: elaboración propia (IBM SPSS 25)

3.6 Marco Administrativo

Nº	ACTIVIDAD	C	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE
1	Planteamiento del problema	E	x						
		R	x						
2	Análisis de planteamiento de problema	E	x						
		R	x						
3	Variables	E		x					
		R		x					
4	Objetivos	E		x					
		R		x					
5	Objetivos Específicos	E		x					
		R		x					
6	Justificación	E		x					
		R		x					
7	Viabilidad	E		x					
		R		x					
8	Marco Teórico	E		x	x	x	x		
		R		x	x	x	x		
9	Hipótesis de la Investigación	E				x			
		R				x			
10	Diseño de la Investigación	E				x			
		R				x			
11	Tipo de Investigación	E				x			
		R				x			
12	Población y Muestra	E				x	x		
		R				x	x		
13	Marco Metodológico	E				x	x		
		R				x	x		
14	Instrumento de Recolección de datos	E					x	x	
		R					x	x	
15	Estructura del Instrumento	E					x		
		R					x		
16	Carta Gantt	E					x		
		R					x		
17	Confección de instrumento	E					x	x	
		R					x	x	
18	Recolección de datos	E					x	x	x
		R					x	x	x
19	Tabulación y procesamiento	E							x
		R							x
20	Análisis estadísticos	E							x
		R							x
21	Impresión y presentación	E							x
		R							x

Codificación: E= Tiempo Estimado, R= Tiempo Real

Tabla 14. Planificación de la investigación. Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Se realizó un análisis de carácter cuantitativo en el que los datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento de la recogida de información fueron procesados a través del programa informático SPSS Statistics 25, y sus resultados son interpretados a través de conclusiones descriptivas obtenidas por medio de gráficos porcentuales, y el contraste con elementos que se desprenden del Marco Teórico presentado.

Por otro lado, con el fin de facilitar su posterior interpretación, se presentan los resultados de la aplicación de los instrumentos en cuatro dimensiones, correspondientes a las variables de estudios, cada una de las cuales será descrita, analizada y resumida en primera instancia para estudiantes y luego para los docentes.

4.1 Instrumentos estudiantes

4.1.1 Dimensión N° 1. Tecnologías, educación y ciudadanía digital

1. Usas el internet para comentar sobre un determinado tema concerniente a lo trabajado en la escuela, y generando diálogo y discusión con personas de la red.

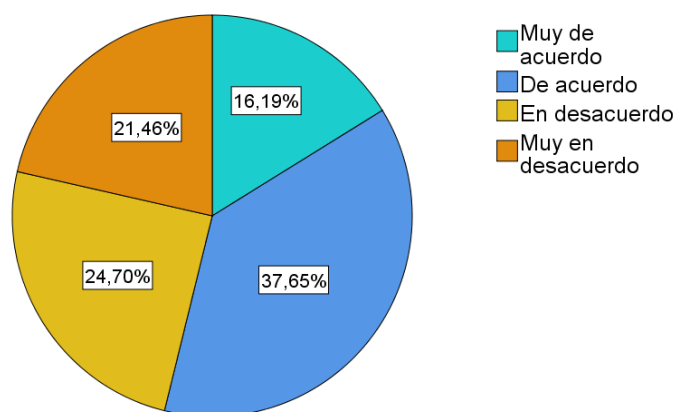


Gráfico N° 4. Comentar con personas en la red sobre temas académicos

Respecto a si los estudiantes consideran que han comentado temas relativos a lo trabajado en la escuela a través y con personas de la red, un 37,65% dice estar de acuerdo con dicha afirmación, mientras que un 16,19% estar muy de acuerdo. Un 24,70% dice estar en desacuerdo, y el 21,46% muy en desacuerdo.

Frente a dicha situación, se hizo referencia al concepto de ciudadanía, que posee como uno de sus elementos definitorios la práctica constante a través del diálogo, la interacción y la confrontación entre ciudadanos, dado que esto permitiría configurar identidades colectivas y comunidades políticas (González, 2015).

Por lo demás, entablar relaciones con otros, que no necesariamente nos ofrece una zona de confort a nuestros ideales, es otro elemento relevante, dado que como analiza Z. Bauman, es necesario que las personas adquieran la capacidad de construir y reconstruir vínculos interpersonales, creando ambientes amigables de convivencia humana, contrario a lo que muchas veces se promueve en las redes sociales, donde los y las jóvenes acceden a nichos en donde se vincularían solamente con aquellos con los que se tiene más concordancia y pensamientos similares (Bauman Z. , 2007).

Pareciera que esta es una práctica no realizada de manera reiterada por los estudiantes, considerando que prácticamente la mitad no está de acuerdo con entablar contacto con personas en la red, sobre determinadas temáticas escolares.

2. Usas el internet con compañeros y profesores para charlas interactivas (foros, chats, plataformas de redes sociales, u otras)

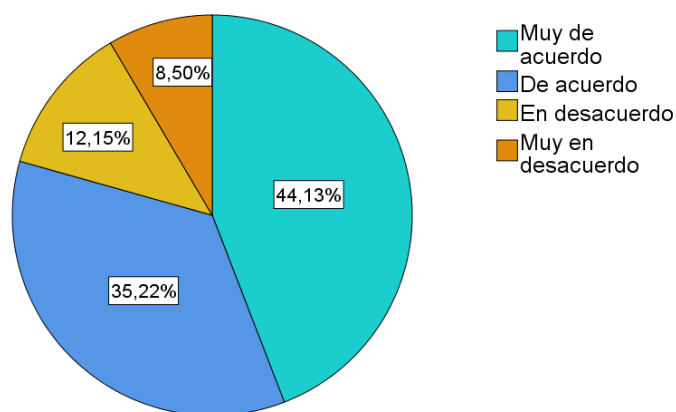


Gráfico N° 5. Charlas interactivas con profesores y estudiantes

Sobre si utilizan el internet para charlas interactivas entre compañeros y profesores, se estima que un 44,13% y un 35,22% dicen estar muy de acuerdo o de acuerdo con dicha afirmación (respectivamente), mientras que un porcentaje e inferior, del 12,15% y 8,50% estima estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con dicha característica.

Se reitera lo explicado anteriormente, relativo a la importancia de la práctica constante de la ciudadanía, a través del diálogo y la interacción para la configuración de una comunidad política. A esto se le agrega, la incorporación del espacio digital dentro del espacio público, puesto que no basta con que los individuos tengan la capacidad de converger, sino que deben tener la posibilidad de interactuar en un espacio (González, 2015). Por lo cual, de acuerdo al gráfico en general se promueve la incorporación como espacio público digital de interacción entre los estudiantes y profesores de los establecimientos.

3. Usas el internet para compartir y publicar los trabajos realizados en clases de diferentes formas y dependiendo del formato de lo confeccionado (blogs, Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, etc.)

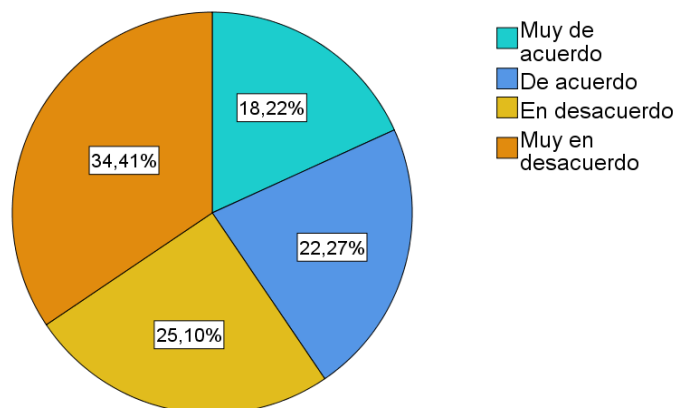


Gráfico N°6. Compartir y publicar trabajos multimodal en internet

Los jóvenes estudiantes dicen estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con publicar y compartir sus trabajos en internet a través de las posibilidades que ofrece la web, en un 25,10% y 34,41%, mientras que un 22,27% y 18,22% dicen estar de acuerdo o muy de acuerdo con dicha afirmación.

Dentro de las competencias para ser ciudadanos digitales, la dimensión de comunicación afectiva y colaboración, considera fundamental que las personas posean la capacidad de transmitir e intercambiar información e ideas con otros a través de las posibilidades que ofrecen las tecnologías, reflexionando sobre las formas adecuadas de presentar una idea a una audiencia en particular (Mineduc, 2013) (Ferrés & Piscitelli, 2012). Resultando poco alentador que en general los estudiantes perciban que no realizan este tipo de actividad dentro de sus actividades académicas.

4. Usas el internet para publicar trabajos escolares encaminados a solucionar o responder a alguna necesidad de tu comunidad o país (ya ser a través de videos, imágenes, presentaciones u otras).

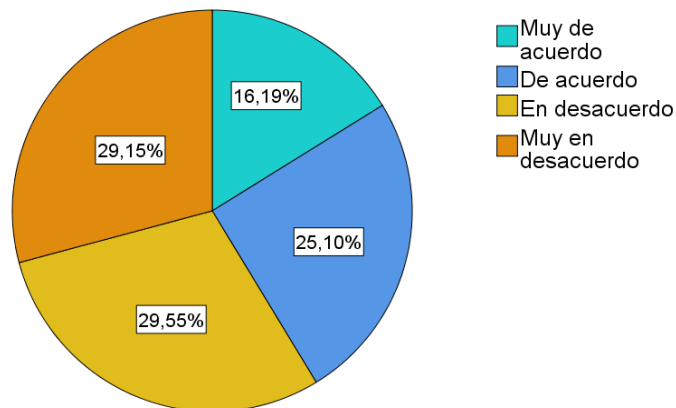


Gráfico N°7. Publicar trabajos para la comunidad

Respecto a la publicación de trabajos en internet para resolver problemas de la comunidad, un 29,55% y 29,15% dice estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con dicha afirmación. Por otra parte, un 25,10% y un 16,19% dice estar de acuerdo o muy de acuerdo con esta aseveración.

La dimensión convivencia social es la escala más alta dentro de lo que se entiende por ciudadanía digital, en ella estarían quienes aprovechan la potencia de las tecnologías para conseguir una sociedad mejor, significando utilizar el ordenador como medio de creación, de integración, de cooperación, de potenciación de valores sociales y de expresión de ideas para influir en el entorno (Sanabria & Cepeda, 2016). Frente a ello, un porcentaje destacablemente superior al 50% explica no estar de acuerdo o muy de acuerdo con usar el internet para publicar trabajos encaminados a resolver problemas de la comunidad, dando cuenta de que este es uno de los desafíos de los establecimientos escolares.

4.1.1.1 Resumen de la dimensión N° 1

En la dimensión “Tecnologías, educación y ciudadanía digital”, los resultados de las variables muestran percepciones bastante disputadas, respecto a la variable educativas relacionadas con “Comentar con personas en la red sobre temas académicos” (en torno al 37,65% dice estar de acuerdo con la afirmación, un 16,19% de acuerdo, en contraste un 24,7% en desacuerdo y 21,46% muy en desacuerdo). Mientras en las variables “Compartir y publicar trabajos de multimodal en internet” y “Publicar trabajos para la comunidad en el internet”, en general (en torno al 60% de los y las estudiantes), se mostraron en desacuerdo o muy en desacuerdo con darle dichas funciones al internet en las escuelas.

En contraste, se extrae que los y las estudiantes si realizan un uso comunicacional entre los mismos, o con los mismos docentes, estando el 79,35% muy de acuerdo o de acuerdo con esta variable.

Se realizó un recuento de la bibliografía trabajada, en torno a la importancia de que los y las jóvenes conozcan y utilicen los diversos espacios virtuales de contacto, interacción y discusión que les ofrece la red, puesto que esto posibilita la construcción y reconstrucción de vínculos interpersonales, concepto elemental para la consolidación del entramado social y la formación de ciudadanos digitales con capacidad de mantener y promover el cumplimiento de derechos políticos y sociales. Aportando igualmente a esto último, el hecho de que los estudiantes sepan publicar sus trabajos escolares a través de la web, de diferentes modos, dependiendo del público al que está dirigido, y que la web sea vista como un espacio en donde podamos aportar en la mejora del entorno.

4.1.2 Dimensión N° 2. Plataformas digitales e intereses de los jóvenes

1. Usas el internet para producir y publicar contenidos (pueden ser fotografías, videos, memes, textos, entre otros)

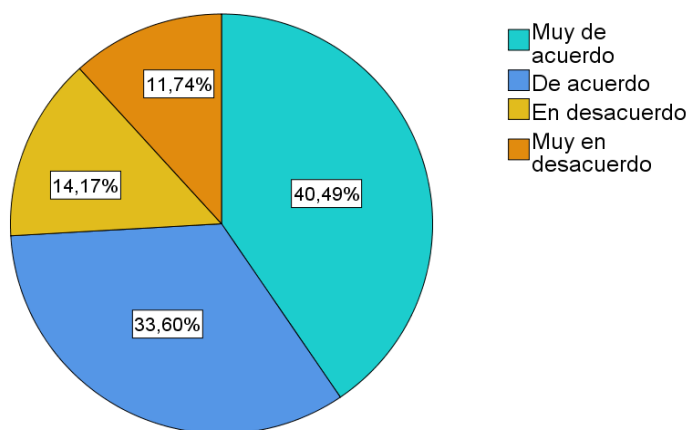


Gráfico N°8. El internet para producir y publicar contenido

Un porcentaje del 40,49% dice estar muy de acuerdo con utilizar el internet para publicar contenido en la web, ya sea en forma de memes, videos, textos, igualmente un 33,60% dice estar de acuerdo. Por su parte, un 14,17% y 11,74% dice estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con esta declaración.

Los resultados obtenidos, se condicen con la caracterización que se hace de los jóvenes de la web 2.0, en la cual ellos pasan de ser consumidores de productos ofrecidos por los medios de comunicación, a ser a su vez productores de contenidos, es decir, prosumidores (Feixa & Fernandez, 2014)

2. Usas el internet para comunicarte a través de redes sociales (Facebook, Snapchat, Instagram, Tiktok, Whatsapp u otros)

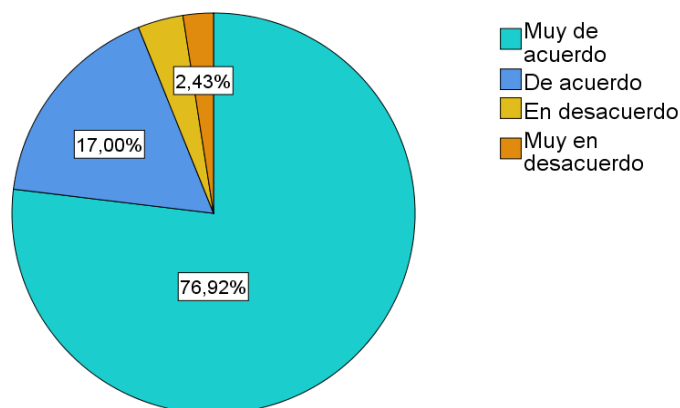


Gráfico N°9. El internet para comunicarse a través de las redes

Un 76,92% y 17% explican que le otorgan un uso comunicacional al internet, cifras muy inferiores del orden del 6,08% y 2,43% explican estar muy en desacuerdo o en desacuerdo con dicha afirmación.

Sin duda los elementos de universalidad y deslocalización de la conectividad que la tecnología móvil ha otorgado, significa que los jóvenes puedan estar conectados constantemente y en cualquier lugar (Feixa & Fernandez, 2014), fomentando la comunicación entre los pares, todo condicionado a la vez por la emergencia de las redes sociales, que les otorgan un espacio de interacción tanto con su lista de amigos como con desconocidos (Ávila, 2012).

3. Usas el internet para actualizarte sobre temas de diversa índole (ya sea de interés personal, cultural, social, u otras).

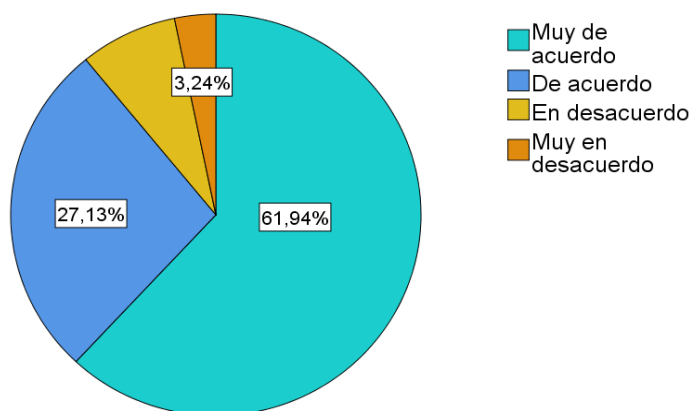


Gráfico N°10. El internet para actualizarse sobre diversas temáticas

Respecto a si utilizan el internet para actualizarse sobre diferentes temáticas, un 61,94% y 27,13% dicen estar muy de acuerdo o de acuerdo con dicha variable, un porcentaje inferior del 7,7% y 3,24% explica estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con ella.

Se observa una disposición a utilizar el internet para actualizarse, de hecho de acuerdo a la literatura, los jóvenes poseen una visión de que los hechos solo son reales cuando suceden en la web (Ponz, 2015), y a la vez tal como se ha citado anteriormente, este grupo valora mucho la posibilidad de mantenerse actualizados a través del internet, sintiéndose incluso más inteligentes, informados y conectados con el mundo, percibiéndose más empoderados y con mayor libertad de pensamiento, poder de acción y decisión, gracias a la gran cantidad de información que manejan (Agencia de Calidad de la Educación, 2017).

4. Usas el internet para Informarte respecto a un cierto contenido público en la red, dándole mi propio sentido a lo comprendido.

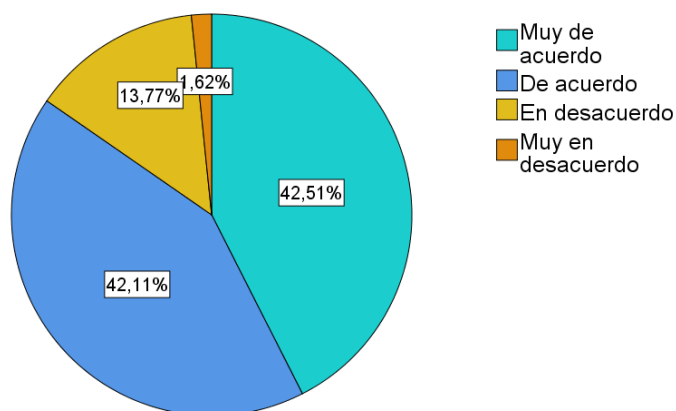


Gráfico N°11. El internet para informarte sobre temas de contenido público.

