

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA**

ESCUELA DE POSGRADO

**UNIDAD DE POSGRADO DE LA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



TESIS:

**Herramientas web 2.0 para la mejora de la ciudadanía digital
de los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes
Rojos. Lima. 2023**

Para optar el grado académico de:
DOCTORA EN EDUCACIÓN

PRESENTADO POR:
Mtra. Flor de Maria AGUILAR APAHUASCO

ASESOR:
Dr. Rolando Alfredo QUISPE MORALES

AYACUCHO - PERÚ

2026

A mis padres, que han sido el motor de mi vida y por haber forjado la persona que soy en la actualidad.

A Flora Apahuasco Cotaquispe, por ser sumo ejemplo de fortaleza y constancia.

Flor de María Aguilar Apahuasco

Agradecimientos

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, casa de estudios que me proporcionó una sólida formación académica, científica y ética, indispensable para la realización de esta investigación. Gracias a su permanente compromiso con la excelencia educativa, pude desarrollar y fortalecer mis competencias profesionales, así como encaminar este trabajo hacia el mejoramiento de la educación en nuestra región.

A los maestros de la Escuela de Posgrado, especialmente del Doctorado en Educación, con quienes compartí conocimientos y recibí consejos durante mi formación profesional.

Al asesor, Dr. Rolando Quispe Morales, por su guía metodológica, seguimiento continuo y exigencia académica. Sus aportes, sugerencias y respaldo constante fueron elementos clave que fortalecieron el desarrollo de la investigación y permitieron la elaboración de un trabajo con bases científicas sólidas.

A la directora y docentes de educación primaria de la Institución Educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, quienes con disposición y responsabilidad brindaron las facilidades necesarias para la ejecución de la presente investigación. Su apoyo desinteresado y voluntad para compartir sus experiencias pedagógicas aportaron de manera significativa al enriquecimiento de este estudio.

Índice

Agradecimiento.....	V
Resumen	vii
Abstract.....	ix
Introducción.....	10
I. Planteamiento del problema	13
1.1 Descripción de la situación problemática.....	13
1.2. Formulación de problema.....	16
1.3. Formulación de los objetivos	16
1.4. Justificación.....	17
II. Marco Teórico	20
2.1. Antecedentes	20
2.2. Bases teóricas	26
2.2.1 Ciudadanía digital.....	26
2.2.2. Herramientas web 2.0	36
2.3 Bases conceptuales.....	41
III. Metodología.....	43
3.1. Hipótesis	43
3.2. Variables	43
3.3 Operacionalización de variables	44
3.4. Tipo y nivel de investigación.....	46
3.5. Método.....	46
3.6. Diseño de investigación.....	48
3.7. Población y muestra.....	48
3.8. Técnicas e instrumentos.....	50
3.9. Validez y confiabilidad de instrumentos	55
3.10. Técnicas de procesamiento de datos	58
3.11. Aspectos éticos.....	58
IV. Resultados y discusión	60
V. Propuesta innovadora.....	73
Conclusiones	
Recomendaciones	
Referencias bibliográficas	

Índice de tablas

Tabla 1 Población	49
Tabla 2 Muestra	50
Tabla 3 Resultados de la prueba binomial	56
Tabla 4 Factor 1: Respeto en los entornos digitales.....	57
Tabla 5 Factor 2: Educación digital	57
Tabla 6 Factor 3: Protección digital.....	58
Tabla 7 Ciudadanía Digital (Factor 1,2 Y 3).....	58
Tabla 8 Nivel de respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima,2023.....	60
Tabla 9 Nivel de educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023.	61
Tabla 10 Nivel de protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023.	61
Tabla 11 Nivel de ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023.....	62
Tabla 12 Resultados de prueba de normalidad.....	63
Tabla 13 Resultado de la hipótesis general mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre la ciudadanía digital del grupo control y experimental	64
Tabla 14 Resultado de la primera hipótesis específica mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre el respeto en entornos digitales del grupo control y experimental.....	65
Tabla 15 Resultado de la segunda hipótesis específica mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre la educación digital del grupo control y experimental	66
Tabla 16 Resultado de la tercera hipótesis específica mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre la protección digital del grupo control y experimental	67

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general demostrar en qué medida el uso de herramientas Web 2.0 permite desarrollar la ciudadanía digital en estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023. Estudio de enfoque cuantitativo, porque las variables se midieron y los resultados se expresaron en valores numéricos, de tipo experimental y de diseño cuasiexperimental, la población estuvo conformada por los estudiantes del 4to año A y B, la muestra constituida por 56 estudiantes del 4to año A, se aplicó al grupo experimental un módulo de 18 sesiones de aprendizaje denominado "Ciudadano 2.0", a través de herramientas web 2.0. Las evidencias estadísticas permitieron concluir en que, el uso de herramientas web 2.0 mejora la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023. Los resultados se confirmaron mediante la prueba U de Mann Whitney, con la que se observaron en el pretest un $p=0,505$, por encima del umbral de 0,05; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del posttest permitieron observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, significa que existe una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Palabras clave: herramientas web, ciudadanía digital, respeto, educación, protección

Abstract

The general objective of this research was to demonstrate the extent to which the use of Web 2.0 tools allows the development of digital citizenship in students of the educational institution 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023. The study had a quantitative approach, because the variables were measured and the results were expressed in numerical values, and was of an experimental and quasi-experimental design. The population consisted of the students of 4th year A and B, and the sample consisted of 56 students from 4th year A. An 18-session learning module called "Citizen 2.0" was applied to the experimental group through web 2.0 tools. Statistical evidence allowed us to conclude that the use of Web 2.0 tools improves digital citizenship among students at the 7077 Los Reyes Rojos educational institution in Lima, 2023. The results were confirmed using the Mann-Whitney U test, which showed a p-value of 0.505 in the pretest, above the threshold of 0.05; while, after applying the Web 2.0 tools, the posttest results showed a p-value of 0.000, a value much lower than the threshold of 0.05, meaning that there is a statistically significant difference between the control and experimental groups.

Keywords: web tools, digital citizenship, respect, education, protection

Introducción

La sociedad del siglo XXI, perteneciente al mundo globalizado, se caracteriza, entre muchas cosas, por el gran consumismo que se ha incentivado, inclusive a pesar de las carencias económicas, estructuras políticas y educativas. Es cierto que, el creciente consumo de tecnología ha despertado gran preocupación por los efectos negativos a la salud física y mental de las personas. Los niños y jóvenes no son ajenos a todo este fenómeno, desde temprana edad se han convertido en consumidores de tecnología, incentivados muchas veces por sus padres; otros, por los medios de comunicación y demás entornos sociales. Frente a esta situación, el debate se enciende, porque no podemos negar que el impulso de la tecnología y el conocimiento han logrado el desarrollo de muchas sociedades, sin embargo, surgen interrogantes como ¿Los estudiantes están haciendo uso adecuado de la tecnología? ¿Mantienen pautas de conducta en base al autocuidado y respeto de los demás en los espacios virtuales?

En la actualidad, cuando el uso de las redes sociales y diversas herramientas de interacción en el mundo digital, considerados como parte de la web 2.0, se ha vuelto frecuente principalmente en los estudiantes, aparece la necesidad de reflexionar acerca de las problemáticas en torno a qué tan buenos ciudadanos somos en el mundo digital, además de reflexionar sobre si realmente se conocen los peligros en el mundo digital.

Los estudiantes son catalogados como nativos digitales, porque han nacido en la era digital, inmersos en la tecnología y todo lo relacionado a esta. Por este motivo no se pretende alejarlos del mundo digital, porque son parte de él casi de manera natural. Entonces, los diferentes agentes educativos tienen el reto de enfocar todos sus esfuerzos en que los adolescentes sean mejores ciudadanos digitales. Robles (2009) afirma que, los ciudadanos digitales son personas que ponen en práctica y ejercitan sus derechos, así como deberes, mediante espacios virtuales. Asimismo, Ribble et al. (2004) plantean que, la ciudadanía digital está relacionada con los derechos y deberes de la persona que se desenvuelve e interactúa en espacios virtuales. Los autores refuerzan la idea de que una persona puede afianzar su

ciudadanía digital si desarrollan tres dimensiones: el respeto, la educación y protección en los entornos digitales.

En la actualidad, los esfuerzos de muchos investigadores y educadores se han orientado al conocimiento meramente técnico de programas, software o aplicaciones para realizar insumos que sirvan en sesiones de aprendizaje, de hecho abundan investigaciones sobre las TIC (Tecnologías de información y comunicación) enfocadas en diversas áreas, pero se ha tratado muy poco en que los estudiantes conozcan estas herramientas en favor de generar contenidos que aporten a la comunidad virtual sobre deberes y derechos, que puedan conocer y evitar peligros cibernéticos, tales como el acoso digital (*grooming*) o el *bullying* cibernético; además, es una necesidad de que los estudiantes puedan hacer una gestión adecuada de la información o todo aquello que encuentran en la internet, actividades que son parte de ser un buen ciudadano mientras navega en la internet, es decir un buen ciudadano digital.

Por lo expuesto, es necesario circunscribir investigaciones de este tipo, en torno a la ciudadanía digital y reflexionar cómo por medio de la enseñanza se puede afianzar el uso de las herramientas web 2.0 en favor de los estudiantes, quienes muchas veces poseen conocimientos sobre la tecnología, pero no han orientado al uso adecuado en favor de su aprendizaje real.

Por las razones expuestas, la investigación denominada *Herramientas Web 2.0 para la mejora de la ciudadanía digital de los estudiantes de la Institución Educativa 7077 los Reyes Rojos. Lima. 2023*, pretende no solo analizar la problemática explicada, sino generar una propuesta que constituya un aporte al ámbito educativo. El objetivo general es demostrar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023. La hipótesis es que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

La investigación tiene cinco partes:

I. Planteamiento del problema, se aborda la problemática, así como los objetivos trazados en la investigación.

II. Marco teórico, se desarrolla la teoría, referente a los antecedentes de la investigación, así como a la base teórica sobre ciudadanía digital y las herramientas web 2.0.

III. Metodología, se presenta la determinación de las hipótesis, variables, población, así como el diseño metodológico.

IV. Resultados y discusión, se muestra el tratamiento de los resultados desde el análisis del mismo, la interpretación y reflexiones hasta la discusión de resultados.

V. Propuesta innovadora, mediante el módulo ciudadano 2.0, diseñada en 18 sesiones de aprendizaje desarrolladas en el área curricular Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, con la aplicación de 9 herramientas web.

Finalmente, se presentan las conclusiones, las recomendaciones y las referencias bibliográficas, además de los anexos que respaldan el trabajo de investigación.

I. Planteamiento del problema

1.1. Descripción de la situación problemática

En pleno siglo XXI, la sociedad ha ido desarrollándose a pasos agigantados, los sistemas de organización se han complejizado conforme pasa el tiempo, impulsado por aspectos sociales, históricos y económicos, destaca la globalización y con esta la importancia del conocimiento que, precisamente es el que ha impulsado el desarrollo en todos sus ámbitos, de los cuales la tecnología ha alcanzado gran jerarquía.

En los últimos años, el mundo ha vivido un gran avance tecnológico en diversos ámbitos, la educación no ha sido la excepción, desde el uso de herramientas tecnológicas para desarrollar diversas actividades, incorporación de software educativos en clase y utilización de programas, redes u otros que afianzan la interrelación de los diferentes agentes educativos.

La situación vivida en los últimos años, a raíz de la pandemia producida por el COVID-19, ha replanteado nuevas formas de desenvolvimiento en el ámbito social y laboral. El sector de educación, por ejemplo, se ha adaptado poco a poco a las tecnologías y todo lo que esta pueda ofrecer en favor de la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. A pesar de no estar preparados para muchos de estos cambios de manera rauda, en nuestro país se dio un gran salto a la virtualidad. Cabe precisar que el ingreso y protagonismo de la tecnología en nuestras vidas ha venido tomando fuerza desde hace algunas décadas, no precisamente con fines educativos.

Es puntual resaltar que, respecto a la tecnología y frente a la coyuntura actual, la escuela debe enfrentar diversos retos como brindar una enseñanza de calidad, responder a las necesidades de los estudiantes, tomando en cuenta las características de cada uno de ellos y de su entorno. Orihuela (2006) señala que, la escuela y todo el sistema educativo, además de enseñar la tecnología, vale decir a nivel operativo en favor del desarrollo de diversas áreas, deben ir más allá, porque estas nuevas tecnologías, aparte de producir unos cambios en la escuela, producen un cambio en el entorno del estudiante. Asimismo, la escuela pretende preparar a los estudiantes para que se desenvuelvan en dicho entorno, si

este cambia de la mano de la tecnología, entonces la escuela también debe cambiar. En tal sentido, es importante observar cómo se dan las interacciones de los estudiantes en el mundo digital y cómo ejercen su ciudadanía en los entornos virtuales. El fenómeno que se ha venido observando es que se ha intensificado el ciberbullying, la utilización de páginas con contenido violento, estudiantes con mayor interacción virtual a partir de los videojuegos, el uso inadecuado de redes sociales y demás herramientas que la web proporciona. En definitiva, se ha abierto un mundo con nuevas formas de interactuar y convivir, así como nuevas formas de situaciones peligrosas.

Los llamados nativos digitales, como señala Prensky (2001), refiriéndose a los niños que nacieron en plena era digital y que son usuarios de las tecnologías, a pesar de las diferencias y las desigualdades existentes en el acceso a la educación, el aspecto social y económico, el lugar de procedencia, etc., hacen uso de la tecnología; sin embargo, es importante preguntarnos qué tan bien la utilizan o cómo se están relacionando mediante las tecnologías, incluso si están utilizando las herramientas que la web 2.0 les ofrece, de manera idónea. Es importante tener una noción más clara sobre cómo los estudiantes están desenvolviéndose en la hora de interactuar con personas conocidas y desconocidas, así como observar y analizar qué aspectos ponderan ellos en la hora de llevar a cabo su ciudadanía en espacios digitales.

Para Robles (2009), "Los ciudadanos digitales son aquellos ciudadanos que ejercitan todos o algunos de sus deberes y derechos a través de comunidades virtuales" (p. 37). Si bien es importante aclarar que, la concepción de ciudadanía digital tiene también una parte individual de acciones llevadas a cabo en la red sin la necesidad de que exista una comunidad virtual. Una de las primeras definiciones de ciudadanía digital y la que más comúnmente se ha empleado en el ámbito educativo es la aportada por Ribble et al. (2004), cuya definición está apoyada principalmente en los derechos y deberes que se derivan del uso de las tecnologías, "las normas de comportamiento apropiado y responsable con respecto al uso de la tecnología" (p. 67).

Las herramientas web 2.0 constituyen un medio con el cual los usuarios pueden hacer uso de una gama de recursos tecnológicos, que ofrece una gran cantidad de ventajas que permiten a los usuarios acceder a todo tipo de información, interactuar con otras personas, producir contenidos, entre otros. Sin duda, la tecnología ha puesto de manifiesto no solo las bondades, sino también una serie de problemas, derivados del mal uso de estas herramientas de la web, en las que se puede observar una serie de actitudes y comportamientos inadecuados de los usuarios, en este caso de los estudiantes, quienes a diario toman decisiones y actúan en los espacios virtuales, sea ejerciendo su ciudadanía de manera plena o no. En el contexto digital, es importante generar ciudadanos capaces de hacer uso eficiente y responsable de las herramientas que ofrece la web, no solo en favor de su aprendizaje, sino del desarrollo de una ciudadanía digital, siendo capaces de desenvolverse en los espacios virtuales y haciendo uso de las bondades de las herramientas web 2.0, afirmándose y conviviendo de manera democrática y respetuosa en estos medios.

Existe una gran preocupación, porque la tecnología ha facilitado el desarrollo de muchas actividades, acortando distancias, pero también expone a los estudiantes a diversos peligros y circunstancias que hacen necesario generar propuestas para que ellos reconozcan una variedad de herramientas web, que puedan usar de manera eficiente y responsable y que, a la vez, pongan en práctica sus valores y comportamientos adecuados que preserven su integridad en dichos espacios virtuales, asimismo, les permita convivir democráticamente en la búsqueda del bien propio así como del bien común y logren desarrollar una ciudadanía digital responsable.

Por los fundamentos expuestos, el problema queda definido de la siguiente manera:
¿En qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023?

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿En qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023?
- b) ¿En qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023?
- c) ¿En qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023?

1.3. Formulación de los objetivos

1.3.1. Objetivo general

Demostrar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Determinar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.
- b) Determinar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.
- c) Determinar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

1.4. Justificación

1.4.1. Teórica

Investigaciones actuales demuestran la preocupación por la interacción que ejercen los adolescentes en entornos virtuales, porque están expuestos a situaciones peligrosas latentes al hacer uso de herramientas 2.0, principalmente herramientas de interacción y comunicación, como las redes sociales. Cadena et al. (2017) aseveran que, las redes sociales, en los últimos años han provocado un impacto negativo en los estudiantes, además reconocen el rol que juega la tecnología en el entorno social y académico.

En los últimos años, las investigaciones relacionadas con la tecnología en educación han aumentado, principalmente sobre el uso o el impacto de las tecnologías de información y comunicación (TIC). Sin embargo, la literatura respecto a la 'ciudadanía digital' es muy escasa, implica la necesidad de ampliar investigaciones respecto al desenvolvimiento de los ciudadanos en entornos digitales, así como investigar sobre cómo los usuarios de la internet utilizan todas las herramientas web 2.0 que tienen a su alcance. En ese sentido, la presente investigación aportará significativamente en el conocimiento relacionado con la ciudadanía digital, así como el uso de las herramientas web 2.0. Además, aportará a la literatura existente y servirá como punto de partida para posteriores trabajos de investigación.

1.4.2. Metodológica

Esta investigación aportará con la creación de un nuevo instrumento denominado rúbrica de ciudadanía digital, que permitirá observar y medir el nivel de logro de la ciudadanía digital en estudiantes adolescentes, dando luces acerca de la situación actual de los estudiantes al ejercer su ciudadanía en espacios digitales, los cuales podrían ser también problemáticas y riesgos no solo para su desarrollo personal, sino también para su aprendizaje.

Por otro lado, la investigación contribuirá con la propuesta de un módulo denominado 'ciudadanos 2.0', con sesiones de clases, enmarcadas en el área curricular Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica y en las competencias 'Construye su identidad' y 'Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común', de acuerdo con el Currículo

Nacional de Educación Básica Regular y en concordancia con el estándar de aprendizaje. En la propuesta se proponen campos temáticos orientados a desarrollar los desempeños y competencias que todo estudiante de cuarto año de secundaria debe lograr. Está adaptada a la realidad del mundo virtual y se incorporan actividades donde se fomenta el uso de diversas herramientas web 2.0, es decir, aplicativos, programas u otros que afianzan la interacción de las personas en la internet. Este módulo no solo busca generar un impacto en el aprovechamiento de herramientas web a nivel operativo, sino que, los estudiantes podrán generar un pensamiento crítico y reflexivo sobre las problemáticas, peligros y desafíos en la virtualidad, orientando a los estudiantes al desarrollo de una ciudadanía digital responsable. A partir de estos lineamientos se podrá ver el impacto de su aplicación no solo en la presente investigación, sino en investigaciones venideras, incluso en las nuevas propuestas.

1.4.3. Práctica

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los diferentes niveles y sistemas educativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y en el desarrollo de sus competencias para la vida. Por esta razón, los estudiantes que están viviendo la era digital son considerados los nativos digitales, ejercen de manera consciente o inconsciente su ciudadanía digital, dentro o fuera de las instituciones educativas.

De esta manera, la investigación realizada y la aplicación de la propuesta desarrollada favorecerán la inserción del estudiantes en la sociedad del conocimiento en el marco del mundo globalizado y del desarrollo tecnológico, asimismo, los estudiantes afianzarán el uso adecuado y con propósito de las herramientas web 2.0, las mismas que ya suelen utilizar, pero con fines de ocio y diversión, así la aplicación de estas herramientas permitirá a los estudiantes fortalecer no solo habilidades ligadas a la tecnología, sino también incidirá de manera positiva en el ejercicio de la ciudadanía en ámbitos digitales, de manera responsable y respetuosa, ponderando diversos valores, así como la afirmación de sus derechos y deberes, en los entornos virtuales. Por otro lado, los docentes tendrán un módulo con actividades direccionadas a afianzar la ciudadanía digital, el mismo que servirá como base

para aplicar en clase, asimismo, puede ser adaptada a su realidad institucional y de esta manera abordar la ciudadanía afianzando los deberes y derechos que los estudiantes interioricen y afianzar una actitud de autocuidado ante los peligros en el mundo digital, así como consolidar la educación dentro de este ámbito.

II. Marco teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

López (2023) realizó la investigación denominada *La educación en competencias digitales en relación con la ciudadanía digital*. Investigación de enfoque cualitativo, con un método de investigación documental, con el objetivo de analizar cómo se lleva a cabo la propuesta curricular basada en el desarrollo de las competencias digitales y la ciudadanía digital en una institución escolar en Colombia. Entre las conclusiones más relevantes, el autor indicó que, respecto a las competencias digitales, se observaron más evidencias, tanto en los documentos administrativos como en las planificaciones, principalmente en su dimensión relacionada al análisis de información y contenido digital, que fue concebido como una fortaleza, puesto que, se evidencia no solo en documentos, sino en la planificación y práctica de los profesores en el aula. Además, sostienen que, abordar las competencias digitales con relación a la ciudadanía digital aporta a la formación integral de los estudiantes, ya que en las dimensiones considera desde el aspecto operativo de la tecnología hasta el aspecto ético como una de las dimensiones.

Gondon (2022) desarrolló la investigación titulada *Informática educativa: Base para el desarrollo de una ciudadanía digital en Panamá*. Investigación de tipo descriptiva, cualitativa y documental, analiza diferentes fuentes y estadística sobre la inclusión de la tecnología en la educación panameña y centroamericana, así como los programas de capacitación docente respecto a las herramientas y habilidades digitales. Para el estudio se analizaron documentos sobre la ciudadanía digital, en las que se consideran dimensiones como el acceso a medios digitales, su uso, la política y el aspecto legal. Concluyó en que, hay un aumento sostenido del uso de medios digitales (educativo, ocio, laboral, etc.), por tal señala la importancia de establecer políticas de alfabetización. Por otro lado, existe una necesidad de insertar la alfabetización digital en el currículo, capacitación docente respecto a las tecnologías, así como realizar programas de alfabetización digital desde la educación primaria, de modo que

sumen a la formación de ciudadanos digitales. Finalmente, hace énfasis en la necesidad de desarrollar una docencia digital.

Contreras y Vera (2022) ejecutaron la investigación acerca de la *Educación ciudadana, el uso de estrategias con base en las TIC y el desarrollo de competencias en ciudadanía digital*. Investigación de enfoque cuantitativo, cuyo objetivo fue analizar estrategias didácticas relacionadas TIC y ver cómo éstas incidían en el desarrollo de competencias en la ciudadanía digital, en escolares de una institución chilena, aplicó 2 encuestas, una escala de Likert sobre los procedimientos sobre el uso de las TIC y competencias digitales y otra escala respecto al conocimiento sobre la ciudadanía digital, luego, implementó una secuencia didáctica. Concluyó en que, las estrategias didácticas basadas en TIC favorecieron el desarrollo de competencias en ciudadanía digital en estudiantes, respecto a ello se abordó el acceso a la información y gestión de la investigación, comunicación y la participación.

Gallego y Vinader (2019) efectuaron la investigación acerca del *Capital social digital y las herramientas digitales como amplificadoras de la sociedad civil*. Esta investigación se basó en la revisión de literatura relacionada al campo de estudio, así como el análisis y la posterior categorización de las herramientas digitales para empoderar a los ciudadanos en el entorno digital y que los individuos puedan alcanzar sus metas y objetivos. Los resultados del análisis permitieron proponer la clasificación de categorías como economía colaborativa, educación, medio ambiente, política y sociedad y salud. Los autores pusieron énfasis en la importancia de generar un capital social digital, a través de la cooperación y colaboración entre la sociedad civil. Finalmente, resaltaron a la educación, como el ámbito donde se pueden dar iniciativas de la mano de las herramientas digitales, para organizarse, socializar con otras personas y mediar el aprendizaje.

Torres (2016) sustentó la tesis *Rol de las TIC en la construcción de la ciudadanía digital: Apropiación y uso social de internet, en jóvenes pertenecientes a la I. E. El Pinal y Félix Henao Botero de la Comuna N.º 8*, en la Universidad de Medellín, Colombia. Investigación de enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, permitió que se realizara el análisis de la realidad sobre los estudiantes respecto al uso de la Internet dentro y fuera de la escuela, así como su

impacto en la construcción ciudadana, tuvo el propósito de analizar el uso que hacen de las TIC, caso internet, los estudiantes de las instituciones educativas El Pinal y Félix Henao Botero, dentro de sus procesos de construcción ciudadana. Concluyó en que, a pesar de que los miembros de la comunidad educativa se encuentran familiarizados con el uso de las TIC, es imprescindible empezar a trabajar procesos de multialfabetización digital para la formación de la ciudadanía digital, con ética y uso responsable de la internet.

Bravo et al. (2015) desarrollaron la tesis titulada *La ciudadanía digital, sus concepciones y su relación con la convivencia escolar*, en la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Investigación de enfoque cualitativo y el método empleado fue el de Etnografía virtual, las técnicas aplicadas dieron pie a realizar un análisis más cercano de las percepciones, prácticas e interacciones que realizan los jóvenes en el entorno virtual, el objetivo de la fue analizar y caracterizar las concepciones de ciudadanía digital y su relación con la convivencia escolar elaboradas por los jóvenes en el contexto educativo actual. Los resultados permitieron reconocer niveles de apropiación de la ciudadanía digital en los jóvenes, además, da lugar a futuros estudios y propuestas de formación ciudadana digital. Concluyeron en que, los estudiantes de las instituciones educativas donde se realizó la investigación, en su mayoría, relacionan la ciudadanía digital con algunos comportamientos, valores derechos y deberes en el espacio virtual online. Pocos estudiantes contemplan el espacio virtual como una oportunidad para encontrar voces que se unan a sus luchas sociocultural.

2.1.2. Nacionales

Morales (2023) realizó la investigación titulada *Manejo de herramientas digitales y logro de competencias de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de instituciones emblemáticas de la ciudad de Trujillo*. Investigación cuantitativa, de tipo correlacional, tuvo el objetivo de analizar la relación que existe entre ellas. La prueba de Rho Spearman arrojó una correlación muy baja, con un coeficiente de 0,101, entre el uso de herramientas digitales y el desarrollo de competencias de desarrollo personal, ciudadanía y cívica; mientras que, la significancia fue de 0,113. Respecto a la correlación de las herramientas digitales y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda

del bien común, el coeficiente de correlación fue 0,078 con una significancia de 0,221; es decir, el nivel de correlación fue muy bajo. Concluyó en que, el uso de herramientas digitales no es decisivo en el logro de los aprendizajes en el área Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica y sus competencias.

Rodríguez (2022) dio a conocer la investigación titulada *Herramientas digitales y ciudadanía digital*, en una institución de Apurímac. Investigación de enfoque cuantitativo, de tipo correlacional, tuvo como objetivo determinar la relación de las variables ya mencionadas. Los resultados demostraron que, el 68,3 % tiene una ciudadanía digital regular, de ellos, el 51,2 % utiliza herramientas digitales de manera regular. Mediante la prueba de correlación de Spearman se determinó que, el coeficiente fue de 0,422. El nivel de significancia fue de 0,006, cifra menor al parámetro establecido de 0,05. Concluyó en que, el uso de herramientas digitales sí tiene una relación significativa con la ciudadanía digital en estudiantes donde se realizó el estudio.

Rojas (2021) efectuó el estudio denominado *Programa de intervención 2.0 para desarrollar competencias digitales en estudiantes de una I.E.* Investigación de diseño experimental, tipo aplicada, contó con un grupo de control y otro experimental, en este último se aplicó el programa de intervención, cuyo objetivo fue aplicar una propuesta para desarrollar competencias digitales en el grupo determinado. Concluyó en que, el programa aplicado logró influir significativamente en el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes que participaron, que se evidenció en sus dimensiones (comunicación y colaboración, creación de contenidos e informacional). Al término de la investigación se evaluó el impacto del programa en ambos grupos (G.C. y G.E.), el cual de acuerdo con la U-Mann Whitney, podemos decir que es significativo, ya que su valor probabilístico es $0,000 < 0,05$.

Llantoy y Yauricasa (2019) desarrollaron la tesis *Uso de las TIC y competencias digitales en los docentes de la Institución educativa "Manuel Prado" de Matará de Ayacucho-2019*, en la Universidad Nacional de Huancavelica, Perú. Investigación de enfoque cuantitativo, tuvo como propósito determinar la relación entre las TIC y las competencias digitales en los docentes de una determinada institución. Concluyeron en que, el uso de las

TIC se relaciona de manera significativa con las competencias digitales en los docentes, ya que en los resultados se obtuvo una correlación V de Cramer de 0,834 y un nivel de significancia de 0,001.

Altamirano (2014) sustentó la tesis titulada *Uso de redes sociales informáticas en los estudiantes de secundaria de la I.E. "Los Libertadores", Ayacucho*, en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Investigación de enfoque cualitativo, tuvo como propósito conocer el uso que le dan los estudiantes de la I.E. Los Libertadores a las redes sociales. Al finalizar dicha investigación, concluyó en que, los jóvenes estudiantes de cuarto año de educación secundaria han integrado sus vidas de manera muy estrecha con las redes sociales, de manera tal que se evidencia espontáneamente, asimismo, observó una actitud optimista frente a las TICs, llegando incluso a apropiarse de dicha herramienta de manera natural.

2.1.3. Regionales

Lino (2022) realizó la investigación denominada *Herramientas digitales en la comunicación entre los alumnos de una institución educativa de Huaura*. Investigación de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de nivel descriptivo, el objetivo fue demostrar la importancia de dichas herramientas en la comunicación. El resultado de esta investigación, de acuerdo con la hipótesis principal, arrojó que, un 30 % de estudiantes tiene un bajo nivel de uso de las herramientas digitales para comunicarse, mientras que el 42 % tiene un nivel medio y 27,8 %, alto. Concluyó en que, se evidencia escasa importancia respecto al uso de dichas herramientas digitales.

Hidalgo (2016) ejecutó la investigación titulada *Relación entre el uso de los recursos informáticos y el desarrollo de la capacidad crítica de los estudiantes del X ciclo de la Facultad de Ingeniería Mecánica de la Universidad Nacional de Ingeniería*. La investigación fue de enfoque cuantitativo Básica, diseño no experimental, de corte transversal y alcance correlacional, con una población de 178 y muestra de 112 estudiantes, cuyo objetivo general fue determinar la relación entre el uso de los recursos informáticos y el desarrollo de la capacidad crítica de los estudiantes de una universidad, los instrumentos se validaron

mediante juicio de expertos. Los resultados arrojaron un coeficiente de correlación inversa rho Spearman = -765 y un valor $p= ,000$ menor al nivel de 0,05, por lo tanto, se confirmó la existencia de una relación inversa entre el uso de los recursos informáticos y el desarrollo de la capacidad crítica de los estudiantes del 24 X ciclo de la Facultad de Ingeniería Mecánica de la Universidad Nacional de Ingeniería 2016.

Huertas y Pantoja (2016) efectuaron la tesis titulada *Efectos de un programa educativo basado en el uso de las TIC sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria*, en la Universidad San Ignacio de Loyola. Perú. Investigación cuasiexperimental acerca de un programa informático creado con la aplicación multimedia Flash (herramienta web 2.0). El objetivo fue analizar su influencia sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado, así como conocer la opinión de los profesores y estudiantes sobre el uso de las TIC en la enseñanza de la asignatura. La muestra fue de 194 estudiantes de tercero de secundaria, el instrumento utilizado fue un cuestionario. Los resultados de la investigación evidenciaron que, la aplicación del programa educativo sí mejora el rendimiento escolar y la motivación del alumnado de forma significativa.

Tello (2015) sustentó la tesis titulada *Uso didáctico de las herramientas web 2.0 por docentes del área de comunicación*, en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Investigación de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental descriptivo. Los resultados indicaron que, la mayoría de docentes de la muestra no utiliza las herramientas de la Web 2.0 en el quehacer de su enseñanza, por el contrario, se evidencia la aplicación de una didáctica tradicional. Asimismo, la investigación dio a conocer que hay un uso significativo de herramientas web 2.0, principalmente en redes sociales, los cuales no se han aplicado con propósitos didácticos. La reflexión de la autora incide en que es necesario que los docentes reciban formación que acredite pueden usar y/o tienen dominio de estrategias basadas en las herramientas de la web 2.0.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Ciudadanía digital

Es importante precisar que, el término de ciudadanía puede analizarse desde diferentes aristas. De acuerdo con Bolívar (2015), se considera a la ciudadanía teniendo en cuenta tres dimensiones: la primera, ligada al sentido de pertenencia de una persona y a la identidad que esta pueda desarrollar en torno a esta; la segunda, relacionada al derecho y la tercera, la participación que una persona puede y debe ejercer como parte de una sociedad. Además, el autor sostiene que, estas tres dimensiones, en las últimas cinco décadas, han recibido impacto de la tecnología, la misma que ha trastocado las relaciones de los ciudadanos. Así podemos decir que, la ciudadanía ha pasado de enmarcarse en un plano meramente geográfico territorial a un espacio más amplio y lleno de redes y conexiones, donde la tecnología es el factor más importante. Cavero et al. (2019) indican que, la existencia de una ciudadanía digital o una e-ciudadanía, donde los ciudadanos no solo establecen navegar, utilizan herramientas o establecen interacciones en espacios digitales. Al respecto, White y Le Cornu (2011) revelan que, el hablar de ciudadanía digital es más que hablar de nativos digitales, que nacieron en la era de la tecnología o migrantes digitales, en décadas donde la tecnología no se había masificado y en la actualidad tratan de estar inmersos en el mundo digital y todo lo que le proporcione este, significa que, ser un ciudadano digital es aún más complejo, por tal llamados 'residentes de la red'. Por otro lado, Pérez (2017) afirma que, ser un ciudadano digital implica dominar herramientas tecnológicas, desarrollar competencias en torno a estas, así como gestionar la información y ser capaz de formular sus propias conclusiones.

Para entender la verdadera esencia de ciudadanía digital, primero, es preciso aclarar aspectos estrechamente vinculados a este. Así, es necesario entender que, en la actualidad vivimos inmersos en las ciudades como las conocemos, tanto como en las ciudades digitales. La ciudad digital "surge como el espacio en el que los propios ciudadanos (incluyéndose aquí empresas, instituciones, administración, etc.) han desarrollado la posibilidad de relacionarse

entre sí y con el resto de la sociedad utilizando todo el potencial que ofrecen las tecnologías de la información y las comunicaciones” (Galindo, 2019, p. 169).

Cuando hablamos de ciudadanía, hacemos alusión a diversas prácticas democráticas, la importancia de exigir el cumplimiento de los derechos y deberes otorgados dentro de una colectividad. Referirnos a ciudadanía es más complejo de lo que parece, porque a lo largo de la historia se le ha dado diferentes connotaciones. Para tener más claridad, respecto a la ciudadanía social, Marshall (1998) señala como el rol que asume una persona, la cual se reconoce como parte de una colectividad, este sentido de pertenencia implica el reconocer al otro como igual.

En ese contexto, la educación cobra mayor relevancia, toda vez que, debe formar de manera integral, para desenvolverse en sociedad y en términos generales, para la vida.

De acuerdo con Robles (2009), los ciudadanos digitales son quienes ponen en práctica y ejercitan sus derechos, así como sus deberes, mediante espacios virtuales, en cuyo lugar interactúan con otros individuos. Dichos espacios son conformados, en la mayoría de los casos, de manera espontánea, pero donde se dan diversas situaciones producto de dicha interacción y donde es necesario poner en marcha la práctica de valores ligados a los deberes y derechos de toda persona.

Para Galindo (2019), hablar de ciudadanía alude a la premisa “Ciudadanía: ejercicio de los derechos y los deberes dictados, implícita o explícitamente, por la ciudad” (p. 167), por lo tanto, podemos recalcar que el desarrollo del ciudadano y su afianzamiento está estrechamente ligado al desarrollo de la ciudad, entendiendo este último como el espacio donde interactúan, se comunican y asumen diversos roles, deberes y derechos, tal como alude el autor. Esa relación un tanto más compleja y organizada puede ser llamada sociedad.

Entendiendo que, en esta sociedad la comunicación e interacción de los ciudadanos está muy ligada y hasta promovida por la tecnología, es importante entender que el ciudadano del siglo XXI es un individuo que ha asimilado la tecnología en las diferentes esferas de su vida, plantea otra perspectiva que provoca una disrupción en la mirada de ciudadanía tal como la conocemos, con algunas permanencias, como los principios y mecanismos

democráticos, pero cambios en la manera en que se ejerce la ciudadanía y sobre todo en los ámbitos tecnológicos.

Por otro lado, Ribble et al. (2004) también relacionan a la ciudadanía digital con los derechos y deberes de la persona que se desenvuelve e interactúa en espacios virtuales. Además, mencionan la importancia de mantener un comportamiento acorde con el respeto de los demás y a la responsabilidad al usar la tecnología. De esta manera, para Robles (2009) “Los ciudadanos digitales son aquellos ciudadanos que ejercitan todos o algunos de sus deberes y derechos a través de comunidades virtuales” (p. 37).

Ribble y Bailey (2007) asume la ciudadanía digital como un conjunto de normas de comportamiento adecuado y responsable en relación al uso de la tecnología. Es decir, en la medida que las personas pudieran interactuar de manera saludable y respetuosa estarían ejerciendo realmente su ciudadanía digital.

Por otro lado, Farmer (2011) alude que, la ciudadanía digital es la capacidad que toda persona posee para darle un uso seguro y responsable a la tecnología, sin perder de vista el sentido crítico al desenvolverse en estos entornos, tanto como el sentido, asimismo alude al sentido productivo que puede generarse respecto a estas tecnologías.

Nosko y Wood (2011) enfatizan que, el desarrollo de la ciudadanía digital requiere de una colaboración productiva entre educadores, estudiantes y el conjunto de personas relacionadas con las instituciones educativas. Complementando a ese sustento, Ribble (2012) señala que, es importante dejemos de percibir este concepto de ciudadanía digital solamente como un asunto meramente tecnológico, sino que, además sea considerado como un tema social.

Ribble y Bailey (2007) han desarrollado ampliamente la investigación sobre ciudadanía digital. A partir de estos estudios, Ribble et al. (2004) consideran nueve aspectos fundamentales que forman parte del concepto de ciudadanía digital y son las siguientes:

- a) Etiqueta: Se relaciona a las pautas de conducta en el espacio virtual o la red.
- b) Comunicación: Interacción e intercambio de información en espacios virtual.

- c) Educación: Relacionado a la enseñanza y el aprendizaje sobre el uso de la tecnología.
- d) Acceso: Nivel de participación en la web.
- e) Comercio: Transacciones de compra y venta en la web.
- f) Responsabilidad: Reconocer el compromiso frente a un espacio virtual y asumir consecuencias sobre acciones en la web.
- g) Derechos: Entendidos como libertades extendidas a todos en un mundo digital.
- h) Seguridad (autoprotección): precauciones para garantizar la seguridad y la privacidad en la red.
- i) Salud y bienestar: Refiere a salvaguardar o preservar la integridad física en el espacio virtual o mientras se hace uso de éste.

Ribble (2012), en investigaciones realizadas posteriormente, agrupa las nueve áreas en tres principios, conocidos como REP, sus siglas en inglés *Respect, Education and Protect*, es decir Respeto, Educación y Protección, cada uno de ellos conformados, a su vez, por tres dimensiones, los cuales ayudan a entender y esquematizar los componentes necesarios de la ciudadanía digital.

2.2.1.1. Dimensión 1: Respeto. Ribble (2018) explica bajo la premisa denominada “Sea social: Respétese y respete a los demás”, cómo los ciudadanos experimentan una experiencia de aprendizaje global producto de la interacción en los espacios digitales, asimismo señala la importancia de poner en práctica el respeto y empatía, también la necesidad de fomentar, normas, reglas y leyes que afiancen una interacción orientada a que las personas se conviertan en mejores ciudadanos digitales.

a) Etiqueta digital. De acuerdo con la publicación de la Universidad de Alicante (2017), en el material informativo *Netiqueta*, la etiqueta digital es conocida como la netiqueta, esta es una adaptación de las reglas de etiqueta que se siguen en el mundo real y concreto, al mundo virtual. Es común que, las reglas de etiqueta se basen en un sistema de ‘honor’, porque al no ser cumplidas no hay una sanción concreta. Tal como existen protocolos de

comportamientos para los encuentros con diferentes personas, la netiqueta o *netiquette* hace referencia a un protocolo que se debe utilizar al interactuar en espacios virtuales.

La netiqueta gira en torno a tres principios importantes, tales como, guardar consideración y respeto por las demás personas, preservar la privacidad ajena y contribuir al buen ambiente de la red. Tiene como finalidad mejorar la interacción en los nuevos entornos de socialización virtuales. Poner en práctica la netiqueta contribuye a mejorar la ciberconvivencia y a evitar conflictos, potencia el sentimiento de pertenencia a la comunidad y de corresponsabilidad. En definitiva, se puede llegar a fortalecer el ejercicio y construcción de la ciudadanía digital activa, afianzando tanto derechos y deberes, individuales y colectivos.

De esta manera, es realmente importante que todo aquel usuario aplique de forma correcta el código de netiqueta en los entornos digitales, porque la convivencia cibernética se torna más amable e incluso tiende a ser más segura y confiable.

De acuerdo con Ribble (2011), la etiqueta digital implica “un comportamiento digital responsable convierte a cada usuario en un modelo a seguir para los estudiantes” (p. 29), porque el comportamiento positivo de los usuarios en la web puede ser un ejemplo positivo replicado en otros usuarios. La dificultad respecto a la tecnología es la escasa incidencia sobre las reglas que los usuarios deben considerar cuando usan la tecnología.

b) Acceso digital. Para Ribble et al. (2004), el acceso digital hace referencia a la oportunidad de distribución equitativa de la tecnología y los recursos que se ofrecen en los entornos virtuales. De este modo, los maestros y administradores deben conocer la comunidad en la que se encuentran, el nivel de acceso a los recursos digitales y quién puede tener o no acceso, dentro y fuera de la escuela.

Ribble (2011) relaciona el acceso digital con la participación electrónica del individuo en la sociedad. El acceso a la tecnología genera oportunidades a los usuarios para que establezcan comunicación entre sí. De acuerdo con lo que implica entender el acceso digital, el autor resalta que muchas personas no tienen acceso a internet ni a las bondades de las

herramientas que la web les ofrece, relacionado con la precariedad económica, la ubicación geográfica donde se encuentran, etc.

Las personas que no tienen acceso a la tecnología son excluidas por la misma dinámica de cómo se dan las interrelaciones. Asimismo, el autor menciona que, son las zonas rurales donde más se observan las brechas de acceso a la tecnología.

c) Derecho digital. Refiere a la responsabilidad electrónica de acciones y hechos afines con la creación de reglas y políticas que aborden cuestiones relacionadas con el mundo en línea. Al igual que en el mundo real, el mundo en línea ha tenido que crear una estructura para proteger de daños a quienes usan estos dispositivos digitales.

Este aspecto es de suma importancia en la hora de hacer uso de cualquier herramienta o espacios que proporciona la web, tener una noción clara de los derechos digitales incide en cuestiones o problemas que se dan al desconocer los derechos con el que cuentan los usuarios, problemas como el *cyberbullying*, por ejemplo.

2.2.1.2. Dimensión 2: Educación. Ribble (2018) parte desde la premisa de ser inteligente y la importancia de autoeducarse y educar a los demás. Por esta razón, se resalta la importancia de la alfabetización digital y cómo está relacionada con la comunicación digital, la cual implica conocer nuevas tecnologías para poder interactuar con otras personas de manera natural, acertada y consciente. En diferentes contextos, tales como entornos educativos, comerciales u otros.

a) Comunicación digital. Es el intercambio electrónico de información. Todos los usuarios necesitan definir cómo compartirán sus pensamientos para que otros entiendan el mensaje. Para que los estudiantes que luchan por comprender su lugar en el mundo, la tecnología puede ayudar a encontrar sus propias voces y expresarse.

De acuerdo con Ribble (2011), en la actualidad diferentes medios han cambiado la manera de comunicarse, los más relevantes son los teléfonos celulares y las redes sociales, estas últimas afianzan una interacción fluida entre los usuarios.

El autor menciona la importancia de que los dispositivos tecnológicos han adquirido en relación al afianzamiento de la comunicación digital, su empleo es considerado

como un problema o distractor que, si bien ofrece ventajas para eliminar barreras y afianzar las libertades del individuo, también es un catalizador de problemas conductuales. Al desarrollarse la comunicación digital, también se deja la denominada 'Huella digital', que es el rastro que los usuarios dejan en el ciberespacio. A partir de la afirmación, no cabe duda la importancia de la comunicación digital en un mundo globalizado y cada vez más tecnológico, por tal razón, surge la necesidad de abordar una educación en liderazgo tecnológico ligado a la práctica de valores y uso adecuado de los dispositivos tecnológicos.

Ribble (2011) considera fundamental para la comunicación digital, el uso de correos electrónicos, mensajes de textos, comunicación por medio del celular, así como la elección de modelos de comunicación adecuados para interactuar de manera óptima.

b) Alfabetización digital. De acuerdo con Ribble (2011), "Es el proceso de enseñanza aprendizaje sobre la tecnología y el uso" (p. 26). Cuanto mejor educados digitalmente o alfabetizados digitalmente sean los estudiantes, tendrán más probabilidades para tomar decisiones acertadas en línea como, por ejemplo, apoyar ideas y a otros usuarios en vez de realizar comentarios nocivos. La alfabetización digital incluye la discusión sobre la alfabetización mediática y la capacidad de discernir la buena información respecto de las noticias que carecen de verdad o las conocidas *fake news* (falsas noticias).

Para Area (2011), la alfabetización digital es un modelo que se sostiene en la web 2.0 y las competencias cognitivas, socioculturales y emocionales.

El desarrollo de competencias en el manejo de la información está estrechamente relacionado a la construcción de una sociedad de la información, como en la construcción de una ciudadanía digital, se relaciona con la necesidad de dominar cantidades cada vez más amplias y complejas de información.

Ribble (2011) argumenta que, "El aprendizaje basado en la tecnología es cada vez más común y se está volviendo tan transparente como la pizarra y el lápiz. Sin embargo, la enseñanza del uso adecuado de la tecnología no ha seguido el mismo ritmo" (p. 26). En ese sentido, la alfabetización digital no solo se concentra en el conocimiento de la tecnología, los medios tecnológicos, las funciones y beneficios que estos pudieran tener, sino que es preciso

enseñar qué es lo adecuado o no, lo apropiado e inapropiado en el uso de la tecnología. Así concluye en que, los avances tecnológicos no se han dado con la misma rapidez respecto de la conciencia de las personas sobre el uso ético de dicha tecnología.

De acuerdo con Ribble (2011), el aprendizaje acerca de la tecnología no debe ser ajeno a conocimientos sobre navegadores, motores de búsqueda y descarga. Utilización de recursos y herramientas de la internet, reconocer los peligros que se dan en el ámbito digital, así como el mismo hecho de explorar y conocer modalidades de aprendizaje a distancia.

c) Comercio digital. Es la compra y venta electrónica de bienes y se enfoca en las herramientas y salvaguardas para ayudar a quienes compran, venden, realizan operaciones bancarias o usan dinero de cualquier manera en el espacio digital. La educación profesional y técnica utiliza las herramientas de la tecnología para mostrar a los estudiantes el camino hacia su futuro.

Acorde con el sustento de Cardoso (2018), el comercio digital refiere a la compra y venta por medios virtuales o electrónicos, transacción a la que atribuye la característica legal, esta ha influido en el aumento de este tipo de comercio, así en el 2017 el comercio electrónico experimentó movimientos de 32 billones de dólares americanos con proyecciones de 4,88 billones de dólares americanos para el año 2021. A pesar de dicho auge, se menciona que, es importante no olvidar que la legalidad tiene la contraparte de la ilegalidad.

El planteamiento anterior sustenta la necesidad de ciudadanos digitales con conocimiento de mecanismos seguros que permitan realizar transacciones confiables, porque a medida que se crean diferentes mecanismos para afianzar el comercio digital o electrónico, también se generan mecanismos ilegales virtuales que afectan las transacciones y a los usuarios.

Para Torres y Guerra (2012), el comercio electrónico hace referencia a la transacción de bienes y servicios, los mismos que son suministrados *online* (en línea) o de manera electrónica. De acuerdo con Girón (2018), para que pueda realizarse el comercio digital, existen elementos que deben considerarse, como el comprador, el vendedor, la infraestructura telemática (equipos como computadora y redes de conexión, como wifi),

medios digitales de pago, el centro autorizador que da cuenta de la validez de la transacción y operación, entidades bancarias o financieras, adecuadas en las transacciones.

2.2.1.3. Dimensión 3: Protección. Bajo la premisa, “Esté seguro: Protéjase a sí mismo y a los demás”, Ribble (2018) resalta cómo el mundo digital ofrece oportunidades de ocio, aprendizaje, exploración y creación, entre otros, los mismos que ejercen influencia en los usuarios, además de largas horas de navegación. Por esta razón, es necesario que los ciudadanos digitales sean conscientes de los posibles peligros en la red y las complicaciones a la salud que se desprenden de todo ello. En resumidas cuentas, el autor señala la necesidad de afianzar una red segura y mecanismos de autocuidado.

a) Derecho y responsabilidad digital. Son aquellos requisitos y libertades que se extienden a todos en un mundo digital. Esta área de ciudadanía digital trata de ayudar a los estudiantes a comprender que, cuando se les brindan oportunidades, como el acceso a Internet y el uso de productos en línea, también deben ser diligentes para ayudar a los demás, como informar a los adultos de posibles problemas. Los educadores deben ayudar a los estudiantes a comprender que proteger a los demás, tanto en línea como en el mundo real, es una habilidad esencial.

En la sociedad digital, es necesario aludir a las interacciones que se dan en dichos espacios. Según Ribble (2011), “Cuando a alguien se le otorgan derechos de membresía, se asume que actuará de acuerdo con las normas que rigen ese grupo. Esto también aplica a la sociedad digital, donde la membresía permite a los usuarios usar contenido digital mientras disfrutan de ciertas protecciones” (p. 35).

Como en un espacio físico, donde transitamos, nos desarrollamos y hacemos uso de nuestros derechos y ejercemos nuestros deberes, en las sociedades digitales también deben trasladarse dichos mecanismos, así adherirnos a la estructura de la ciudadanía digital. Supone no solo disfrutar de los beneficios que esta pueda brindar al usuario, sino reconocer cuáles serían los deberes y derechos adquiridos en dicha sociedad digital. Ser responsable con el manejo de la tecnología el uso de información y material en línea de manera ética,

incluyendo citar fuentes y solicitar permisos, reconocer y evitar el uso inadecuado de recursos cibernéticos que puedan poner en peligro a la comunidad del mundo digital.

b) Seguridad digital. Son las precauciones electrónicas para garantizar la seguridad. Los virus, gusanos y *bots* pueden transmitirse de un sistema a otro como una enfermedad. Cuando se usan dispositivos en la escuela o en el hogar, comprender y estar al tanto de los ataques y cómo prevenirlos son habilidades importantes para hoy y para el futuro.

A medida que los usuarios interactúan y se sumergen en el mundo digital, el flujo de información es mayor, a su vez estos se encuentran expuestos a diversos peligros. Frente a esta situación, la protección es un desafío más difícil, en contraste, en el contexto físico. De acuerdo en el planteamiento de Ribble (2011):

Ponemos cerraduras en nuestras puertas, instalamos detectores de humo en nuestras casas e instalamos sistemas de seguridad diseñados para proteger a nuestras familias y pertenencias. Como repositorio de información personal, una computadora personal debería tener tantas (o incluso más) funciones de seguridad como el hogar que la rodea. (p. 40)

Puesto que, los peligros cibernéticos se dan mediante la internet, hoy en día diversos artefactos, cuentas electrónicas, cuentas bancarias, etc. están vinculados al acceso de internet. Los mecanismos de defensa frente a virus no son los únicos problemas, pues los mecanismos de delinquir han evolucionado a la par de la tecnología.

c) Salud y bienestar digital. Refieren al bienestar físico y psicológico en un mundo digital. La tecnología ofrece muchas oportunidades y diversión, pero saber cómo segmentar el uso con las necesidades de nosotros mismos y de los demás es clave para una vida sana y equilibrada. Los educadores, especialmente en las escuelas o aulas, deben hacer la pregunta de cuánto tiempo de pantalla es apropiado para los estudiantes y cuándo el uso de dispositivos digitales se convierte en una distracción del proceso de aprendizaje.

Tal como sostienen Ribble (2011), “Los estudiantes deben ser conscientes de los peligros físicos inherentes al uso de la tecnología digital” (p. 38). Porque, como resultado del

uso prologando de dispositivos tecnológicos, se han producido complicaciones con la salud física, la fatiga visual y los problemas ergonómicos.

2.2.2. Herramientas web 2.0

Para entender qué son las herramientas web 2.0, es preciso describir la naturaleza y la esencia de esta.

Vásquez (2014) alude a aquellos sitios web que facilitan compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la *World Wide Web*. Permiten a los usuarios interactuar y colaborar entre sí, como creadores de contenido.

Hablar de la web 2.0 es reconocer, según Vilchiz (2021), como un fenómeno social ligado no solo al uso de las herramientas digitales y tecnológicas, sino, también los usuarios puedan interactuar de manera constante y varia, es así que, podemos asociar a la web 2.0 como una 'web social', la misma que da impulso al uso de los blogs, en un primer momento, y, ahora, el auge de las redes sociales y otros espacios que permiten una gran interacción de las personas.

Según Lévy (2004), los espacios virtuales y la web 2.0 están dados de manera tal que posibiliten la generación de conocimientos, a partir de la gestión de la información, así como la posibilidad de compartir experiencias y vivencias. Todos estos rasgos generan la posibilidad de luchar contra las diferencias que se afianzan día a día en nuestra sociedad, porque este espacio virtual permite tener mayor acceso a la información, además de ser más críticos y reflexivos respecto a lo que las personas observan a su alrededor.

Por otro lado, Cobo y Pardo (2007) señalan que, la web 2.0, entre las tantas funciones que posee, tiene la función principal de generar contenido y que estos puedan ser compartidos, en ese sentido es un espacio de colaboración que permite a diversos individuos puedan tener acceso a este contenido, modificarlo e incluso mejorarlo. Podríamos entonces concluir que, la web 2.0 genera una red de interacción donde los contenidos e individuos están en constante retroalimentación.

De acuerdo con O'Reilly (2005), uno de los primeros investigadores sobre la materia, la web 2.0 posee siete principios relevantes: primero, la web como plataforma, contempla un

conjunto de aplicaciones que ya no se ubican exclusivamente en el ordenador o computadora del usuario, sino en la web, es decir que solo hará falta la conexión a internet para que se pueda acceder a las diversas herramientas de la web. Segundo, el aprovechamiento de la inteligencia colectiva, es decir que los usuarios podrán beneficiarse de los aportes que hagan otros usuarios, en la medida que los usuarios agreguen información podrán favorecerse mutuamente, realizar este proceso repetitivamente va generando conexiones más complejas, tales como las que realiza el cerebro. Tercero, el software no sea limitado a un solo dispositivo, de ahí que se extienden las redes de interacción a gran escala y diferentes modalidades de dispositivos. Cuarto, de conocimiento abierto, se basa en la relación comunicativa de los usuarios, donde todos se comunican, colaboran, comparten y construyen nuevos conocimientos e ideas, en el marco de lo que se conoce como libre cultura, “es decir, poniéndolas a su vez a disposición de todos y ofreciéndoles iguales oportunidades para aportar” (Martínez, 2010, p. 178).

Calixto (2014) plantea que, las herramientas de la web 2.0 facilitan un aprendizaje constructivista, es decir, que el mismo alumno construye su conocimiento, entre otras cosas, porque es un agente activo que aprende a partir de lo que conoce, de la colaboración con otros compañeros, aquí el trabajo en equipo se puede realizar tanto físico como de manera virtual y con el trabajo de investigación en la web. Por lo tanto, el profesor se convierte en un guía, facilitador de aprendizajes y abandona su liderazgo en el aula, porque ya hay muchas fuentes de información además de la del docente a las que pueda acudir.

Por otra parte, Ureña (2017) asevera que, las herramientas web 2.0 son el grupo de aplicaciones y programas multimedia que se caracteriza por permitir interactuar en plataformas digitales como las redes sociales para compartir o crear contenidos mediante un usuario web 2.0.

De similar manera, O'Reilly (2004) postula que, las herramientas web 2.0 corresponden a una segunda generación de la web (*World Wide Web*), que está comprendida en comunidades de usuarios y una gran cantidad de servicios, tales como las redes sociales,

los blogs o wikis, los mismos que han incentivado la colaboración e intercambio de información entre todos los usuarios de la web.

Para los propósitos de la presente investigación, se considera el aporte de Bernal (2009), quien hace una clasificación de las herramientas web 2.0, acorde con los usos que se les puede dar. De este modo, las herramientas para la comunicación, para la creación y publicación de contenidos y para la gestión de la información, engloban un conjunto de recursos que son utilizados en gran medida.

2.2.2.1. Herramientas para la comunicación. De acuerdo con Bernal (2009) estas herramientas se utilizan cuando un gran número de usuarios desarrolla actividades constantes y cotidianas en la web. Estas actividades implican dos características: la colaboración e interacción. En este aspecto, cabe resaltar la importancia que han adquirido las redes sociales, tales como Facebook y Twitter, entre las más importantes. Facebook, incluso ha llegado a ser utilizado para fines educativos, que le ha permitido tener mayor alcance, la cualidad de gratuidad ha sido otro aspecto que importante.

Hernández (2007) argumenta que, las personas en la actualidad tienen mayor predisposición a la interacción en espacios virtuales. En ese sentido, como menciona el autor, se genera de manera espontánea la construcción de una comunidad en la que confluyen diversas personas que no se conocen e incluso que no pertenecen a un mismo espacio geográfico. Así podemos decir que las herramientas de comunicación establecen un puente de interacción y colaboración, traspasando las barreras del espacio y este proceso se afianza debido al desenvolvimiento natural de las personas en la red.

El desarrollar actividades colaborativas, supone que, la persona ponga en práctica sus valores, pautas de comportamiento, que permita orientar sus actividades hacia el logro de metas u objetivos en común y su sentido de democracia y convivencia saludable con otras personas, que en un contexto presencial debería llevar a la práctica.

a) Redes sociales. Según Boyd (2007) una red social, entre sus múltiples atribuciones, permite a los usuarios construir su identidad o perfil público, asimismo, permite interactuar con otros usuarios. De esta manera, las redes sociales permiten establecer

relaciones orientadas por la amistad, intereses comunes e incluso para realizar actividades comerciales.

Para Margaix (2008), las redes sociales tienen una cultura, con fines y público concreto. En este gran panorama virtual, se reconocen a las redes sociales de corte laboral y académico como LinkedIn u otros dedicados a generar más interacción social sin fines académicos, propiamente, como lo son Facebook o TikTok, este último creado en un inicio para un público juvenil.

b) Videoconferencias/Video llamadas. Sánchez (2009) corrobora que, las videoconferencias son un sistema interactivo que permite a varios usuarios mantener una conversación en línea por medio de la transmisión en tiempo real de video y sonido, a través de internet. Podríamos decir que, en la actualidad Google Meet y Zoom son dos de las plataformas que permiten a los usuarios realizar no solo la transmisión de video a tiempo real, sino, poder interactuar a partir del mismo, más conocido como video llamadas.

2.2.2.2. Herramientas para la creación y publicación de contenidos. Bernal (2009) confirma que, este tipo de herramientas posee, a su vez, programas o plataformas que permiten el diseño, creación y posterior publicación de contenidos de autoría, así como ajenos.