Nuevamente la mayoría dice estar de acuerdo o muy de acuerdo con la noción expresada (de un 42,11% y 42,52% respectivamente), mientras que un 13,77% y 1,62% dan cuenta de no utilizar el internet con dichos fines.

Esta variable está relacionada con la anterior, referente a la importancia que los y las jóvenes le asignan al internet para mantenerse actualizado e informados. Además, se ha demostrado que, dada las características de las plataformas sociales, en cuanto a la reducción de tiempo, dinero y habilidades cognitivas al momento de informarse sobre temas de interés público, esto ha conllevado a que aumente la probabilidad de que participen en política (Valenzuela, 2014), siendo fundamental para la configuración de ciudadanos digitales.

Así, algunos mecanismos que conducen al aumento de la participación ciudadana es consumir noticias sobre causas políticas y sociales, recibir información relacionada con movilizaciones, entre otras (Valenzuela, 2014).

5. Usas el internet para expresarte sobre un determinado asunto de cualquier índole a través de las oportunidades que me ofrece la red (de manera escrita, con videos, memes, Tik tok, audios, etc.)

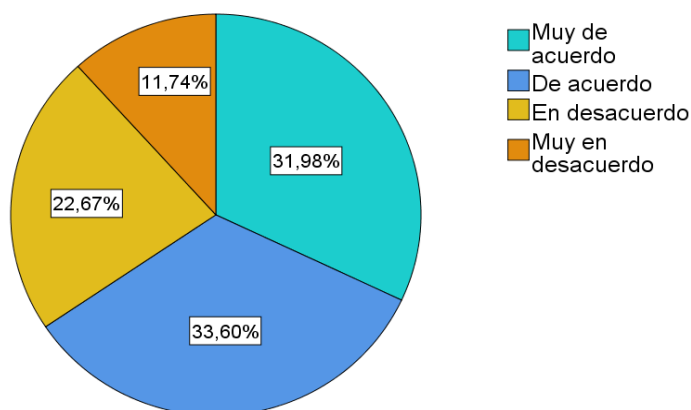


Gráfico N°12. El internet para expresarte sobre determinados asuntos.

Del total de estudiantes un 31,98% y 33,60% dice estar muy de acuerdo o de acuerdo con dicho uso del internet, y un 22,67% y 11,74% explica estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con esta.

Se ha hecho referencia a cómo en la actualidad los y las jóvenes valoran el internet debido a que este les ofrece un espacio para expresarse de diversas maneras (siendo prosumidores), más aun, les ha facilitado su intervención dentro de la red, en la medida que se sienten más protegidos y acorazados detrás de la pantalla, aventurándose a expresar sentimientos, mostrar imágenes y hacer comentarios que personalmente o de manera individual no harían (Ponz, 2015).

6. Usas el internet para conectarte con personas que poseen un interés cultural, político, económico, social, similar al mío

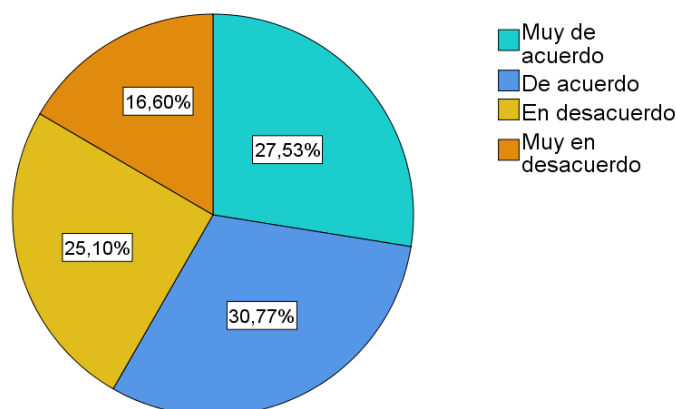


Gráfico N°13. El internet para conectarse con personas con un mismo interés.

Un 30,77% y 27,53% se siente identificado con dicha afirmación, estando de acuerdo y muy de acuerdo respectivamente. En oposición un 25,10% y 16,60% explica estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con ella.

Los resultados concluyentes, dan cuenta de la importancia que le otorgan los y las jóvenes en conectarse con personas con un mismo interés cultural, político, económico y/o social. Así, las redes sociales permiten a los usuarios conectarse con personas, e intercambiar opiniones sobre un determinado tema de interés personal en grupos masivos de participantes (Ávila, 2012), y los y las jóvenes están inmersos en una generación donde la tecnología móvil les permiten estar conectados constantemente, así como desarrollar un sentimiento de pertenencia en la medida que conectan con grupos con los mismos intereses (Feixa & Fernandez, 2014)

7. Usas el internet para apoyar alguna causa con la opción “me gusta” u otras dependiendo de las características de la plataforma.

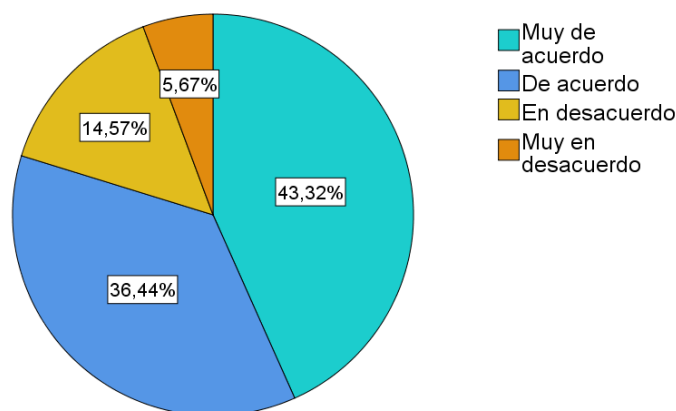


Gráfico N°14. El internet para apoyar alguna causa con la opción me gusta.

Del total de estudiantes, un 33,44% dice estar de acuerdo con apoyar las causas con la opción me gusta, un 43,32% explica estar muy de acuerdo, en contraste, un 14,57% explica no realizar dicho tipo de actividad, no estando de acuerdo con la variable, y un 5,67% dice estar muy en desacuerdo con esta.

Los datos son significativos, si consideramos que uno de los mecanismos que conduce al aumento de la participación ciudadana, son bajar aplicaciones como Facebook o Twitter, y unirse a alguna causa, a través de la opción “me gusta” o twibbons, entre otras (Valenzuela, 2014)

8. Usas el internet para conocer alguna actividad de índole cultural, política o social que se vaya a desarrollar en mi entorno más cercano, con el fin de poder asistir a esta.

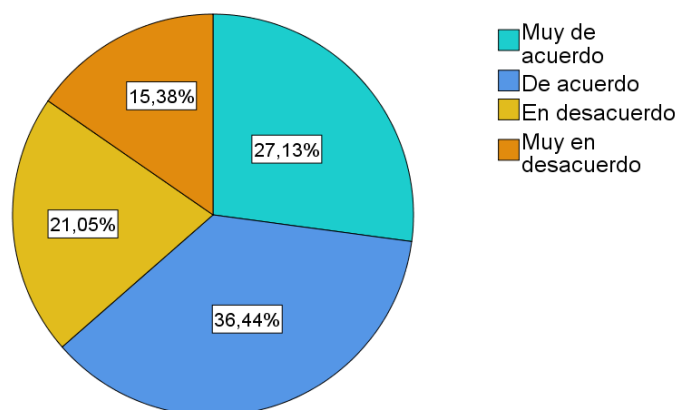


Gráfico N°15. El internet para conocer alguna actividad de índole política, cultural y social para asistir a esta.

El 36,44% y 27,13% explica estar de acuerdo o muy de acuerdo con esta afirmación, estando en desacuerdo o muy en desacuerdo un 21,05% y 15,38% respectivamente.

Para los jóvenes, el internet también ha permitido que logren un sentimiento de pertenencia a una tribu, haciéndolos más solidarios y comprometidos con el entorno, esto dado a que además de haber una obsesión por mostrar una imagen de ellos, también estos buscarían autoafirmarse dentro de un colectivo (Feixa, 2019). Por lo cual, el internet ha conllevado a un aumento significativo de estudiantes en instancias ligadas a la ciudadanía digital, en la medida que estos buscan definirse en base a dichas comunidades virtuales estimuladas por las redes sociales.

4.1.2.1 Resumen dimensión N° 2

Se observa que los intereses de los y las jóvenes en el uso de plataformas digitales se encuentra dirigido a un uso comunicacional, a través de redes sociales, expresarse de acuerdo a las diferentes modalidades que ofrece la web, contactarse con personas de un mismo interés cultural, político o social; un uso informacional, como la actualización sobre diversas temáticas, e informarse sobre temas de interés público; y un uso político, como apoyar alguna causa con la opción “me gusta”, o conocer actividades de índole social, política y cultural para asistir a ellas.

Las variables que alcanzaron mayor popularidad, es decir, los jóvenes por sobre el 60% concibieron que estaban muy de acuerdo con realizar dicho tipo de actividad en la web, corresponde a utilizar el internet para comunicarse a través de las redes (Facebook, Instagram, Tiktok, etc.), y el uso del internet para actualizarse sobre diversa índole.

Los resultados obtenidos se condicen con la literatura referenciada, en torno a las características e intereses de los y las jóvenes que nacieron con la web 2.0 y la universalización y deslocalización que ofrece la tecnología móvil. Así, esta les permitiría estar en contacto en cualquier lugar o momento, como también expresarse de diversas formas a través de la web, dado que esta permite a los usuarios ser prosumidores (consumidores y productores de contenido), como establecer contacto con personas con un mismo interés en la web, generando un sentimiento de pertenencia muy apreciado por este grupo etario.

De igual forma, los estudiantes perciben sentirse más informados que sus padres, reconociendo la inmediatez y la comodidad que les entregan las tecnologías, la que, además, les permite actualizarse e informarse sobre temas de diversa índole, mecanismos que ya se han explicado que pueden conducir a la construcción de una ciudadanía participativa. A lo que se le añade, el hecho de que se unan a alguna causa, a través del botón “me gusta” (o el correspondiente a cada red social), como también que utilicen el internet para asistir a actividades sociales, culturales o políticas que los vuelve personas más solidarias y comprometidas con el entorno.

4.1.3 Dimensión N°3. Elementos de una plataforma digital

1. Una plataforma digital debe poseer un perfil visible con los datos personales, intereses, descripción, fotografía, ocupación, gustos particulares de los usuarios.

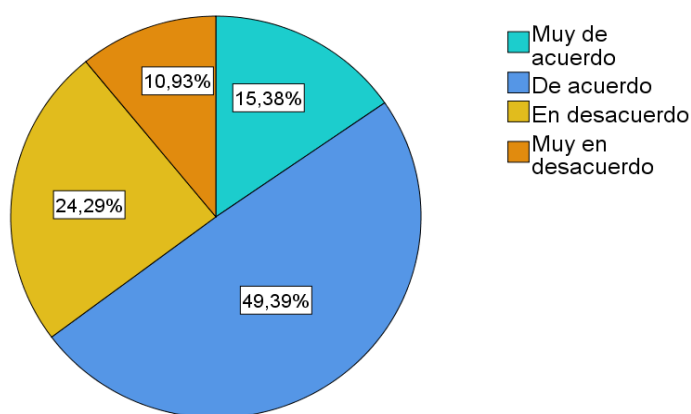


Gráfico N°16. plataforma con perfil visible.

El 49,39% explica estar de acuerdo con esta afirmación, un 15,38% explica estar muy de acuerdo. Por otra parte, el 24,29% y 10,93% no está de acuerdo o está muy en desacuerdo con ella. A través de las redes sociales y los perfiles, las personas buscan mostrar una visión idealizada de sí mismo, interactuando con aquellas personas que sean similares a dicha descripción (Ávila, 2012), en particular los jóvenes utilizan esta característica para llamar la atención del otro que parece no estar presente (Callejo, 2017).

2. Una plataforma digital debe dar la posibilidad de restringir visibilidad del perfil personal a un determinado público

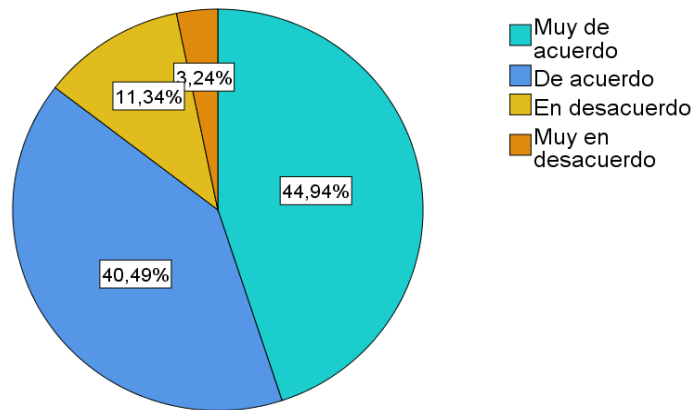


Gráfico N°17. Visibilidad de perfil

En general se está muy de acuerdo o de acuerdo con dar la posibilidad de un perfil restringido para el público en la red (44,94% y 40,49% respectivamente), y un 11,34% y 3,24% esta en desacuerdo o muy en desacuerdo.

3. Una plataforma digital debe permitir recorrer los perfiles de otros usuarios

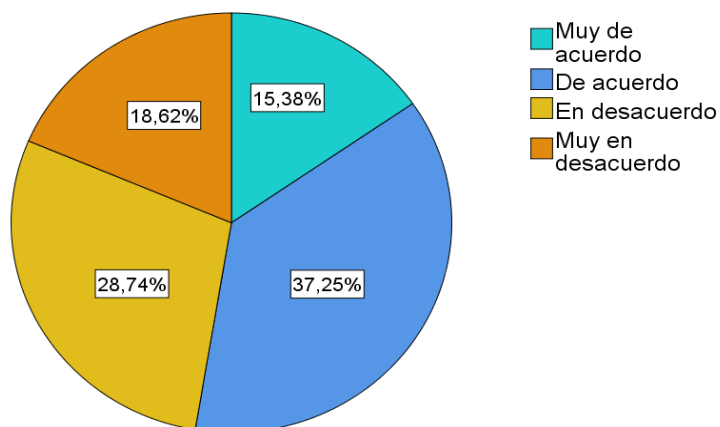


Gráfico N°18. Recorrer perfiles de otros usuario

Un 37,25% y 15,38% dice estar de acuerdo con que debe permitir recorrer perfiles de otros usuarios (de acuerdo y muy de acuerdo en orden), y un 28,78% y 18,62% dicen estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con esta afirmación. Este elemento se considera muy relevante por la literatura, en la medida que recorrer los perfiles de amistades como de otros usuarios (más otras características de las plataformas sociales), generan la sensación y posibilidad de poder conectarse con otros.

4. Una plataforma digital debe dar la posibilidad de conectarse con desconocidos

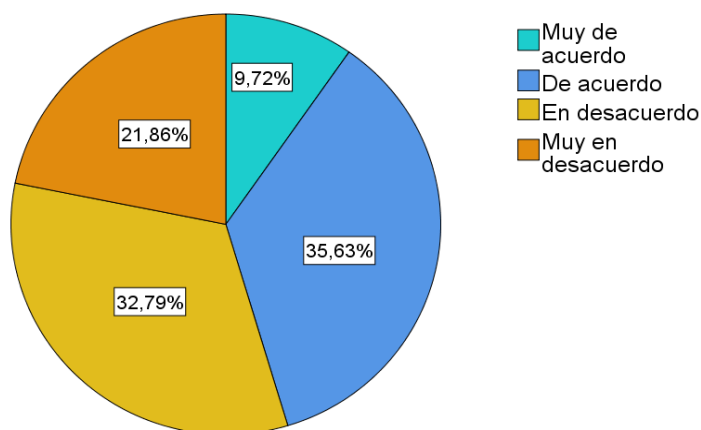


Gráfico N°19. Conectarse con desconocidos

En desacuerdo o muy en desacuerdo se encuentran el 32,79% y el 21,86% de los encuestados, mientras que un 35,63 se mostró de acuerdo y 9,72% muy en desacuerdo. Esta es una característica muy relevante dentro de lo que se concibe como ciudadanía digital, en la medida que permiten a los usuarios conectarse con personas con las que existe distanciamiento geográfico, generando una sensación de familiaridad dada la cercana interacción y rapidez de las relaciones de amistades (Ávila, 2012)

5. Una plataforma digital debe dar la posibilidad de contactarse con las/os amigas/os

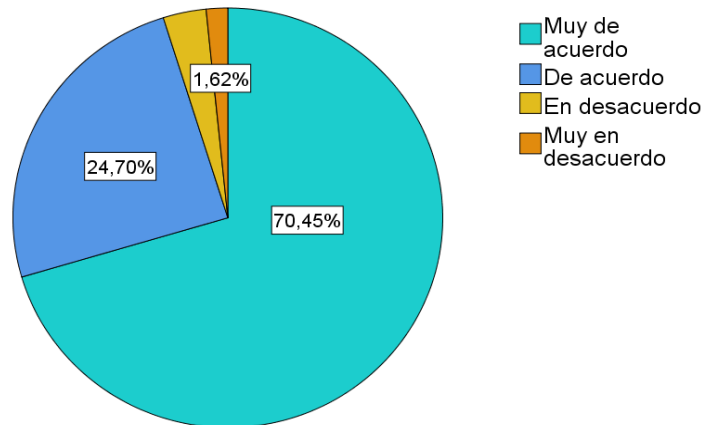


Gráfico N°20. Contactarse con los amigos

Un 70,45% y 24,70% dice estar muy de acuerdo y de acuerdo con que una plataforma debe dar la posibilidad de contactarse con amigos. Un porcentaje inferior de 3,23% y 1,62% explica estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con dicha idea. Esto se explica por la sensación de familiaridad que conceden las redes sociales, dada la cercana interacción y rapidez de las relaciones de amistades, aumentando los vínculos afectivos (Ávila, 2012)

6. Una plataforma digital debe permitir observar las nuevas actualizaciones realizada por los contactos de la red social.