Según Rodríguez (2008), “La web migró de ser una simple fuente de información a una plataforma de trabajo colaborativo. De sólo buscar y leer, el usuario pasó a leer, escribir, mezclar, modificar, publicar, seleccionar, organizar y clasificar colectivamente contenidos en la web” (p. 47). De acuerdo con la naturaleza de los espacios y entornos virtuales, los usuarios pueden desplegar una serie de habilidades y realizar incluso actividades que antes se creía imposible, por ejemplo, realizar proyectos y tareas al mismo tiempo y desde diferentes lugares. Arcos (2005) sostiene que, la web 2.0 se ha creado sobre la base de la gente, asimismo, atiende a sus necesidades y crea a partir de las personas, en ese sentido, es importante reflexionar acerca de cómo cada usuario alimenta la web desde los contenidos que publica y la información que intercambia en estos espacios.

a) Blog. Orihuela (2006) define que, los blogs, también denominados *weblogs*, bitácoras o cuadernos bitácora, son páginas web personales como diarios en línea que permite a cualquier usuario publicar en la red. Los blogs están dirigidos hacia el usuario, favoreciendo el uso sencillo para publicar contenidos, despreocupándose del diseño y la programación, porque esto facilita la propia herramienta en línea.

b) Podcast. Santamaría (2006), citado por Bernal (2009), refiere que, el *podcasting* consiste en la creación de archivos de sonido, normalmente en formato MP3, distribuidos mediante un archivo RSS, que facilita la suscripción, escuchar en línea y utilizar un software que descargaría el archivo de Internet para que el usuario pudiera escuchar en cualquier momento. Estos recursos permiten escuchar los archivos en lugares sin cobertura, por lo general, el usuario aborda diferentes temáticas. Estos pueden ser improvisados o utilizar un guion. El resultado final son archivos de solo voz, mientras que otros se asemejan a programas de radio. Acerca del particular, Solano (2010) asevera que, “Un podcast es un archivo digital de audio, aunque también puede ser de video que puede ser distribuido por Internet (...). El contenido del podcast es variado, pero normalmente incluye conversaciones entre distintas personas y música” (p. 125). Este archivo digital suele darse en forma de conversaciones flexibles amenas a modo de conversaciones entre diversas personas. En la actualidad estos se han convertido en herramientas fácilmente adaptables a los contextos de enseñanza aprendizaje.

c) Video online. Los videos online han cobrado mayor relevancia en la actualidad, debido a la masificación de internet y a la evolución de los dispositivos celulares, por otro lado, el incremento de la actividad de los usuarios en los entornos virtuales ha incidido no solo en la creación, sino en la difusión de videos en línea. Cabrera y López (2008) sostienen que, “Los servicios de alojamiento de video *streaming* permiten que los usuarios compartan videos y visualicen otros de su interés, *Youtube* es uno de los servicios de alojamiento de videos en línea (<http://www.youtube.com/>) más populares fundado en 2005” (p. 57).

d) Ofimática colaborativa. Estas herramientas permiten realizar tareas bajo la modalidad online. La ofimática en línea permite crear y compartir distintos documentos en

diferentes formatos, de manera sincrónica o asincrónica. Además, permiten compartir en internet presentaciones y documentos con otros usuarios interesados en el mismo tema, constituyendo una manera colaborativa de ejecutar las tareas o trabajos asignados.

2.2.2.3. Herramientas para la gestión de la información. Las herramientas de documentación permiten almacenar y registrar información que, a su vez, tiene como objetivo poner a disposición dicho contenido a la comunidad virtual.

a) Buscadores especializados. Cabezas (2008) indica que, estas herramientas permiten facilitar la búsqueda de una información determinada y específica. También, describe que, estos buscadores son más útiles que los buscadores genéricos, porque pueden ofrecer resultados concretos.

b) Marcadores sociales. Bernal (2009) afirma que, estas son herramientas en línea y que facilita al usuario editar, publicar y almacenar enlaces de sitios web que resultan de interés para cada usuario. Su empleo evita que el usuario guarde los enlaces favoritos en el propio ordenador, más bien en el navegador.

2.3. Bases conceptuales

2.3.1. *Nativo digital*

Es la generación que creció inmersa en la tecnología digital, por ende, un nativo digital tiene una mayor facilidad para interactuar con la tecnología y tiene conocimiento acerca de esta, por este motivo interactúa con la información y diversas herramientas.

2.3.2. *Ciudadanía digital*

Los ciudadanos digitales son las personas que se desenvuelven en espacios virtuales y que, a su vez, interactúan poniendo en práctica y ejercitando sus derechos y deberes, mediante espacios virtuales. Dichas interacciones son conformadas, en la mayoría de los casos, de manera espontánea, por tal se dan diversas situaciones, producto de la interacción, donde es necesario poner en marcha la práctica de valores ligados a los deberes y derechos de toda persona.

2.2.3. Web 2.0

Es un espacio virtual constituido por servicios, aplicaciones y contenidos en línea. La web 2.0 brinda muchos nuevos servicios y aplicaciones en línea que facilitan la publicación y la difusión de contenidos digitales, fomenta la colaboración y la interacción, además, ofrece instrumentos que facilitan la búsqueda y la organización de la información en línea.

2.2.4. Herramientas web 2.0

Constituyen las aplicaciones y programas multimedia que se caracterizan por permitir interactuar en plataformas digitales como las redes sociales para compartir o crear contenidos mediante un usuario web 2.0

III. Metodología

3.1. Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis general*

El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

3.1.2. *Hipótesis específicas*

H1. El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

H2. El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

H3. El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

3.2. Variables

3.2.1. *Variable independiente.* Herramientas web 2.0

Para la comunicación.

Para la creación y publicación de contenidos.

Para la gestión de la información.

3.2.2. *Variable dependiente.* Ciudadanía digital

Respeto en entornos virtuales.

Educación digital.

Protección digital.

3.3. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Herramientas web 2.0	De acuerdo con Ureña (2017) las herramientas web 2.0 son el grupo de aplicaciones y programas multimedia que se caracteriza por permitir interactuar en plataformas digitales como las redes sociales para compartir o crear contenidos mediante un usuario web 2.0. Bernal (2009) menciona que, son recursos de la web 2.0 que se clasifican de acuerdo con los usos que se les puede dar, considera las “herramientas para la comunicación”, “herramientas para la creación y publicación de contenidos” y “herramientas para la gestión de la información”	Material experimental que consta de 18 sesiones, que buscan desarrollar la ciudadanía digital con apoyo de las herramientas web 2.0	Comunicación	Redes sociales	Nominal • Aplica • No aplica
				Video conferencia/videollamada	
			Creación y publicación de contenidos	Blog	
				Pódcast	
				Video online	
			Gestión de la información	Ofimática colaborativa	
				Buscadores	
Marcadores sociales					
Ciudadanía Digital	Según Ribble et al. (2004), la ciudadanía digital se relaciona con los derechos y deberes de la persona que se desenvuelve e interactúa en espacios virtuales. Además, mencionan la	Rúbrica respecto a las dimensiones de la ciudadanía digital,	Respeto En entornos digitales	Etiqueta digital	Ordinal: • Inicio • Proceso
				Acceso digital	
				Derecho digital	
			Educación digital	Comunicación digital	
				Alfabetización digital	

	importancia de mantener un comportamiento acorde al respeto de los demás y a la responsabilidad al usar la tecnología.	el cual consta de 21 ítems.		Comercio digital	<ul style="list-style-type: none"> • Logro previsto • Logro destacado
			Protección digital	Derecho y responsabilidad digital	
				Seguridad digital	
				Salud y bienestar digital	

3.4. Tipo y nivel de investigación

El enfoque de la investigación es cuantitativo, porque las variables fueron medidas y los resultados se expresaron en valores numéricos. Según el tiempo de aplicación de la variable, es longitudinal, porque el estudio se llevó a cabo en un intervalo estimado de tiempo.

3.4.1. Tipo

El tipo de investigación es aplicada. Acerca del particular, Arias (2012) comenta que:

La investigación aplicada se abastece por el tipo básico o puro, ya que mediante, la teoría se encarga de resolver problemas prácticos, se basa en los hallazgos, descubrimientos y soluciones que se planteó en el objetivo del estudio, normalmente este tipo de investigación se utiliza en la medicina o ingenierías. Los alcances que se pueden plantear aquí son explicativos o predictivos. (p. 68)

3.4.2. Nivel

El nivel de investigación es explicativo. Según Hernández-Sampieri (2018), el nivel de la investigación es explicativo, porque va más allá de la descripción de las variables.

Hernández y Mendoza (2018) plantean que, “como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar porque surge un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (p. 112). Además, este tipo de estudios responde a la pregunta: ¿La propuesta X puede reducir significativamente el problema Y?

3.5. Método

Son estrategias, técnicas o procedimientos que utiliza el investigador para recopilar datos que serán analizados para generar nuevos conocimientos, para buscar resolver diversos problemas o tener un mejor entendimiento de aquello que se está estudiando. De acuerdo con Bunge (1991), es el “procedimiento para tratar un conjunto

de problemas” (p. 137). El método se desarrolla de acuerdo con el problema y los objetivos que se plantean en la investigación.

De esta manera, es importante precisar que, el método implica operaciones intelectuales para desarrollar la investigación. Sosa-Martínez (1990) reafirma que, es un “procedimiento racional e inteligente de dar respuesta a una serie de incógnitas, entendiendo su origen, su esencia y su relación con uno o varios efectos” (p. 45).

3.5.1. Método Hipotético- deductivo

El método de la investigación es hipotético-deductivo, toda vez que, parte de una teoría sobre el funcionamiento de las cosas y deriva de ella hipótesis comprobables. Es una forma de razonamiento deductivo, porque parte de principios o suposiciones generales para llegar a afirmaciones más concretas sobre el aspecto y el funcionamiento del mundo. Las hipótesis se ponen a prueba mediante la recopilación y el análisis de datos, dichos resultados afirman o niegan la teoría.

Gianella (1995) explica que, el método hipotético deductivo busca responder a diferentes problemas mediante el planteamiento de las hipótesis, las cuales son planteadas antes de la solución de problemas, los mismos que, empíricamente deberán ser contrastadas. De hallarse resultados favorables, la hipótesis se acepta, caso contrario se rechaza.

3.5.2. Método analítico – sintético

Otro de los métodos empleados en esta investigación es el método analítico - sintético, a partir del cual se “Estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (análisis), y luego se integran esas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis)” (Bernal, 2010, p. 60). Es decir, implica la separación de un todo en partes, a partir de la descomposición de este se puede observar de manera minuciosa el objeto de estudio, la característica y los efectos de alguna acción, para integrar cada elemento de estudio y dar una mirada general, denominada síntesis.

3.6. Diseño de investigación

Hernández y Mendoza (2018) aseveran que, respecto a los diseños cuasiexperimentales, “manipulan deliberadamente, al menos una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes” (p. 172).

De acuerdo con la naturaleza de la investigación, el diseño más conveniente para el cumplimiento de los objetivos trazados fue el diseño cuasiexperimental con dos grupos, uno de control (G.C) y otro de experimental (G.E) representados en el siguiente diagrama de investigación:

$$\begin{array}{r} \text{G.E} = \frac{\text{O1 X O2}}{\text{O3 O4}} \end{array}$$

G. E= Es el grupo experimental, conformado por el 4to grado “A” de la I.E. 7077 Los Reyes Rojos del distrito Chorrillos, región Lima.

G.C = Es el grupo de control, conformado por el 4to grado “B” de la I.E. 7077 Los Reyes Rojos del distrito Chorrillos, región Lima.

X= Es la aplicación de Herramienta web 2.0

O1 y O3 = Es la aplicación del pre test constituido por una rúbrica, al grupo experimental y al grupo de control para medir el nivel de ciudadanía digital, antes de la aplicación de las herramientas web 2.0.

O2 y O4 = Es la aplicación del post test constituido por una rúbrica, al grupo experimental y al grupo de control para medir el nivel de ciudadanía digital, después de la aplicación de las herramientas web 2.0.

3.7. Población y Muestra

3.7.1. Población

La población o universo es definida como “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Chaudhuri y Lepkowski, citados por

Hernández y Mendoza, 2018, p. 198). Entendemos a la población como el conjunto de elementos que poseen aspectos comunes, que permite su estudio.

Según Fracica (1988), la población es “el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Se puede definir también como el conjunto de todas las unidades de muestreo” (p. 36). Mientras que, Jany (1994) conceptualiza como “la totalidad de elementos o individuos que tienen ciertas características similares y sobre las cuales se desea hacer inferencia” (p. 48).

La población estuvo conformada por a los estudiantes del 4to año “A” y “B” de educación secundaria de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, del distrito Chorrillos, región Lima, en un total de 56 estudiantes.

Tabla 1

Población

Grado y sección	Varones	Mujeres
4ºA	14	14
4ºB	17	11
Total	31	25

3.7.2. Muestra

Bernal (2010) define de la siguiente manera: “Es la parte de la población que se selecciona, de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio y sobre la cual se efectuarán la medición y la observación de las variables objeto de estudio” (p. 161). El tamaño de la muestra debe obtener toda la información deseada para tener la posibilidad de extraerla, esto solo se puede lograr con una buena selección de la muestra y el trabajo.

Según Hernández y Mendoza (2018) la muestra “es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población” (p. 196).

La muestra estuvo constituida por 56 estudiantes del 4to año “A y B” de educación secundaria de la Institución Educativa 7077 Los Reyes Rojos del distrito Chorrillos, región Lima.

Tabla 2

Muestra

Grado y sección	Varones	Mujeres
4ºA	14	14
4ºB	17	11
Total	31	25

3.7.3. Técnica Muestral

En relación con el tipo de muestra, fue no probabilística, porque su selección depende de la decisión del investigador, por lo tanto, su selección no requiere de fórmulas o uso de procedimientos complejos. Para Hernández y Mendoza (2018), “en las muestras no probabilísticas, la elección de unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de la investigación” (p. 200).

3.8. Técnicas e Instrumentos

3.8.1. Técnica

Rojas (2011) plantea que, “Es un procedimiento típico, validado por la práctica, orientado generalmente —aunque no exclusivamente— a obtener y transformar información útil para la solución de problemas de conocimiento en las disciplinas científicas. Toda técnica prevé el uso de un instrumento de aplicación” (p. 278). Cabe

mencionar que las técnicas de la investigación están estrechamente relacionadas con la finalidad y naturaleza de la investigación.

Para efectos de la presente investigación, se trabajó con la técnica de la observación.

3.8.2. Instrumento

El instrumento que sirvió para recoger los datos fue la rúbrica, estructurada en tres secciones, cada una compuesta por 21 ítems redactados de acuerdo con las dimensiones de la variable dependiente ciudadanía digital: respeto en entornos virtuales, educación digital y protección digital.

3.8.2.1. Fundamento teórico. La rúbrica global, comprehensiva u holística hace una valoración integrada del desempeño del estudiante, sin determinar los componentes del proceso o tema evaluado. Se trata de una valoración general con descriptores correspondientes a niveles de logro sobre calidad, comprensión o dominio globales. Es recomendable utilizar esta rúbrica cuando se desea un panorama general de los logros y una sola dimensión es suficiente para definir la calidad del producto.

En un primer estudio, Roblyer y Wiencke (2004) hallaron buenos índices de validez de las rúbricas en los cursos en línea. Estas guardan correlaciones relativamente altas con las evaluaciones poscurso. Resulta interesante el análisis que realizan de los diversos criterios. Hallan también una alta fiabilidad entre evaluadores en los puntajes de la rúbrica.

En tal sentido, la rúbrica permitió recabar datos de la investigación como parte de los resultados de la aplicación del material experimental. Para este fin se consideraron las dimensiones de la variable de estudio:

3.8.2.1.1. Dimensiones de la ciudadanía digital. La ciudadanía digital contempla tres dimensiones, las cuales han sido propuestas por Ribble (2012), quien considera que los principios de respeto, educación y protección (REP) ayudan a

desarrollar una verdadera ciudadanía digital, a su vez cada uno de estos principios integran tres elementos cada uno.

Respetar, proteger y educar son principios clave tanto en el mundo digital como en el real. Reconocer similitudes y diferencias ayuda a comprender mejor el mundo a ambos lados del dispositivo.

a) Respeto. El principio del respeto se desarrolla en la medida en que los estudiantes desarrollen la etiqueta digital, el acceso digital y las leyes digitales. La etiqueta digital, hace referencia a los parámetros de comportamiento, conducta o procedimientos que tienen los ciudadanos (estudiantes) cuando interactúan en los medios digitales. El acceso digital, refiere a la distribución equitativa de la tecnología y los recursos en línea. La comunidad educativa debe tener conocimiento del nivel de acceso a internet, por parte de los estudiantes, sea en la institución educativa o su hogar. La ley digital, hace referencia a la responsabilidad electrónica de acciones con respecto a reglas y políticas relacionadas con el entorno online. Tal como sucede en los espacios concretos, el mundo digital debe asegurar estructuras para proteger de daños a quienes usan estos dispositivos digitales y los ciudadanos digitales deben ser capaces de reconocer ello y convivir de acuerdo con las normas, leyes, etc.

b) Educación. El principio de la educación se desarrolla en la medida en que los estudiantes desarrollen la comunicación digital, alfabetización digital y comercio digital. La comunicación digital es el intercambio electrónico de información. Todos los usuarios necesitan establecer la forma en cómo compartirán lo que piensan y sienten, de manera tal que los demás usuarios entiendan el mensaje. La alfabetización digital es el proceso de enseñanza aprendizaje sobre la tecnología y el uso de la tecnología. La alfabetización digital incluye la discusión sobre la alfabetización mediática y la capacidad de discernir la buena información de la probable, como las «noticias falsas» de las reales. Mientras que, el comercio digital es la compra y venta electrónica de bienes y se enfoca en las herramientas y salvaguardas para ayudar a quienes compran, venden, realizan operaciones bancarias o usan dinero de cualquier manera en el espacio digital.

c) Protección. El principio de la protección se desarrolla en la medida en que los estudiantes desarrollen sus derechos y responsabilidades digitales, la seguridad digital y salud digital y bienestar. Los derechos y responsabilidades digitales son aquellos requisitos y libertades que se extienden a todos en un mundo digital. Esta área de ciudadanía digital hace referencia a cómo los estudiantes comprenden que cuando se les brindan oportunidades, como el acceso a Internet y el uso de productos en línea, también deben ser diligentes para ayudar a los demás, como informar a los adultos de posibles problemas. Mientras que la seguridad digital son las precauciones electrónicas para garantizar la seguridad. Los virus, gusanos y *bots* que pueden transmitirse de un sistema a otro como una enfermedad. Por último, la salud digital y bienestar refieren al bienestar físico y psicológico en un mundo digital. La tecnología ofrece muchas oportunidades y diversión, pero saber cómo segmentar el uso con las necesidades de nosotros mismos y de los demás es clave para una vida sana y equilibrada.

3.8.2.2. Descripción del instrumento. El instrumento fue diseñado a partir de las necesidades actuales, donde no solo la educación se ha trasladado a entornos digitales, sino a la vida misma, en ese sentido, el currículo nacional 2017, considera como una necesidad que el estudiante pueda desenvolverse en entornos virtuales de manera oportuna, así se ha contemplado como una competencia transversal, para toda la Educación Básica Regular, denominada 'Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC'. Por otro lado, en artículos e investigaciones Ribble et al. (2004) sustentan la teoría de la ciudadanía digital, afirmando la importancia de esta en la actualidad.

Por otro lado, el instrumento considera los datos informativos que consta de datos generales con respecto a la unidad de estudio, la población y la muestra constituido por 56 estudiantes del cuarto año de educación secundaria. Además, los ítems se elaboraron en base a las dimensiones de la variable ciudadanía digital, que en su conjunto son 21 ítems distribuidos de la siguiente manera: 6 ítems para la dimensión

'Respeto en entornos digitales', con 7 ítems para la dimensión 'Educación digital', y otros 8 ítems para la dimensión 'Protección digital'.

3.8.2.3. Escala de valoración. Los ítems se encuentran valorados en una escala ordinal, de tal manera que presenta cuatro valores que van del 1 al 4, de forma ascendente y se interpretan de la siguiente manera: 1: Inicio, 2: Proceso, 3: Logro esperado 4: Logro destacado.

3.8.2.4. Normas de aplicación. Existen parámetros para la aplicación de la rúbrica, en cierta medida estas deben respetarse teniendo en consideración lo siguiente:

- a) La rúbrica se utiliza como pretest antes de la aplicación de la propuesta pedagógica y culminada su aplicación como postest.
- b) Se debe tener en consideración que los 21 ítems están elaborados en función a las dimensiones de la ciudadanía digital.
- c) La rúbrica se aplica a cada estudiante que constituye el grupo experimental y el grupo control.
- d) La rúbrica está orientada a la evaluación de estudiantes del ciclo VII, cuarto año de educación secundaria.

3.8.2.5. Instrucciones para el evaluador. Para la aplicación correcta de la rúbrica, el evaluador debe conocer previamente acerca del enfoque del área, cuáles y en qué consisten las capacidades, la competencia, desempeños de grado y estándares de aprendizaje del ciclo, estos procesos son:

Primero. El instrumento se aplica como pretest, antes del inicio de la sesión experimental y concluida esta como postest. Es importante llenar los datos generales vacíos que se muestran en el encabezado.

Segundo. Se marca con una equis (X) en la casilla correspondiente a la valoración de cada ítem, considerando la descripción de cada valor: 1 = Inicio 2 = Proceso 3 = Logro esperado 4=Logro destacado

Tercero. Finalmente, el evaluador determina el nivel alcanzado con los puntos, de acuerdo con el nivel de valoración. De esta manera, si el estudiante ha logrado el Nivel 4 es equivalente a 'Logró destacado', es decir se considera con la siguiente descripción: "Cuando el estudiante evidencia el nivel de Logro destacado en el desarrollo de la Ciudadanía digital, respecto al desenvolvimiento óptimo con respecto, educación y/o protección en entornos digitales".

Cuarto. Para realizar una evaluación que se ajuste a la realidad, este instrumento debe ser aplicado aproximadamente en una semana, así se podrá analizar las evidencias y logros de los estudiantes, en espacios virtuales.

3.9. Validez y confiabilidad de instrumentos

Se elaboró la rúbrica de acuerdo con las tres dimensiones de la variable dependiente denominada ciudadanía digital y la revisión de la literatura de la misma.

Se realizó la validez de contenido, a partir de un juicio de expertos, luego se efectuó la prueba binomial. La confiabilidad del instrumento se dio a partir de la ejecución de una prueba piloto y el análisis mediante el programa estadístico SPSS V.25.

3.9.1. Validez de contenido

Hernández y Mendoza (2018) afirman que, "Se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide o la amplitud en que la medición representa el concepto o variable medida" (p. 230).

El instrumento que se utilizó para el proceso de recogida de la información fue validado mediante el juicio de expertos, en la que participaron profesionales en Ciencias de la Educación y áreas afines, así como expertos en los temas de tecnología educativa.

Los expertos evaluaron cada uno de los 21 ítems con valores dicotómicos 'Si' y 'No', donde Si=1 y No=0, valores de tipo nominal. Una vez obtenidos los resultados de cada experto, se sometió al paquete estadístico SPSS en su versión 25.

Tabla 3*Resultados de la prueba binomial*

Prueba Binomial							
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)	Decisión
EXPERTO 1	Grupo 1	SI	19	,90	,50	,000	Significativo
	Grupo 2	NO	2	,10			
	Total		21	1,00			
EXPERTO 2	Grupo 1	SI	21	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		21	1,00			
EXPERTO 3	Grupo 1	SI	21	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		21	1,00			
EXPERTO 4	Grupo 1	SI	21	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		21	1,00			
EXPERTO 5	Grupo 1	SI	21	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		21	1,00			

Los resultados con respecto a la sumatoria de la columna de significación exacta (bilateral) y división por el número de expertos es = 0.001, fue menor que 0.05. Los resultados de la prueba binomial, confirman que el instrumento de medición es válido en su contenido.

3.9.2. Confiabilidad

Para hallar la prueba de confiabilidad el instrumento fue aplicado a un grupo piloto ajeno a la muestra que estuvo constituido por 31 estudiantes con características similares a la muestra. Concluida esta fase los resultados fueron procesados mediante el estadígrafo Alpha de Cronbach. "El valor mínimo aceptable para el coeficiente alfa de

Cronbach es 0.7; por debajo de ese valor la consistencia interna de la escala utilizada es baja” (Celina y Campo, 2005). La fórmula de este estadígrafo es el siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S^2} \right]$$

α = Alfa de Cronbach

K = Número de ítems

V_i = Varianza de cada Item

V_t = varianza del total

Resultado de Alpha de Cronbach

Tabla 4

Factor 1: Respeto en los entornos digitales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,853	6

Tabla 5

Factor 2: Educación digital

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,765	7

Tabla 6*Factor 3: Protección digital*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,903	8

Tabla 7*Ciudadanía Digital (Factor 1,2 Y 3)*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,943	21

Los resultados que muestra el coeficiente alfa de Cronbach es un valor igual a 0,943 superior al mínimo aceptable de 0.7. cabe precisar que el número de elementos corresponde al número de preguntas consideradas en el instrumento. Se consideraron 21 ítems. En consecuencia, el valor obtenido permite determinar que el instrumento presenta un nivel alto de confiabilidad.

3.10. Técnicas de procesamiento de datos

El procesamiento de los datos se hizo a partir de un análisis estadístico mediante el programa SPSS V. 25. Esta técnica permitió el análisis de resultados respecto al pretest y posttest, además, la interpretación de los resultados de acuerdo con las dimensiones de la variable ciudadanía digital.

3.11. Aspectos éticos

La investigación tomó en consideración la propiedad intelectual del marco teórico referencial y fue evaluado con el software Turnitin. Asimismo, se tuvo en cuenta los

principios éticos que son la base de una investigación, tal como se menciona en adelante.

La investigación consideró los parámetros convencionales de las normas APA 7ma edición, que facilita una comunicación entendible y clara, estandarizando la edición de textos académicos.

Por otro lado, la investigación se ha realizado con información previa y aceptación de las autoridades de la institución educativa donde se desarrolló la investigación y se aplicó la propuesta, es decir, tuvo la aprobación de la directora de la I.E. Asimismo, se presentó un formato de consentimiento informado a cada padre de familia de los estudiantes pertenecientes al grupo experimental, en dicho formato se comunicó los aspectos generales de la investigación, como el título y objetivos establecidos, etc.

Finalmente, se incorporó, dentro de dicho consentimiento, información sobre la confidencialidad de los datos de los estudiantes, porque la investigación tuvo fines estrictamente académicos. De esta manera, se tuvo la autorización de los 28 padres de familia de los estudiantes que participaron de la experiencia.

IV. Resultados y Discusión

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 8

Nivel de respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023

Valores	Pre test				Post test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	10	35,7	1	3,6	9	32,1	0	0,0
Proceso	14	50,0	15	53,6	16	57,1	4	14,3
Logro previsto	4	14,3	12	42,9	3	10,7	16	57,1
Logro destacado	0	0,0	0	0,0			8	28,6
Total	28	100,0	28	100,0	28	100,0	28	100,0

Nota. Datos obtenidos mediante la rúbrica.

El análisis de la tabla 8, permite observar que, en la prueba de pretest, los estudiantes del grupo control que, en su mayoría equivale al 50 % se encuentra ubicado en el nivel en 'proceso', en relación con el respeto en entornos digitales. Asimismo, los estudiantes del grupo experimental que, en su mayoría equivale al 53,6 % se encuentra ubicado en el nivel en 'proceso'. Por otro lado, concluida la aplicación del uso de herramientas web 2.0, se observa que, los estudiantes del grupo control, en su mayoría, equivale al 57,1 % se mantiene ubicado en el nivel en 'proceso'; empero, los estudiantes del grupo experimental, en su mayoría, equivale al 57,1 % lograron avanzar al nivel 'logro previsto'.

El análisis anterior, permite afirmar que, por efectos del uso de herramientas web 2.0 los estudiantes del grupo experimental lograron mejorar de manera significativa el respeto en entornos digitales; por lo tanto, se hace imperativo su aplicación en el grupo control con la finalidad de mejorar el respeto en entornos digitales.

Tabla 9

Nivel de educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023

Valores	Pre test				Post test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	10	35,7	7	25,0	9	32,1	1	3,6
Proceso	14	50,0	18	64,3	12	42,9	4	14,3
Logro previsto	4	14,3	3	10,7	7	25,0	7	25,0
Logro destacado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	16	57,1
Total	28	100,0	28	100,0	28	100,0	28	100,0

Nota. Datos obtenidos mediante la rúbrica.

En el análisis de la tabla 9, se observa que, en la prueba de pretest, los estudiantes del grupo control que, en su mayoría equivale al 50 %, se encuentra ubicado en el nivel en 'proceso' en relación con la educación digital. Asimismo, los estudiantes del grupo experimental que, en su mayoría equivale al 64,3 % se encuentra ubicado en el nivel en 'proceso'. Por otro lado, concluida la aplicación del uso de herramientas web 2.0, se observa que, los estudiantes del grupo control que, en su mayoría, equivale al 42,9 %, se mantienen ubicado en el nivel en 'proceso'; empero, los estudiantes del grupo experimental que, en su mayoría equivale al 57,1 %, lograron avanzar al nivel 'logro destacado'.

El análisis anterior, permite afirmar que, por efectos del uso de herramientas web 2.0, los estudiantes del grupo experimental lograron mejorar de manera significativa la educación digital; por lo tanto, se hace imperativo su aplicación en el grupo control con la finalidad de mejorar la educación digital en los estudiantes.

Tabla 10

Nivel de protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023

Valores	Pre test				Post test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	7	25,0	7	25,0	4	14,3	0	0,0
Proceso	17	60,7	19	67,9	13	46,4	8	28,6
Logro previsto	4	14,3	2	7,1	11	39,3	12	42,9

Logro destacado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	8	28,6
Total	28	100,0	28	100,0	28	100,0	28	100,0

Nota: Datos obtenidos mediante la rúbrica

Los resultados de la tabla 10, permiten observar que, en la prueba de pretest, los estudiantes del grupo control, que en su mayoría equivale al 60,7 %, se encuentran ubicados en el nivel en 'proceso', con relación a la protección digital. Asimismo, los estudiantes del grupo experimental que, en su mayoría equivale al 67,9 %, se encuentran ubicados en el nivel en 'proceso'. Por otro lado, concluida la aplicación del uso de herramientas web 2.0, se observa que, los estudiantes del grupo control, en su mayoría, equivale al 46,4 % se mantienen ubicados en el nivel en 'proceso'; empero, los estudiantes del grupo experimental, en su mayoría, equivale al 42,9 % lograron avanzar al nivel 'logro previsto'.

Los resultados anteriores, permiten afirmar que, por efectos del uso de herramientas web 2.0, los estudiantes del grupo experimental lograron mejorar de manera significativa la protección digital, por lo tanto, se hace imperativo su aplicación en el grupo control con la finalidad de mejorar la protección digital en los estudiantes.

Tabla 11

Nivel de ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023

Valores	Pre test				Post test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	8	28,6	6	21,4	9	32,1	0	0,0
Proceso	17	60,7	18	64,3	12	42,9	4	14,3
Logro previsto	3	10,7	4	14,3	7	25,0	14	50,0
Logro destacado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	10	35,7
Total	28	100,0	28	100,0	28	100,0	28	100,0

Nota: Datos obtenidos mediante la rúbrica

El análisis de la tabla 11, permite observar que, en la prueba del pretest, los estudiantes del grupo control que, en su mayoría, equivale al 60,7 %, se encuentran ubicados en el nivel en 'proceso', en relación con la ciudadanía digital. Asimismo, los estudiantes del grupo experimental que, en su mayoría, equivale al 64,3 % se encuentran ubicados en el nivel en 'proceso'. Por otro lado, concluida la aplicación del

uso de herramientas web 2.0, se observa que, los estudiantes del grupo control, en su mayoría, equivale al 42,9 %, se mantienen ubicados en el nivel en 'proceso'; empero, los estudiantes del grupo experimental, en su mayoría, equivale al 50,0 % lograron avanzar al nivel 'logro previsto'.

El análisis anterior, permite afirmar que, por efectos del uso de herramientas web 2.0 los estudiantes del grupo experimental lograron mejorar de manera significativa la ciudadanía digital, por lo que, se hace imperativo su aplicación en el grupo control con la finalidad de mejorar en los estudiantes la ciudadanía digital.

4.2. Resultados inferenciales

4.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 12

Resultados de prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Ciudadanía Pre tes GC	,767	28	,000
Ciudadanía Post test GE	,765	28	,000
Ciudadanía Pre test GC	,810	28	,000
Ciudadanía Post test GE	,794	28	,000

Realizada la prueba de normalidad, los valores hallados, a través de la prueba Shapiro Wilk, muestra un valor de $p=0,000 < 0,05$ en todos los resultados de la variable en estudio, por lo que, se concluye que existe ausencia de normalidad en los datos, por lo que se determina el uso de una prueba no paramétrica denominada U de Mann Whitney para la prueba de hipótesis.

4.2.2. Prueba de hipótesis general

Ho: El uso de herramientas web 2.0 no permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

Ha: El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

Tabla 13

Resultado de la hipótesis general mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre la ciudadanía digital del grupo control y experimental

Estadísticos de prueba

	Ciudadanía Pre test	Ciudadanía Post test
U de Mann-Whitney	357,000	101,000
W de Wilcoxon	763,000	507,000
Z	-,667	-4,987
Sig. asintótica(bilateral)	,505	,000

Obtenido los resultados, a través de la prueba U de Mann Whitney, se observa que, en el pretest un $p=0,505$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05, permite determinar que, no existe diferencia estadísticamente significativa en el pretest entre el grupo control y experimental; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del posttest permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental. Este resultado sugiere que hubo cambios significativos entre el pretest y posttest en la variable ciudadanía digital, por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna. Se concluye en que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023.

4.2.3. Prueba de primera hipótesis específica

Ho: El uso de herramientas web 2.0 no permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

Ha: El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

Tabla 14

Resultado de la primera hipótesis específica mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre el respeto en entornos digitales del grupo control y experimental

Estadísticos de prueba^a

	Respeto Pre test	Respeto Post test
U de Mann-Whitney	308,000	68,000
W de Wilcoxon	714,000	474,000
Z	-1,500	-5,570
Sig. asintótica(bilateral)	,134	,000

Los resultados de la prueba U de Mann Whitney, hace posible observar que en el pretest un $p=0,134$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05, permite determinar que no existe diferencia estadísticamente significativa en el pretest entre el grupo control y experimental; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del postest permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental. Este resultado sugiere que hubo cambios significativos entre el pretest y postest en la dimensión respeto en entornos digitales, por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna. Se concluye en que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima.

4.2.4. Prueba de segunda hipótesis específica

Ho: El uso de herramientas web 2.0 no permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

Ha: El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

Tabla 15

Resultado de la segunda hipótesis específica mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre la educación digital del grupo control y experimental

	Educación Pre test	Educación Post test
U de Mann-Whitney	365,000	100,000
W de Wilcoxon	771,000	506,000
Z	-,500	-4,956
Sig. asintótica(bilateral)	,617	,000

De acuerdo con los resultados de la prueba U de Mann Whitney, se observa que, en el pretest un $p=0,617$, que se encuentra por encima del umbral de 0,05, permite determinar que, no existe diferencia estadísticamente significativa en el pretest entre el grupo control y experimental; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del posttest permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, significa que, la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental. Este resultado sugiere que hubo cambios significativos entre el pretest y posttest en la dimensión educación digital, por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna. Se concluye en que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima.

4.2.5. Prueba de tercera hipótesis específica

Ho: El uso de herramientas web 2.0 no permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

Ha: El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023.

Tabla 16

Resultado de la tercera hipótesis específica mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre la protección digital del grupo control y experimental

	Protección Pre test	Protección Post test
U de Mann-Whitney	371,000	206,000
W de Wilcoxon	777,000	612,000
Z	-,406	-3,258
Sig. asintótica(bilateral)	,685	,001

Obtenidos los resultados, a través de la prueba U de Mann Whitney, se observa que, en el pretest un $p=0,685$, que se encuentra por encima del umbral de $0,05$, permite determinar que, no existe diferencia estadísticamente significativa en el pretest entre el grupo control y experimental; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del posttest permiten observar un $p=0,001$, valor mucho menor al umbral de $0,05$, significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental. Este resultado sugiere que hubo cambios significativos entre el pretest y posttest en la dimensión protección digital, por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna. Se concluye en que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima.

4.3. Discusión de resultados

De acuerdo con el objetivo general de la investigación, demostrar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023, en el estudio se demostró que, la aplicación de herramientas web 2.0 tuvo un impacto positivo en el grupo experimental, de acuerdo con la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa en el pretest un $p=0,505$; luego de aplicarse las herramientas web 2.0, los resultados del

postest permitieron observar un $p=0,000$, significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Diversos autores coinciden con los resultados anteriormente señalados, como López (2023) en su investigación cualitativa acerca de las competencias digitales en relación con la ciudadanía digital, cabe precisar que dichas competencias abordan desde el conocimiento hasta la ejecución de herramientas tecnológicas en diversos contextos. El autor concluyó en que, abordar las competencias digitales contribuye en la ciudadanía digital, asimismo, a la formación integral de los estudiantes, no solo considera el aspecto operativo en el manejo de la tecnología, sino el aspecto ético.

Por su parte, Gordon (2022) confirma la importancia del uso de la tecnología frente a la ciudadanía digital, así explica en su investigación cualitativa *Informática educativa: Base para el desarrollo de la ciudadanía digital en Panamá*, en ella destaca la importancia de fomentar programas de capacitación a los docentes respecto a las habilidades y herramientas digitales, así como insertar la alfabetización digital desde la educación primaria.

Si bien es cierto, las anteriores investigaciones que coinciden con los hallazgos de la presente investigación son cualitativas, autores como Contreras y Vera (2022), que realizaron investigaciones cuantitativas, también refuerzan la importancia de realizar propuestas basadas en el uso de la tecnología o herramientas que ofrece la web, para mejorar la ciudadanía digital. Así, en su investigación experimental *Educación ciudadana, el uso de estrategias con base en las Tic y el desarrollo de competencias en la ciudadanía digital*, concluyeron en que, las estrategias didácticas basadas en TIC sí favorecen el desarrollo de competencias en ciudadanía digital.

Otras investigaciones cuantitativas, de tipo correlacional, realizadas en Perú, como las de Rodríguez (2022) y Morales (2023) determinaron que, la correlación de herramientas digitales y con la ciudadanía digital es de baja a moderada y que dicha correlación es estadísticamente significativa. De este modo, Rodríguez (2022) halló un

coeficiente de correlación de 0,422 con una significatividad de 0,221; mientras que, Morales (2023), un coeficiente de correlación de 0,078 con una significatividad de 0,006.

Cabe resaltar que, en ambas investigaciones correlacionales se utilizaron cuestionarios para medir las variables, que pueden generar sesgos en la hora de recolectar datos, sumado a que dichas investigaciones son de corte transversal, mientras que, en las investigaciones cualitativas y experimentales se ha requerido de mayor tiempo de estudio, son precisamente estas investigaciones las que refuerzan los hallazgos de la presente investigación, por medio de la cual se pudo aceptar la hipótesis general planteada.

Por su parte, Ribble et al. (2004) abordaron ampliamente la literatura referente a la ciudadanía digital y determinaron dimensiones de la ciudadanía digital, tales como el respeto, educación y seguridad. Es importante recalcar que, dichos autores también enfatizan la importancia de utilizar diversas herramientas que ofrece la web 2.0 de manera responsable, considerando, además, dentro de dichas dimensiones, aspectos como la netiqueta, la adecuada comunicación, la salud, manejo de información de la red, así el uso de plataformas de la internet, entre otros.

En referencia al primer objetivo específico, que fue determinar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023, los resultados obtenidos indican que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa de aplicación, de acuerdo con los valores hallados, a través de la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa en el pre test un $p=0,134$, que se encuentra por encima del umbral de 0,05; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del postest permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Los resultados relacionados con el primer objetivo se afianzan con la teoría propuesta. De esta manera, Ribble (2018) considera el respeto en entornos digitales como una de las dimensiones de la ciudadanía digital, el mismo que considera como aspectos fundamentales el Acceso Digital, Etiqueta digital y Derecho Digital, englobadas en la premisa denominada “Sea social: Respétese y respete a los demás”. El autor resalta la importancia de acceder a espacios digitales, asimismo, señala la importancia de poner en práctica el respeto y empatía, también la necesidad de fomentar, normas, reglas y leyes que afiancen una interacción orientada a que las personas se conviertan en mejores ciudadanos digitales.

Los argumentos expuestos son reforzados por Gordón (2022), quien en la investigación cualitativa que realizó respecto a la informática educativa como base para la ciudadanía digital, no solo reafirma la importancia de la informática y herramientas tecnológicas para la ciudadanía digital, sino que, tras el análisis de diversos documentos establece como dimensiones el “acceso a medios digitales y su uso”, así como la política y el aspecto legal, partes fundamentales que se han dejado de lado. Por lo mencionado, es importante considerar y fomentar el respeto dentro de los espacios digitales en las escuelas. Precisamente la propuesta de esta investigación ha logrado afianzar esta dimensión denominada ‘Respeto en espacios digitales’ en los estudiantes de la institución educativa donde se aplicó.

El segundo objetivo específico que orientó la presente investigación fue determinar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023, respecto a este, los resultados evidenciaron que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa donde fue aplicada la propuesta. De este modo, de acuerdo con la prueba U de Mann Whitney, en la que se puede observar que en el pre test un $p=0,617$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05; después de aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del postest permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, significa

la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Por su parte, Ribble (2018) sustenta la importancia de la *Educación digital* donde resalta la importancia de la alfabetización digital y cómo esta se relaciona con la comunicación digital, que implica conocer nuevas tecnologías para poder interactuar con otras personas de manera natural, acertada y consciente, en diferentes contextos, tales como entornos educativos, comerciales u otros.

Los resultados de la presente investigación son afines a los de otros investigadores como, Contreras y Vera (2022), quienes realizaron una investigación cuantitativa acerca de la *Educación ciudadana, el uso de estrategias con base en las TIC y el desarrollo de competencias en ciudadanía digital*, los autores concluyeron en que, las estrategias didácticas basadas en las TIC sí favorecieron las competencias de la ciudadanía digital, asimismo hacen hincapié en el tratamiento de la información, gestión de la investigación, la comunicación y la participación, como parte fundamental de la ciudadanía digital.

Por su parte, Lino (2022) en su investigación, de enfoque cuantitativo y de diseño no experimental, denominada *Herramientas Digitales en la comunicación entre alumnos de una I.E.*, obtuvo como resultados que el 30 % de estudiantes tiene un bajo nivel de uso de herramientas digitales para comunicarse; el 42 %, nivel medio y el 27,8 %, alto. Por lo que, el autor menciona que se evidencia una escasa importancia respecto al uso de dichas herramientas digitales para la comunicación.

En contraste con estos resultados y la teoría se asevera que, la educación digital es relevante y, asimismo, debe ser afianzada, tal como se logró en la presente investigación, con la aplicación de las herramientas web 2.0 por medio de diversas estrategias metodológicas, en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

El tercer objetivo específico fue determinar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023, los resultados de la prueba U

de Mann Whitney, en la que se observa que en el pretest un $p=0,685$, que se encuentra por encima del umbral de 0,05; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del posttest permiten observar un $p=0,001$, valor mucho menor al umbral de 0,05, por esta razón, se afirma que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa donde se realizó la investigación.

Sobre la protección digital, Ribble (2018) resalta cómo el mundo digital ofrece oportunidades de ocio, aprendizaje, exploración y creación, etc. Por este motivo, es necesario que los ciudadanos digitales sean conscientes de los posibles peligros en la red y las complicaciones a la salud que se desprenden de todo ello. Bajo la premisa “Esté seguro: Protéjase a sí mismo y a los demás”, el autor considera dentro de la Protección digital al derecho y responsabilidad, seguridad digital y a la salud y bienestar digital.

Por otro lado, la investigación ha brindado resultados favorables, porque indican que este factor ligado a la protección puede ser mejorado con la aplicación de estrategias basadas en las herramientas Web 2.0, que se afianza, no solo con los postulados de algunos teóricos, sino, con otras investigaciones que han antecedido a la presente, tal como la desarrollada por Gallego y Vinader (2019), quienes investigaron acerca del *Capital social digital y las herramientas digitales como amplificadoras de la sociedad civil*. Su investigación se basó en el análisis de la literatura y posterior categorización de las herramientas digitales para empoderar a los ciudadanos en el entorno digital. A partir de la investigación, los autores propusieron las categorías como economía colaborativa, educación, medio ambiente, política, sociedad y salud. Asimismo, se indica que, para lograr el desarrollo de estas, es necesario afianzar la cooperación y colaboración entre la sociedad civil.

Por los argumentos planteados, es importante afianzar estrategias metodológicas para que generen un impacto positivo en las estudiantes, porque son ciudadanos digitales que conviven en ciudades digitales.

V. Propuesta innovadora

5.1. Introducción

Los adolescentes, estudiantes de la educación de secundaria, han demostrado tener diferentes habilidades en torno a la tecnología y específicamente habilidad para el uso de diversas herramientas que la internet presenta. A partir de este fenómeno surge la necesidad de incorporar en el proceso educativo de enseñanza – aprendizaje, el uso adecuado de las herramientas web 2.0, es decir, herramientas que la web ofrece y que permiten la interacción de los usuarios.

La propuesta contenida en el módulo Ciudadanos 2.0 muestra un conjunto de herramientas de la web 2.0, relacionadas a las funciones de comunicación, es decir, que estas permiten al usuario interactuar en entornos virtuales. Otras herramientas permiten la creación y publicación de contenidos, así el usuario puede generar videos, audios y textos, así como realizar de manera colaborativa y compartir en diversos espacios. Finalmente, se han considerado las herramientas que permiten al usuario la gestión de información, que permita explorar los buscadores de información idóneos, asimismo, ver los parámetros de seguridad o que contenga información confiable.

La propuesta se ha realizado con base en el fundamento filosófico, pedagógico, curricular, etc. Está estructurada teniendo en cuenta el objetivo general y objetivos específicos, propósitos del área Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, así como las actividades planteadas de acuerdo con dichos propósitos. Por otro lado, se abordan cada una de las herramientas web 2.0, considerando su descripción general, así como las características propias de cada una de ellas.

Se han desarrollado cada una de las herramientas tomando en cuenta la secuencia de aplicación, que está subdividido en tres aspectos generales; el primero, acceso a la herramienta, que hace referencia desde cómo ingresar por medio de la internet, la creación de una cuenta hasta hacerse usuario de dicho espacio, para realizar las tareas propias de dichas herramientas. El segundo, denominado reconocimiento de la herramienta, en él se mencionan pautas para que el usuario pueda reconocer el área

de trabajo y principales funciones. Finalmente, el tercer aspecto se ha denominado Creación de Contenido, en el que se dan pautas generales para poder hacer uso de las funciones y crear diversos recursos, tales como audios, videos, documentos, textos discontinuos, como por ejemplo infografías, etc.

5.2. Datos generales

- Autora: Flor de María Aguilar Apahuasco
- Nombre del módulo: Ciudadanos 2.0
- Tiempo de ejecución: 5 meses
- N.º Sesiones: 18 sesiones de aprendizaje.

5.3. Justificación

En la actualidad, se presentan diversas situaciones y problemáticas, en la que todo ciudadano se desenvuelve, poniendo en práctica sus valores éticos y ciudadanos. Los estudiantes se encuentran en un periodo de formación y fortalecimiento de su identidad, así como de desempeñar un rol activo y transformador en la sociedad. Desde ya, constituye un reto enorme para todas las personas, independientemente de su edad. Producto de todo, en los últimos años se ha observado que la internet y las herramientas tecnológicas han tomado gran protagonismo en nuestras vidas.

El ciudadano actual no solo se desenvuelve en un espacio físico, sino en un espacio virtual. Lamentablemente aún no hay parámetros o mecanismos claros respecto a la convivencia saludable y al uso adecuado de las herramientas 2.0. Así, debemos destacar la importancia de afianzar la ciudadanía digital.

Según Mossberger (2009), “Los ciudadanos digitales pueden definirse como aquellos que utilizan internet todos los días, el uso frecuente requiere algunos medios de acceso regulares (generalmente en casa), cierta habilidad técnica, y las competencias educativas para realizar tareas, como encontrar y utilizar la información en la web, y comunicarse con otros en Internet” (p. 84).

El módulo de aplicación denominado Ciudadanos 2.0 que se enmarca en la Web 2.0, hace alusión al desarrollo de la ciudadanía ejercida en espacios digitales, a través

de la utilización de herramientas digitales y tecnológicas e interacción de manera constante, los cuales son características representativas de la web 2.0.

El presente módulo tiene el propósito de afianzar en los estudiantes la ciudadanía digital, desde el área Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, a partir de 18 sesiones de aprendizaje deben formarse a los estudiantes como personas responsables, con plena conciencia de sus deberes y derechos dentro de la web y entornos digitales. De esta manera, se afianzará las prácticas de acceso a información confiables, alfabetización digital y pautas de seguridad en los espacios virtuales.

Durante las sesiones se generarán espacios de reflexión para lograr formar a ciudadanos empoderados, con conocimiento de sus derechos, participativos, capaz de comprender los beneficios y oportunidades que le ofrece la web, de esta manera, entender que la internet posee herramientas para generar situaciones de desarrollo y aprendizaje, sin olvidar los riesgos que existen en el contexto digital.

5.4. Fundamento teórico

5.4.1. Fundamento Filosófico: Pragmatismo (Instrumentalismo de John Dewey)

La necesidad de entender cómo el hombre llega al conocimiento y consolida ha llevado a que se analice y reflexione acerca del mismo, así el pragmatismo sugiere la importancia de generar conocimiento a partir de la experiencia. De acuerdo con Barrena (2012), "El pragmatismo deja abierta la posibilidad y la legitimidad de métodos muy creativos de investigación y descubrimiento" (p. 2).

Schaffhauser (2013) señala que, para Pierce el pragmatismo, "Es un método para aclarar las ideas considerando que la acción, esto es la investigación, es la vía y principal herramienta para ello" (p. 53).

John Dewey, nos presenta el modelo experimentalista en el movimiento pedagógico de la Escuela Nueva, para quien la escuela sería una institución social en la cual se deben concentrar todos los medios posibles para que el individuo exprese, con la mayor fuerza y alcance, las potencialidades biológicas

y cognitivas que posee, para luego desarrollar al máximo sus potencialidades y las pueda volcar en la sociedad y contribuya al desarrollo. (Flores, pp. 79-80)

Bajo la mirada de este autor, se considera que, el conocimiento científico puede ser verdadero, en tanto estos sean resultado de la experiencia. Asimismo, Dewey (1920) menciona que, el pragmatismo se enfoca en “los problemas reales que surgen de los asuntos efectivos” (p. 94). Es decir, centra su interés en los problemas sociales, morales y educativos, así como afrontar de manera pragmática.

Para efectos de la presente propuesta, se aborda el enfoque de John Dewey, considerado como uno de los exponentes más representativos del pragmatismo.

Oliveros (2019) menciona que, Dewey (1920) “siguió al filósofo y psicólogo americano William James, fundador del movimiento filosófico del pragmatismo; en este contexto la propia filosofía de Dewey (1920), llamada también instrumentalismo o experimentalismo, se deriva del pragmatismo de James” (p. 160).

De acuerdo con el planteamiento anterior, los pensamiento e ideas deben estar ligadas a la práctica, que los primeros refieren el aspecto lógico y la práctica está estrechamente vinculada a los problemas reales. En ese sentido, el mundo de las ideas también se relaciona con los “instrumentos”, los cuales sirven para resolver problemas.

Oliveros (2019), cita a González, quien comenta acerca del instrumentalismo que “es una forma legítima de generar información, por lo que en la actividad científica se considera como innovación instrumental. Esto significa la legitimidad de la información generada por la herramienta a través de los criterios de construcción o procesamiento” (p. 162).

En concordancia con el argumento anterior, González (2008) afirma que, el instrumentalismo da legitimidad al conocimiento que ha sido generado por el instrumento a partir de criterios de elaboración. Por consiguiente, el valor de la información, está sujeto por la naturaleza de los instrumentos que generan.

El empirismo naturalista sostiene que, la conciencia científica es sensible a la necesidad de experiencia, de modo que la reconstrucción del pasado no está

satisfecha si se limita a obtener inferencias de pruebas, sino que además busca repetir las mismas condiciones y repetir los experimentos de los que infirió sus previas conclusiones.

El esfuerzo del instrumentalismo de Dewey (1920) se orienta a mostrar que, la experiencia no es un plano infinitesimalmente delgado entre nuestro conocimiento y la naturaleza, un ámbito de relación en constante incremento.

Para Dewey (1920), el papel del conocimiento en la experiencia humana consiste en la administración inteligente de la acción y la pasión inherentes a la experiencia ordinaria. Adueñarse de las condiciones en que sucede la experiencia es solo posible en la medida en que el conocimiento posibilita.

5.4.2. Fundamento pedagógico: Constructivismo y Teoría Sociocultural de Vygotsky

La teoría constructivista “propone que el ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto” (Jonassen, 1991, p. 47). Esta se centra en la importancia de construir el conocimiento.

La Teoría Sociocultural de Vygotsky (1979) da énfasis al rol activo de los niños con el ambiente que los rodea, donde el desarrollo cognoscitivo es impulsado por un proceso colaborativo. Además, postuló que el desarrollo del aprendizaje de los niños se daba a través de la interacción social.

Para Vygotsky (1979), el ser humano posee funciones psicológicas superiores gracias al aspecto sociocultural, impulsados por el lenguaje y trabajo, en el proceso de interacción social.

Acerca de los postulados de Vygotsky (1979), Arias (2005) sostiene que, “La formación y desarrollo psicológico humano no surge de por sí y en un solo momento, tiene su historia y un proceso colectivo y social caracteriza su construcción” (p. 19).

Vygotsky forjó el cimiento de su comprensión de que: a) la psicología es una ciencia del hombre histórico y no del hombre abstracto y universal; b) el origen y

el desarrollo de los procesos psicológicos superiores es social; c) hay tres clases de mediadores: signos e instrumentos; actividades individuales y relaciones interpersonales; d) el desarrollo de habilidades y funciones específicas, así como el origen de la sociedad, son resultantes del surgimiento del trabajo. (Lucci, 2006, p. 6)

Otro aspecto de importancia en la obra de Vygotsky (1979), constituye su propuesta novedosa para establecer la relación entre aprendizaje y desarrollo, en tanto plantea que el aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por lo que aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño.

El desarrollo de una persona se impulsa, a través de la educación y la enseñanza, es decir, hay una relación muy estrecha entre el desarrollo psíquico y la educación, que se refleja en las zonas de desarrollo propuestas por el autor.

La Zona de Desarrollo Real se refiere a aquellas adquisiciones, logros y conocimientos que tiene la persona y que ponen en práctica en su día a día, sin que el individuo precise de algún tipo de ayuda.

Por otro lado, la Zona de Desarrollo Próximo está determinada por la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Es decir, la diferencia entre lo que el sujeto es capaz de hacer por sí mismo y aquello que solo puede hacer con ayuda.

El nivel real de desarrollo revela la resolución independiente de un problema, define las funciones que ya han madurado, caracteriza el desarrollo mental retrospectivamente. La Zona de Desarrollo Próximo define aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de maduración, en este sentido se caracteriza el desarrollo mental prospectivamente. (Carrera y Mazzarella, 2001, p. 43)

Es importante recalcar que, las zonas de desarrollo conforman un proceso dinámico y en espiral, porque cuando el individuo se encuentra en la zona de desarrollo

potencial, pronto se convertirá en la zona actual o real, porque es capaz de realizar tareas que impliquen sus habilidades, conocimientos y diversos recursos con los que cuenta la persona. Entonces, se podría pensar que la persona inicia nuevamente el proceso hacia lograr más aprendizajes, pasando por la zona real o actual, zona de desarrollo próximo y zona de desarrollo potencial.

Carrera y Mazzarella (2001) afirman que, “La escuela en cuanto a creación cultural de las sociedades letradas desempeña un papel especial en la construcción del desarrollo integral de los miembros de esas sociedades” (p. 44).

Las escuelas, como espacios de socialización y aprendizaje, cumplen un rol importante, porque en estas se debe facilitar a los estudiantes las herramientas necesarias para el desarrollo del estudiante. Este fundamento incide en sus ideas, las cuales son susceptibles a modificaciones, de modo tal que el estudiante siga aprendiendo. Así, desde este enfoque, se pondera las tareas auténticas que les permita construir diversas maneras de solucionar situaciones problemáticas, las cuales son de suma importancia y utilidad en el contexto real en el que desenvuelven los estudiantes, en este caso su realidad se presenta influenciada por la tecnología.

Los adolescentes, principalmente, ya tienen ciertos conocimientos de las herramientas de la web 2.0, por esta razón debemos considerar como una oportunidad para construir el aprendizaje, destacando la interacción de los estudiantes con sus compañeros, desde el trabajo colaborativo. Asimismo, resaltando la importancia que el entorno físico y virtual juegan en el desarrollo del estudiante, ligado a la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky (1979).

Las herramientas web 2.0 ofrecen opciones para lograr que el aula tradicional se convierta en un nuevo espacio, donde tienen a su disposición actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que les permite afianzar lo que aprenden, dichas características permiten que el estudiante sea capaz de construir su conocimiento, con el acompañamiento y andamiaje brindado por los docentes, así como

su guía continua, permitiendo cierta confianza para que este pueda explorar diversos entornos digitales.

Respecto al andamiaje, basado en la teoría de Vygotsky (1979), diversos autores precisan que:

El concepto de andamiaje propone que en una situación social cooperativa la persona más hábil apoya y ayuda a la menos hábil para llevar a término la situación, conforme la persona menos hábil da muestras de ir logrando realizar segmentos cada vez mayores de la labor, el experto va retirando su apoyo. (Ruiz y Estrevel, 2010, p. 142)

El andamiaje es uno de los recursos que estará presente para consolidar los aprendizajes ligados al entorno virtual, destacando así que se promoverá el aprendizaje de diversas herramientas web 2.0. De este modo, el docente creará apoyos o “andamios” que servirán de ayuda para que el estudiante pueda ir logrando su aprendizaje, a medida que este vaya superando las dificultades con apoyo del docente, los andamios o ayudas se quitarán.

Al aplicar la propuesta Ciudadanos 2.0, primero debemos recordar que, nuestros estudiantes al ser nativos digitales ya poseen un conocimiento tecnológico, generalmente de corte lúdico o de interacción social y hacen uso de diversas herramientas con mucha destreza (Zona de desarrollo real), ahora aprenderán a usar diversas herramientas de la web 2.0 y sus funciones con el fin de darle un uso positivo que ayude a dar a conocer sus ideas y aprendizajes, a la vez aportando a la comunidad virtual donde se desenvuelve. Para este fin, el docente que aplique esta propuesta afianzará el aprendizaje colaborativo y pondrá andamios, apoyos o ayudas a los estudiantes para que estos desarrollen las actividades (Zona de desarrollo próximo). Así, al término de la propuesta el estudiante deberá poder interactuar de manera más responsable en los entornos digitales, hacer uso de herramientas nuevas y darle una utilidad significativa que aporte de manera sustancial a la ciudadanía digital (Zona de desarrollo potencial).

En definitiva, desde el enfoque constructivista y teoría sociocultural, se lleva a cabo como un proceso dinámico, interactivo y sobre todo participativo del estudiante. Es decir, implica la acción dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, la participación, la interacción de los estudiantes, el trabajo colaborativo, etc. Siendo transversal a la propuesta que pretende promover la ciudadanía digital en estudiantes de secundaria, a partir de la aplicación de herramientas de la web 2.0

5.4.3. Fundamento pedagógico curricular

5.4.3.1. Área curricular Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica. El Currículo Nacional de Educación Básica Regular (CNEBR) tiene como objetivo orientar los aprendizajes que todo estudiante debe desarrollar. Las diversas áreas curriculares, desde su enfoque, tienen el objetivo de aportar al desarrollo del estudiante y a la consolidación del perfil que éste debe tener al término de la Educación Básica. Cabe precisar que el CNEBR se basa en el enfoque por competencias, es decir busca que el estudiante combine diversas capacidades, habilidades, actitudes, valores y conocimientos a fin de lograr sus propósitos, en diferentes contextos. Así podemos decir que, según los lineamientos vigentes en el Perú, la “competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético (Ministerio de Educación [MINEDU], 2016, p. 21).

En este marco curricular se ubica el área denominada Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica que tiene dos competencias, la primera denominada ‘Construye su identidad’ y la segunda, ‘Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común’. De acuerdo con el CNEBR al desarrollar el área Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica (DPCC) también se desarrollan dos competencias, las cuales son ‘Construye su identidad’ y la segunda competencia denominada ‘Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común’. Además, es importante mencionar que el área se desarrolla bajo dos enfoques.

El enfoque denominado Desarrollo Personal se relaciona a la búsqueda en que los estudiantes se deben internar para lograr un desarrollo integral, así desde el autoconocimiento, este podrá desarrollar sus potencialidades, ser capaz de vincularse, asimismo, relacionarse de manera sana con los demás. En ese sentido, supone “vincularse con el mundo natural y social de manera más integradora. Igualmente, se enfatizan los procesos de reflexión y la construcción de un punto de vista crítico y ético para relacionarse con el mundo” (MINEDU, 2016, p. 63).

El segundo enfoque de la ciudadanía activa, el cual busca la participación activa de los estudiantes, en diversos ambientes, de manera activa, responsable y respetuosa, desde una postura crítica y reflexiva.

Instancias educativas del Perú, afirman lo siguiente:

La ciudadanía activa promueve que todas las personas asuman responsablemente su rol como ciudadanos con derechos y deberes para participar activamente en el mundo social y en las diferentes dimensiones de la ciudadanía, propiciando la vida en democracia, la disposición para el enriquecimiento mutuo y el aprendizaje de otras culturas, así como una relación armónica con el ambiente. (MINEDU,2016, p. 63)

A partir de los fundamentos anteriores, es importante precisar que, la propuesta se enmarca en los lineamientos del Currículo Nacional peruano; asimismo, se han incorporado las herramientas web 2.0 en las sesiones de aprendizaje desarrolladas en el área de DPCC, con campos temáticos relacionadas a las dos competencias.