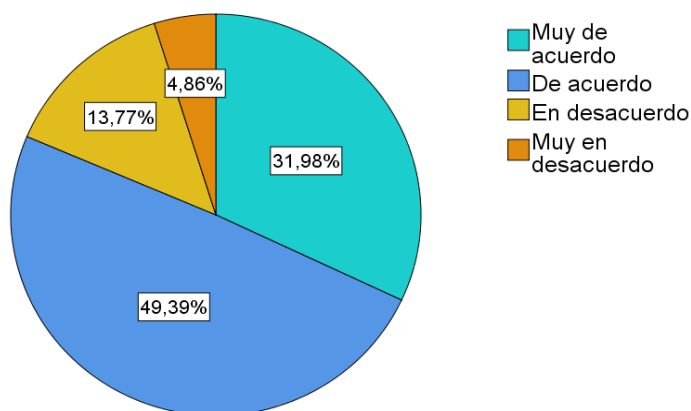


Gráfico N°21. Observar actualizaciones de contactos en la red

El 49,39% y 31,98% explica estar de acuerdo y muy de acuerdo con que una plataforma de la posibilidad de observar actualizaciones de contactos en la red. Un porcentaje menor de 13,77% y 4,86% explica estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con esta. Los resultados se condicen con las características de las plataformas sociales, en cuanto estas generan una sensación de fluidez en las conversaciones, y la sensación de estar actualizado, dada la gran variabilidad y renovación de actividades e información ofrecidas en ellas (Ávila, 2012)

7. Una plataforma digital debe permitir enviar mensajes privados a los miembros de la red social.

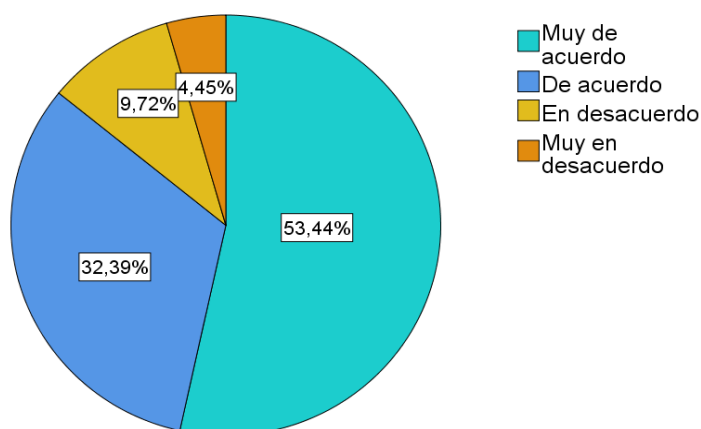


Gráfico N°22. Mensajes privados a los miembros de la red

El 53,44% explica estar muy de acuerdo con la posibilidad de enviar mensajes privados a los miembros de la red, un 32,39% explica estar de acuerdo. En contraste, el 9,72% dice estar en desacuerdo y 4,45% muy en desacuerdo con esto.

8. Una plataforma digital debe permitir compartir información al público ya sea de manera escrita o audiovisual.

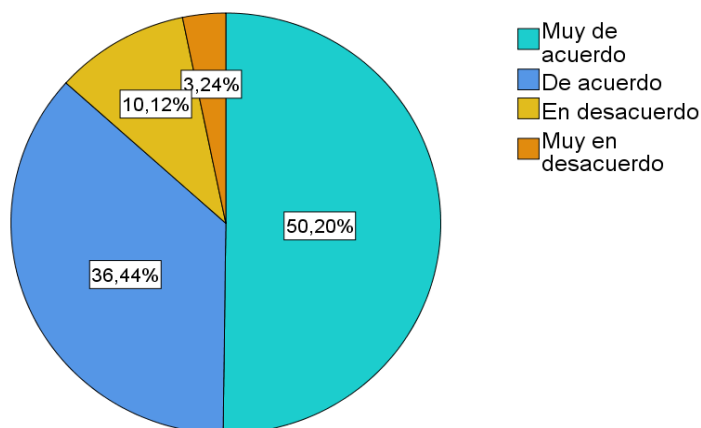


Gráfico N°23. Compartir información al público de manera audiovisual o escrita

Un porcentaje del 50,20% y 36,44% explica estar muy de acuerdo o de acuerdo con la opción de compartir información al público, mientras que el 10,12% y 3,24% explica estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con ella.

9. Una plataforma digital debe permitir crear grupos con objetivos específicos, ser parte de una comunidad.

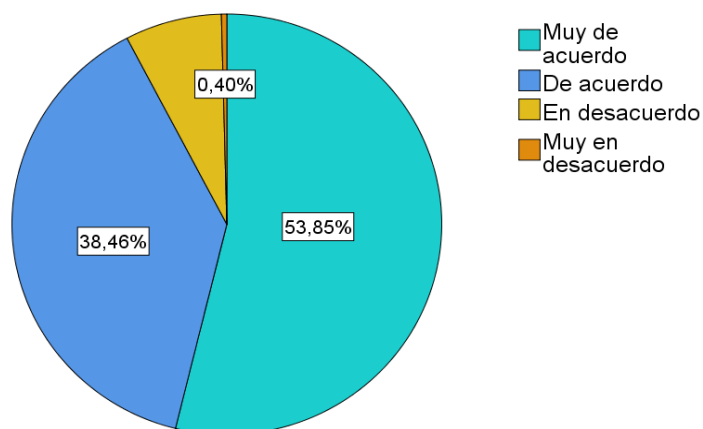


Gráfico N°24. Crear grupos y ser parte de una comunidad

En general el 53,85% y 38,46% dice estar muy de acuerdo o de acuerdo con la opción de crear grupos y ser parte de una comunidad, un porcentaje inferior de 7,29% y 0,40 expresan estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con esta opción. Esta es una característica importante para el desarrollo de la ciudadanía digital, puesto que las redes posibilitan que se coordinen acciones de todo tipo, siendo un precursor para la participación en movilizaciones multitudinarias, tanto virtuales como físicas, en las cuales un grupo significativo de individuos comparten un ideal o desarrolla un comportamiento participativo, configurándose además variados grupos de intereses culturales, sociales, ambientales y políticos.

10. Una plataforma digital debe dar la posibilidad de subir fotos u imágenes y recibir comentarios al respecto.

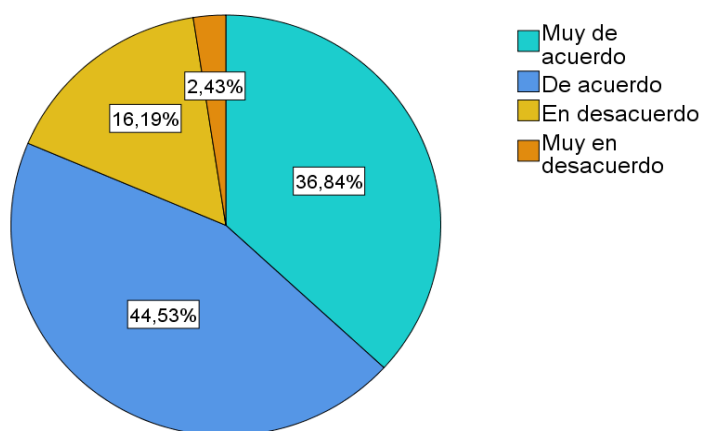


Gráfico N°25. Subir fotos e imágenes y recibir comentarios.

Un 44,53% y 36,84% explican estar muy de acuerdo y de acuerdo con la opción de subir fotos e imágenes y recibir comentarios al respecto, mientras que un 16,19% y 2,43% explica estar muy en desacuerdo con esta opción. Dando cuenta nuevamente de que la interactividad dentro de la web es muy anhelada por el grupo estudiado, y que es un elemento que no puede faltar dentro de una plataforma digital.

4.1.3.1 Resumen dimensión N° 3

Dentro de las características que los y las jóvenes destacan que deben poseer una plataforma digital se encuentra: un perfil visible, posibilidad de restringir su visibilidad, posibilidad de contactarse con amigos, observar las nuevas actualizaciones realizadas por los contactos en una red social, permitir enviar mensajes privados, compartir información al público de manera audiovisual o escrita, crear grupos y ser parte de una comunidad, y subir fotos o imágenes y recibir comentarios al respecto.

Entre las características más valorada por los estudiantes, está que una plataforma de la posibilidad de contactarse con amistades, y en segunda instancia estaría permitir enviar mensajes privados a los miembros de una red, crear grupos con objetivos específicos para ser parte de una comunidad y compartir información al público.

Entre los elementos menos valoradas por los estudiantes, se encuentra dar la posibilidad de contactarse con desconocidos, y dar la posibilidad de recorrer perfiles de otros usuarios.

4.1.4 Dimensión N° 4. Diseño de una plataforma digital

1. Indica los colores que más te agraden al momento de visitar una página web

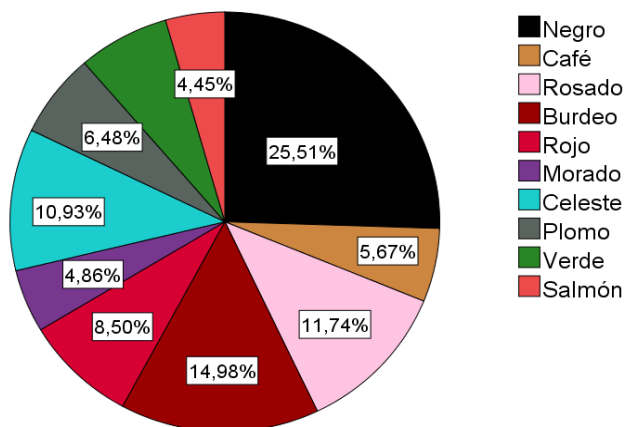


Gráfico N°26. Colores que agradan al visitar página web.

El 25,51% eligió la paleta relacionada con el color negro, gris y blanco. Un porcentaje no inferior prefirió la paleta correspondiente a bordeado, azul oscuro, gris y crema. Así, como se ha explicado, diferentes diseñadores web, recomiendan no utilizar demasiados colores, puesto que estos pierden coherencia y distraen a los usuarios, por lo que, como mucho se deben utilizar cuatro colores, mientras que el blanco debe utilizarse de fondo, el negro las letras, y el color más llamativo, el que marque la identidad del sitio web (García, 2016)

2. ¿Cómo prefieres una página web?

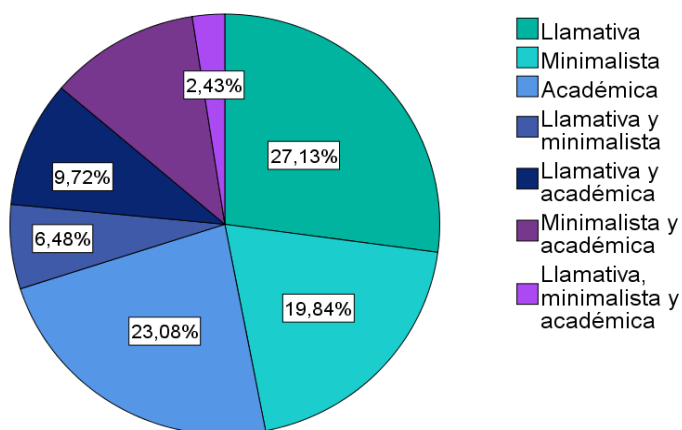


Gráfico N27°. Preferencias en una página web

En general los estudiantes encuestados dicen preferir en un 27,13% una plataforma llamativa, caracterizada por colores frescos y alegres, que incluya fotografía grandes y diferentes tipos de letra. Frente a ello, una página no puede estar abarrotada de contenido, siendo relevante que una plataforma virtual sea simple, en la medida que ello permita que el usuario encuentre fácilmente el contenido (SiteMinder, 2020).

3. ¿Cuál de estos dispositivos usas con mayor frecuencia para conectarte?

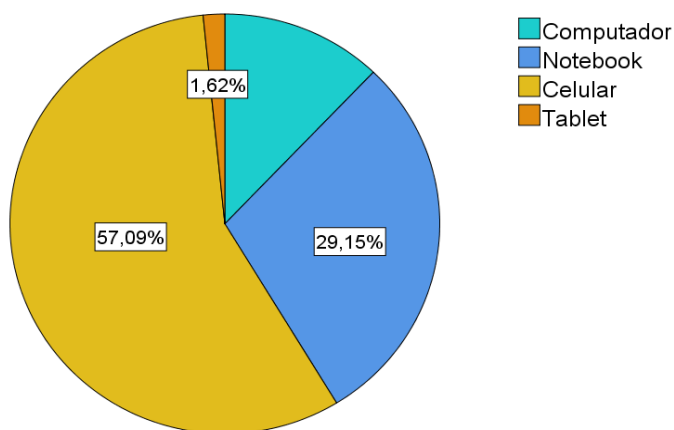


Gráfico N°28. Dispositivo utilizado preferentemente.

Se observa que en general en un 57,09% los jóvenes utilizan celular, en un porcentaje no inferior de 29,15% explican utilizar notebook preferentemente. Es importante que el diseño sea adaptativo, es decir, adecuarse a las características de los dispositivos utilizados para su visualización, sin que exista la necesidad de realizar zoom para observar e interactuar en ella, en este caso, debe responder a las características de los celulares, pero la presencia de notebook como dispositivo utilizado, no deja de ser considerable.

4.1.4.1 Resumen dimensión N° 4

Los colores que los estudiantes le asignarían a una red social serían el color negro, gris y blanco. Frente a ello, son los colores que recomiendan los diseñadores de páginas web, dado que estos no son muy brillantes, y por lo tanto, no cansan la vista del interlocutor. Además, se aconseja utilizar el color blanco de fondo, con el fin de que no haya saturación de contenido, y este permita descansar la vista del usuario.

En general prefieren una plataforma llamativa, caracterizada por colores frescos y alegres, que incluyan fotografías grandes y diferentes tipos de letras. Ante lo cual, no debemos confundir el hecho de que una plataforma sea llamativa, a que esté abarrotada de contenido, sino que es importante que sea simple para que el usuario encuentre fácilmente el contenido.

Los estudiantes suelen utilizar para conectarse el celular, aunque el computador y el notebook siguen siendo considerados fundamentales para conectarse. Por lo cual, los diseñadores consideran que una plataforma debe adaptarse a las características de los dispositivos, evitando utilizar el zoom y también ocupando herramientas como el menú hamburgués para reducir los espacios y atraer al interlocutor hacia las posibles acciones realizables en la web.

4.2 Instrumento docente

4.2.1 Dimensión N°1. Tecnologías, educación y ciudadanía digital

1. Promuevo la participación de los estudiantes en la red comentando en las redes sociales (ya sea blogs, Facebook, twitter, páginas web, entre otras), un tema trabajado en clase.

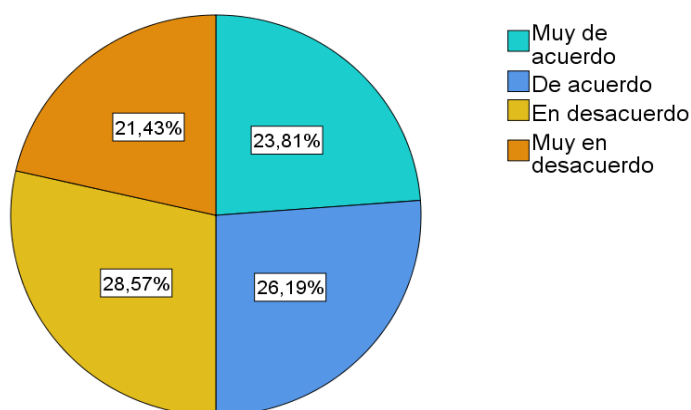


Gráfico N°29. Promover que comenten con personas en la red sobre temas académicos

En general las cifras están bastante divididas, el 50% explica estar de acuerdo o muy de acuerdo con la afirmación de promover que los estudiantes comenten con personas en la red sobre temas académicos (26,19% y 23,81%). El otro 50% explica estar en desacuerdo o muy en desacuerdo (28,57% y 21,43% respectivamente).

Se explicó en el instrumento de estudiantes, la importancia de fomentar el diálogo con personas que posean pensamientos diferentes a nosotros, puesto que de ese modo aprenderán con mayor efectividad a construir y reconstruirán vínculos sociales y crear comunidades políticas. Dando cuenta que, un porcentaje importante de docentes, el 50%, no parecen percibir el espacio digital como primordial al momento de planificar sus prácticas educativas.

2. Configuras espacios para la interacción en la web, con los estudiantes y entre los estudiantes, generando charlas interactivas (esto a través de chat, foros, plataformas de redes sociales, u otras)

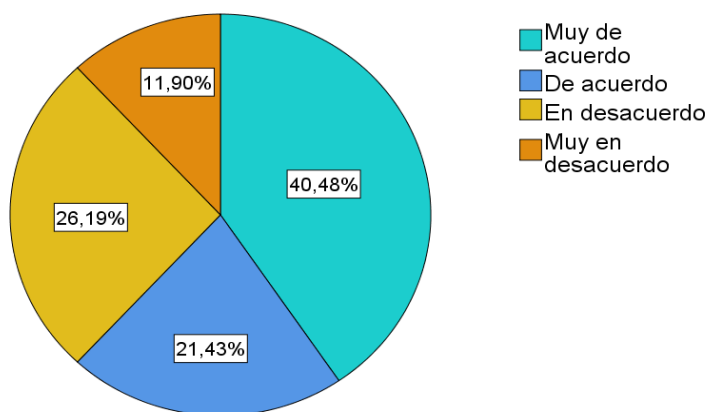


Gráfico N°30. Incentiva charlas interactivas con estudiantes y entre ellos

Un 40,48% y 21,43% explican estar muy de acuerdo o de acuerdo con esta afirmación, y un 26,19% y 11,90% explica estar en desacuerdo y muy en desacuerdo con incentivar charlas interactivas.

El incentivar charlas interactivas a través de las redes sociales es vital si consideramos que, de acuerdo a los últimos estudios, la comunicación y la conquista de un nuevo espacio público, han ido de la mano con el aumento de la participación política (Valenzuela, 2014). Los resultados favorables obtenidos, se condicen con otras investigaciones que han demostrado que los docentes utilizan las TIC con fines personales y comunicacionales, comunicándose con los estudiantes y la comunidad educativa (Cabrero & Marín, 2014).

3. Utilizas el internet para que estudiantes compartan y publiquen trabajos realizados en clases de diferentes formas y dependiendo del formato de lo confeccionado (blogs, Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, etc.)