A. Competencia Construye su identidad. El estudiante conoce y valora su cuerpo, su forma de sentir, de pensar y al desarrollar esta competencia, el estudiante podrá reconocer y valorar su forma de ser y sentir, validando ello en su vida diaria, a partir del respeto a sí mismo y el respeto a los demás y en diversos contextos, ya sea con su grupo de amigos, familia, escuela, etc. “No se trata de que los estudiantes construyan una identidad “ideal”, sino que cada estudiante pueda –a su propio ritmo y

criterio– ser consciente de las características que lo hacen único y de aquellas que lo hacen semejante a otros” (MINEDU, 2016, p. 65)

B. Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Esta competencia enfatiza la interrelación de los estudiantes con otras personas, la cual debe ser justa y equitativa, implica reconocer a las personas de su entorno como sujetos valiosos que gozan de los mismos derechos que ellos mismos, comprendiendo su valía y siendo capaces de comprenderlos, respetarlos e incluso enriquecerse de las culturas y expresiones que son parte de la comunidad. Esta competencia implica un comportamiento ético, en el que el estudiante pueda establecer relaciones adecuadas y acertadas, donde no solo considere su bienestar personal, sino también, como menciona el Currículo Nacional, en el bien común. Por otro lado, pensar en el bienestar de los demás implica inmiscuirse en los asuntos públicos, “asuntos que lo involucran como ciudadano y contribuye en la construcción del bienestar general, en la consolidación de los procesos democráticos y en la promoción de los derechos humanos” (MINEDU, 2016, p. 73).

Referente a ambas competencias se pretende el desarrollo personal del estudiante, a partir de la construcción de su autonomía, la autovaloración y el fortalecimiento del sentido ético, desde una actitud crítica y reflexiva. Por otro lado, el estudiante también afianzar su conciencia ciudadana, crítica y reflexiva. Relacionarse de manera respetuosa y democrática, en todos los ambientes, tal como menciona el currículo. En ese sentido, cabe precisar que los ámbitos donde interactúan y se interrelacionan los estudiantes no solo se sitúan en un ambiente concreto, sino que se ha trasladado al ámbito digital, espacio donde también existen diversas formas de interacción y donde aún no se han consolidado las normas, acuerdos o lineamientos de comportamiento y respeto, no porque no existan, sino, por diversos motivos, como la falta de difusión, escasa importancia que se le ha dado a los lineamientos de privacidad y respeto o porque aún no hay entes que regulen al 100 % estos espacios.

Como podemos ver, el área curricular en cuestión ha tratado de abordar un aspecto formativo del individuo, su desarrollo como tal y su interacción, ello se entrelaza de manera muy significativa con la propuesta que se presenta en esta investigación, ya que pretendemos que este individuo mejore como ciudadano y persona, también en un entorno virtual, haciendo uso de las bondades que le presenta la internet, de las herramientas tecnológicas que tienen a su disposición, haciendo un uso provechoso para su desarrollo académico y para su desenvolviéndose en los espacios virtuales.

5.4.3.2. Competencia Transversal: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Es importante precisar que, al referirnos a una competencia transversal, aludimos a que estas se desarrollan a la par de las competencias propias de cada área curricular, así de acuerdo con el currículo “las competencias transversales son aquellas que pueden ser desarrolladas por los estudiantes a través de diversas situaciones significativas promovidas en las diferentes áreas curriculares” (MINEDU, 2016, p. 344).

La presencia marcada de la tecnología en la sociedad actual, ha hecho necesario que la educación aborde dichas características tecnológicas como un aspecto de real importancia, porque estas se ven inmersas en la vida de los adolescentes y también tienen un impacto en el aprendizaje de los mismos. Es importante reconocer que las llamadas Tecnologías de Información y Comunicación, conocidas como TIC, brindan muchos beneficios para el aprendizaje, si se saben utilizar. “Asimismo, una de las potencialidades de las TIC es que brinda oportunidades a personas con necesidades diferentes o especiales para acceder a los entornos virtuales, y abre posibilidades de expresión, comunicación e interacción, con igualdad e inclusión” (MINEDU, 2016, p. 344).

La competencia número 28 del currículo nacional de educación básica menciona lo siguiente:

Esta competencia se sustenta, en primer lugar, en la alfabetización digital, cuyo propósito es desarrollar en los individuos habilidades para buscar,

interpretar, comunicar y construir la información trabajando con ella de manera eficiente y en forma participativa para desempeñarse conforme con las exigencias de la sociedad actual. En segundo lugar, se basa en la mediación interactiva propia de los entornos virtuales, que comprende la familiaridad con la cultura digital y las interfaces interactivas incluidas en toda tecnología, la adopción de prácticas cotidianas en entornos virtuales, y la selección y producción de conocimiento. (MINEDU, 2016, p. 345)

Finalmente, cabe indicar que, de acuerdo con el currículo nacional, dicha competencia debe desarrollarse con responsabilidad y ética, es decir que no solo se trata de que el estudiante pueda usar las tecnologías, sino de que las use correctamente y el favor de su desarrollo y aprendizaje.

La propuesta se cimenta en la presente competencia transversal, porque esta, al desarrollar las capacidades de personalización de entornos virtuales, gestionar la información que se encuentra en la internet, interactuar en diferentes espacios virtuales y la crear de recursos, permite que se aprenda y gestione las herramientas web 2.0 de manera más fluida y provechosa. En definitiva, el desarrollo de dicha competencia incidirá en los estudiantes y su capacidad para gestionar las herramientas de la web, de acuerdo a contextos socioculturales, con base al respecto y ética.

5.4.4. Fundamento tecnológico: Teoría Conectivista

El conectivismo, de acuerdo con George Siemens, se define como una teoría relacionada con el aprendizaje en la era digital, asimismo, esta toma como base el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, porque vivimos en un contexto diferente. La actualidad está ligada a la tecnología en todas las esferas de la sociedad y el ámbito educativo no es la excepción, frente a ello la teoría conectivista busca explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, cómo nos comunicamos y la forma en que aprendemos.

El Conectivismo sirve para interpretar y comprender los procesos asociados al aprendizaje y la adquisición de conocimiento en el mundo actual, especialmente

en lo referido a la evolución tecnológica de las redes sociales y a ambientes multiformales de aprendizaje, mediación y recreación de situaciones de aprendizaje ligados a las tecnologías a través del e-learning. (Cabrera, et al. 2019, p. 122)

Esta teoría busca la información en la red, se comparte información textual y gráfica unos con otros, se participa e interactúa en foros mediante preguntas y soluciones, se enfatiza la comunicación en redes sociales y de manera masiva, etc. Así López de la Cruz (2021) menciona que “se enfoca en el aprendizaje complejo basado en la colaboración, interacción y las conexiones en las redes; entendiéndose a una red como un conjunto de nodos interconectados” (p. 75).

Analizando el contexto actual, vivimos en la llamada era digital y como afirma López de la Cruz (2021) “En la era digital todo está conectado, un libro, una imagen, un comentario, una obra artística, una receta de cocina, un metadato, todo está conectado, logrando conexiones subyacentes y jerarquías inimaginables”. (p. 76). El predominio de la tecnología ha calado en diversos aspectos de nuestra vida, vemos que esta también incide en el aprendizaje de los estudiantes. La aplicación de esta teoría como modelo pedagógico ayuda principalmente al desarrollo de diversas competencias tecnológicas de los estudiantes.

El conectivismo se sirve del constructivismo y el cognitivismo para el afianzar el aprendizaje en la era digital, el cual resulta ser complejo, puesto que, no solo involucra un aprendizaje gestionado de manera individual, sino, uno que se desarrolla y afianza, principalmente, a partir de la interacción de varias personas dentro del mundo tecnológico y globalizado. “El conectivismo describe el aprendizaje como una oportunidad de compartir conocimientos y experiencias con otros individuos” (Sangrá y Wheeler, 2013, p. 110).

Este paradigma basado en la teoría del caos, considera al aprendizaje un bucle continuo, donde el estudiante se conecta a estas redes para adquirir

información y luego procesarla, adaptarla a sus necesidades y volver a publicar esta información a las redes. (López de la Cruz, 2021, p.74)

En innegable que, los jóvenes poseen un conocimiento sobre la tecnología y son capaces de navegar con naturalidad en espacios digitales, así como aprender a utilizar con mayor facilidad los equipos y herramientas tecnológicas. Pero, ¿Cómo es el uso que le dan? ¿Han utilizado su condición como nativos digitales para tener una presencia en el mundo digital, de manera positiva? Ciertamente los estudiantes hacen uso de una gran cantidad de información, pero, no quiere decir que esta información siempre sea la idónea o la más relevante y pueden procesar dicha información para que sea útil a sus necesidades, pero muchas veces se omite esto, se simplifica en la combinación “Ctrl +C y Ctrl V”, es decir copiar y pegar. En lo que respecta a las redes sociales, en muchos casos han quedado relegados los valores y aspecto ético.

Indudablemente, las TIC están cambiando la constitución de los mapas mentales de los individuos, sobre todo de los niños y jóvenes, quienes, en sus permanentes contactos con aparatos digitales y en sus vinculaciones interpersonales a través de las redes, están desarrollando otras formas de pensamiento y modos de ver y comprender el mundo (García y Solórzano, 2016, p. 99).

Pazmiño (2010) refiere que, “Los jóvenes aprecian que Internet y los medios audiovisuales son una importante posibilidad de "conocer" sobre muchos aspectos que la escuela no les permite y le asignan un valor de complemento a la educación que reciben en el aula” (p. 28). por lo tanto, se resalta la importancia de implementar propuestas que pongan mayor énfasis en el uso de las tecnologías, así como las herramientas de la web 2.0 en la educación, porque resulta siendo una necesidad del mundo actual tecnológico, entonces es importante recordar que la educación debe responder a los contextos del estudiante y buscar afianzar su aprendizaje de manera significativa.

5.5. Objetivos

5.5.1. Objetivo general

Aplicar herramientas de la web 2.0 para promover la ciudadanía digital en estudiantes de secundaria.

5.5.2. *Objetivos específicos*

- a) Incentivar el conocimiento y uso adecuado de las herramientas web 2.0.
- b) Desarrollar en los estudiantes el valor del respeto a sí mismo, como hacia la demás persona con las que interactúa en los espacios digitales y redes sociales.
- c) Afianzar la educación digital de los estudiantes, respecto a la comunicación, tratamiento de la información que encuentran en la web, entre otros.
- d) Incentivar la reflexión y práctica de mecanismos de protección frente a los peligros que se dan en los entornos digitales y redes sociales.
- e) Afianzar la práctica docente en el área de “Desarrollo Personal, formación ciudadana y cívica” - DPCC, respecto a la importancia de fomentar el ejercicio de la ciudadanía en entornos digitales.

5.6. Propósitos de aprendizaje del área Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica.

ÁREA: DESARROLLO PERSONAL CIUDADANA Y CÍVICA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se valora a sí mismo. ▪ Autorregula sus emociones. ▪ Reflexiona y argumenta éticamente. ▪ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	“Fortalecemos y valoramos nuestra identidad en la web 2.0”.	3 semanas (5 sesiones)
		“Reflexionamos sobre los riesgos del entorno y la importancia del autocuidado”.	2 semanas (4 sesiones)

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ▪ Maneja conflictos de manera constructiva. ▪ Delibera sobre asuntos públicos. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	“Nuestros deberes y derechos en la web 2.0: Dos caras de una misma moneda”.	3 semanas (5 sesiones)
		“Convivimos en paz y armonía respetando a nuestro prójimo”.	2 semanas (4 sesiones)

5.7. Actividades

COMP E TENCIA	UNIDAD	TÍTULO DE LA SESION DE APRENDIZAJE	HERRAMIE NAS DE LA WEB 2.0	JUNIO				JULIO			AGOSTO				SETEMBRE				OCTUBRE			
				S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
				1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
CON STRUY E SU IDEN TIDA	"Fortale cemos y valoram os nuestra identida d en la web 2.0".	1. Todos tenemos una identidad	Redes sociales	X																		
		2. ¿Quién soy yo? ¿Qué me hace único?	Pódcast	X																		
		3. Reflexionamos sobre nuestra identidad en el mundo virtual.	Blog		X																	
		4. Afirmamos nuestra identidad en el mundo virtual	Redes sociales			X																
		5. Tomamos acción y protegemos nuestra identidad en el mundo virtual.	Video conferencia				X															
	"Reflexi onamos sobre los riesgos del entorno y la importa ncia del autocuid ado".	6. Reflexionamos sobre nuestra sexualidad.	Video conferencia					X														
		7. Reflexionamos sobre los peligros en redes sociales.	Video online						X													
		8. Reconocemos la importancia del autocuidado.	Video Online								X											
		9. Tomamos acción frente a los riesgos digitales.	Blog											X								
CONV IVE Y PARTI CIPA DEM OCRÁ TICA MEN TE EN	"Nuestr os deberes y derecho s en la web 2.0: Dos caras de una misma	10. Identificamos nuestros derechos ciudadanos.	Buscadores /Blog											X								
		11. Todo ciudadano responsable cumple sus deberes.	Blog													X						
	12. Todos tenemos una huella digital y debemos cuidarla.	Buscadores														X						
	13. Nuestros deberes y derechos en el mundo virtual.	Ofimática colaborativa																X				

denominadas likes (me gusta), dislikes (no me gusta) y/o emoticones, los cuales son íconos que expresan emociones, además de publicaciones e incluso información de productos que se ponen en venta en dichas redes, ya que estos espacios no solo son usados para fines sociales, sino para fines comerciales.

5.8.1.3. Secuencia de aplicación: red social Facebook

A. Acceso a la herramienta Web 2.0. Para acceder a la red social de Facebook, primero es necesario ingresar a un buscador, luego ubicar la barra de direcciones y digitar la siguiente dirección: www.facebook.com o digitar el nombre de la red social en la caja de búsqueda.



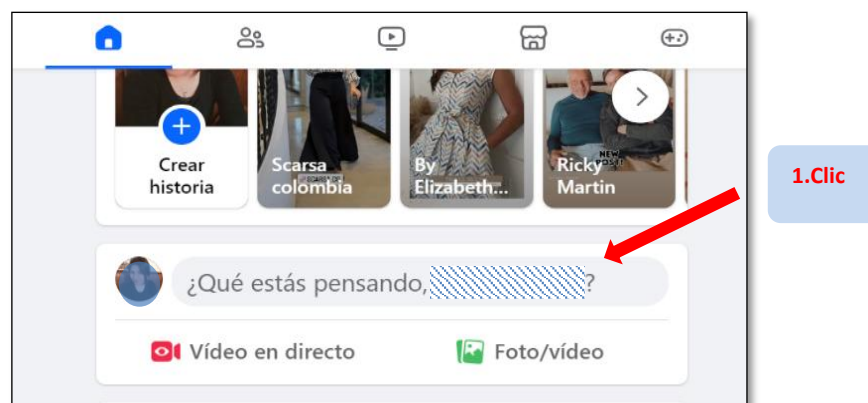
Al abrir Facebook, podrás crear una cuenta, ello a partir de un correo electrónico, asimismo, debe introducir una contraseña que le dará acceso seguro a la cuenta. Al introducir los primeros datos, debe escribir el nombre, apellidos, fecha de nacimiento y sexo, número de celular, etc.

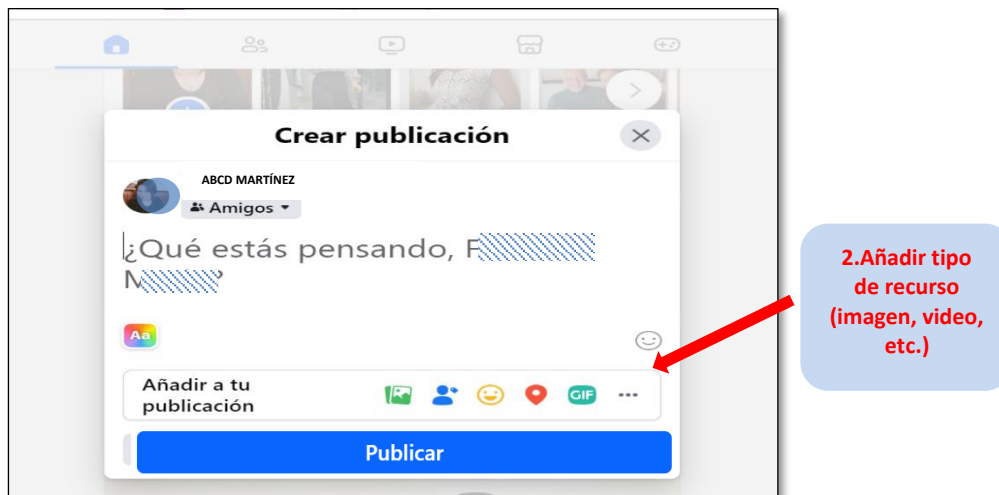
The image shows the Facebook login and registration interface. It features two input fields: 'Correo electrónico o número de teléfono' and 'Contraseña'. Below these is a blue button labeled 'Iniciar sesión'. Underneath the button is a link that says '¿Olvidaste tu contraseña?'. At the bottom of the form is a green button labeled 'Crear cuenta nueva'. Below the form, there is a link that says 'Crea una página para una celebridad, una marca o un negocio.'

B. Reconocimiento de la herramienta. Para hacer uso eficiente de las redes sociales, primero es necesario reconocer en entorno de trabajo, las barras de propiedades, íconos y demás funciones. Así, es importante explorar, principalmente las funciones que permiten publicar en el muro, lo cual permitirá interacciones de amigos o contactos.



C. Creación de contenido. Para la creación de algún tipo de contenido o en este caso, de publicaciones, primero se debe ubicar el ícono Inicio y hacer clic en él, este se encuentra en el lado superior de la pantalla (Ícono de casa). Al hacer clic en la barra de publicación, se desplegará una ventana que permitirá crear una publicación, con opciones más detalladas, donde se podrá elegir la opción escribir o redactar un texto, adjuntar recursos, tales como imágenes, videos, etc. Por otro lado, podrá colocar etiquetas, íconos de emociones llamados emoticones, ubicaciones, etc.





Las publicaciones realizadas implican compartir contenidos a la comunidad del usuario, es decir, a todos los contactos o amigos, permitiendo una interacción fluida y el establecimiento de una comunicación entre usuarios, a una publicación se espera una reacción o comentario de otros usuarios. En ese sentido, es importante que las publicaciones sean de impacto y significativas para la red.

Como parte de la propuesta, los estudiantes podrán publicar trabajos y otros recursos de interés a la comunidad, procurando un sentido reflexivo y crítico, bajo un comportamiento responsable y ético. A su vez, podrán comentar y generar mayor interacción en dicho espacio.

5.8.2. Video conferencia/videollamada

5.8.2.1. Descripción. Las videoconferencias permiten establecer una comunicación con soporte tecnológico (video y audio), en el que los usuarios pueden ver y escuchar a otras personas que se encuentran en diferentes lugares. Gracias a esta herramienta que ofrece la Web 2.0 se puede llevar a cabo una comunicación más efectiva, porque no solo permite acercar a las personas que se encuentran a la distancia, sino, que ha demostrado ser de utilidad para desempeñar trabajos en equipo, colaborativos, facilitando el intercambio de información en diferentes formatos. Esta herramienta permite desarrollar reuniones de trabajo, seminarios virtuales llamados *webinars* y transmisión de otros tipos de eventos, etc.

5.8.2.2. Características. En primera instancia, esta herramienta permite a todos los usuarios verse en simultáneo. Entre otras atribuciones, una de las más importantes

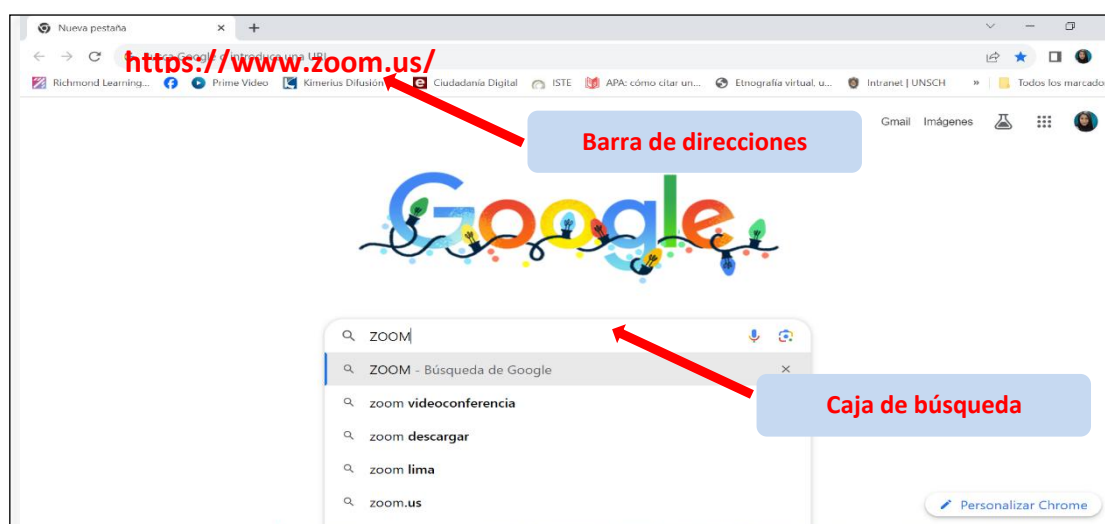
es la de compartir la pantalla del computador o un dispositivo celular, esta característica es de gran importancia, porque permite realizar proyecciones de presentaciones o diapositivas, documentos, videos, etc. En ese sentido, es una herramienta de gran ayuda para dar clases, realizar exposiciones, presentar o mostrar cualquier tipo de contenido audiovisual.

Entre las funciones llamativas se encuentra la posibilidad de grabar las reuniones y alojar dicho recurso en un dispositivo local o en un espacio en la internet. Por otro lado, la posibilidad de utilizar un chat instantáneo que permite seguir interactuando a la par de una presentación.

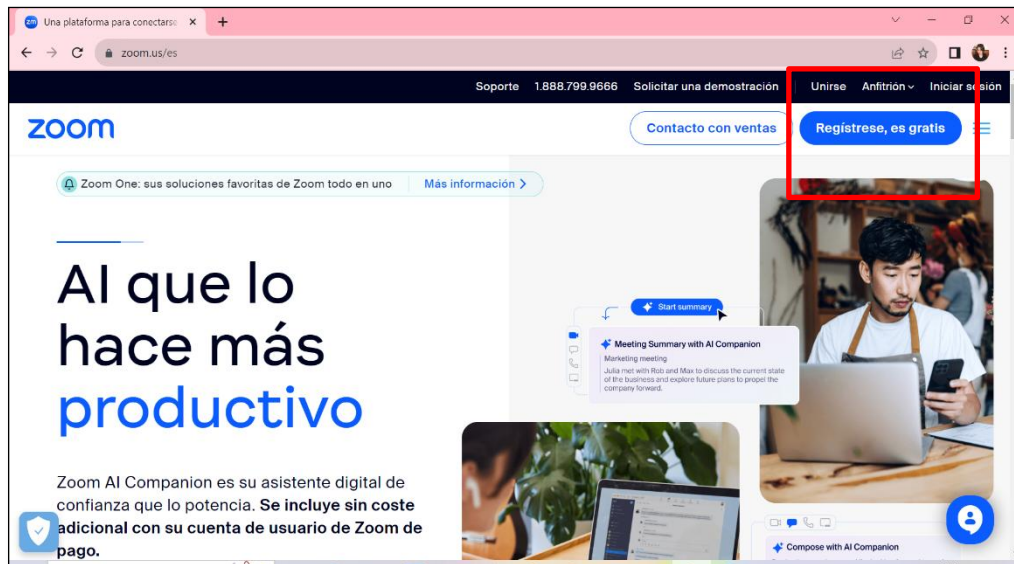
Finalmente, esta plataforma representa en principio fundamental de toda herramienta de la web 2.0, que es afianzar la interacción y comunicación entre usuarios en la red. Ante una herramienta con tantas bondades también surgen preocupaciones sobre el tipo de interacción que mantienen los usuarios, la cual debe basarse en el respeto y las normas de convivencia en espacios digitales o las llamadas pautas de netiqueta.

5.8.2.3. Secuencia de aplicación: Herramienta Zoom

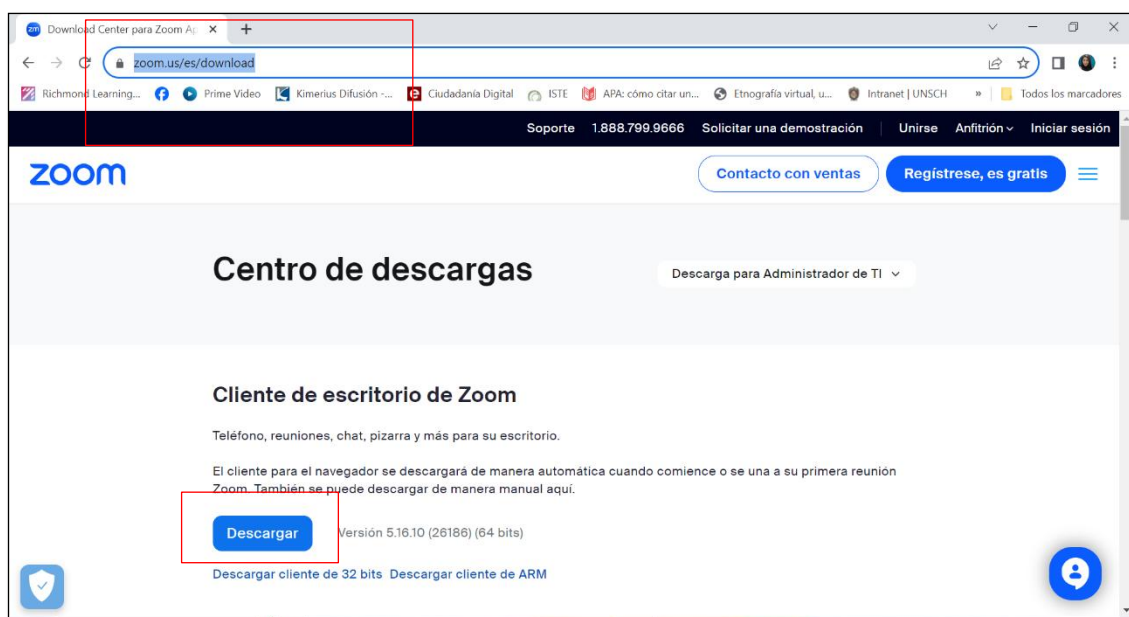
A. Acceso a la herramienta Web 2.0. Para hacer uso de una herramienta, que permita realizar videoconferencias, es importante elegir la plataforma. Para efectos de practicidad, se ha elegido la plataforma denominada ZOOM MEET, el acceso a ésta puede darse al digitar la dirección www.zoom.us/ en la barra de direcciones o escribir el nombre de la plataforma en la caja de búsqueda.



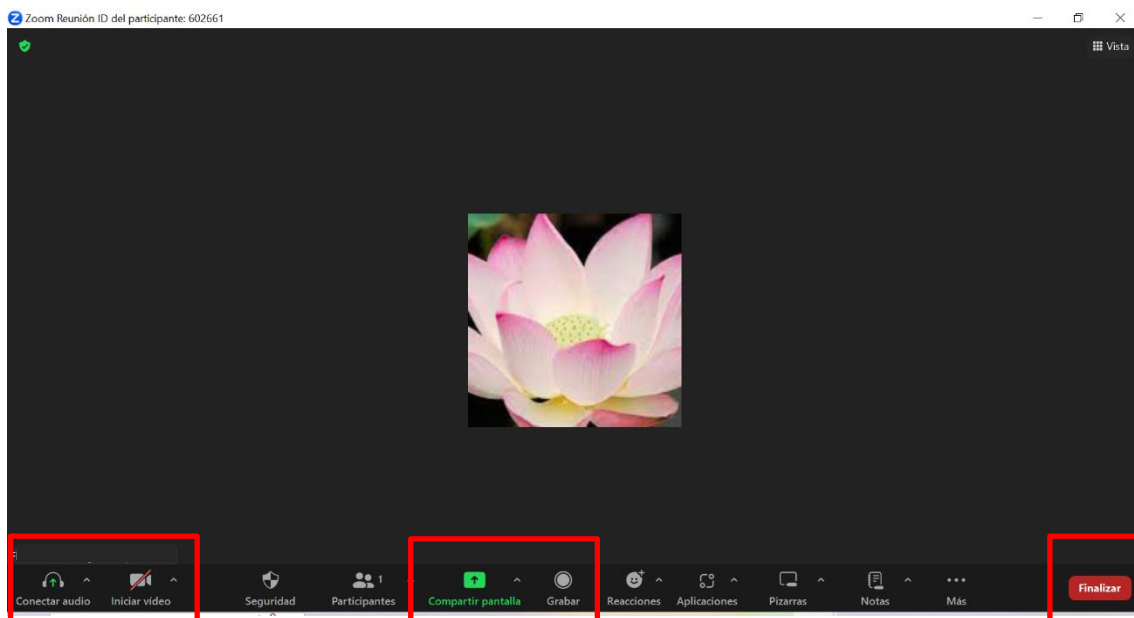
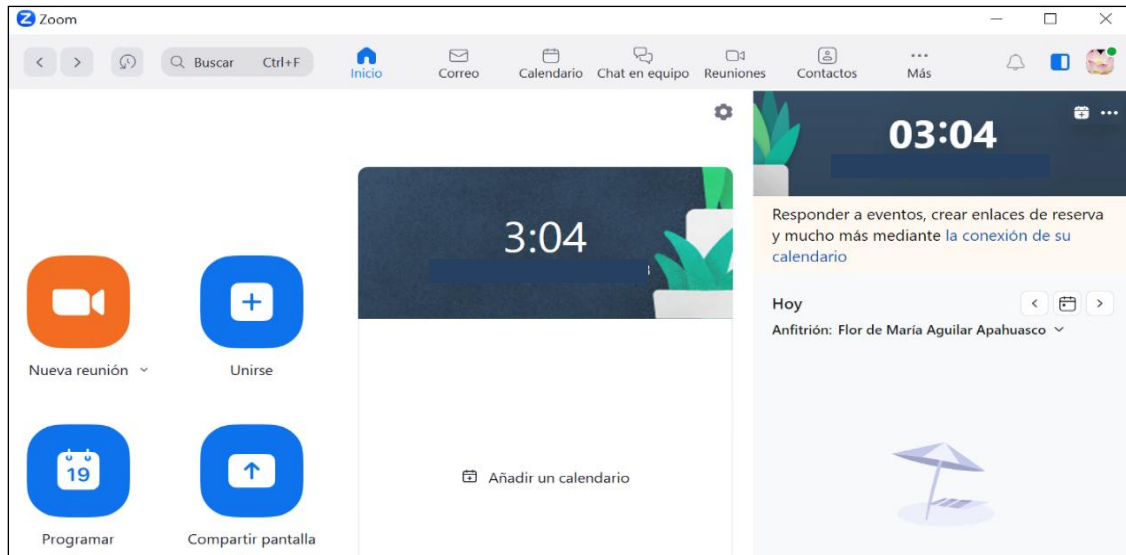
Para acceder a ZOOM, es preciso hacer clic en el ícono superior del lado derecho, registrarse gratis. Para ello, debe vincular la nueva cuenta con un correo electrónico existente. Al finalizar la creación de la cuenta, ZOOM enviará un correo electrónico de confirmación.



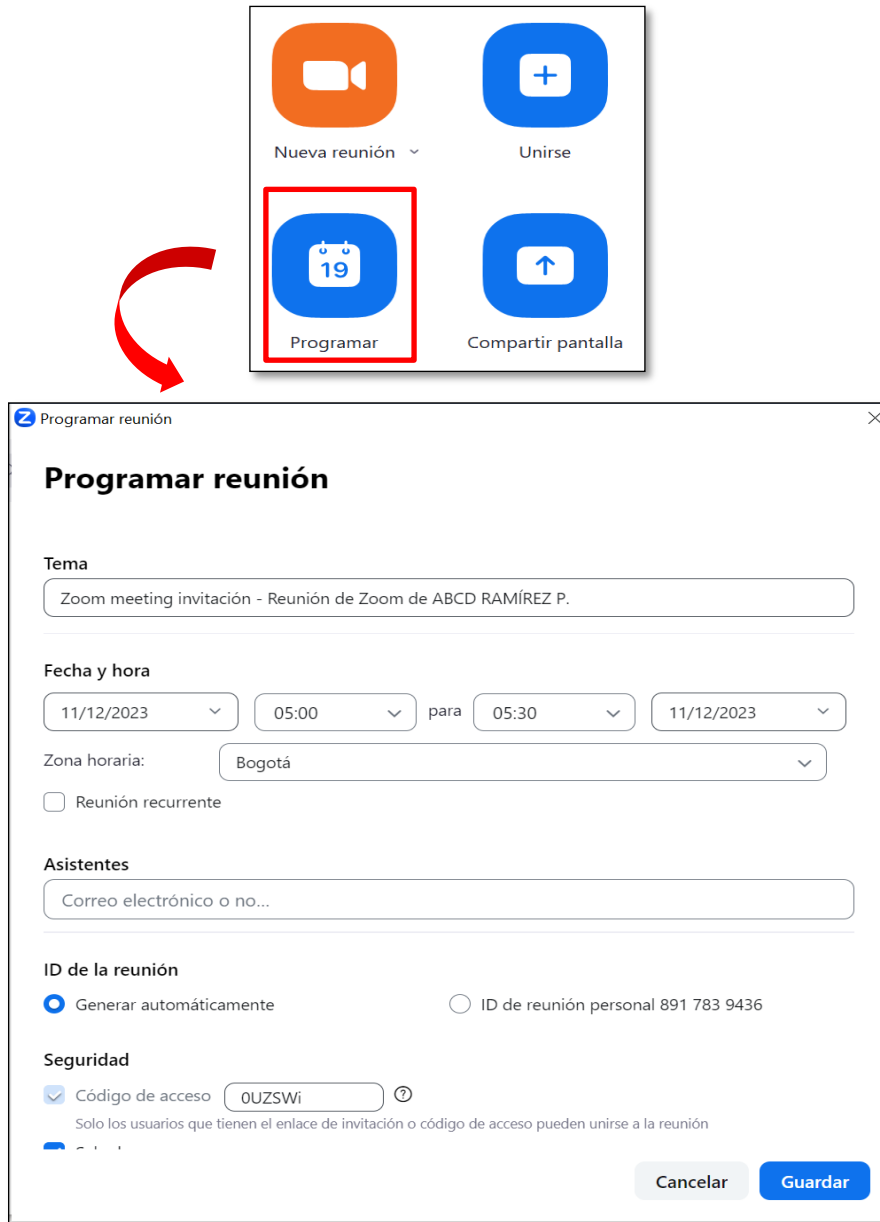
Para hacer uso de la plataforma Zoom, no es necesario entrar por el navegador, también puede descargarlo en el escritorio, para ello debe colocar en la barra de direcciones el siguiente enlace: <https://zoom.us/es/download>



B. Reconocimiento de la herramienta. Constituye la revisión del entorno de la plataforma, desde los íconos hasta las funciones y las oportunidades que ofrece la presente herramienta. Se recomienda explorar el panel de tareas. Así como las características que la plataforma ofrece dentro de la reunión.

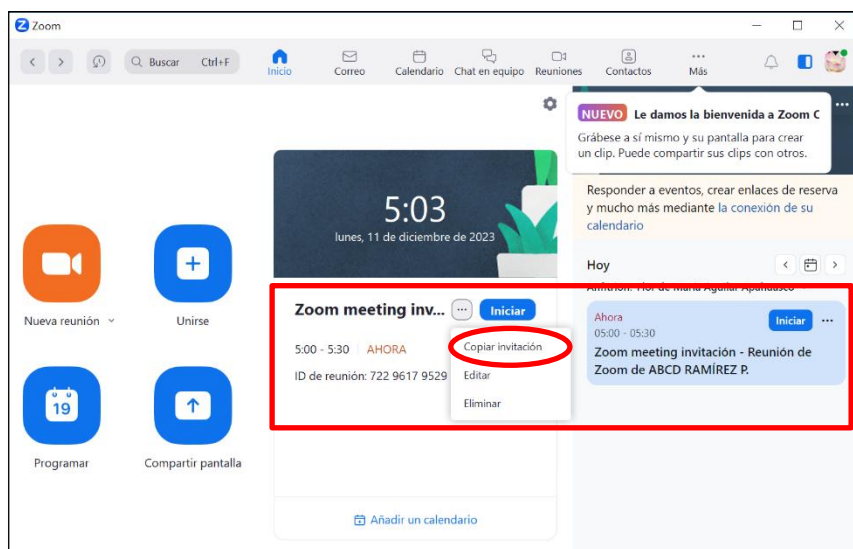


C. Creación de contenido. Los usuarios programan una videoconferencia y generan un video, a partir de la grabación de la reunión o videoconferencia, para ello deben dirigirse al ícono llamado Programar, realizada esta acción podrá observarse una ventana emergente, la cual presenta un conjunto de campos que deben completarse.



El usuario puede configurar la reunión de acuerdo al tema, ubicación y hora, duración, etc. Finalmente, al hacer clic en el ícono Guardar, la reunión habrá sido creada.

La reunión o conferencia agendada se observará en el panel principal, en la misma ventana se podrá observar las opciones para copiar el link de invitación. Ésta puede pegada en diversos espacios, sean redes sociales o en correos, el enlace permitirá a otras personas ingresar a la reunión programada, previa aceptación del hospedador o quien administre la cuenta.



Utilizar esta plataforma con fines educativos, permitirá a los estudiantes tener mayor liderazgo para organizar eventos académicos, desarrollarlos y difundirlos en la comunidad educativas y publicarlo en diferentes espacios digitales. Así, se propone compartir la invitación a un público objetivo, preparar una conferencia con una temática del área Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica. Desarrollar la video conferencia y publicar parte o la totalidad de dicho evento en una red social.

5.8.3. Blog: Blogger

5.8.3.1. Descripción. Un blog es una página web en la que se publican regularmente artículos cortos o post, como también se le conoce, con contenido actualizado sobre una diversidad de temas, de acuerdo al interés del usuario.

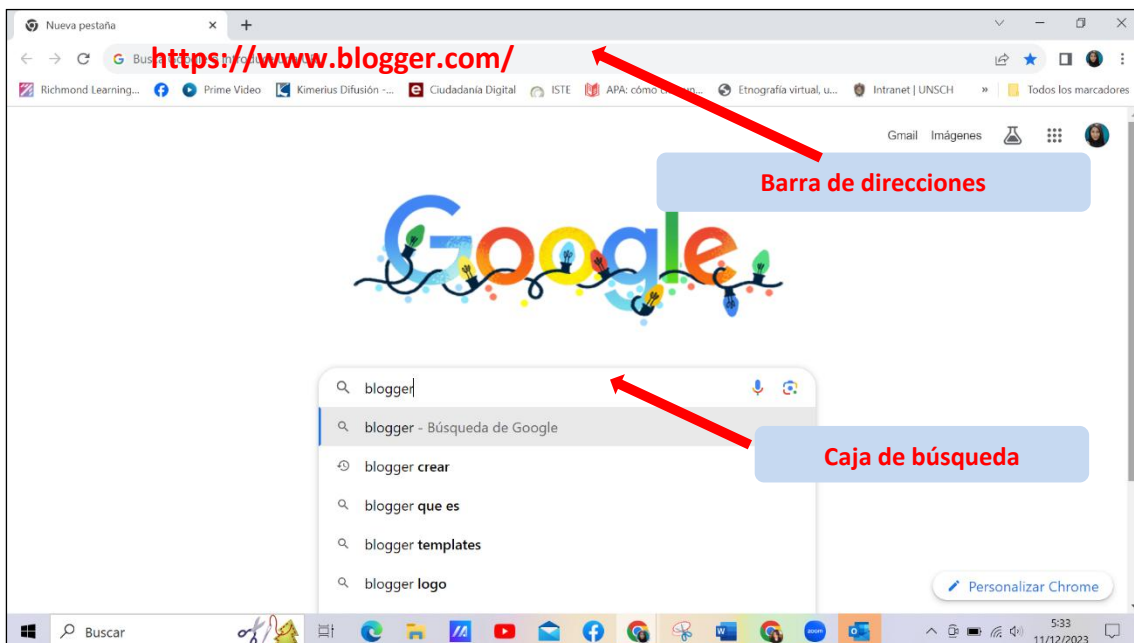
Los artículos de un blog pueden soportar diversos recursos multimedia audiovisuales, es decir que pueden contener fotografías, videos, sonidos y gráficas. En pocas palabras, el uso de un blog puede permitir la expresión de ideas, intereses, experiencias, etc.

5.8.3.2. Características. Entre las características más relevante se encuentran la versatilidad y facilidad con la que se puede configurar el espacio, ya que presenta gran variedad de plantillas y fondos, lo cual lo hace un espacio atractivo y amigable.

Esta herramienta, permite la interacción entre en el administrador del blog y los lectores por medio de mensajes, por lo que esta comunicación suele ser limitada.

5.8.3.3. Secuencia de aplicación: Herramienta BLOGGER

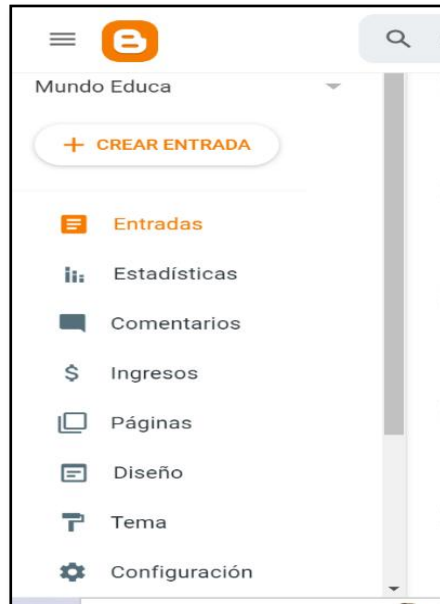
A. Acceso a la herramienta Web 2.0. A pesar de que existen diversas plataformas para desarrollar blogs, por su sencillez, se recomienda usar Blogger. Para acceder a Blogger, primero, el usuario debe abrir una pestaña en un buscador de su preferencia, escribir en la caja de búsqueda el nombre de la página Blogger o escribir en la barra de direcciones el siguiente enlace: <https://www.blogger.com/>



Acceder a la página de Blogger requiere la creación de una cuenta, la cual está vinculada a un correo de Gmail. Al ingresar a la página mencionada, el usuario debe hacer clic en el ícono “Crea tu blog”, luego debe dirigirse a su correo de Gmail para vincular la cuenta de Blogger con dicho correo.

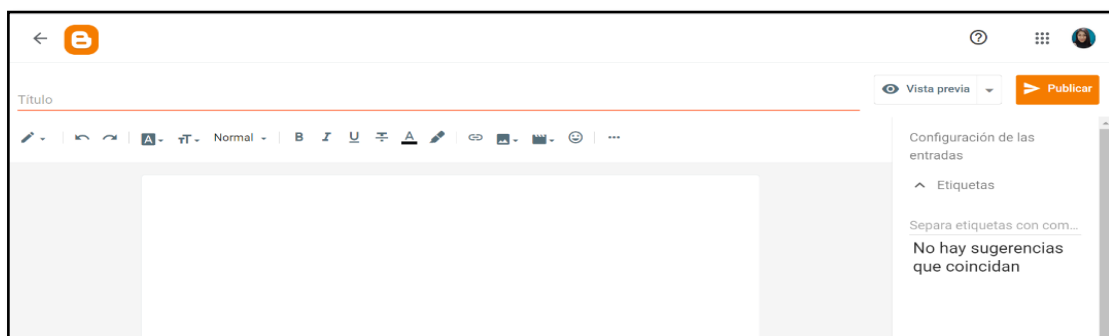


B. Reconocimiento de la herramienta. Al ingresar a la página de Blogger, es importante reconocer el entorno, revisar la ubicación de los íconos y sus funciones principales. El menú del lado izquierdo, se ubica el botón “Crear entrada”, el cual es importante porque cada vez que requiera hacer publicaciones se utilizará.



Una vez reconocido el espacio que ofrece la plataforma, se debe personalizar la página considerando el nombre del blog, tipo de plantilla y el fondo, de acuerdo al gusto del usuario, así como definir las condiciones de la página.

A. Creación de contenido. Hacer clic en el ícono “Crear entrada”, a partir de ello se abrirá una nueva ventana en la que el usuario podrá empezar a escribir su publicación, desde una breve presentación hasta textos más extensos, incluso realizar bitácoras. Para finalizar la publicación, hacer clic en el ícono del lado superior derecho, denominado “Publicar”.



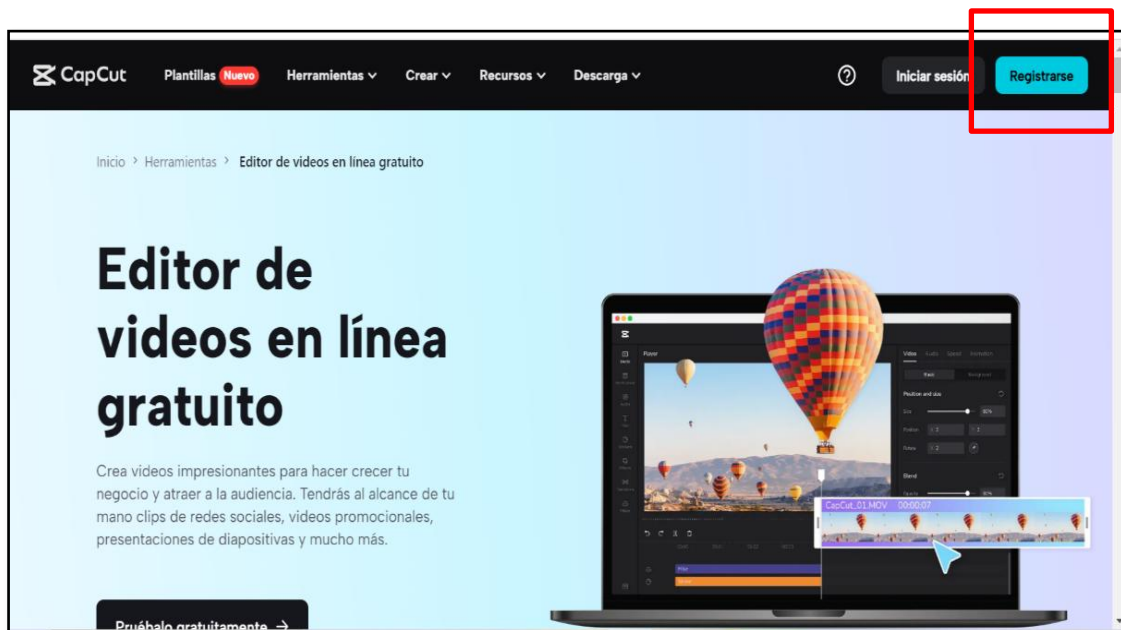
5.8.4. Pódcast

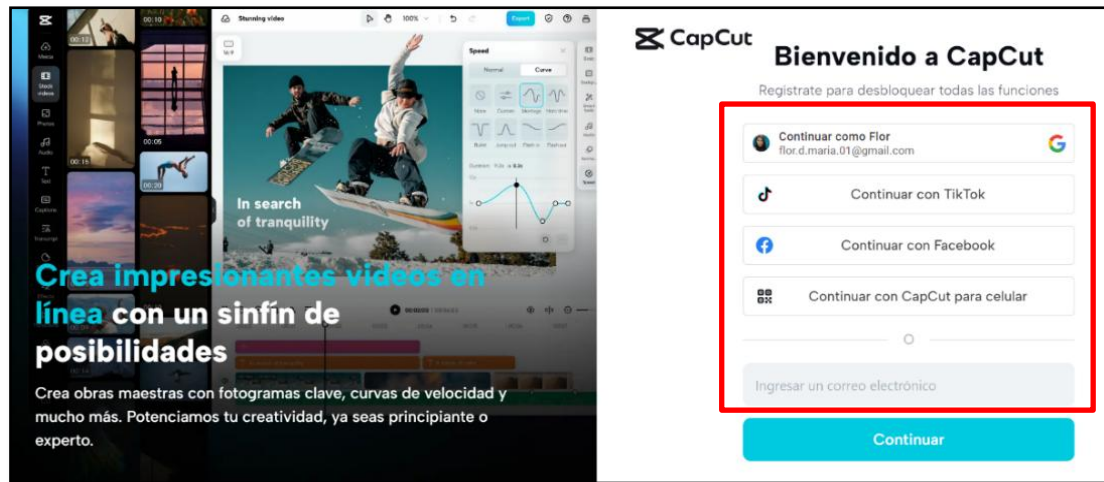
5.8.4.1. Descripción. El pódcast es un contenido o recurso en audio o video, disponible a través de un archivo o *streaming*.

5.8.4.2. Características. Un pódcast responde a un objetivo claro, en ese sentido busca difundir un contenido de manera ágil y fluida. Una de las características es la relativa facilidad para ser grabado y compartido. Realizar un recurso como en mencionado requiere de un guion o secuencia del contenido que se pretende abordar, de acuerdo al público objetivo. El sonido y/o imagen debe eliminar interferencias u otros ruidos externos. Presenta, en la grabación, una buena combinación de voz, música y efectos sonoros, en caso de ser exclusivamente en formato de audio; ya que también se permite la utilización del formato video, aunque es menos frecuente.

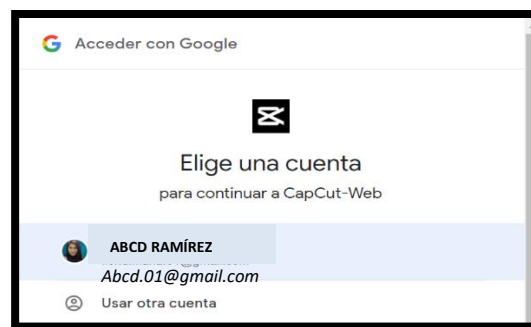
5.8.4.3. Secuencia de aplicación: Herramienta CapCut

A. Acceso a la herramienta Web 2.0. Ingresar a la página web www.capcut.com. Luego, hacer clic en la esquina superior derecha, en el ícono “Registrarse”. Seguido de ello, elegir la opción de su preferencia para crear su cuenta.

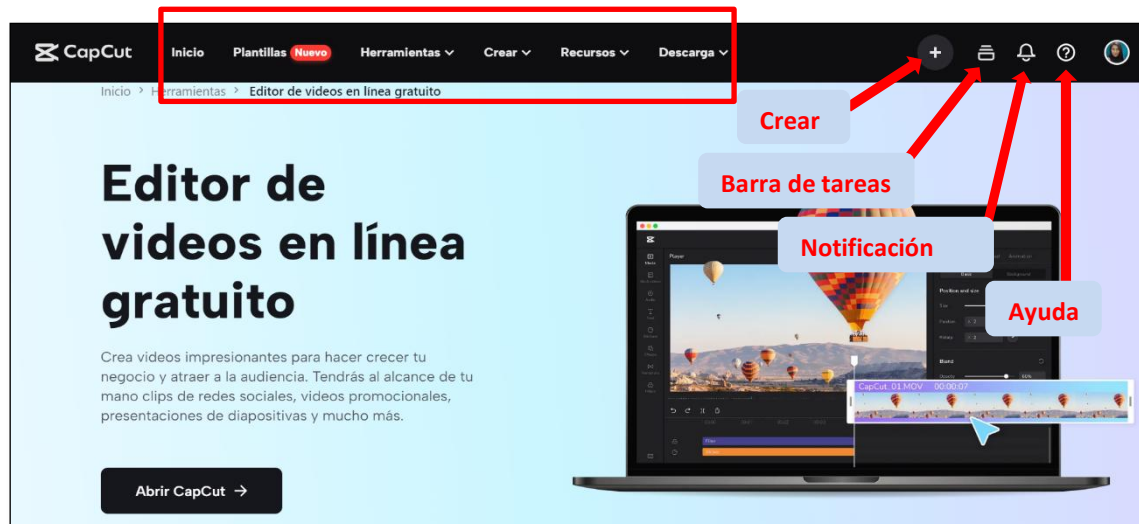


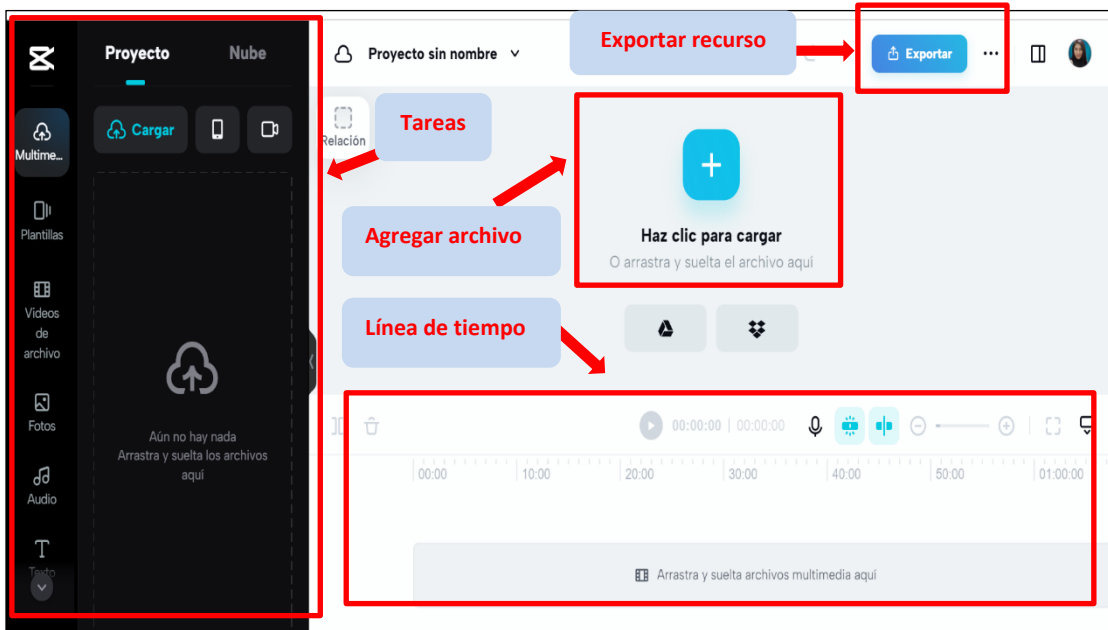



Para crear una cuenta en CapCut puede vincular automáticamente la nueva cuenta con un correo de Gmail.

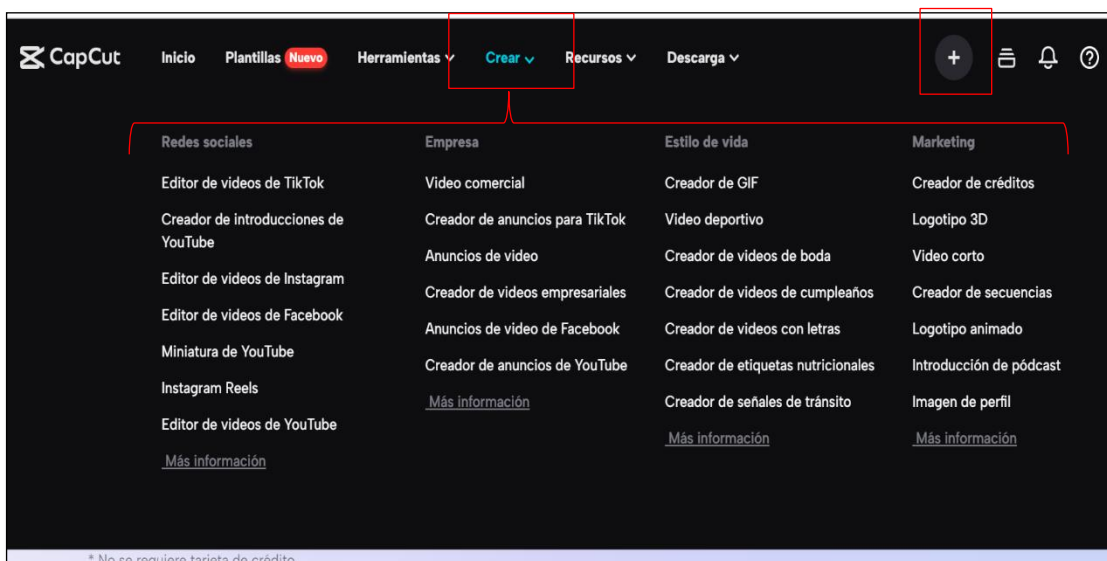


B. Reconocimiento de la herramienta. Principalmente implica reconocer y explorar el programa. Es importante revisar el panel del lado izquierdo, en la que se encuentran íconos de creación de proyecto (Crear nuevo), así como de herramientas básicas: Importar y exportar. Otras herramientas son las de edición (cortar, dividir, pegar, etc.).

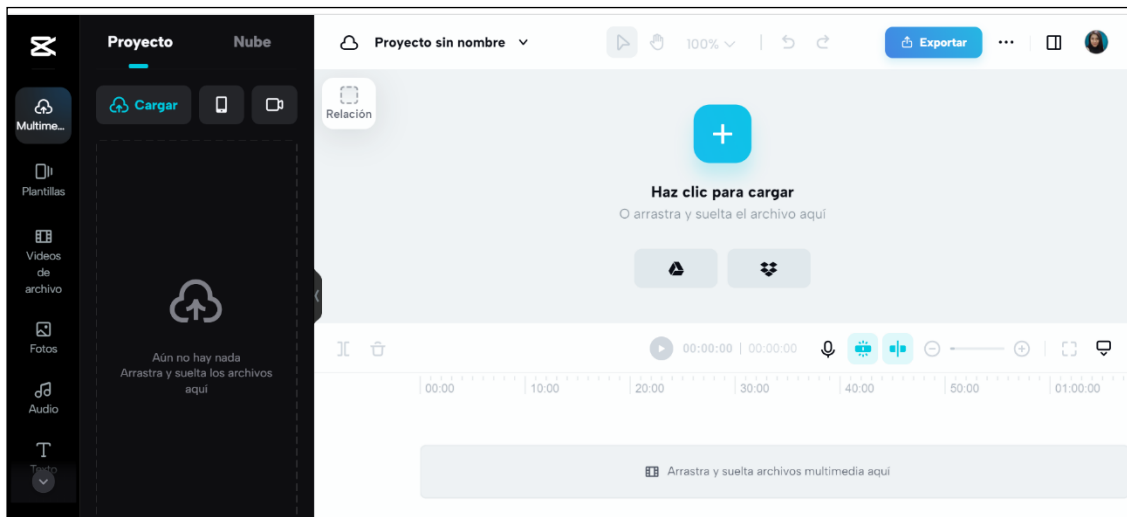




C. Creación de contenido. Previamente a trabajar con este programa, los estudiantes deben grabar su audio y/o video. Seguido de ello, al ingresar a la plataforma de CapCut www.Capcut.com. Para iniciar la tarea de crear un recurso de edición de video y audio, ubicar en la barra de propiedades el ícono “Crear”, que le proporciona opciones predeterminadas o formatos de edición sugeridos o, por otro lado, hacer clic en el ícono  del lado superior derecho.