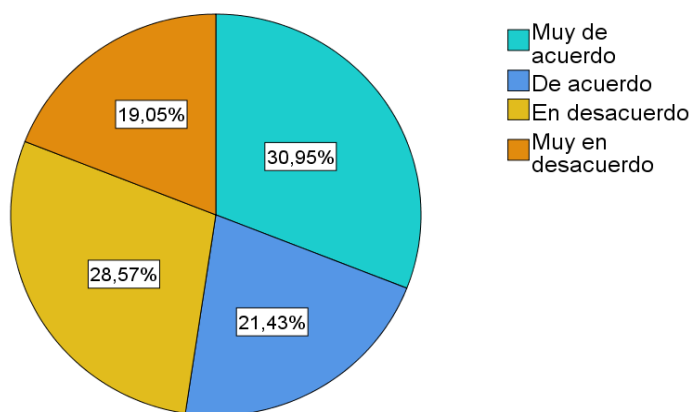


Gráfico N°31. Compartir y publicar trabajos multimodal en internet

El 30,95% dice estar muy de acuerdo con promover que los estudiantes compartan y publiquen trabajos en el internet, un 21,43% explica estar de acuerdo igualmente con esto. Por otra parte, el 28,57% explica estar en desacuerdo con la afirmación y el 19,05% explica estar muy en desacuerdo.

Se ha hecho referencia a la importancia de incentivar la comunicación efectiva a través de las tecnologías, como elemento facilitador de la comunicación e interacción política, fundamentales para el desarrollo de ciudadanos digitales. Que esta no sea una práctica dominante entre los y las docentes, da cuenta de la percepción tradicional que existe respecto al uso de las tecnologías, utilizándola esencialmente de forma comunicacional y motivacional, pero percibiendo negativamente el uso de las redes sociales (Agencia de Calidad de la Educación, 2017).

4. Utilizas diferentes estrategias metodológicas para la inserción de la tecnología en mi asignatura como: aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en resolución de problemas, etc.

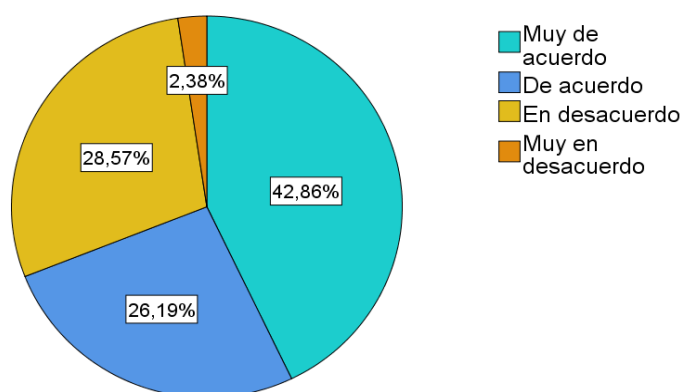


Gráfico N°33. Metodologías para la inserción de las tecnologías en clases

El 42,86% y 26,19% explica estar muy de acuerdo y de acuerdo con utilizar metodologías para la inserción de tecnologías, mientras que el 28,57% y 2,38% dice estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con dicha afirmación.

Los docentes suelen dejar de lado un uso innovador de las plataformas virtuales, por un uso centrado en una educación tradicional, basados en la transmisión de información (Cariaga, 2018), siendo importante que los docentes estén capacitados tanto en una dimensión tecnológica como metodológica, con el fin de que sepan enfocar la educación de acuerdo a los desafíos de la sociedad del conocimiento, en búsqueda de solucionar problemática sociales y mejorar las condiciones de vida de los habitantes, para lo cual el trabajo con proyectos, la colaboración, la metacognición, son fundamentales para cambiar el enfoque de la educación actual (Tobón, Tobón, Veytia-Bucheli, & Escudero, 2018)

4.2.1.1 Resumen dimensión N° 1

De acuerdo con los resultados obtenidos, se utiliza el internet para que los estudiantes entablen contacto entre ellos y los docentes, pero no es generalizado que los profesores fomenten que los estudiantes comenten con personas en la red sobre temas de índole académico (se observa que 28,19% y 21,43% está en desacuerdo o muy en desacuerdo con realizar este tipo de actividad). Ante lo cual, se aclaró el provecho de que los jóvenes aprendan a construir y reconstruir vínculos interpersonales para fortalecer el entramado social.

Por otro lado, también utilizar el internet para que los estudiantes compartan y publiquen trabajos realizados en clases de diferentes formas y dependiendo del formato de la web, es otra variable en disputa, en torno al 50% está a favor (muy de acuerdo un 30,95% y de acuerdo 21,43%), y el otro 50% no se ve representado con la afirmación (en desacuerdo un 28,57% y muy en desacuerdo un 19,05%). Elemento esencial para una ciudadanía digital, dado que, para interactuar, discutir y promover derechos sociales, es fundamental que los jóvenes sean capaces de comunicarse de manera efectiva a través de las tecnologías, con el fin de poder acceder a los diferentes tipos de públicos que participan en la web.

En cuanto a utilizar metodologías para la inserción de las tecnologías en las asignaturas, se observa que 38,1% está muy de acuerdo y 14,29 de acuerdo, pero un 26,19% y 21,43% está de acuerdo o muy en desacuerdo (respectivamente).

Frente a la población que dice no estar de acuerdo con hacer uso de metodologías, es relevante utilizar diferentes formas de aprender a través de la web, y superar la educación tradicional, basada en la transmisión de información. Ello significa innovar a partir de las opciones que nos ofrece el internet, pero también adecuarse a las exigencia de la sociedad líquida en la que los y las jóvenes están insertos, frente a lo cual, lo esencial es el desarrollo de competencias centradas en el procesamiento de la información, más que en su memorización; en el fortalecimiento de vínculos interpersonales; en la capacidad de tomar decisiones; de

discutir para llegar a la veracidad de los hechos; y en la capacidad de comprender y conocer la realidad social.

4.2.2 Dimensión N°2. Plataformas digitales e intereses docentes

1. Usas el internet para producir y publicar contenidos (pueden ser fotografías, videos, memes, textos, entre otros)

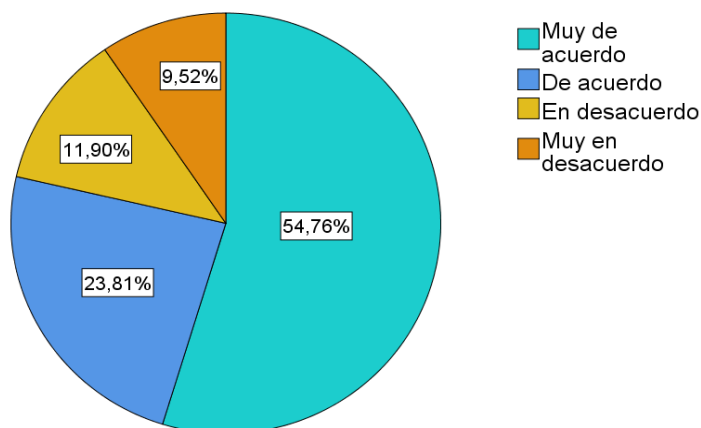


Gráfico N°34. El internet para producir y publicar contenido (docentes)

El 54,76% y 23,81% dice estar muy de acuerdo o de acuerdo con utilizar el internet para producir y publicar contenido (fotos, videos, memes, etc.), un porcentaje menor del 11,9% y 9,52% explica estar en desacuerdo o muy en desacuerdo.

Tal como se ha mencionado, la web 2.0 permite a las personas consumir y producir información, en este sentido, y los docentes no están ajenos a esta realidad, mucho de los cuales pese a no haber nacido con estas tecnologías, han tenido que aprender de manera independiente, mientras que otros han tenido que solicitar ayuda (IX Encuesta de Acceso y Usos de Internet, 2017).

2. Usas el internet para comunicarte a través de redes sociales (Facebook, Snapchat, Instagram, Tiktok, Whatsapp u otros)

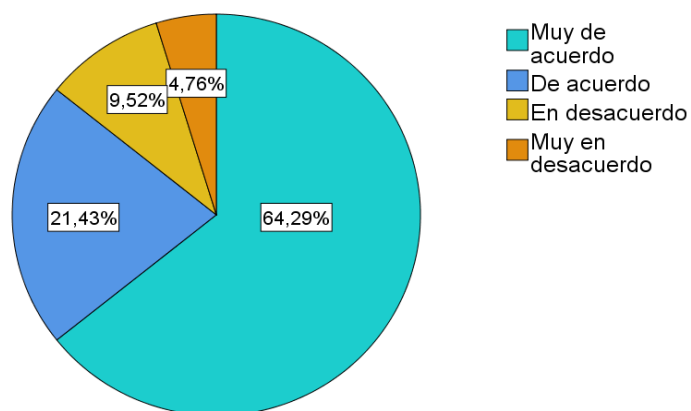


Gráfico N°35. El internet para comunicarse a través de las redes (docentes)

El 64,29% y 21,43% dicen estar muy de acuerdo o de acuerdo con dicha afirmación, mientras que el 9,52% y 4,76% explican estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con dicho uso. Se observa por lo tanto, que los docentes en general hacen uso de las redes sociales, utilizándolas como medio de contacto y comunicación de diversas formas dependiendo de las características de estas, lo que habla también de la universalización de la web 2.0.

3. Usas el internet para actualizarte sobre temas de diversa índole (ya sea de interés personal, cultural, social, u otras).

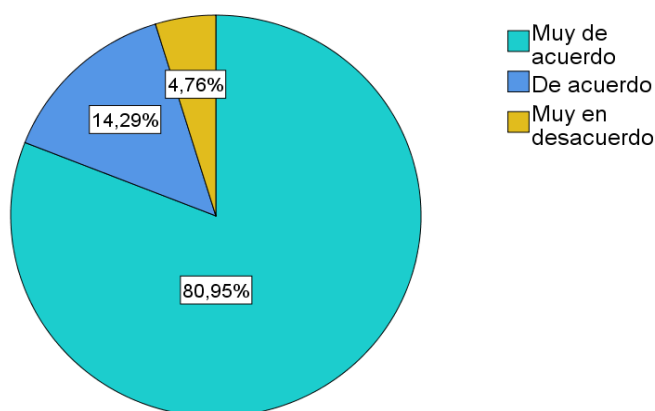


Gráfico N°36. El internet para actualizarse sobre diversas temáticas (docentes)

El 80,95% explica estar muy de acuerdo con utilizar el internet para actualizarse sobre diversas temáticas, el 14,29% dice estar de acuerdo igualmente. Un porcentaje de 4,76% dice estar muy en desacuerdo con dicho tipo de uso.

4. Usas el internet para Informarte respecto a un cierto contenido público en la red, dándole mi propio sentido a lo comprendido.

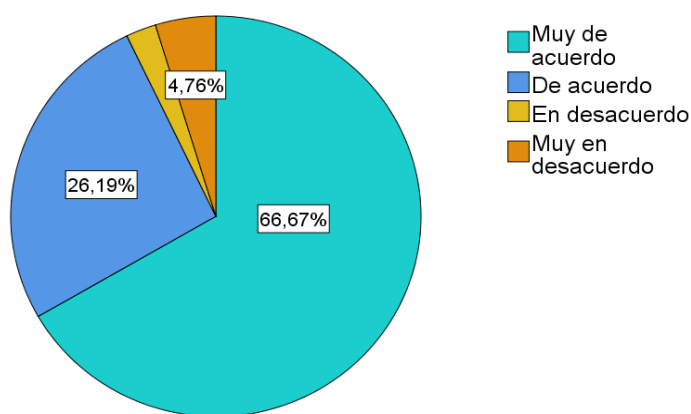


Gráfico N°37. El internet para informarte sobre temas de contenido público (docentes)

En general los docentes dicen estar muy de acuerdo o de acuerdo con esta variable, en un 66,67% y 26,19% respectivamente. Dando cuenta de cómo esta es uno de los mecanismos que más explican el aumento de la participación política, para estar informado, el tiempo y el dinero que se necesitan es mucho menor gracias a las plataformas virtuales, siendo uno de los grupos más favorecidos, aquellos que por motivos laborales no encontraban los espacios para realizar dicho tipo de actividad (Valenzuela, 2014)

5. Usas el internet para expresarte sobre un determinado asunto de cualquier índole a través de las oportunidades que me ofrece la red (de manera escrita, con videos, memes, Tik tok, audios, etc.).

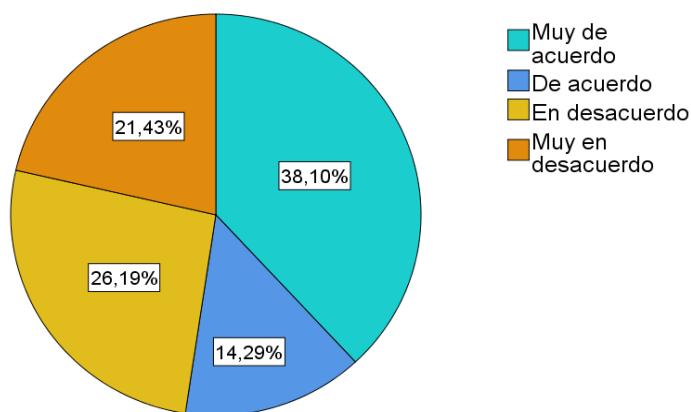


Gráfico N°38. El internet para expresarte sobre tema de interés público (docentes)

Del total de estudiantes, el 38,10% y 14,29% dice estar muy de acuerdo o de acuerdo con utilizar el internet para expresarse de diversas formas sobre temas de interés público. En contraste, prácticamente la mitad, expresa estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con realizar dicho tipo de uso (26,19% y 21,43%).

6. Usas el internet para conectarte con personas que poseen un interés cultural, político, económico, social, similar al mío

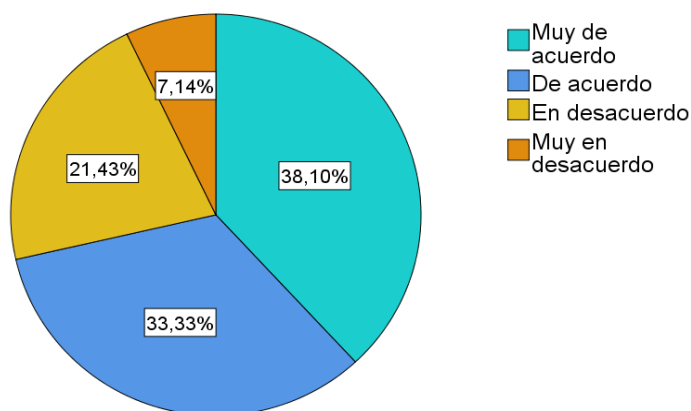


Gráfico N°39. El internet para conectarse con personas con un mismo interés (docentes)

En 38,10% y el 33,33% dice estar muy de acuerdo o de acuerdo con utilizar el internet para conectarse con personas con intereses similares. Un 21,43% y 7,14% dice estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con dicho uso.

Ya se ha hecho referencia a la importancia del contacto con otros, para el desarrollo de la ciudadanía, en la medida que el diálogo, la interacción y el intercambio de ideas, son la base para sostener el entramado social.

7. Usas el internet para apoyar alguna causa con la opción “me gusta” u otras dependiendo de las características de la plataforma.

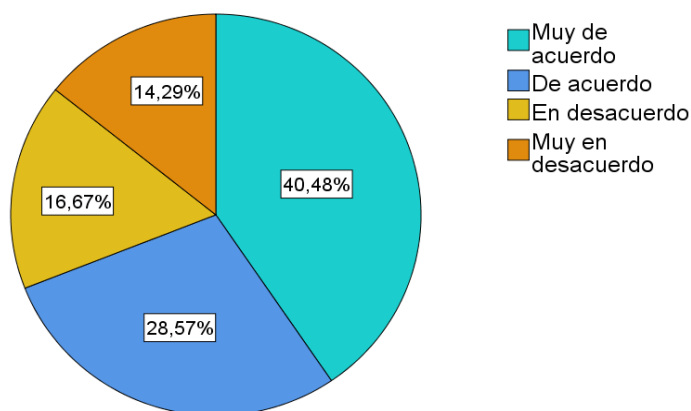


Gráfico N°40. El internet para apoyar alguna causa con la opción me gusta (docentes)

Un porcentaje superior está muy de acuerdo o de acuerdo con utilizar el internet para apoyar alguna causa con la opción me gusta (40,48% y 28,57%), y por otra parte, un 16,67% y 14,29% está en desacuerdo o muy en desacuerdo con dicha utilización. Ante estos resultados, apoyar alguna causa con la opción “me gusta”, es considerando como uno de los mecanismos que aumentan la participación política, en contraste a una visión más tradicional de la política, mediante los cuales los tiempos y costes económicos de participar son muchos más elevados y dificultan su práctica de esta.

8. Usas el internet para conocer alguna actividad de índole cultural, política o social que se vaya a desarrollar en mi entorno más cercano, con el fin de poder asistir a esta.

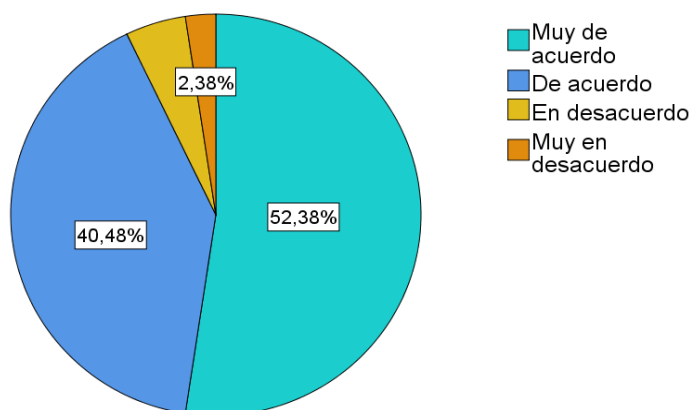


Gráfico N°41. El internet para conocer alguna actividad de índole política, cultural y social para asistir a esta.

La mayoría dice estar muy de acuerdo o de acuerdo con utilizar el internet para conocer y participar en actividades de índole política, cultural y social, del orden del 52,38% y 40,48%. Por lo cual, en general los docentes encuestados pertenecen al conglomerado que ha aumentado su participación política, en diversas instancias, gracias a las características de las plataformas virtuales, y los beneficios del internet.

4.2.2.1 Resumen dimensión N° 2

Entre los usos más destacables, de acuerdo a los resultados (dado que un porcentaje importante, superior al 70%, mostró estar muy de acuerdo con las variables), se encuentra primero, usar el internet para actualizarse sobre temas de diversas índoles, luego, se distinguen la variable correspondiente a utilizar el internet para comunicarse a través de las redes sociales, y por último, utilizar el internet para informarse respecto a temas de contenido público.

Entre las variables en las que observamos que un monto superior al 50% dice estar muy de acuerdo con estas, y superior al 20% estar de acuerdo, encontramos el utilizar el internet para producir y publicar contenidos, y utilizar el internet para conocer alguna actividad de índole política, cultural y social para asistir a esta.

Por últimos, las variables con menos adeptos, pero que aun así bordean el 40% de estar muy de acuerdo, y el 30% de estar de acuerdo, serían las variables: usar el internet para apoyar alguna causa con la opción me gusta, usar el internet para expresarte sobre temas de interés público y usar el internet para conectarse con personas con un mismo interés.

Por lo tanto, se observa un uso general de las posibilidades que ofrece la web 2.0 por parte de los docentes, eso sí, la tendencia es utilizarla principalmente con fines informacionales y comunicativos, mientras que elementos relacionados con la convivencia social, como apoyar alguna causa a través de la opción me gusta, expresarse sobre temas de interés público y conectarse con personas con un mismo interés, están disminuidas con respecto a las primeras ya mencionadas. Pese a ello, siendo todos estos elementos considerados por la literatura revisada, fundamentales para explicar el aumento de la participación política en las últimas décadas.

4.2.3 Dimensión N°3. Características de una plataforma digital

1. Una plataforma digital debe poseer un perfil visible con los datos personales, intereses, descripción, fotografía, ocupación, gustos particulares de los usuarios.

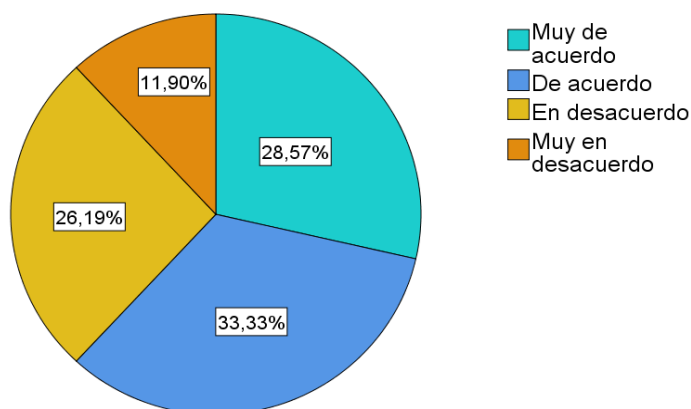


Gráfico N°42. Plataforma con perfil visible (docentes)

Un 33,33% y 28,57% dice estar de acuerdo o muy de acuerdo con esta característica de una plataforma digital. Por otra parte, el 26,19% y 11,9% dicen estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con esta característica. En general los encuestados se muestran de acuerdo con uno de los elementos más característico de las redes sociales, vale decir, la creación de un usuario con datos personales, intereses, descripciones, que lo posibilita a contactarse con otros (Ávila, 2012).

2. Una plataforma digital debe dar la posibilidad de restringir visibilidad del perfil personal a un determinado público

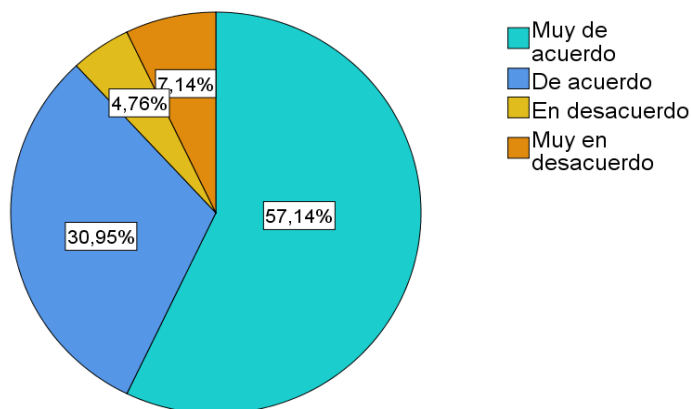


Gráfico N°43. Visibilidad de perfil (docentes)

En general los docentes encuestados consideran que una plataforma debe dar la posibilidad de restringir la visibilidad del perfil, en torno al 88,09%, de los cuales el 57,14% está muy de acuerdo y el 30,95% de acuerdo con dicha opción.

3. Una plataforma digital debe permitir recorrer los perfiles de otros usuarios

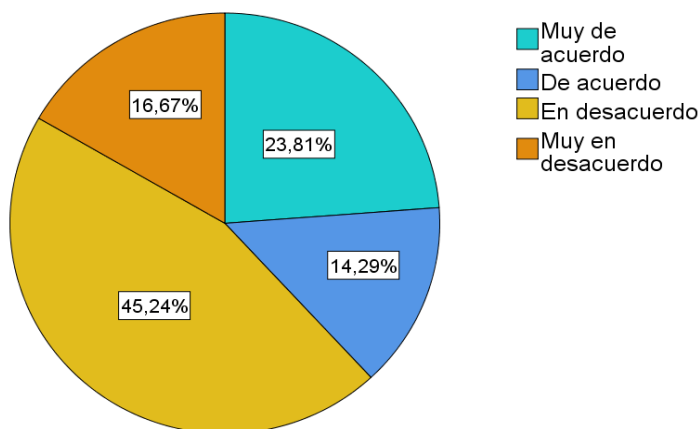


Gráfico N°44. Recorrer perfiles de otros usuarios (docentes)

Se observa que en general los docentes no están interesados en que una plataforma permita recorrer el perfil de otros usuarios, el 45,24% dice estar en desacuerdo y un 16,67% explica estar muy en desacuerdo, siendo un total de 61,91%. El resto dice estar muy de acuerdo, 23,81% y de acuerdo 14,29%. Da cuenta, que esta característica de recorrer perfiles de otros usuarios no es un elemento muy apreciado por docentes, por lo cual, el fin de la plataforma no estaría explícitamente ligado a interactuar con personas que posean un perfil similar a la descripción propuesta de sí mismo por el usuario (Ávila, 2012).

4. Una plataforma digital debe dar la posibilidad de conectarse con desconocidos

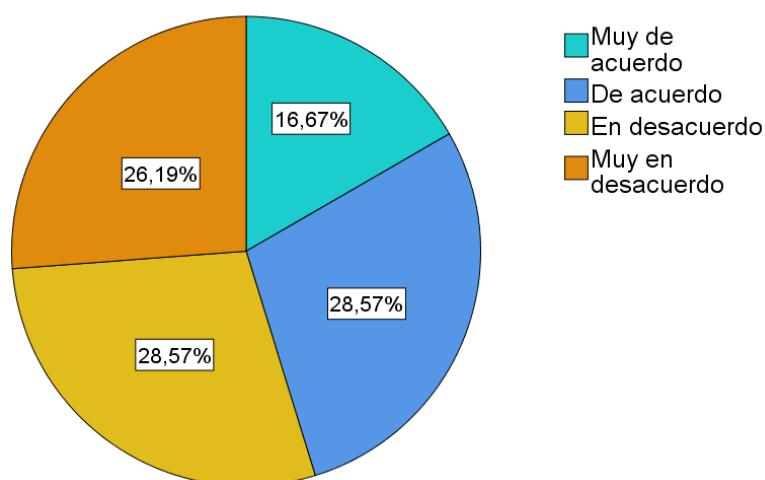


Gráfico N°45. Conectarse con desconocidos (docentes)

Los porcentajes son bastante dicotómicos, mientras que un 54,76% dice estar en desacuerdo o muy en desacuerdo con dar la posibilidad de conectarse con desconocidos (28,57% y 26,19% respectivamente), el 45,24% explica estar de acuerdo o muy de acuerdo con dicha utilidad (28,57% y 16,67%). Siendo este uno de los caracteres más propio de las redes sociales, entablar relaciones con personas que de otro modo no hubiera sido posible un contacto.

5. Una plataforma digital debe dar la posibilidad de contactarse con las/os amigas/os

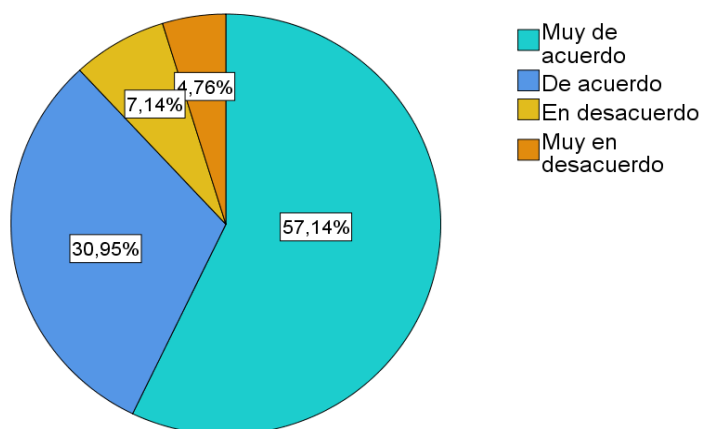


Gráfico N°46. Contactarse con los amigos (docentes)

En general la mayoría, un 57,14% dice estar muy de acuerdo con la posibilidad de contactarse con amistades en una plataforma digital, un 30,95% explica estar de acuerdo. Un porcentaje muy minoritario explica estar en desacuerdo o muy en desacuerdo (7,14% y 4,76%). Ya se ha explicado el concepto de universalización y deslocalización de la conexión, que explicaría como con la red 2.0 las personas puedan estar en constante contacto, facilitado con el importante avance tecnológico de los dispositivos móviles.

6. Una plataforma digital debe permitir observar las nuevas actualizaciones realizada por los contactos de la red social.

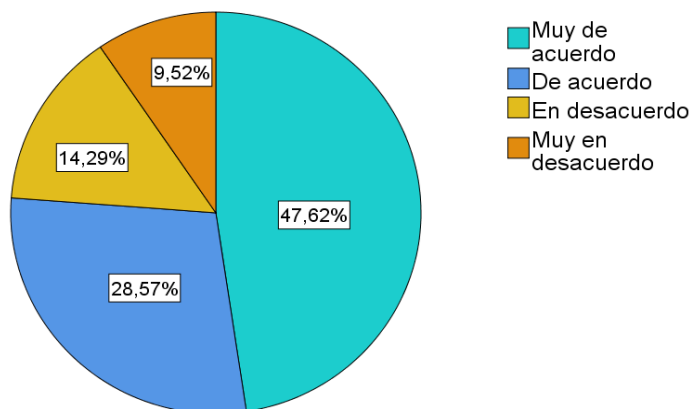


Gráfico N°47. Observar actualizaciones de contactos en la red (docentes)

El 47,62% está de acuerdo con que la plataforma virtual debe permitir observar las actualizaciones de otros en la red, un 28,57% dice estar de acuerdo con dicha afirmación, mientras que de manera más acotada están quienes están en desacuerdo o muy en desacuerdo con dicha posibilidad. Interesante, por tanto, los docentes perciben positivamente informarse respecto a la situación de los contactos en la red, lo que se condice con la literatura que habla del importante uso comunicacional que los profesores realizan de las tecnologías.

7. Una plataforma digital debe permitir enviar mensajes privados a los miembros de la red social.

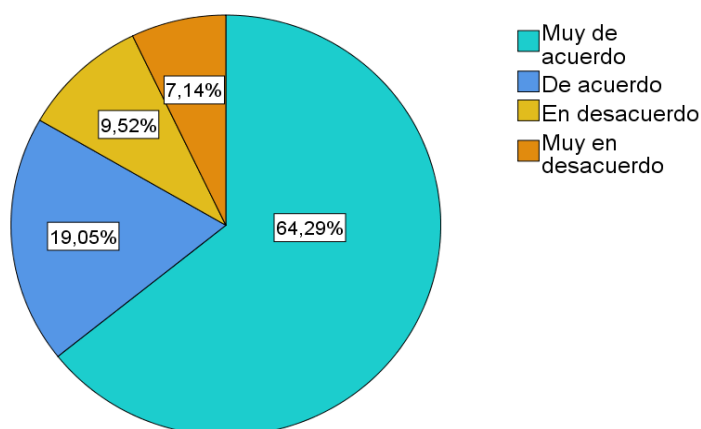


Gráfico N°48. Mensajes privados a los miembros de la red

En general, se está muy de acuerdo con que los mensajes privados entre miembros de la red deben ser permitidos, un 64,29%, un 19,05% explica estar de acuerdo, y en desacuerdo o muy en desacuerdo en torno al 9,52% y 7,14%. Se observa que el uso comunicacional dentro de una plataforma virtual es muy valorado por los docentes.

8. Una plataforma digital debe permitir compartir información al público ya sea de manera escrita o audiovisual.

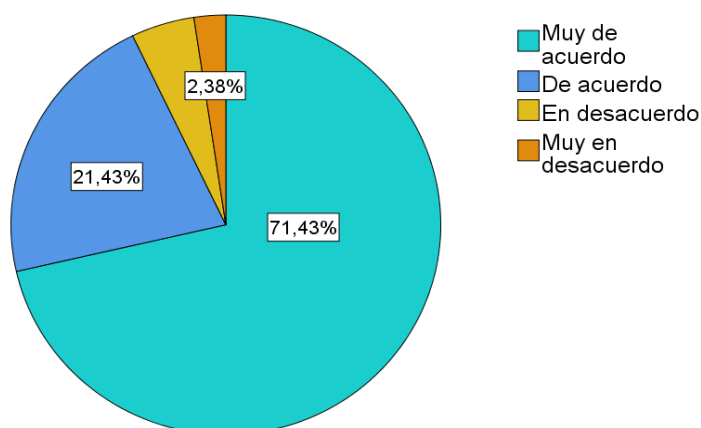


Gráfico N°49. Compartir información al público de manera audiovisual o escrita (docentes)

La mayoría dice estar muy de acuerdo en que una plataforma digital debe permitir compartir información, ya sea de manera audiovisual o escrita, en torno al 71,43%, el 21,43% dice estar de acuerdo. Demostrando que los docentes se apropian del espacio digital, no siendo meros consumidores sino también productores de contenido cibernético.

9. Una plataforma digital debe permitir crear grupos con objetivos específicos, ser parte de una comunidad.

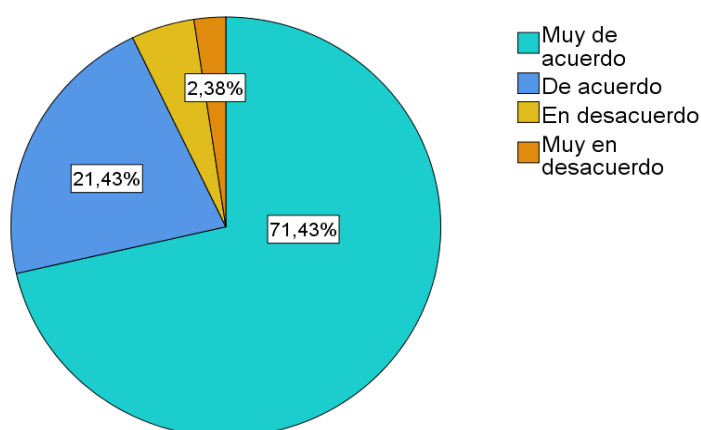


Gráfico N°50. Crear grupos y ser parte de una comunidad (docentes)

Nuevamente la mayoría, 71,43% dice estar muy de acuerdo con que una plataforma digital debe permitir crear grupos con objetivos específicos para ser parte de una comunidad, el 21,43% dice estar de acuerdo con dicha posibilidad. Igualmente, el porcentaje en contra de dicha posibilidad es bastante inferior. Como ya se ha explicado, este elemento es crucial para la participación política, la movilización de las personas y la configuración de grupos de intereses culturales, sociales, ambientales y políticos (Ávila, 2012), configurándose, de acuerdo con la definición inicialmente presentada, ciudadanos digitales.

10. Una plataforma digital debe dar la posibilidad de subir fotos u imágenes y recibir comentarios al respecto

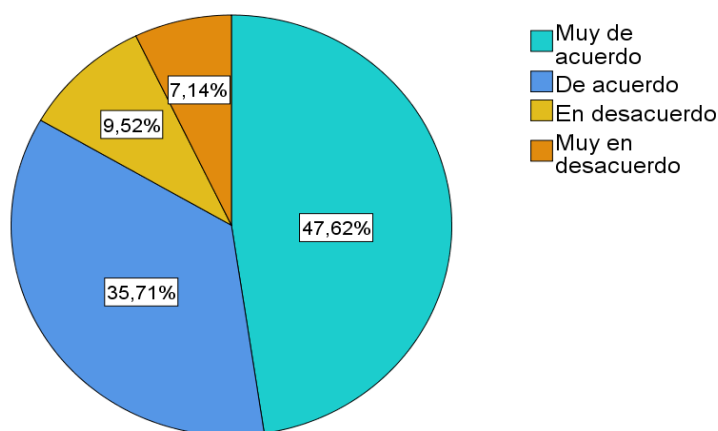


Gráfico N°51. Subir fotos e imágenes y recibir comentarios (docentes)

En general, la mayoría concibe que una plataforma digital debe dar la posibilidad de subir fotos u imágenes y recibir comentarios al respecto, en torno al 47,62% dice estar muy de acuerdo y un 35,71% dice estar de acuerdo. Dando cuenta de que los docentes conciben el espacio digital como aquel donde se produce la interacción con el otro, tal como sucede con la juventud actual, la que pese a no estar relacionándose personalmente con las personas, si comprende que dentro de la virtualidad existe un otro, y que de éste se espera una reacción cuando se comparte contenido digital (Callejo, 2017).

4.2.3.1 Resumen dimensión N° 3

Entre la posibilidad más valorada por los docentes, se encuentra el permitir que en una plataforma virtual las personas puedan compartir información al público, ya sea de manera escrita o audiovisual, y que una plataforma digital permita crear grupos con objetivos específicos, siendo parte de una comunidad (estando en ambas, el 71,43% muy de acuerdo con esta posibilidad). Otro no menos valorada, es que una plataforma virtual debe permitir enviar mensajes privados a los miembros de la red (64,29% está muy de acuerdo con dicha opción).

Otras que consiguieron una puntuación destacable, una plataforma debe dar la posibilidad de restringir visibilidad de perfil personal a un determinado público (estando el 57,14% muy de acuerdo con ella), una plataforma virtual debe dar la posibilidad de contactarse con amigos (57,14% estando muy de acuerdo y 30,95% de acuerdo), y otorgar la posibilidad de subir fotos u imágenes y recibir comentario al respecto (47,62% está muy de acuerdo y 35,71% de acuerdo).

Entre las posibilidades menos valoradas por los docentes, se encuentra (en orden descendente), que una plataforma debe dar la posibilidad de contactarse con desconocidos (16,67% muy de acuerdo, y 28,57% de acuerdo), recorrer los perfiles de los usuarios (23,81% muy de acuerdo, y 14,29%, de acuerdo), plataforma debe poseer un perfil visibles con datos personales (28,57% muy de acuerdo, y 33,33% de acuerdo) observar actualizaciones de contactos en la red (28, 57% estando muy de acuerdo y 47,62% de acuerdo).