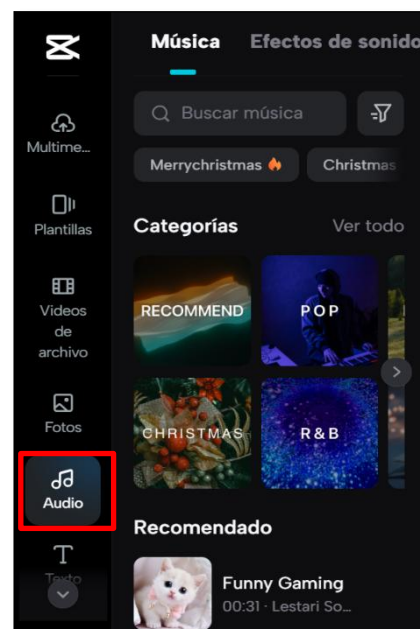
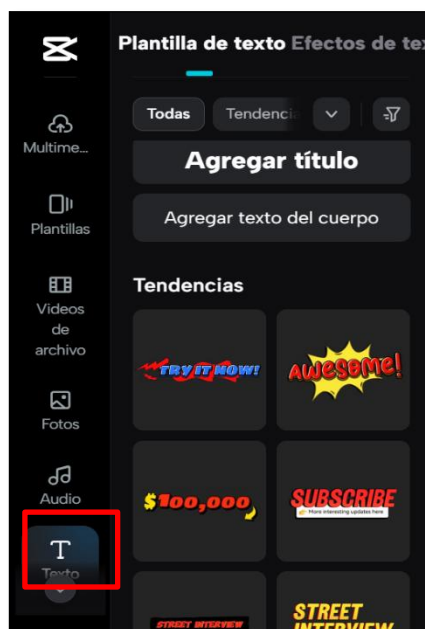


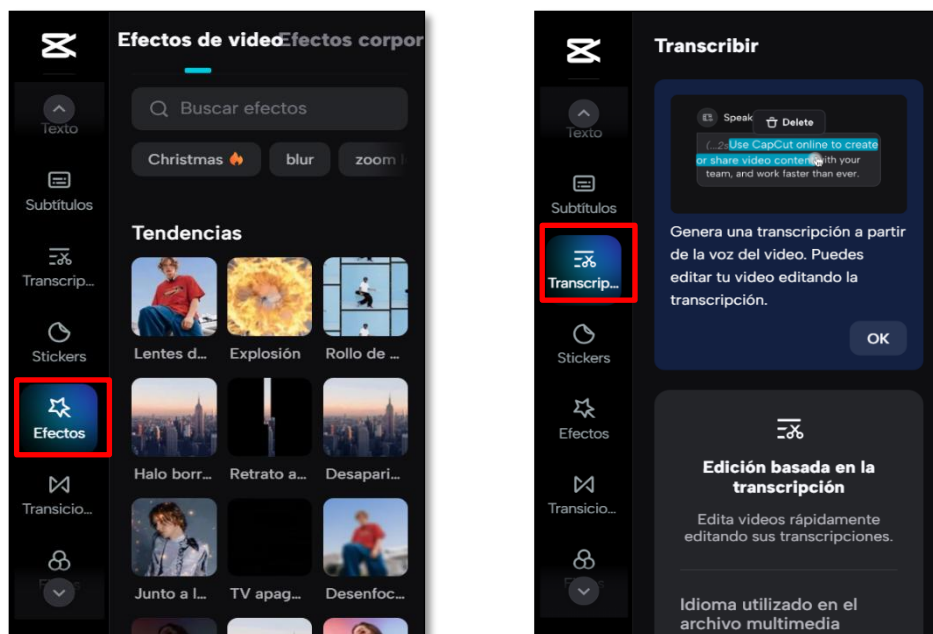
Después de las acciones mencionadas, el usuario podrá observar el área de trabajo y edición, asimismo, podrá importar los insumos de audios y videos que previamente ha grabado. Se procede a la edición del video o audio de acuerdo a las características que requiera el usuario, como por ejemplo un pódcast. Para iniciar la edición del material audiovisual, utilizar las herramientas brindadas por el programa.



El usuario pone en práctica diversas habilidades frente a la tecnología, pero principalmente la creatividad, ya que la plataforma proporciona recursos que el usuario puede utilizar de acuerdo a los objetivos con los que realice la edición de audio y video.

En ese sentido podrá observar audios, plantillas de videos, efectos, texto, etc.





Finalizada la tarea de edición de recursos de audio y video, es importante exportar el trabajo finalizado, de acuerdo a las características que seleccione el usuario, como el peso del archivo, la calidad y el formato, entre otros.

5.8.5. Video Online: YouTube

5.8.5.1. Descripción. El vídeo online o en línea es un recurso de grabación, que combina audios e imágenes en movimiento, este recurso puede visualizarse a través de internet. Así el vídeo online puede estar disponible en plataformas de *streaming*, término inglés que refiere a todos los recursos audiovisuales transmitidos en vivo o alojados en un espacio de internet o plataforma, y que pueden reproducirse desde diversos dispositivos, a condición de que éstos tengan conexión a una red de internet. El sitio web más utilizado para subir, visualizar, descargar y transmitir videos es YouTube.

5.8.5.2. Características. Las plataformas o sitios web que permiten hacer uso de videos online se caracterizan por proporcionar al usuario la capacidad de realizar una serie de tareas, tales como subir o cargar videos, almacenar gran variedad de éstos, a modo de grandes galerías virtuales; por otro lado, la reproducción de dichos videos es sencilla, tanto como lo es la acción de "Transmitir en vivo", lo cual posibilita a los usuarios interconectarse con un público y socializar diversos contenidos. Ello implica construir comunidades virtuales organizadas de acuerdo a interés o afinidades.

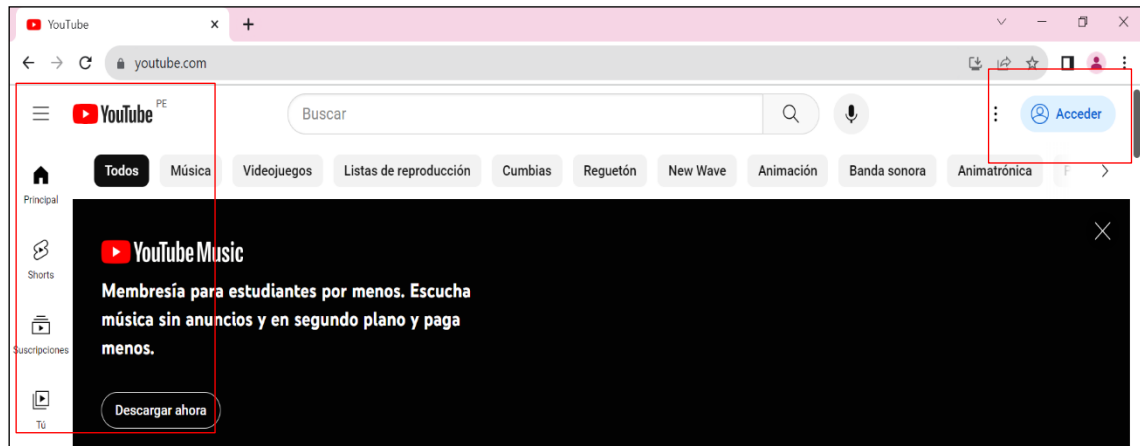
Cabe resaltar que las plataformas o sitios web online pueden ajustarse perfectamente a fines educativos, permitiendo, no solo la creación de contenido por parte de algunos usuarios, sino el aprendizaje autónomo de otros, a partir de documentales, tutoriales, películas, conferencias, etc. lo cual constituye un aprendizaje informal, que complementa a la educación de la escuela u otros espacios académicos.

5.8.5.3. Secuencia de aplicación: Herramienta YouTube

A. Acceso a la herramienta Web 2.0. El ingreso al sitio web de YouTube puede realizarse desde un buscador, como Google, colocando la dirección www.youtube.com en la barra de búsqueda o escribiendo YouTube *en la caja de búsqueda*.



Una vez en el sitio web, es importante observar en espacio y crear una cuenta, lo cual permitirá al usuario hacer un mayor aprovechamiento de las bondades de YouTube. En la parte superior derecha se encuentra un botón denominado “Acceder”, a partir del cual se podrá observar una ventana emergente que dará al usuario vincular la cuenta que se desea crear con un correo existente.



Introducir datos para crear una nueva cuenta, de acuerdo a los campos que aparecen por pantalla, o vincular con un correo de Gmail.

B. Reconocimiento de la herramienta. Implica ingresar a la plataforma y familiarizarse con todas las funciones y propiedades que ésta ofrece. Ingresar al sitio web y luego reconocer partes del programa: Menú, barra de herramientas, espacio de trabajo, etc. Por otro lado, es importante que explorar el espacio sobreponiendo el cursor en los íconos y reconocer sus etiquetas.

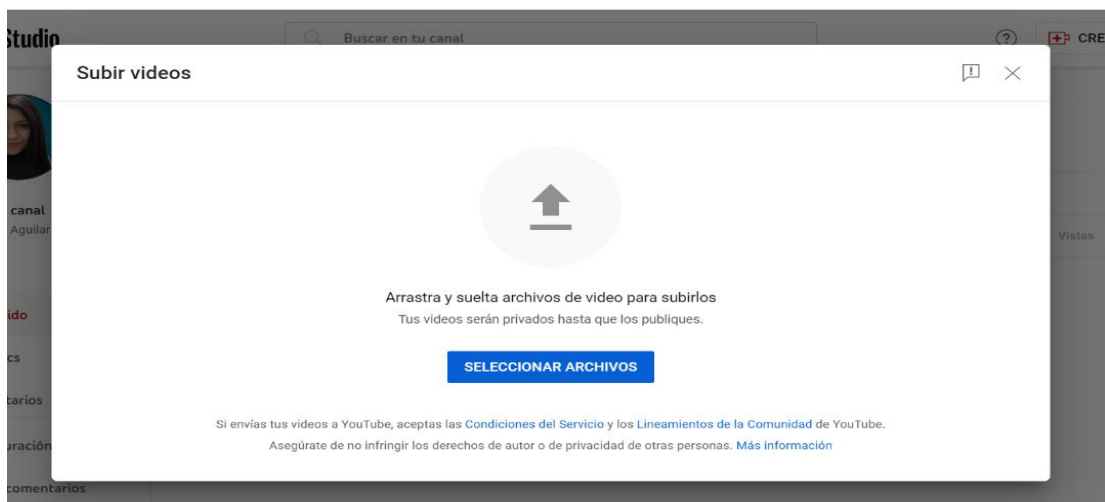


C. Creación de contenido

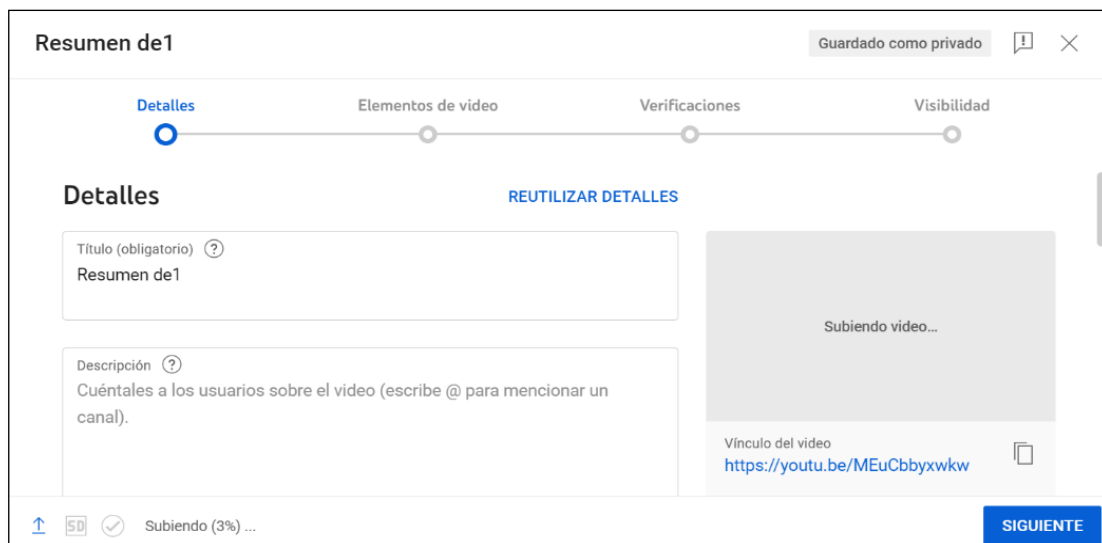
Subir video. Para hacer esta tarea, primero es necesario ubicar el ícono del lado superior derecho, a partir del cual se despliegan las alternativas de subir video y transmitir en vivo.



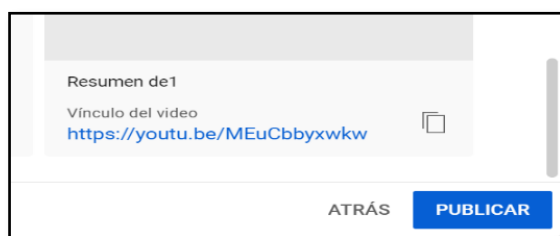
Para adjuntar el video que previamente se ha grabado, hacer clic en el ícono "Seleccionar archivo".



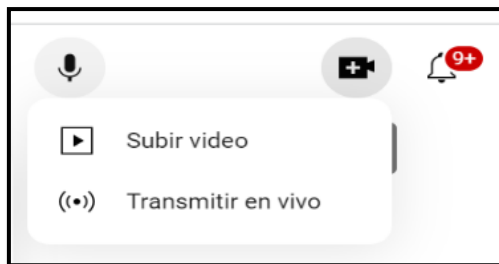
Para continuar con dicho proceso, es importante configurar el nombre del video, descripción, permisos, tipo de visibilidad, publicación con carácter público o privado, etiquetas, etc.



Al culminar la llenar los campos solicitados, hacer clic en el ícono “Publicar”, ello permitirá compartir el video en la plataforma de YouTube. Además, mediante un enlace o link, este video puede ser compartido en redes sociales u otro espacio, de modo tal que diversos usuarios puedan visualizarlo desde sus dispositivos con conexión a internet.



Transmisión en vivo. Los usuarios de la plataforma YouTube acceden videos de manera asincrónica y sincrónica, ésta última implica la observación de videos a tiempo real, en ese sentido los usuarios pueden transmitir en vivo. En el lado superior derecho se encuentra el ícono “Crear”, a partir de cual se despliega un menú de dos opciones. Para realizar la tarea, hacer clic en la opción “Transmitir en vivo”.



Finalmente, realizar la presentación que previamente hayas preparado. Ello permitirá la interacción con la audiencia, quienes podrán dejar reacciones un like (Me gusta) o un dislike (No me gusta), además de los comentarios o preguntas. Al término de la presentación o programa, la transmisión concluirá al hacer clic en el ícono “Finalizar”.

Llevar a la práctica las diferentes tareas y hacer uso de las bondades que ofrece la plataforma llamada YouTube, requiere del apoyo de un docente o apoyo, esto implica hacer uso del modelado y andamiaje al usuario que está incursionando en estos espacios que ofrece la web. Para objetivos educativos, estas herramientas de la web proporcionan un sinnúmero de oportunidades de aprendizaje.

5.8.6. Ofimática colaborativa

5.8.6.1. Descripción. Realizar tareas de edición, procesamiento de texto, números, presentaciones, así como recursos gráficos (infografía, folletos, tarjetas, etc.), son tareas propias de la ofimática. El referirnos al término ofimática colaborativa hacemos alusión a la creación, edición y tratamiento de información, de manera cooperativa y colaborativa, con varias personas simultáneamente. Existen diversas plataformas que brindan herramientas para realizar tareas propias de la ofimática y de manera colaborativa, entre las más conocidas se encuentra Google con “Google WorkSpace”, con una gama de herramientas y productos para desarrollar de manera eficiente las tareas deseadas. Por otro lado, plataformas como Canva permiten al usuario realizar las tareas en conjunto y además pondera funciones de diseño y creatividad, lo cual hace de los trabajos realizados una opción atractiva y visualmente

llamativa, además de proporcionar plantillas de trabajo prediseñados, listos para ser modificados.

5.8.6.2. Características. Facilita la realización de tareas al mismo tiempo, desde distintos lugares geográficos. Permite desarrollar diversas tareas online: Procesar textos, calculo y realizar presentaciones, entre otros. Posee herramientas para compartir y sincronizar documentos en tiempo real. Se puede acceder a las herramientas de modo gratuito, con solo contar con una cuenta de Gmail.

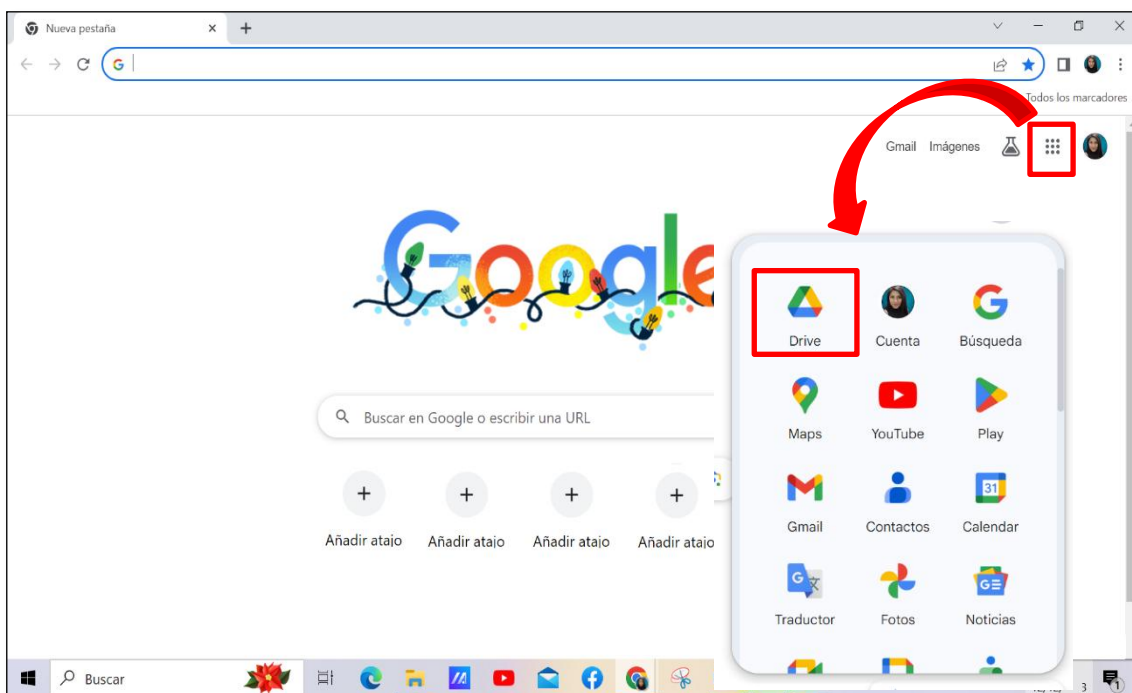
5.8.6.3. Secuencia de aplicación

Google Drive

A. Acceso a la herramienta Web 2.0. Acceso a la herramienta Web 2.0.

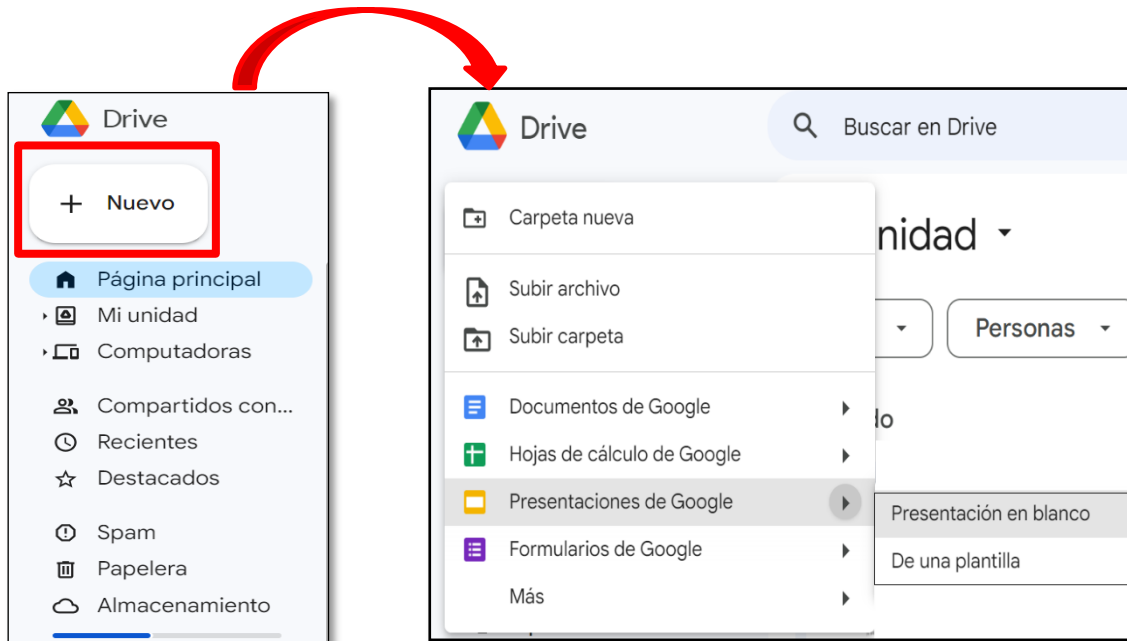
Para poder realizar las tareas que la ofimática permite, primero es necesario poseer una cuenta de Gmail, de no tenerla, el usuario debe proceder a crearla.

Al ingresar al buscador Google, es importante ubicar y desplegar el menú del lado superior derecho y buscar el ícono de Google drive, en el que debe hacer clic.

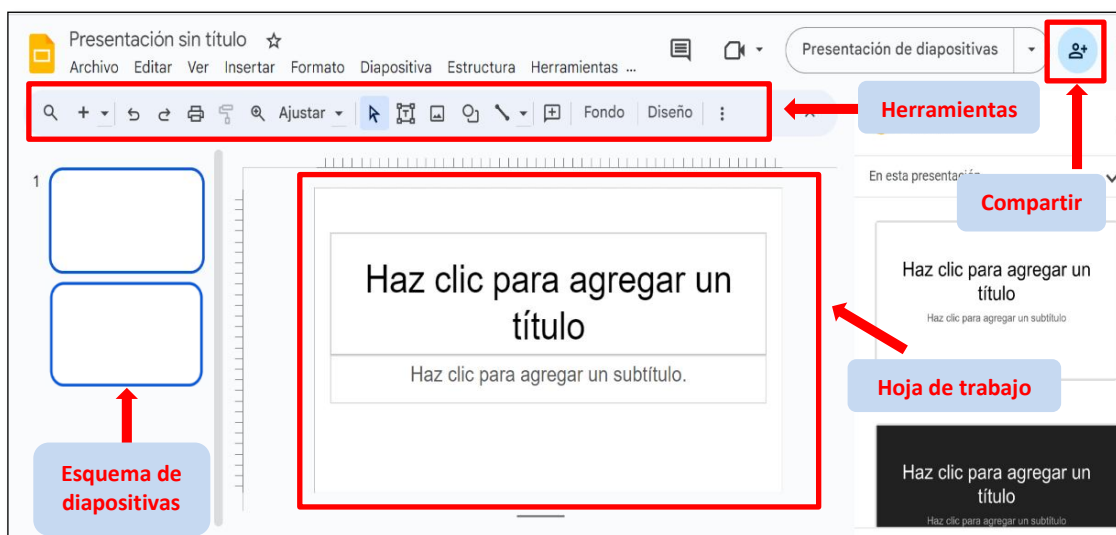


Después de ingresar al Drive, una nueva ventana presentará el espacio con íconos que le permitirá crear el documento, hoja de cálculo u otras tareas.

Buscar el ícono llamado “Nuevo” que se encuentra en el lado superior izquierdo y hacer clic. Seleccionar el tipo trabajo que va a realizar: Presentaciones (diapositivas), documentos (textos) o cálculo, este último es similar a Excel de Microsoft.



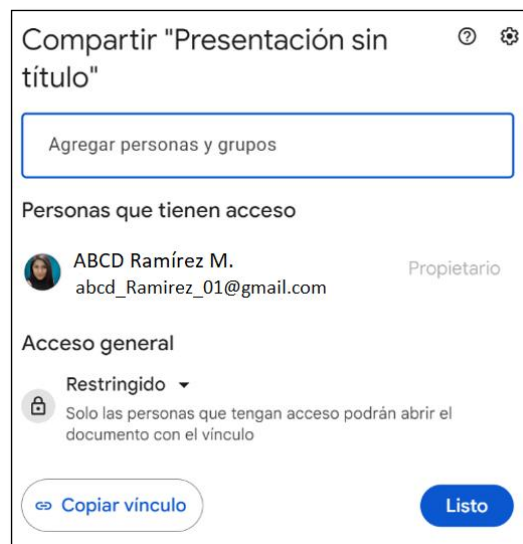
B. Reconocimiento de la herramienta. Es importante explorar las herramientas y funciones de las Hojas de cálculo, Documentos, Formularios y Presentaciones de Google. Además de las funciones generales de edición, diseño, formato, etc. se presentan funciones específicas, en algunas, de animación y presentación y en otras, de cálculo, con funciones y fórmulas.



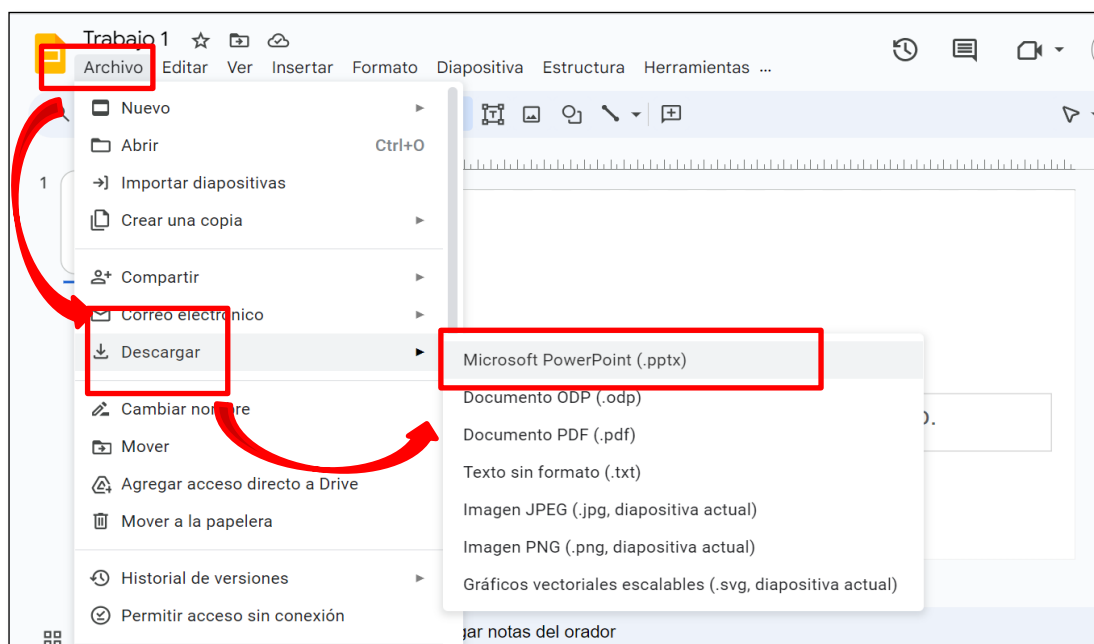
C. Creación de contenido.

Crea el documento y asigna un título y ubicación. Mediante la opción compartir, da acceso a sus compañeros para que puedan trabajar en la actividad de manera colaborativa, desde distintos ordenadores y/o espacio. Proceden a realizar y editar su trabajo.

Como se había mencionado, la ofimática colaborativa permite realizar tareas de manera cooperativa y simultánea. Para ello es importante reconocer el ícono que le permitirá al usuario compartir dicho trabajo.



Finalizado el trabajo, el archivo puede ser exportado, en el formato que el usuario crea conveniente. La acción se realiza al hacer clic en el ícono “Descargar”.



5.8.7. Buscadores

5.8.7.1. Descripción. Los buscadores son sistemas de informática o motores de búsqueda, que trabajan en la recopilación de información que se encuentra disponible en Internet, es decir online. Dichos buscadores tienen el objetivo principal de mostrar el contenido solicitado por los usuarios, tales como imágenes, videos, información, etc. Para dicha acción, los buscadores hacen uso de robots, los cuales interceptan toda la información contenida en la World Wide Web o la Red Informática Mundial, más conocida como la Web, creando así una enorme base de datos. Así, se pueden realizar búsquedas de acuerdo a ciertos criterios o filtros, haciendo que éstas sean más específicas y ayudando al usuario con lo requerido. Esta herramienta que ofrece la web resulta tener grandes ventajas, pero implica retos para el usuario, los cuales giran en torno a la gestión de la información, desde el acceder a información verídica, discriminar contenidos hasta reconocer y desechar los llamados fake news o noticias falsas. Por otro lado, utiliza motores de búsqueda o buscadores implica reconocer qué paginas son seguras y fiables. Existen diversos buscadores, en esta oportunidad se ha considerado el buscador Google, no solo por ser el más conocido, sino por el alcance de contenidos e información que posee.

5.8.7.2. Características. Los buscadores funcionan mediante la “orden” de búsqueda con patrones claros o palabras clave, aunque en la actualidad también puede realizarse con imágenes o la voz. Una vez que el usuario explora la web, esta herramienta se muestra ágil y de fácil manejo. Los motores de búsqueda tienen la función de responder a las necesidades del usuario mediante filtros o especificaciones, con una relación de páginas web relacionado con el contenido buscado. La presente herramienta hace uso de los robots informáticos, también conocidos como bots o los llamados spiders, que son rastreadores de información contenidas en páginas web. Entre las características más relevantes se encuentra el acceso a una amplia base de datos, por otro lado, permite la categorización de éstos. El buscador jerarquiza datos,

considerando aquellos que tienen mayor relevancia o impacto en la web, así se observan en los primeros lugares las páginas más visitadas.

5.8.7.3. Secuencia de aplicación

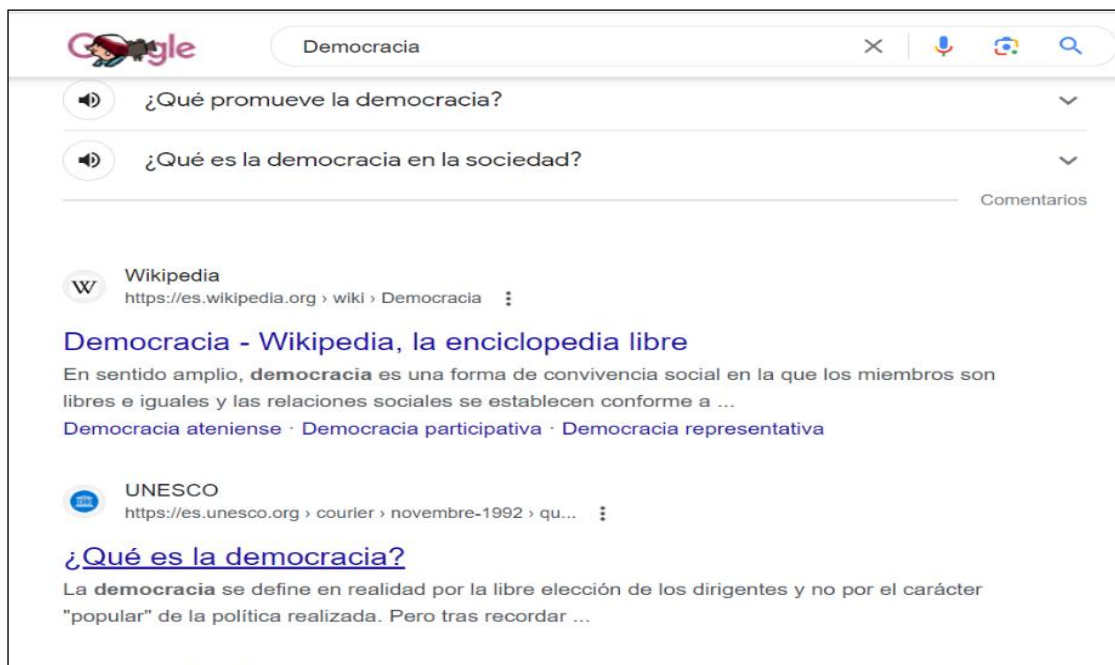
A. Acceso a la herramienta Web 2.0: Buscador Google. Esta acción es muy sencilla ya que solo basta con abrir una página del navegador de Google. A partir de ello, basta con colocar un código u oración a encontrar por los motores de búsqueda.