4.2.4 Dimensión N°4. Diseño de una plataforma digital

1. Indica los colores que más te agraden al momento de visitar una página web

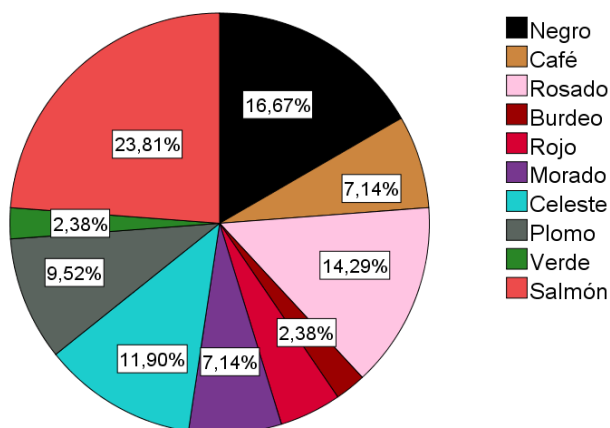


Gráfico N°52. Colores que agradan al visitar página web (docentes)

El 23,81% eligió la paleta de color salmón, rosado, naranja y burdeo como aquellos que más le agradan al visitar una página web. En segunda instancia eligieron en un 16,67% la paleta relacionada con el color negro, gris y blanco. Se reitera lo aclarado en la sección de los estudiantes, donde se da cuenta de la importancia de no utilizar más de cuatro colores, para no distraer a los usuarios, ni que la plataforma pierda coherencia. Además, se recomienda utilizar dos colores neutros, como blanco y negro, y otro color que marque identidad al sitio web, pese a lo cual, de preferencia colores no muy brillantes, puesto que cansará rápidamente la vista de los usuarios (García, 2016).

2. ¿Cómo prefieres una página web?

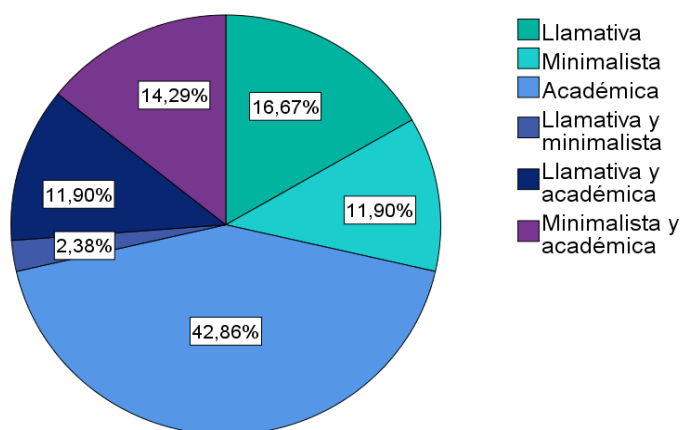


Gráfico N°53. Preferencias en una página web (docentes)

Se observa que en general se prefiere una plataforma con características académicas, clara y ordenada en su presentación, con texto simple y directo, centrado en la información, siendo un 42,66% quienes eligieron esta opción.

3. ¿Cuál de estos dispositivos usas con mayor frecuencia para conectarte?

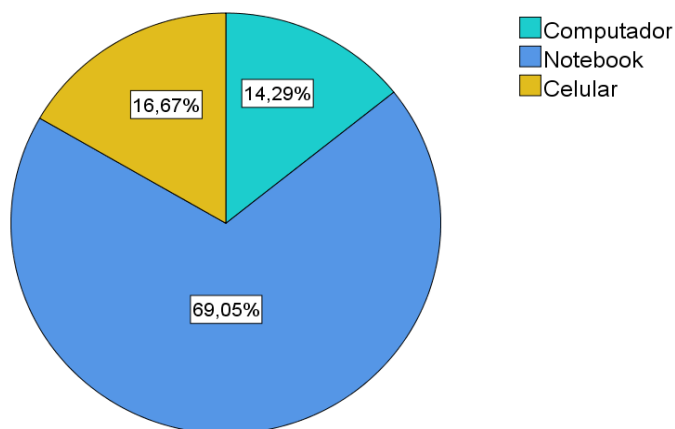


Gráfico N°54. Dispositivo utilizado preferentemente.

Se observa que para conectarse los docentes utilizan el notebook, en un 69,05%. Aun así, se recomienda que una página web sea adaptativa, es decir, que se adecue a las características de los dispositivos utilizados para su visualización (SiteMinder, 2020).

4.2.4.1 Resumen dimensión N° 4

La paleta de colores seleccionada por los docentes corresponde a la salmón, rosado, naranja y burdeo. Aunque los diseñadores de páginas web recomiendan utilizar colores neutros, como el negro y blanco en el fondo, y un color llamativo que sea representativo de la página, y que le otorgue identidad, pero que sea el que se visualice en menor proporción.

Los docentes dicen preferir una plataforma con características académicas, es decir, clara y ordenada en su presentación, con texto simple y directo, centrada en la información. Cuestión importante de acuerdo con los diseñadores, quienes consideran que una web no debe estar abarrotada de información e imágenes, puesto que de lo contrario los usuarios pierden el foco y se cansan rápidamente de la misma.

Por último, en general los docentes utilizan el notebook, no siendo menos relevante el uso de computadores y celulares. Según diseñadores, la plataforma debe ser adaptable a las características de los dispositivos utilizados, con el fin de evitar la fatiga visual del usuario, así como lo complejo del uso de la web.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y PROYECCIONES

5. Conclusiones

Mediante el análisis de los objetivos, la bibliografía y la triangulación con los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos, es que se pudo comprobar la hipótesis respecto a las características que debe poseer una plataforma digital escolar, se declaró que esta debe estar enfocada en la publicación de trabajos académicos realizados por jóvenes de enseñanza media, con el fin de favorecer la comunicación con la comunidad, la generación de identidades colectivas, el planteamiento de problemas comunes, el enfoque escolar a temas de interés público, y en consecutiva, la promoción de diálogo, discusión y retroalimentación entre jóvenes de enseñanza media.

A partir de los resultados, se deduce que aun cuando los jóvenes utilizan las tecnologías en las escuelas, las áreas que las hacen más atractivas como la publicación y producción de contenido, o el diálogo con personas en la web, no suelen ser utilizadas de manera recurrente en los establecimientos escolares, lo que de acuerdo a la literatura revisada, limitaría la apropiación del espacio digital por la sociedad, la integración de este al espacio público, y la transformación social y ampliación de derechos sociales y políticos.

Por lo cual, se reafirma la hipótesis inicial, en cuanto el enfoque de una plataforma digital debe estar focalizada a generar diálogo entre jóvenes de enseñanza media, por medio de la publicación de trabajos escolares en la web, y estos deben ser de interés público para configurar comunidad, identidad y necesidades en común, elementos esenciales para el desarrollo de una ciudadanía digital, y que explican en gran parte el aumento de la participación política tras la emergencia de las plataformas sociales o la web 2.0.

Lo anterior obedece a que una plataforma digital, debe contener aquellos elementos que generen atracción para los grupos involucrados, para lo que fue esencial conocer sus intereses y usos más recurrentes. Así, justamente entre los empleo más frecuentes realizados por docentes y estudiantes, encontramos el usar el internet para actualizarse y comunicarse, mientras que aquellos elementos

que según ellos deben contener una web, son la posibilidad de compartir información, contactarse con amistades, enviar mensajes privados y crear grupos en específico para ser partes de una comunidad.

Por lo tanto, nuevamente volviendo a la hipótesis, una plataforma digital que fomente la ciudadanía digital, debe estar enfocada en el diálogo entre jóvenes a través de la web, respecto a trabajos académicos realizado por ellos/as, esto tanto porque genera identidad colectiva, sensación de comunidad, pensamiento crítico y apropiación del espacio cibernético, entre otras, como porque justamente dichas características son las más apreciadas por los grupos estudiados, tal como se verá detalladamente a continuación.

5.1 Conclusiones de los objetivos

En el presente capítulo se presentan las conclusiones que surgen del análisis de la información recabada y la resolución de los objetivos de la investigación.

Se planteó como objetivo general *caracterizar una plataforma virtual que favorezca el desarrollo de la ciudadanía digital en estudiantes y profesores de enseñanza media* de la Región de Valparaíso. Ante ello se propuso como hipótesis que una plataforma digital que fomente la ciudadanía digital debe estar enfocada a la publicación de los trabajos escolares realizado por los y las jóvenes de enseñanza media en la web, mediante lo cual, éstos desarrollarían una serie de características esenciales para formarse como ciudadanos digitales, tal como el diálogo, la discusión, la construcción y reconstrucción de lazos sociales, el conocimiento de la comunidad y el enfoque pedagógico centrado en la mejora de las condiciones de vida en la misma, todo ello en el espacio cibernético.

Por lo tanto, la pregunta central de investigación consistió en responder *cómo debe ser, según las necesidades e intereses de estudiantes y profesores de enseñanza media, una plataforma digital que favorezca al desarrollo de la ciudadanía digital, por medio de la publicación de diversa índole*. Frente a ello,

para responder al objetivo y a la problemática señalada, se idearon objetivos específicos: *analizar las características que según las necesidades e intereses de jóvenes de enseñanza media y docentes debe poseer un soporte tecnológico que favorezca el desarrollo de una ciudadanía digital, y analizar las características que debe poseer una plataforma digital que sea atractiva para jóvenes de enseñanza media y docentes.*

En relación al primer objetivo, en cuanto a las necesidades, se visualizó que existe un acabado uso comunicacional del internet tanto por profesores como estudiantes. Sin embargo, se observa que existe la necesidad de que los jóvenes interactúen con grupos de pares más allá del contexto escolar, a través de la web, por medio del diálogo y discusión de trabajos realizados dentro de la escuela, para lo cual enfocar dichos trabajos en pro de ser un aporte para la comunidad sería fundamental para construir el entramado social, y de ese modo lograrían percibir o configurar intereses, necesidades y proyecciones comunes.

Referente a los elementos que debería poseer una plataforma virtual, dado que despertaría el interés tanto de docentes como estudiantes, encontramos que para ambos grupos es sumamente importante el poder comunicarse con conocidos a través de las redes, así como que una plataforma virtual posea actualizaciones constantes e información de interés público, dado que ambos grupos valoran bastante ambas características.

No menos relevantes, dado que obtuvieron porcentajes importantes de apoyo presentados en orden descendentes de valoración, están el producir y publicar contenidos, apoyar alguna causa con la opción “me gusta”, expresarse sobre temas de interés público, conectarse con personas con los mismos intereses culturales, sociales y económicos, y el conocer y asistir a actividades de índole cultural, social y política que se desarrollen en el entorno más cercano.

Con relación al objetivo referido a las características de una plataforma atractiva para jóvenes y profesores, sobresalen las siguientes: la posibilidad de contactarse con amistades, permitir mensajes privados a los miembros de una red, crear

grupos con objetivos específicos para ser parte de una comunidad, compartir información al público, y poseer un perfil público, pero con la posibilidad de restringir la visibilidad. Con menos interés, pero no menos relevantes, se consideraron las posibilidades de observar las actualizaciones realizadas por los contactos en la red, y el subir fotos y videos y recibir comentarios sobre la misma.

Se estimó que, de acuerdo con el porcentaje de apoyo tanto de estudiantes como de docentes, y a partir de la literatura revisada, los colores más adecuados para confeccionar una web, vendrían siendo el negro, gris y blanco; y un color llamativo que le dé identidad a la plataforma, correspondería a un salmón, naranja, rosado o burdeo. Además, la plataforma debe ser llamativa, utilizando imágenes y una tipografía distintiva, pero con una organización académica, siendo clara y ordenada, centrada en la información.

Por último, el diseño debe ser adaptativo a diferentes tipos de dispositivos, tanto notebooks y computadores como celulares, puesto que estos serían los más utilizados por la población estudiada, conteniendo elementos como el botón hamburguesa, evitando la utilización de zoom, entre otros consejos investigados en la revisión bibliográfica.

5.2 Análisis de la Bibliografía

A partir de la literatura utilizada se fundamentaron las necesidades e intereses de docentes y estudiantes, describiendo una plataforma virtual, y caracterizando con los resultados una plataforma virtual que promueva la ciudadanía digital.

Desde una perspectiva macro, se definieron las necesidades de los estudiantes y profesores, en la medida que en el contexto designado por Zygmunt Bauman como líquido, se hace necesario crear ciudadanos capaces de recuperar el espacio público utilizado ahora de acuerdo con los intereses de las grandes corporaciones económicas, para lo cual, conocer la sociedad actual, crear vínculos interpersonales y el desarrollo del pensamiento crítico por medio de la discusión,

se vuelven indispensables para lograr transformar el mundo en un lugar más amigable con el ser humano.

Pese a ello, la literatura revisada presenta un sistema educativo que, aun cuando ha innovado en la introducción de las tecnologías en el aula, todavía las concibe como un medio para consolidar las prácticas tradicionales, utilizándolas esencialmente para motivar a los estudiantes para que busquen información, o para comunicarse con los y las jóvenes. Esta situación podría explicar el por qué pese a que los docentes dicen conocer metodologías referidas a la inserción de las tecnologías en la educación, ellos mismos y los estudiantes no utilizan de manera generalizada una de las áreas más innovadoras de las TIC, las redes sociales, que además se han demostrado como esenciales para explicar por qué en las últimas décadas ha aumentado la participación política en Chile.

Frente a lo anterior, han surgido propuestas como las Plataformas Virtuales Socioformativas (PVS), que intentan cambiar el foco sobre los fines con los que se suele utilizar la web, simulando el aprendizaje presencial, por lo que, a juicio de dicha propuesta, esta sociedad del conocimiento requiere que el enfoque de las plataformas esté dado en el trabajo colaborativo, en donde los estudiantes posean saberes para compartir en la solución de problemáticas sociales que permitan mejorar las condiciones de vida de los habitantes, siendo fundamental la socialización del proceso y de los productos hacia la comunidad, por ejemplo, a través de las redes sociales.

Lo anterior implicaría que los y las jóvenes se interesen y motiven más por su educación, al ser un grupo generacional marcado por la hiperdigitalización, por estar rodeados de aparatos tecnológicos que les permiten estar conectados constantemente, informarse, actualizarse, expresarse a través del internet, todos estos elementos muy valorados tanto por estudiantes como por docentes, tal como se ha demostrado en la presente investigación.

Por lo tanto, una plataforma digital que desarrolle la ciudadanía digital en jóvenes de enseñanza media debe contemplar las necesidades en el contexto global y

educativo actual (referido a las necesidades de una sociedad líquida y a los desafíos de la educación), los intereses de jóvenes y docentes de enseñanza media (respondiendo qué uso le otorgan ellos al internet), y por último debe ser una plataforma atractiva (es decir, con no más de tres o cuatro colores, con espacios en blanco, sin estar abarrotada de información, con fácil y rápido acceso, así como adaptable a los dispositivos utilizados por los usuarios).

Debe ser sobre todo una plataforma que integre la virtualidad dentro del espacio público, y que se utilice para promover una participación política informada, responsable de lo transmitido, dialogante con el entorno, crítica, activa o productora de conocimiento, transformadora de la sociedad y con sentido de pertenencia a una comunidad social. Desde la óptica de la presente investigación, una plataforma donde los y las jóvenes tengan la posibilidad de subir lo producido en el establecimiento, y ofrecer espacios de contacto en la red social como creaciones de grupos para formar parte de comunidades virtuales, entre otras características ya mencionadas en las conclusiones de los objetivos, permitiría desarrollar ciudadanos digitales con las características ya mencionadas.

5.3 Resultados obtenidos mediante los instrumentos

Para esclarecer los resultados obtenidos a partir de los instrumentos, subdividiremos el análisis en las cuatro dimensiones estudiadas, realizando una acotada relación entre los resultados obtenidos en su aplicación a estudiantes y docentes (cabe destacar que, para profundizar sobre los resultados obtenidos de manera parcelada, puede dirigirse a los resúmenes de cada una de las dimensiones, que se encuentra en el apartado “Análisis e interpretación de datos”).

En relación con la primera dimensión, referida a las tecnologías, educación y ciudadanía digital, en torno al 50% de los encuestados docentes y estudiantes no perciben que en la escuela se (los) incentive a comentar con personas en la red

sobre temas trabajados en clases, por lo cual, en esta variable los resultados son bastante similares.

Situación parecida, pero con llamativa diferencia se encuentra en la variable el internet para compartir y publicar trabajos de múltiples formas, dependiendo del formato de la página, ante lo cual se observa que los estudiantes son más enfáticos y categóricos al estar muy en desacuerdo sobre que en la escuela se desarrolle dicho tipo de práctica (en torno al 34% dijo estar muy en desacuerdo, y un 25,10% en desacuerdo), mientras los docentes, dicen estar un 19, 05% muy en desacuerdo y un 28,57% en desacuerdo, y un 30,95% muy de acuerdo.

Por otra parte, muy en desacuerdo se mostraron los estudiantes con usar el internet en la escuela para publicar trabajos escolares encaminados a solucionar o responder alguna necesidad de su comunidad o país, en torno al 29,15%, y un 29,55% en desacuerdo.

Por último, un 42,86% y 26,19% de los docentes dicen estar muy de acuerdo o de acuerdo con utilizar metodologías para la inserción de las tecnologías en las escuelas (aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en resolución de problemas), mientras que el 28,57% dice estar en desacuerdo con utilizarlas. Pese a ello, observamos que los jóvenes no perciben en su generalidad que hayan realizado actividades innovadoras concernientes al trabajo colaborativo a través de la web, o el trabajo en proyectos con comunidades de aprendizaje, como se observó en las variables anteriores.

Entre las variables más apreciadas por los docentes encontramos el usar el internet para actualizarse sobre temas de diversa índole (ya sea de interés personal, cultural, social), en donde el 80,95% dice estar muy de acuerdo con esta. También, el usar el internet para comunicarse a través de las redes sociales, donde el 64,20% declara estar muy de acuerdo y el 21,43% de acuerdo; y usar el internet para informarte respecto a un cierto contenido público en la red, dándole su propio sentido a lo comprendido, donde el 66,67 dice estar muy de acuerdo y el 26,19% estar de acuerdo.

Entre las variables más apreciadas por los estudiantes está el usar el internet para comunicarse a través de las redes sociales (Facebook, Instagram, Tiktok, Whatsapp), en donde el 76,9% explicó estar muy de acuerdo y el 17% de acuerdo. Así también el usar el internet para actualizarse sobre temas de diversa índole (ya sea interés personal, cultural, social), en donde el 61,94% está muy de acuerdo con dicha afirmación, y el 27,13% está de acuerdo.

Tercero, relativo a la dimensión característica de una plataforma digital, para los docentes los elementos más relevantes al momentos de utilizar una plataforma virtual son: permitir compartir información al público ya sea de manera escrita o audiovisual (obteniendo un 71,43% de estar muy de acuerdo con la categoría, y 21,43% de acuerdo), crear grupos con objetivos específicos para ser parte de una comunidad (obteniendo los mismos valores que la variable anterior), y enviar mensajes privados a los miembros de una red (64,29% dice estar muy de acuerdo).

En cuanto a los estudiantes, la posibilidad de contactarse con amistades (70,45% estando muy de acuerdo), permitir crear grupos con objetivos específicos, ser parte de una comunidad (con un 53,85% estando muy de acuerdo y un 38,46% estando de acuerdo), permitir mensajes privados a los miembros de la red social (53,44% dice estar muy de acuerdo y 32,39, estando de acuerdo), y permitir compartir información al público, ya sea de manera escrita o audiovisual (teniendo un 50,2% de jóvenes estando muy de acuerdo, y un 36,44% estando de acuerdo con dicha afirmación), son algunos de los resultados que dan cuenta de los intereses de los jóvenes sobre las plataformas virtuales.

Por último, la dimensión cuarta tuvo como resultado que el 23,81% de los docentes encuestados seleccionaron la paleta salmón, rosada, naranja y burdeo como aquellas que más le agradaría al visitar una página web. Mientras que, en el caso de los estudiantes, el 25,52% señala agradarle el color negro, gris y blanco al visitar una página web.

En cuanto a las características de una página web, el 42,82% de los docentes dijo preferirla académicas, es decir, clara y ordenada en su presentación, con texto simple y directo, centrado en la información. Los estudiantes, por su parte, prefirieron una plataforma llamativa en un 27,08%, es decir, caracterizada por colores frescos y alegres, que incluya fotografías grandes y diferentes tipos de letras.

Acerca del tipo de dispositivo, en el caso de los docentes, estos declararon en un 69,05% utilizar el notebook como dispositivo que usa con mayor frecuencia para conectarse; mientras que el 57,02% de los estudiantes dice utilizar el celular, y un 29,15% usa notebook.

5.4 Proyecciones

5.4.1 Proyecciones internas

Este estudio será de gran utilidad para los educadores que quieran motivar a sus estudiantes utilizando metodologías centradas en entregar algo a la comunidad a través de la publicación de los trabajos escolares en plataformas virtuales y sociales, de acuerdo con la modalidad ofrecida por estas. En suma, permitirá que haya más alternativas para evaluar el aprendizaje, más allá de la memorización de contenido, enfocada en el desarrollo de ciudadanos digitales (de acuerdo a las características ya descritas), elementos que no están alejados de los objetivos de los planes y programas del Ministerio de Educación en Chile.

5.4.2 Proyecciones externas

La proyección se centra en la generación de una plataforma digital y social con las características presentadas, que integre las redes sociales tan anheladas y valoradas por estudiantes y profesores, y que harían de la educación un espacio más coherente con los intereses y necesidades de la sociedad actual. Sin duda una plataforma con dichas características requiere un aporte monetario

significativo, puesto que la inmediatez, adaptabilidad y rapidez de esta, son importantísimas para su éxito, y por cierto que estos son los que le aumentarían el coste en su elaboración y mantenimiento.

5.5 Relevancia de la Investigación

5.5.1 Relevancia científica

El presente estudio contribuye de forma positiva en la configuración de plataformas educativas que desarrollen ciudadanos digitales, y que estén acordes a los intereses y necesidades de los jóvenes y los docentes de la Región de Valparaíso, considerando que la información es otorgada de forma fidedigna y validada de acuerdo con fórmulas estadísticas propuesta por la comunidad científica. Por ello, contribuye en la innovación de los establecimientos educativos y a la confección de Tecnologías de la Información y el Conocimiento, dirigida a jóvenes de enseñanza media.

5.5.2 Relevancia Contemporánea

La importancia de las tecnologías como promotoras de la participación ciudadana en diversas instancias hacen necesaria para la educación innovar desde dicha óptica, integrando aquellos elementos que propiciaron que las juventudes sean uno de los grupos etarios que más han aumentado su participación en las últimas décadas, siendo imprescindible si comprendemos que la ciudadanía, además de sufragar, implica participar activamente, aportar en la transformación del entorno y ser parte de una comunidad social.

Además, considerando la crisis sanitaria mundial, la creación de plataformas virtuales en donde los jóvenes puedan interactuar tanto con compañeros como con otras comunidades educativas, de manera rápida e inmediata, y sin que esto signifique que necesariamente estemos en un contexto de aula presencial, hace

que se facilite la educación en un escenario en donde se tienden a preferir las clases en líneas a las presenciales.

5.5.3 Relevancia humana y antropológica

Resulta indispensable generar espacios de participación juvenil a través de la web, en donde la educación aporte en la configuración de ciudadanos responsables y respetuosos con lo expresado a través del internet, pero a la vez, capaces de producir contenidos tendientes a transformar positivamente la sociedad contemporánea, siempre desde una óptica democrática, donde prime la construcción y reconstrucción de relaciones interpersonales.

En suma, en la medida que aumenta la participación política de los jóvenes gracias al internet, es trascendental que esto vaya acompañado de autonomía, pensamiento crítico, discusión y conocimiento del entorno, como ya se ha explicado; que los estudiantes no sean meros consumidores de lo producido en la red, sino que también sean productores de la misma; y que la búsqueda de pertenencia e identificación, vaya acompañado de autonomía y conocimiento de la sociedad. En esto, la educación tiene un papel estratégico, y no puede ser únicamente enseñar conocimientos sobre derechos y deberes, sino enseñar también a ser ciudadanos, es decir, practicando la ciudadanía, generando diálogo y discusión, estudiando el entorno, y fomentando la construcción de lazos que promuevan la configuración de un entramado social que promueva la construcción de comunidades políticas y sociales.

CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

6.1 Bibliografía

- Adell, J., & Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿Pedagogías emergentes? (M. P. J. Hernández, Ed.) 13 - 32.
- Agencia de Calidad de la Educación. (2017). *Percepciones acerca del uso de la Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y los aprendizajes de los alumnos de enseñanza media*. Santiago: Agencia de Calidad de la Educación.
- Aguilar, N. (2019). Ciberactivismo y educación para la ciudadanía mundial: una investigación-acción participativa con dos experiencias educativas de Bogotá. *Palabra clave*, 1 - 31.
- Ávila, J. H. (2012). *Redes sociales y análisis de redes*. Barranquilla: Corporación Universitaria Reformada.
- Azinian, H. (2009). *Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas*. Argentina: Ediciones novedades educativas.
- Bauman, Z. (2007). Entrevista sobre la educación. Desafíos pedagógicos y modernidad líquida. 7 - 18. (A. Porcheddu, Entrevistador) Buenos Aires, Argentina: Propuesta Educativa.
- Bauman, Z. (9 de Enero de 2016). Las redes sociales son una trampa. (E. País, Entrevistador)
- Brújula. (2017). *IX Encuesta de Acceso y Usos de Internet*. Santiago: Subsecretaría de Telecomunicaciones de Chile.
- Cabrero, J., & Marín, V. (Mayo - Agosto de 2014). Miradas sobre la formación del profesorado en tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Enlace. Revista Venezolana de información de Tecnologías y Conocimiento*, 11 - 24.
- Callejo, J. (2017). *La juventud producida por el sistema de comunicación mediada*. Universidad Autónoma de Barcelona, Instituto de la Comunicación. Barcelona: inCOM.
- Cariaga, R. (Mayo de 2018). Experiencias en el uso de las TIC. Análisis de relatos de docentes. *Ciencia, docencia y tecnología*, 29(56), 131 - 155.
- Carneiro, Roberto; Toscano, Juan; Díaz, Tamara. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Metas Educativas 2121*. Madrid, España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Fundación Santillana.
- Castañeda, L., González, V., & Serrano, J. (Enero de 2011). Donde habitan los jóvenes: precisiones sobre un mundo de redes sociales. (F. y. Martínez, Ed.) 47-63.
- Castells, M. (2001). *La Era de la Información. Vol. II: El poder de la identidad*. Distrito Federal, México.: Siglo XXI.
- Díaz, S. (Mayo de 2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*(2), 1-6.
- eTwinning. (2016). *Formando ciudadanos digital*. Bruselas: Twinning.

- Feixa, C. (1 de mayo de 2019). Movimientos sociales, nuevas generaciones y el uso de las tecnologías. (C. P. Lara, Entrevistador) Santiago de Chile: Revista Temas Sociológicos.
- Feixa, C., & Fernandez, A. (2014). Generación @ versus Generación #. La juventud en la era hiperdigital. *inCOM.UAB*, 35-36.
- Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Revista Comunicar*, XIX(38), 75 - 82.
- Galindo, J. (enero-junio de 2009). Ciudadanía digital. *Signo y pensamiento*, XXVIII(54), 164 - 173.
- García, A. (26 de Mayo de 2016). *arturogarcia*. Obtenido de <https://www.arturogarcia.com/como-elegir-colores-web/>
- González, P. (enero-mayo de 2015). Ciudadanía ante el espacio público. La difícil y necesaria relación para fortalecer a las instituciones. *CONfines*(21), 87-106.
- González, V. (marzo de 2011). Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital. *Revista Científica de Educomunicación*(36), 131 - 138.
- Hernandez, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Santa Fe : McGRAW-HILL.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de Investigación*. México: McGrawHill.
- Horrach, J. (2009). Sobre el concepto de ciudadanía: historia y modelos. *FACTÓTUM*(6), 1-22. Obtenido de www.revistafactotum.com
- Kerlinger, F., & Lee, H. (2002). *Investigación del Comportamiento. Metodo de Investigación en Ciencias Sociales* (Cuarta Edición ed.). Ciudad de México: McGraw-Hil.
- Lemus, M. (junio de 2017). Jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 161-172.
- Martínez, J. (mayo de 2011). Participación política, democracia digital y e-ciudadanía para el protagonismo de adolescentes y jóvenes. (J. E. Pescador, Ed.) *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*(37), 19 - 33.
- Mineduc. (2013). *Matriz de Habilidades TIC para el Aprendizaje*. Gobierno de Chile. Santiago: Enlaces.
- Mineduc. (2016). *Orientaciones de Ciudadanía Digital para la Formación Ciudadana*. Santiago: Enlaces.
- Mineduc. (2017). *Ciudadanía Digital*. Santiago: Chile en marcha.
- Mineduc. (2018). *Orientación de ciudadanía digital para la formación ciudadana*. Santiago: Enlaces.
- Mineduc. (Agosto de 2019). *Curriculum Nacional*. Obtenido de 3° y 4° medio Nuevo Currículum: <https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-article-133992.html>

- Ministerio de Educación. (2016). *Orientación para la elaboración del Plan de Formación Ciudadana*. Santiago: División de Educación General del Ministerio de Educación.
- Natal, A., Benítez, M., & Ortiz, G. (2015). Ciudadanía Digital. Entre la novedad del fenómeno y las limitaciones del concepto. *Economía, Sociedad y Territorio*, XV(49), 835-844.
- Palenzuela, Y. (Julio de 2018). Participación social, juventudes, y redes sociales virtuales: rutas transitadas, rutas posibles. *Última Década*, 26(48), 3 - 34.
- Pedró, F. (2009). *Seminario "Los aprendices del nuevo milenio"*. Santiago: Enlaces.
- Ponz, M. (2015). Hacia una ciudadanía digital. *Memoria Académica*(11).
- Ranulfo, O. (Mayo de 2012). Las tecnologías de información y comunicación como recursos educativos en la formación para el ejercicio ciudadano. *Integra Educativa*, V(2), 105-118.
- Robles, J. (2009). *Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Barcelona: Editorial UOC.
- Rojas, M., Moreno, G., & Rosero, C. (Enero-Junio de 2016). Plataformas y Herramientas Educativas como parte del PLE del Docente. Caso Asistente Digital para Planeación Curricular ConTIC. *INGE CUC*, 12(1), 99-106.
- Sanabria, A. L., & Cepeda, O. (2016). La educación para la competencia digital en los centros escolares: la ciudadanía digital. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa (RELATEC)*, 95-112.
- SiteMinder. (6 de Julio de 2020). *Una guía para tu hotel: 26 cosas que tu página web necesita para tener un diseño atractivo*. Obtenido de SiteMinder:
<https://www.siteminder.com/es/r/marketing/es-diseno-web-atractivo/>
- Tobón, B., Tobón, S., Veytia-Bucheli, M., & Escudero, A. (2018). Hacia un nuevo concepto: Plataformas Virtuales Socioformativas (PVS). *Espacios*, 39(53).
- Valenzuela, S. (2014). Desenredando el impacto de las redes sociales en la participación ciudadana. *Ciudadanía Digital*, 28-33.
- Vázquez, E., & Calvo, E. (2015). Adolescentes y cibermedios. Una didáctica basada en aplicaciones periodísticas para smartphones. *Estudios pedagógicos*, 41(2), 255 - 270.

6.2 Anexos

6.2.1 Muestra Carta validación de instrumento por expertos



Estimada/o Académica/o:

Junto con saludarle, me permito solicitar su colaboración para participar en esta investigación, validando el presente instrumento, que tiene como propósito de caracterizar y diseñar una plataforma científica que favorezca el desarrollo de la ciudadanía digital participativa en estudiantes de enseñanza media.

El siguiente instrumento tiene como fin último recopilar y analizar información relacionada con las características que debe poseer una plataforma digital que fomente el desarrollo de la ciudadanía digital en jóvenes de enseñanza media, para lo cual se tomarán como referencias los conocimientos previos, necesidades e intereses de jóvenes escolares, y los conocimientos previos y las necesidades de los profesores de asignatura. Esto con el fin de sustentar cuantitativamente un estudio de tipo descriptivo y comparativo que permita extraer las conclusiones pertinentes que deriven en aportes al conocimiento y sector de estudio.

Atentamente

Maria Ignacia Vergara Johnson
Profesor Guía, Eugenio Tassara Hoy

Referente a la Investigación y los Objetivos

1. Pregunta de la Investigación

¿Qué características y diseños debe poseer una plataforma digital, según estudiantes y profesores de enseñanza media, que favorezca al desarrollo de una ciudadanía digital participativa, por medio de la publicación de trabajos realizados en la escuela?

2. Objetivos de la Investigación

Objetivos Generales

- Caracterizar y diseñar una plataforma científica que favorezca el desarrollo de la ciudadanía digital participativa en estudiantes de enseñanza media.

Objetivos Específicos



- Analizar los principales Referentes teóricos que subyacen a las tecnologías, medios y ciudadanía digital
- Identificar las características y elementos que según los intereses y necesidades de jóvenes de enseñanza media y docentes debe poseer un soporte tecnológico que favorezca la publicación de trabajos escolares.
- Identificar las características que debe poseer una plataforma que favorezca al desarrollo de ciudadanos digitales.
- Diseñar una plataforma digital que promueva publicación y participación de jóvenes de enseñanza media.

3. Delimitación del problema

La investigación se ejecutará en establecimientos educacionales de la Región de Valparaíso, pertenecientes a establecimientos educacionales (de diversa dependencia). La aplicación del instrumento se realizará entre los meses de junio y julio de 2020 vía online.

4. Ítemes, Variables y Preguntas del Instrumento

La siguiente estructura está constituida por 5 ítemes, con un orden descendente en importancia, atendiendo a las variables a investigar. Se estableció el uso de afirmaciones en cada una de ellas, las que serán respondidas utilizando la siguiente escala Likert:

1= Muy de acuerdo; 2= De acuerdo; 3= Medianamente de acuerdo; 4= En desacuerdo

Marque con una X la pertinencia de la pregunta de acuerdo a la Dimensión indicada

I. Encuesta a estudiantes

1. Función pedagógica que se le ha dado a las TICs (De acuerdo a estudiantes)	NO PERTINENTE	PERTINENTE
Se refiere a los usos pedagógicos que los estudiantes realizan de las TICs, siendo el objetivo de esta sección determinar las herramientas digitales que los estudiantes conocen, y así tener un panorama respecto a las habilidades que deben ser potenciadas a partir de una plataforma digital, como aquellas que se verían facilitadas dependiendo del dominio existente.		
1 Búsqueda de información en torno al trabajo por asignatura en la web.		
2 Comunicas con la profesora(o) o compañeros a través de la web.		
3 Realizas trabajos educativos con información obtenida en la web.		
4 Ves videos sobre una temática trabajada en clases.		
5 Tomas fotografías y/o videos para alguna asignatura.		

6.2.2 Muestra Carta consentimiento para establecimientos

Valparaíso, 5 de agosto del 2020

Dr. Manuel Cárdenas Cárdenas
Rector
Colegio Salesiano de Valparaíso

Por medio del presente comunicado, me dirijo a usted para solicitar realizar una encuesta dirigida a estudiantes y profesores de enseñanza media de su establecimiento escolar.

La encuesta está enmarcada dentro de una investigación dirigida por la profesora María Ignacia Vergara Johnson, run 18.297.735-7, para acceder al grado de Magister en Orientación Educacional de la Universidad de Playa Ancha. Esta investigación está guiada por el Dr. en Educación Eugenio Tassara Hoy, académico de la misma institución de formación universitaria.

El propósito del estudio es caracterizar y diseñar una plataforma virtual que favorezca el desarrollo de la ciudadanía digital en estudiantes y profesores de enseñanza media, ante lo cual, la encuesta tiene una duración aproximada de diez minutos, es anónima, voluntaria y de carácter gratuito, siendo los datos almacenados únicamente por la investigadora encargada y el profesor guía.

Quedo atenta a su resolución para poder realizar la encuesta dentro de su establecimiento.

Agradecida,



Maria Ignacia Vergara Johnson
Profesora de Historia, Geografía y C. Sociales
Tel: +5691010124
Email: ma.vergara.j@gmail.com

6.2.3 Muestra Carta consentimiento para apoderados

Información investigación

Editar Estimada/o Sr./Sra.:

Su hijo/a ha sido invitado/a a participar en la Investigación titulada "Plataformas virtuales para el desarrollo de una ciudadanía digital", a cargo de la investigadora Profesora María Ignacia Vergara Johnson, postulante a la obtención del grado Magister en Orientación Educacional de la Universidad de Playa Ancha de Valparaíso.

El propósito de este estudio caracterizar y diseñar una plataforma virtual que favorezca el desarrollo de la ciudadanía digital en estudiantes y profesores de enseñanza media. Para ello, los datos otorgados por su pupilo(a) son de fundamental importancia para responder ¿qué características y diseños debe poseer una plataforma digital, según las necesidades y experiencia de estudiantes de enseñanza media?

Por medio de este documento se solicita la participación de su pupilo/a en este estudio, la que es voluntaria, y consistirá en responder una encuesta cuyo tiempo de realización es de aproximadamente 10 minutos.

La privacidad de su hijo/a será protegida, pues la información recogida en esta investigación será únicamente almacenada y estudiada por la Investigadora a cargo.

Su pupilo/a se beneficiará en la medida que los resultados obtenidos se pondrán a disposición de los establecimientos escolares que participen de esta investigación.

La participación de su pupilo/a no implica retribución económica, siendo esta de carácter voluntaria y gratuita.

Si usted desea se le entregará un informe con los resultados obtenidos una vez finalizada la investigación.

Los resultados del estudio serán utilizados con fines científicos, con el fin de confeccionar una plataforma digital con fines educativos.

Si tiene dudas o consultas respecto de la participación de su hijo/a en este estudio puede contactar al investigador/a responsable de este estudio María Ignacia Vergara Johnson. Sus datos de contacto son los siguientes: e-mail: profem.ignacia@gmail.com.

Si durante la encuesta usted tiene algún comentario o preocupación respecto al desarrollo de la encuesta, o alguna pregunta respecto a sus derechos al participar en este estudio, puede dirigirse al Comité Ético Científico de la Universidad de Playa Ancha, al correo electrónico cecupla@upla.cl.

Quedando en claro los objetivos del estudio, la explicitación de la participación de mi hijo/a, posibles riesgos y beneficios (en caso de haberlos), confidencialidad y aclaración de la información, acepto voluntariamente la participación de mi hijo/a en este estudio.

6.2.4 Muestra Carta consentimiento para docentes

Sección 2 de 5

Consentimiento informado para docentes

Estimada/o Sr./Sra.:

Usted ha sido invitado/a a participar en la investigación titulada "Plataformas virtuales para el desarrollo de una ciudadanía digital", a cargo de la investigadora Profesora María Ignacia Vergara Johnson. Sus datos de contacto son los siguientes: e-mail: profem.ignacia@gmail.com. Para más información consular aquí: <https://educinte.wordpress.com/2020/07/29/investigacion/>

El propósito de este estudio caracterizar y diseñar una plataforma virtual que favorezca el desarrollo de la ciudadanía digital en estudiantes y profesores de enseñanza media.

Por medio de este documento se solicita su participación, la que es anónima, voluntaria y gratuita, y consistirá en responder una encuesta cuyo tiempo de realización es de aproximadamente 10 minutos.

6.2.5 Muestra del Instrumento docente Google Formulario

...

Promuevo la participación de los estudiantes en la red comentando en las redes sociales (ya sea blogs, Facebook, twitter, páginas web, entre otras), un tema trabajado en clase.

1 2 3 4

Muy en desacuerdo ☐ ☐ ☐ ☐ Muy de acuerdo

Configuras espacios para la interacción en la web, con los estudiantes y entre los estudiantes, generando charlas interactivas (esto a través de chat, foros, plataformas de redes sociales, u otras)

1 2 3 4

Muy en desacuerdo ☐ ☐ ☐ ☐ Muy de acuerdo

Utilizas el internet para que estudiantes compartan y publiquen trabajos realizados en clases de diferentes formas y dependiendo del formato de lo confeccionado (blogs, Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, etc.)

1 2 3 4

Muy en desacuerdo ☐ ☐ ☐ ☐ Muy de acuerdo

Promueve las publicación de proyectos realizados en clases por los estudiantes, que están encaminados a solucionar o responder a alguna necesidad de tu comunidad o país (ya ser a través de videos, imágenes, presentaciones u otras).

1 2 3 4

Muy en desacuerdo ☐ ☐ ☐ ☐ Muy de acuerdo

Usas el internet para producir y publicar contenidos (pueden ser fotografías, videos, memes, textos, entre otros) *

1 2 3 4

☐ ☐ ☐ ☐

6.2.6 Muestra del Instrumento estudiante Google Formulario

Usas el internet para comentar sobre un determinado tema concerniente a lo trabajado en la escuela, y generando diálogo y discusión con personas de la red. *					
	1	2	3	4	
Muy en desacuerdo	☐	☐	☐	☐	Muy de acuerdo
Usas internet con compañeros y profesores para charlas interactivas (foros, chats, plataformas de redes sociales, u otras) *					
	1	2	3	4	
Muy en desacuerdo	☐	☐	☐	☐	Muy de acuerdo
Usas el internet para compartir y publicar los trabajos realizados en clases de diferentes formas y dependiendo del formato de lo confeccionado (blogs, Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, etc.) *					
	1	2	3	4	
Muy en desacuerdo	☐	☐	☐	☐	Muy de acuerdo
Usas el internet para publicar trabajos escolares encaminados a solucionar o responder a alguna necesidad de tu comunidad o país (ya ser a través de videos, imágenes, presentaciones u otras). *					
	1	2	3	4	
Muy en desacuerdo	☐	☐	☐	☐	Muy de acuerdo
Usas el internet para producir y publicar contenidos (pueden ser fotografías, videos, memes, textos, entre otros) *					
	1	2	3	4	
Muy en desacuerdo	☐	☐	☐	☐	Muy de acuerdo

6.2.7 Muestra de tabulación de datos docentes

Profesores 2.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 38 de 38 variables

	Entrevistado	Establecimiento	Color	Preferencia	Dispositivo	Visibilidad	Restringido	Perifoneos	Desconocidos	Amigos	Actualización
1	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Celeste	Académica	Notebook	Muy de ...	Muy de ...	De acuerdo	En desac...	Muy de ac...	Muy de ...
2	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Plomo	Académica	Notebook	Muy en ...	De acu...	Muy en d...	Muy en d...	De acuerdo	Muy de ...
3	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Rosado	Llamativa	Notebook	Muy de ...	Muy de ...	Muy en d...	Muy en d...	De acuerdo	Muy de ...
4	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Negro	Minimalista	Notebook	Muy en ...	Muy de ...	En desac...	Muy de a...	Muy de ac...	Muy de ...
5	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Celeste	Académica	Notebook	Muy en ...	Muy de ...	En desac...	Muy en d...	Muy de ac...	En des...
6	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Rosado	Minimalista	Comput...	De acu...	De acu...	Muy de a...	Muy de a...	Muy de ac...	Muy de ...
7	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Negro	Minimalista	Notebook	De acu...	Muy de ...	Muy de a...	De acuerdo	De acuerdo	Muy de ...
8	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Celeste	Académica	Celular	En des...	Muy de ...	De acuerdo	Muy en d...	De acuerdo	De acu...
9	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Rosado	Llamativa y académica	Comput...	De acu...	En des...	En desac...	En desac...	De acuerdo	De acu...
10	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Salmon	Académica	Notebook	De acu...	De acu...	En desac...	Muy en d...	En desac...	Muy en ...
11	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Morado	Académica	Celular	En des...	Muy de ...	De acuerdo	Muy de a...	Muy de ac...	En des...
12	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Café	Llamativa	Notebook	De acu...	Muy de ...	Muy en d...	En desac...	Muy de ac...	En des...
13	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Negro	Académica	Notebook	De acu...	Muy de ...	Muy de a...	Muy en d...	En desac...	De acu...
14	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Plomo	Académica	Comput...	En des...	Muy de ...	En desac...	En desac...	De acuerdo	En des...
15	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Café	Minimalista y académica	Notebook	En des...	Muy de ...	En desac...	De acuerdo	Muy de ac...	Muy de ...
16	Docente	Colegio Salesiano de Valparaíso	Plomo	Minimalista y académica	Notebook	Muy de ...	Muy de ...	En desac...	En desac...	Muy de ac...	Muy de ...
17	Docente	Colegio Villa Aconcagua de Concón	Plomo	Académica	Notebook	En des...	De acu...	En desac...	En desac...	De acuerdo	En des...
18	Docente	Colegio Villa Aconcagua de Concón	Rojo	Académica	Notebook	De acu...	Muy de ...	Muy de a...	De acuerdo	De acuerdo	De acu...
19	Docente	Colegio Villa Aconcagua de Concón	Salmon	Llamativa y académica	Celular	De acu...	De acu...	En desac...	En desac...	De acuerdo	De acu...

Vista de datos Vista de variables

Profesores 2.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Entrevistado	Numérico	1	0	Estudiante o do...	{1, Estudian...	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
2	Establecimi...	Numérico	2	0	Indica tu curso	{1, Colegio ...	Ninguno	30	Derecha	Nominal	Entrada
3	Color	Numérico	2	0	Indica los color...	{1, Negro}...	Ninguno	9	Derecha	Ordinal	Entrada
4	Preferencia	Numérico	1	0	¿Cómo prefiere...	{1, Llamativ...	Ninguno	22	Derecha	Ordinal	Entrada
5	Dispositivo	Numérico	1	0	¿Cuál de estos...	{1, Computa...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
6	Visibilidad	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
7	Restringivi	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
8	Perifoneos	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	7	Derecha	Ordinal	Entrada
9	Desconocidos	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	7	Derecha	Ordinal	Entrada
10	Amigos	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	Actualizacion	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
12	Mensajes	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	7	Derecha	Ordinal	Entrada
13	Compartir	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
14	Grupos	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
15	Subirycome...	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
16	Eduweb	Numérico	1	0	Realizas trabaj...	{1, Muy en ...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
17	EduRecome...	Numérico	1	0	Recomiendas p...	{1, Muy en ...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
18	EduPlatcola...	Numérico	1	0	Propones plataf...	{1, Muy en ...	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
19	EduMultimo...	Numérico	1	0	Realizas activid...	{1, Muy en ...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
20	EduRevistas	Numérico	1	0	Incentivas el co...	{1, Muy en ...	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
21	EduDiseño...	Numérico	1	0	Implemento act...	{1, Muy en ...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
22	EduComentar	Numérico	1	0	Promuevo la pa...	{1, Muy en ...	Ninguno	9	Derecha	Ordinal	Entrada

6.2.8 Muestra de tabulación de datos estudiantes

Estudiantes.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Entrevistado	Numérico	1	0	Estudiante o do...	{1, Estudian...	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
2	Establecimi...	Numérico	2	0	Indica tu curso	{1, Colegio ...	Ninguno	27	Derecha	Nominal	Entrada
3	Curso	Numérico	1	0	Indica tu curso	{1, Primero ...	Ninguno	7	Derecha	Nominal	Entrada
4	Color	Numérico	2	0	Indica los color...	{1, Negro}...	Ninguno	13	Derecha	Ordinal	Entrada
5	Preferencia	Numérico	1	0	¿Cómo prefiere...	{1, Llamativ...	Ninguno	22	Derecha	Ordinal	Entrada
6	Dispositivo	Numérico	1	0	¿Cuál de estos...	{1, Computa...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
7	Visibilidad	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
8	Restringivi	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
9	Perfilitros	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	7	Derecha	Ordinal	Entrada
10	Desconocidos	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	7	Derecha	Ordinal	Entrada
11	Amigos	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	Actualizac	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
13	Mensajes	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	7	Derecha	Ordinal	Entrada
14	Compartir	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
15	Grupos	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	6	Derecha	Ordinal	Entrada
16	Subirycome...	Numérico	1	0	Una plataforma ...	{1, Muy en ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
17	Eduweb	Numérico	1	0	Realizas trabaj...	{1, Muy en ...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
18	EduRecome...	Numérico	1	0	Te han recomen...	{1, Muy en ...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
19	EduPlatola...	Numérico	1	0	Usas plataform...	{1, Muy en ...	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
20	EduMultimo...	Numérico	1	0	Realizas activid...	{1, Muy en ...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
21	EduRevistas	Numérico	1	0	Consultas revis...	{1, Muy en ...	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
22	EduDiseño...	Numérico	1	0	Usas el internet...	{1, Muy en ...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada

Vista de datos **Vista de variables**

Estudiantes.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

	Entrevistado	Establecimiento	Curso	Color	Preferencia	Dispositivo	Visibilidad	Restringivi	Perfilitros	Desconocidos	Amigos
1	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Plomo	Llamativa	Notebook	De acu...	De acu...	Muy de a...	En desac...	Muy de ac...
2	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Salmón	Académica	Notebook	En des...	Muy de ...	Muy en d...	Muy en d...	Muy de ac...
3	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Burdeo	Llamativa	Celular	De acu...	Muy de ...	De acuerdo	En desac...	Muy de ac...
4	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Rojo	Minimalista	Comput...	En des...	Muy de ...	Muy de a...	De acuerdo	Muy de ac...
5	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Plomo	Llamativa	Notebook	En des...	Muy de ...	En desac...	De acuerdo	De acuerdo
6	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Negro	Académica	Notebook	En des...	De acu...	De acuerdo	De acuerdo	Muy de ac...
7	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Burdeo	Minimalista y académica	Notebook	Muy de ...	Muy de ...	Muy de a...	De acuerdo	Muy de ac...
8	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Rojo	Llamativa y académica	Celular	Muy de ...	De acu...	En desac...	En desac...	Muy de ac...
9	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Burdeo	Llamativa	Notebook	De acu...	De acu...	En desac...	Muy en d...	En desac...
10	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Plomo	Llamativa y minimalista	Comput...	Muy de ...	De acu...	Muy de a...	En desac...	Muy de ac...
11	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Celeste	Llamativa	Notebook	De acu...	De acu...	De acuerdo	Muy en d...	De acuerdo
12	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Rojo	Académica	Celular	Muy de ...	Muy de ...	Muy en d...	Muy en d...	De acuerdo
13	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Rojo	Académica	Celular	Muy de ...	Muy de ...	Muy en d...	Muy en d...	De acuerdo
14	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Celeste	Llamativa	Celular	De acu...	En des...	De acuerdo	Muy en d...	Muy de ac...
15	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Rosado	Académica	Notebook	En des...	Muy en ...	De acuerdo	En desac...	En desac...
16	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Burdeo	Académica	Celular	De acu...	Muy de ...	Muy en d...	Muy en d...	Muy de ac...
17	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Negro	Llamativa	Celular	Muy de ...	De acu...	Muy en d...	Muy en d...	Muy de ac...
18	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Negro	Minimalista y académica	Notebook	Muy en ...	En des...	Muy en d...	Muy en d...	Muy de ac...
19	Estudiante	Colegio Salesiano de Valparaíso	Primero ...	Negro	Minimalista	Celular	De acu...	De acu...	De acuerdo	En desac...	Muy de ac...

Visible: 36 de 36 variables

6.2.9 Muestra de análisis factorial docentes

Resultado1 [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Análisis factorial
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Matriz de correlación
 - Prueba de KMO y Bartlett
 - Comunalidades
 - Varianza total explicada
 - Gráfico de sedimentación
 - Matriz de componentes
 - Matriz de componentes
 - Matriz de transformación

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,690
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	571,768
	gl	231
	Sig.	,000

Comunalidades

	Inicial	Extracción
Una plataforma digital debe poseer un perfil visible con los datos personales, intereses, descripción, fotografía, ocupación, gustos particulares de los usuarios.	1,000	,842
Una plataforma digital debe dar la posibilidad de restringir visibilidad del perfil personal a un determinado público	1,000	,596
Una plataforma digital debe permitir reconocer los perfiles de otros usuarios	1,000	,603
Una plataforma digital debe dar la posibilidad de...	1,000	,712

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

6.2.10 Muestra de análisis factorial estudiantes

Analisis factorial confirmatorio estudiantes.spv [Documento3] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Análisis factorial
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Matriz de correlación
 - Prueba de KMO y Bartlett
 - Comunalidades
 - Varianza total explicada
 - Gráfico de sedimentación
 - Matriz de componentes
 - Matriz de componentes
 - Matriz de transformación

mas cercano, con el fin de poder asistir a esta.

a. Determinante = ,000

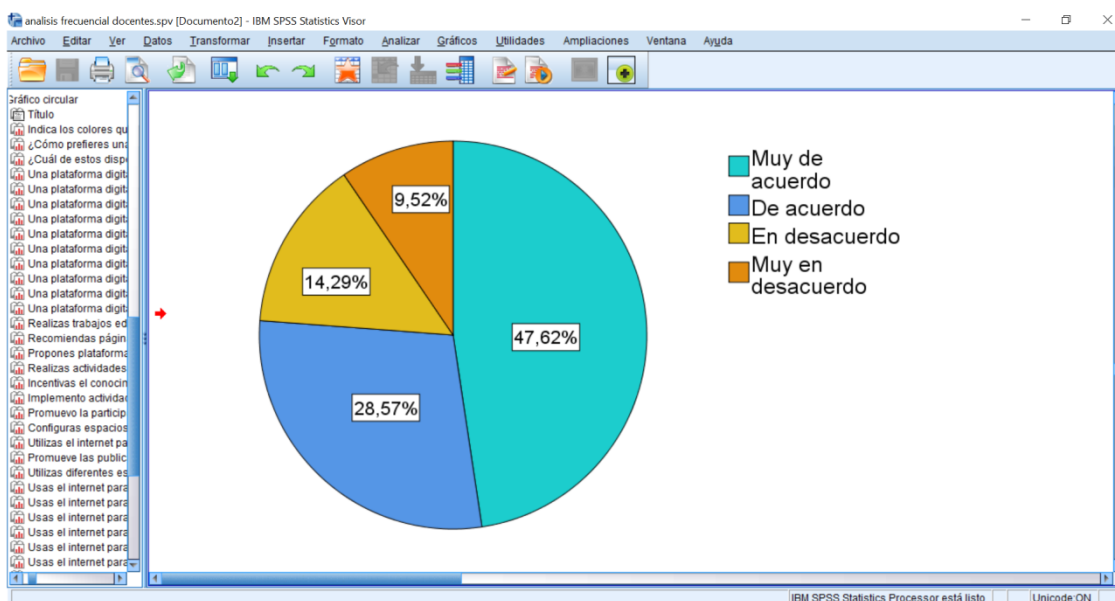
Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,829
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	1912,014
	gl	300
	Sig.	,000

Comunalidades

	Inicial	Extracción
Una plataforma digital debe poseer un perfil visible con los datos personales, intereses, descripción, fotografía, ocupación, gustos particulares de los usuarios.	1,000	,650
Una plataforma digital debe dar la posibilidad de restringir visibilidad del perfil personal a un determinado público	1,000	,513
Una plataforma digital debe permitir recorrer los...	1,000	,548

6.2.11 Muestra de análisis frecuencial docentes



6.2.12 Muestra de análisis frecuencial estudiantes