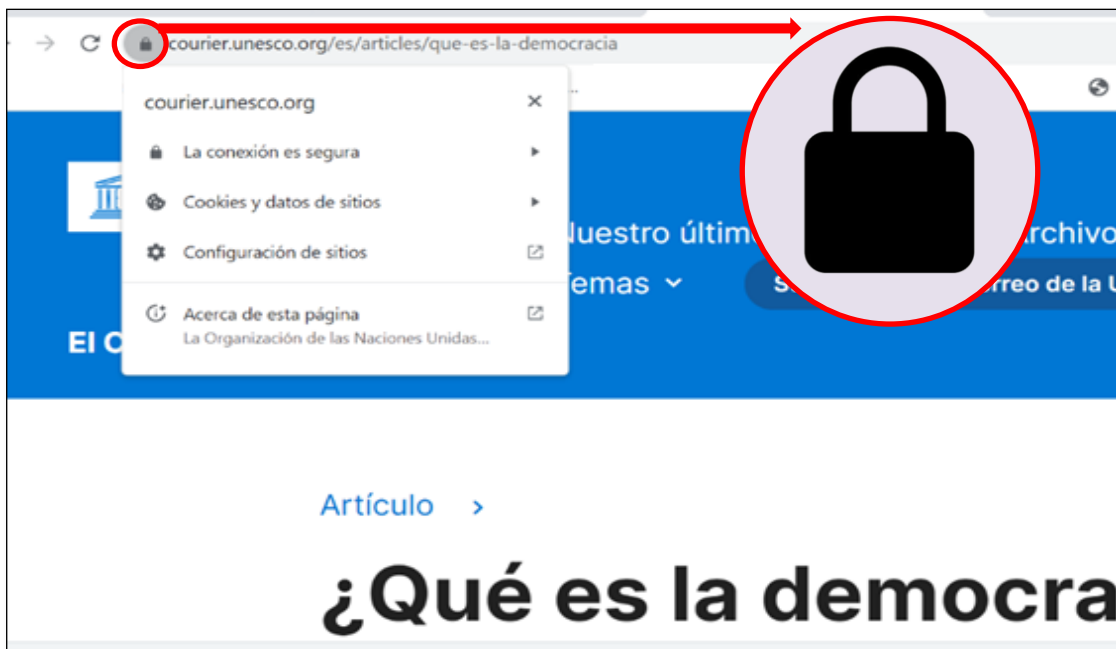
B. Reconocimiento de la herramienta. Para explorar las funciones y reconocer las herramientas principales, primero debe colocar alguna palabra que se desea buscar, luego podrá observar en la ventana de Google una serie de íconos con funciones específicas. Es posible reconocer el Menú, barra de herramientas, espacio de trabajo, etc. Explora principales funciones, a partir del modelado y andamiaje.

C. Creación de contenido. Utilizar la herramienta web como el buscador no se refiere propiamente a crear el contenido, porque es el buscador quien genera dicho contenido; sin embargo, la información proporcionada puede servir como insumo principal para que el usuario pueda crear contenido. Utilizar buscadores implica acciones sencillas como ingresar al buscador Google, luego digitar la temática a buscar, es decir colocar en la barra o caja de búsqueda las palabras o códigos en los que se desea ampliar el tema. Casi al instante observará los resultados de la búsqueda, ello requiere que el usuario lea y analice el contenido mostrado.

Es preciso considerar algunos aspectos para utilizar los buscadores, tales como, escribir en el campo de búsqueda las palabras entre comillas, por ejemplo "Consecuencias de la globalización ", y Google mostrará solo las páginas cuyo contenido contenga la frase exacta.



Por otro lado, para incorporar información relevante y veraz, considerar las referencias y autores de las páginas visitadas. Finalmente, no debe olvidarse el ícono de seguridad que se encuentra en la superior izquierda de la ventana de Google.



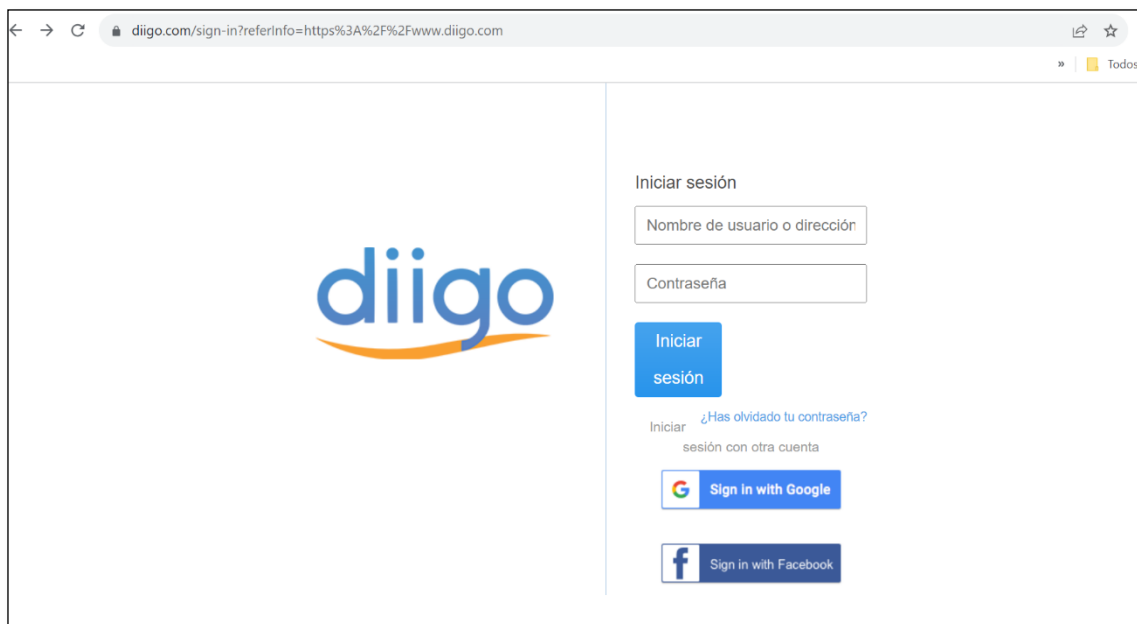
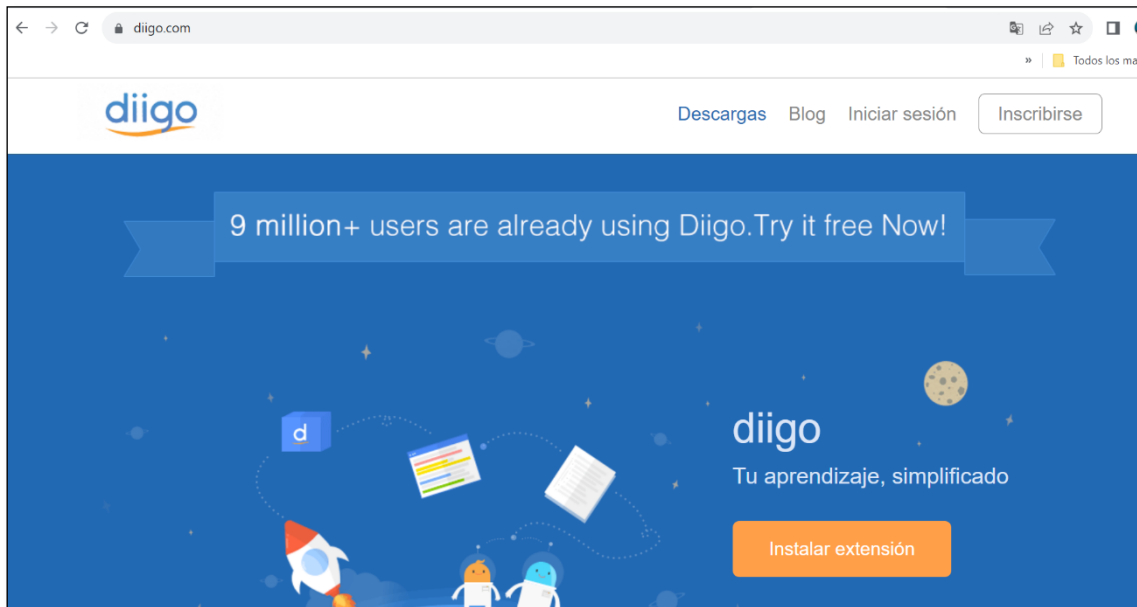
5.8.8. Marcadores sociales

5.8.8.1. Descripción. Los marcadores sociales o bookmarks son espacio o plataformas donde el usuario puede guardar, organizar, compartir y administrar de forma general las páginas web favoritas y archivos en línea. Es decir, el usuario puede acceder a sus contenidos desde cualquier plataforma con acceso a Internet, sin la necesidad de estar en la computadora donde se guardó. Esta herramienta es una suerte de red social de contenidos, en la que otros usuarios pueden tener acceso a las páginas web que se guardaron en ella, con el permiso debido.

5.8.8.2. Característica. Posibilidad de colocar palabras clave en los contenidos. Opción de añadir botones de acceso directo a los contenidos. Facilidad de acceso a los contenidos para compartirlos por redes sociales. Catálogo amplio de marcadores tanto gratuitos como de pago. Guardar los sitios web importantes y acceder a ellos en cualquier computadora. Categorizar sitios web por títulos, notas, etiquetas de palabras clave, listas y grupos. Buscar a través de marcadores para encontrar rápidamente la información deseada.

5.8.8.3. Secuencia de aplicación: Herramienta DIIGO

A. **Acceso a la herramienta Web 2.0.** Ingresar al navegador y buscar www.diigo.com. Ir a la pestaña Sing up, que se encuentra al lado superior derecho. Acceder con un correo electrónico de Gmail.



B. Reconocimiento de la herramienta. Ingresas al programa. Reconoce partes del programa: Menú, barra de herramientas, espacio de trabajo, etc. Explora principales funciones, a partir del modelado y andamiaje. Reconocer y aprende como hacer marcadores



C. Creación de contenido. El estudiante o usuario realiza la investigación de una temática específica. Para ello hace uso de buscadores y paginas confiable, con autores y referencias bibliográficas. Apertura la página web www.Diigo.com e incluir los enlaces de las páginas investigadas. Se seleccionan párrafos de interés al investigador. Se comparte los marcadores con los enlaces guardados y organizados por campo temático.

Conclusiones

1. Los resultados estadísticos evidencian que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023. Resultados confirmados mediante la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa en el pretest un $p=0,505$, por encima del umbral de $0,05$; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del postest permiten observar el valor $p=0,000$, mucho menor al umbral de $0,05$; por lo tanto, existe una diferencia significativa entre el grupo control y el grupo experimental.
2. Los valores obtenidos constituyen evidencias estadísticas para afirmar que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023. Resultados que se confirman con los valores hallados mediante la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa en el pretest el valor $p=0,134$, por encima del umbral de $0,05$; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del postest permiten observar el valor $p=0,000$, mucho menor al umbral de $0,05$; por lo tanto, existe una diferencia significativa entre el grupo control y grupo experimental.
3. Los hallazgos estadísticos revelan que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023. Resultados que se ratifican mediante los resultados de la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa en el pretest el valor de $p=0,617$, por encima del umbral de $0,05$; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del postest permiten observar

el valor de $p=0,000$, mucho menor al umbral de $0,05$; por lo tanto, existe una diferencia significativa entre el grupo control y grupo experimental.

4. Los resultados estadísticos patentizan que, el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023. Resultados confirmados mediante la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa que en el pretest el valor de $p=0,685$, por encima del umbral de $0,05$; mientras que, una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del posttest permiten observar un $p=0,001$, valor mucho menor al umbral de $0,05$; por lo tanto, existe una diferencia significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Recomendaciones

1. A los directores de las instituciones educativas del nivel de educación secundaria, promover la capacitación de docentes en el manejo de las herramientas web 2.0 con la finalidad de mejorar su desempeño docente. Además, gestionar de manera eficiente las salas de innovación para que estén en condiciones óptimas para el trabajo educativo en base a las TIC.
2. A los maestros de las instituciones educativas del nivel de educación secundaria, contribuir al desarrollo de la ciudadanía digital en los estudiantes con la finalidad de lograr la mejora de la competencia cognitiva en ellos. Además, entender que el uso de la tecnología es transversal para el logro de una educación de calidad, es decir, las herramientas digitales pueden y deben ser abordados por docentes de diferentes áreas curriculares.
3. A los maestros del área curricular Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica y Ciencias Sociales las instituciones educativas del nivel de educación secundaria, afianzar el tratamiento reflexivo del Proyecto Curricular Institucional o PCI, en el área, así como en el de Ciencias Sociales, adaptando y adecuando los desempeños del Currículo Nacional para un contexto de sociedad digital, las necesidades y retos que esta presenta, porque es un espacio donde todos somos ciudadanos digitales. Desarrollar en los estudiantes el respeto en entornos digitales, la educación digital y la protección digital con el objetivo de formar futuros ciudadanos capaces de desenvolverse en el contexto cambiante, de desarrollo tecnológico y científico acelerado, con nuevos retos y peligros.

Referencias bibliográficas

- Alejo, L. y Sánchez, L. (2020). *Herramientas web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. (Tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola).
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2859a6b1-1670-419e-9285-52ce101c09ad/content>
- Arias, G. (2005). Un intento de sistematización de los planteamientos esenciales del enfoque histórico cultural en sus inicios. *Psicología: Teoría e Práctica*, 7(2), 11-48.
- Altamirano, B. (2014). *Uso de redes sociales informáticas en los estudiantes de secundaria de la I.E. "Los Libertadores"*, (Tesis para optar por el título de Licenciado, Universidad Nacional de Huancavelica).
- Arcos, E. (2005). *Lo que el Web 2.0 no es*. En: <http://alt1040.com/archivo/2005/09/10/lo-que-el-web-20-no-es/>
- Area, M. (2011). *Educación para la cultura líquida de la Web 2.0. Apuntes para un modelo de alfabetización digital*. I Congreso Internacional sobre Educación Mediática y Competencia digital. Segovia. Octubre.
- Arias, J. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación*. Enfoques consulting EIRL.
www.tesisconjosearias.com
- Barrena (2012). *La educación como crecimiento: el pragmatismo en las aulas*. V Jornadas. Universidad de Navarra.
- Bernal, R. (2009). *Revisión conceptual y posibilidades educativas de la web 2.0* (Trabajo de investigación DEA), Universidad de Murcia.
<https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/9763/1/rosabernalIDEA.pdf>.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Pearson Educación. Colombia.
- Bilbeny, N. (1992). ¿Cómo pensar los valores morales a partir de Kant? *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía*, 9, 181-186.
- Bolívar, A. (2015). *Educación para la ciudadanía activa una tarea comunitaria en el espacio público de la ciudad*. En A. Monclús & C. Sabán (coords.), *Ciudad y educación: antecedentes y nuevas perspectivas* (pp. 39-57). Síntesis.

- Boyd, D. M., y Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol.13, nº1, artículo 11. Consultado en marzo de 2009, de: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>
- Bravo, G., Hernández, A. y Romero, S. (2015). *La ciudadanía digital, sus concepciones y su relación con la convivencia escolar* (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá).
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/17153/BravoGinaPaola2015.pdf?sequence=3&isAllowed=y>.
- Bunge, M. (1983). *La investigación científica*. Ariel.
- Caballero, A. (2000). *Metodología de la Investigación Científica. Diseños con Hipótesis Explicativas*. Udegraf.
- Cabezas, A. (2008). *Buscadores y agentes de búsqueda*.
http://biblioteca.ayuncordoba.es/Documentos/CURSO_RlyHB/curso_cordoba_d_3_1.pdf.
- Cabrera, R. et al. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo* 21(36): pp. 121-142
- Cadena, J. Et. al (2017). La influencia de las redes sociales en los estudiantes universitarios. Dialnet. *Boletín Redipe*, ISSN-e 2256-1536, Vol. 6, Nº. 4, 2017, págs. 56-65
- Calixto, C. (2014). *Escuela del Siglo XXI basada en la Web 2.0. Marpadal*.
- Carrera, B. y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, vol. 5, núm. 13, abril-junio, 2001, 41-44.
- Cabero-Almenara, J., Torres-Barzabal, L. y Hermosilla-Rodríguez, J. M. (2019). Las TIC y la creación de una ciudadanía crítica e-digital. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 20, 10. https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a22

- Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal/Debate: Montevideo.
- Cobo, C. y Pardo, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Barcelona / México DF: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic / Flacso México.
- Contreras, C y Vera, A. (2022). Educación ciudadana y el uso de estrategias didácticas basadas en TIC para favorecer el desarrollo de competencias en ciudadanía digital en estudiantes. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 13(2).
<https://doi.org/10.18861/cied.2022.13.2.3195>
- Dewey, J. (1920), *Reconstruction in Philosophy and Essays*, vol. 12 de *The Middle Works of John Dewey*, Southern Illinois University Press, 1988.
- Farmer, L. (2011). Teaching Digital Citizenship. en Proceedings of Global TIME -Online Conference on Technology, Innovation, Media & Education (pp. 291-296).
<http://www.editlib.org/p/37093>
- Fracica N., G. (1988). *Modelo de simulación en muestreo*. Universidad de la Sabana.
- Galindo, J. (2009). Ciudadanía digital. *Signo y pensamiento*. vol. XXVIII, núm. 54, pp. 164-173.
- Gallego, S. y Vinader, R. (2019). Capital social digital: Las herramientas digitales como amplificadoras de la sociedad civil. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*. N.º 26, pp. 31-48,2019, ISSN: 1575-0825,
- García, A. y Solórzano, F. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad. *Revista Cubana de Educación Superior*. Número 3. 98-112
- Gianella, A. (1995). *Introducción a la Epistemología y a la Metodología de la Ciencia*. Editorial Universidad Nacional de La Plata, 39-128.
- Girón, J. (2018). *El marketing digital y el E-Commerce en las empresas agroexportadoras de la provincia de Barranca 2017*. (Tesis de Licenciatura,

- Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Perú).
<https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/834aa443-5757-4126-b992-b1be735fc029/content>
- González, R. (2008). *Investigación Cualitativa y Subjetividad*. Miserior.
- Gordon, R. (2022). Informática educativa, base para el desarrollo de una ciudadanía digital en Panamá. *Acción Y Reflexión Educativa*, (47), 238–261.
<https://doi.org/10.48204/j.are.n47.a2591>
- Hernández, P. (2007). *Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea*.
<https://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. McGRAW-HILL Interamericana Editores S.A.
- Hidalgo, J. (2016). *Relación entre el uso de los recursos informáticos y el desarrollo de la capacidad crítica de los estudiantes del X ciclo de la Facultad de Ingeniería Mecánica de la Universidad Nacional de Ingeniería 2016*. (Tesis de maestría) Universidad Nacional de Ingeniería. Perú.
- Huertas, D. (2016). Efectos de un programa educativo basado en el uso de las TIC sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria. *Educación XX1*, 19(2), 229-250
- Jany, J. (1994). *Investigación integral de mercados*. McGraw-Hill
- Jaume, L., et Al. (2019). Aportes a la axiología desde la psicología social. *Anuario de Investigaciones*, vol. XXVI, pp. 131-135
- Jonassen, D. (1991). Evaluating constructivistic learning. *Educational Technology*.
- Jonassen, D. (1994). Thinking Technology: Toward a constructivist design model, *Educational Technology*.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington, D.C. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>
- Lino, M. (2022). *Herramientas digitales en la comunicación entre Los alumnos de la I.E.E. Luis Fabio Xammar jurado, Santa María – 2022*. (Tesis de Licenciatura)

- Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Perú.
https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7296/TESIS%20OLINO_compressed.pdf;jsessionid=8C0B0ECA8A4B16BFE8A49DA3431391B9?sequence=1
- Llantoy, J. y Yauricasa, E. (2019). *Uso de las TIC y competencias digitales en los docentes de la Institución educativa "Manuel Prado" de Matará de Ayacucho-2019*. (Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú). <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/628be5c6-fbcc-452f-8aef-2972c9fdc63d/content>
- López de la Cruz, E. y Escobedo, F. (2021). El conectivismo, el nuevo paradigma del aprendizaje. *Desafíos*, 12(1); 73-79.
- López, Y. (2023). *La educación en competencias digitales en relación con la ciudadanía digital*. (Tesis de maestría, Universidad Externado, Colombia). <https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/834aa443-5757-4126-b992-b1be735fc029/content>
- Lucci, M. (2006). La propuesta de Vygotsky: la psicología sociohistórica. *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*, 10 (2), 1-11.
- Maldonado, M. E. (2001). *Teorías psicológicas del aprendizaje*. Universidad de Cuenca.
- Margaix, D. (2008). *Informe APEI sobre Web social*. Asociación Profesional de Especialistas de la Información (APEI). Consultado en mayo de 2009, de: <http://informeapeiWebsocial.dmaWeb.info/>
- Martínez, F. (2010). Herramientas de la Web 2.0 para el aprendizaje 2.0. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, vol. 11, núm. 3, pp. 174-190
- Ministerio de Educación del Perú (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*.
- Morales, J. (2023). *Manejo de herramientas digitales y logro de competencias de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de instituciones educativas emblemáticas*. (Tesis de Doctorado, Universidad Cesar Vallejo, Perú).

- Mossberger, K. (2009). *Toward digital citizenship*. Addressing inequality in the information age. Routledge and book of Internet politics, 173-185.
- Nosko, A. y Wood, E. (2011). *Aprendizaje en la era digital con redes sociales: creación de un perfil*. En B. White, I. King, & P. Tsang (Eds.), *Social Media Tools and Platforms in Learning Environments* (pp. 399-418). Springer Berlin Heidelberg. Recuperado de: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-20392-3_24
- Núñez M., Sebastián A. y Muñoz, D. (2015). Principios de condicionamiento clásico de Pavlov en la estrategia creativa publicitaria. *Opción*, vol. 31, núm. 2, pp. 813-831
- Nussbaum, C. (2005). *El cultivo de la Humanidad. Una defensa clásica de la reforma en la educación liberal*. Paidós Ibérica.
- Oliveros M. (2019). El instrumentalismo: de la teoría a la práctica. *Revista Internacional de Investigación y Formación Educativa*, Año 5, Número 14, pp. 159-164.
- O'Reilly, T. (2005). *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Extraído el 20 de marzo de 2009 desde <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web20.html>
- Cardoso, F., Pedro, P. y Marinho, S. (2018) Digital citizenship in schools: nine elements all students should know, in Mike Ribble, 3.ed. Arlington, VA, USA: International Society for Technology in Education, 2015. *EccoS Revista Científica*, no. 47, 2018, September-December, pp. 472-476
- Peralta, J. (2009). *Etnografía y Métodos etnográficos*. N.º 74, P. 33-52. <https://www.redalyc.org/pdf/5155/515551760003.pdf>
- Pérez, A., Díaz, J. y Rivera, R. (2015). *Redes Temáticas de la Web 2.0, comunidades de aprendizaje y conocimientos al servicio de la investigación agrícola*. *Cultivos Tropicales*, 36, pp. 36-43. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193237111005>
- Pérez, J. (2017). *Aprender a ser críticos con Internet*. Octaedro.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives Digital Immigrants*. MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001

- Torres, Y. (2016). *Rol de las tic en la construcción de la ciudadanía digital: Apropiación y uso social de internet, en jóvenes pertenecientes a la I. E. El Pinal y Félix Henao Botero de la Comuna N.º 8*. (Tesis de maestría, Universidad de Medellín, Colombia).
- https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/4652/T_MC_11.pdf?sequence
- Ribble, M., Bailey, G. y Ross, T. (2004). *Ciudadanía digital: abordar el comportamiento tecnológico apropiado. Aprendizaje y liderazgo con tecnología*. 32(1), 6-12.
- Ribble, M. y Bailey, G. (2007). *Ciudadanía digital en las escuelas*. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Ribble, M. (2011). *Digital Citizenship in Schools*. Second Edition. ISTE International Society for Technology in Education.
- Ribble, M. (2012). Ciudadanía Digital para el Cambio Educativo. *Kappa Delta Pi Record*, 48, 148-151. doi: 10.1080/00228958.2012.734015. En <https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=86879>
- Ribble, M. (2018). *The Top 3 Elements of Student Digital Citizenship*. EdTech Focus On K-12. <https://edtechmagazine.com/k12/article/2018/06/top-3-elements-student-digital-citizenship>.
- Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know*. International Society for Technology in Education. Virginia.
- Robles, J. (2009). *Ciudadanía digital. Una introducción hacia un nuevo concepto de ciudadano*. Editorial UOC.
- Rodríguez (2022). *Herramientas digitales y ciudadanía digital en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chincheros. Apurímac, 2022* (Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Perú).
- Rodríguez, P. (2008). *Nuevas tecnologías Web 2.0: Hacia una real democratización de la información y el conocimiento*. <http://eprints.rclis.org/11814/1/Rodriguez-DianaTRABAJOelis.pdf>

- Rojas, J. (2021). *Programa de intervención 2.0 para desarrollar competencias digitales en estudiantes de la institución educativa Micaela Bastidas del distrito de José Leonardo Ortiz. Lambayeque.* (Tesis de Maestría). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4094/1/TM_RojasBallenaJuan.pdf
- Rojas, I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: Una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de Educar*, vol. 12, núm. 24, pp. 277-297
- Ruiz C. y Estrevel R. (2010). Vygotsky: la escuela y la subjetividad. *Pensamiento Psicológico*, vol. 8, núm. 15, pp. 135-145.
- Sangrá, A. y Steve W. (2013). *Nuevas formas de aprendizaje informales: ¿O estamos formalizando lo informal?*, *Universities and Knowledge Society Journal*, vol. 10, N.º 1, pp. 107-115.
- Sánchez, M. (2009). *Herramientas de videoconferencia*. En Cabero, J. y Prendes, M.P. (coord.). *La videoconferencia. Aplicaciones a los ámbitos educativo y empresarial*. Sevilla:Editorial Mad. PsicoEduca. *Colección Educación y Pedagogía*, 75-87.
- Santamaria, F. (2006). *Netcasting (o podcasting): definición, creación y usos*.
<http://gabinetedeinformatica.net/wp15/2006/10/17/netcasting-o-podcasting-definicioncreacion-y-usos/>
- Schaffhauser, P. (2013). Los usos del pragmatismo o cómo hacer sociología con filosofía. *Revista temas sociológicos* N.º 17. ISSN 0717-2087 · pp. 49 - 70.
- Solano, M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. N.º 36, enero 2010 pp.125 - 139
- Sosa – Martínez, J. (1990). *Método científico*. Sitesa.
- Tello, O. y Ruiz, D. (2015). *Uso didáctico de las herramientas web 2.0 por docentes del área de comunicación*. (Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica Del

Perú).

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/7069/RUIZ_DANITZA_TELLO_OSCAR_USO_DIDACTICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Universidad de Alicante (2017). *Netiqueta*. En línea:

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79601/2/CI2_intermedio_2017-18_Netiqueta.pdf

Ureña, J., et al. (2017). Collaborative and active learning through Web 2.0 tools applied in higher education. CISTI (Iberian Conference on Information Systems & Technologies / Conferência Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação) Proceedings, 1, 2045–2051. Recuperado de <http://eds.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=966ceb85-fc61-4ccb-b9e9-514f71cd8fa6%40sessionmgr4008>

Vázquez, A. (2014). *¿Web 2.0? ¿Web social? ¿Qué es eso?* E-Lis e-prints in library & information science <http://eprints.rclis.org/10566/>.

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Vilchis, H. (2012). *La Web 2.0 y la nube*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Sistema de Universidad. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/LITE/LECT83.pdf

White, D., y Le Cornu, A. (2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. *First Monday*, 16(9), <https://goo.gl/Ge6uqo>

Zuluaga, J. (1994). *El punto de vista de Piaget. Una fundamentación a nuestro quehacer pedagógico*. Ánfora, Universidad Autónoma, pp.101-107.

MATRIZ DE CONSISTENCIA**TÍTULO: HERRAMIENTAS WEB 2.0 PARA LA MEJORA DE LA CIUDADANÍA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 7077 LOS REYES ROJOS. LIMA.2023**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>Problema general</p> <p>¿En qué medida el uso de herramientas Web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>➤ ¿En qué medida el uso de herramientas Web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023?</p> <p>➤ ¿En qué medida el uso de herramientas Web 2.0 permite</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Demostrar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>➤ Determinar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.</p> <p>➤ Determinar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>➤ El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.</p> <p>➤ El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la</p>	Variable Dependiente: Ciudadanía digital	<p>Respeto En entornos digitales</p> <p>Educación digital</p> <p>Protección digital</p>	<p>Etiqueta digital</p> <p>Acceso digital</p> <p>Derecho digital</p> <p>Comunicación digital</p> <p>Alfabetización digital</p> <p>Comercio digital</p> <p>Derecho y responsabilidad digital</p> <p>Seguridad digital</p> <p>Salud y bienestar digital</p> <p>Redes sociales</p>

<p>mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023?</p> <p>➤ ¿En qué medida el uso de herramientas Web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023?</p>	<p>mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.</p> <p>➤ Determinar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.</p>	<p>educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.</p> <p>➤ El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.</p>	<p>Variable Independiente Herramientas web 2.0</p>	<p>Comunicación</p>	<p>Video conferencia /videollamada</p>
		<p>Creación y publicación de contenidos</p>		<p>Blog</p>	
		<p>Gestión de la información.</p>		<p>Pódcast</p>	
				<p>Video online</p>	
				<p>Ofimática colaborativa</p>	
			<p>Buscadores</p>		
			<p>Marcadores sociales</p>		
Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística		
<p>➤ TIPO DE INVESTIGACIÓN: Aplicada</p> <p>➤ DISEÑO: Experimental.</p> <p>➤ NIVEL: Cuasiexperimental</p> <p>➤ ENFOQUE: Cuantitativo</p>	<p>➤ POBLACIÓN: Estudiantes de 4to año Ay B de educación secundaria de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos.</p> <p>➤ MUESTRA: 56 estudiantes 4to año de educación secundaria de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos.</p> <p>➤ MUESTREO: No aplica, se trabaja con toda la población.</p>	<p>Variable independiente: Herramientas Web 2.0</p> <p>Instrumento: Módulo de 18 sesiones.</p> <p>Variable Dependiente: Ciudadanía digital</p> <p>Instrumento: Rúbrica</p>	<p>Programa informático SPSS V.24</p>		



MATRIZ INSTRUMENTAL

HERRAMIENTAS WEB 2.0 PARA LA MEJORA DE LA CIUDADANÍA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 7077 LOS REYES ROJOS. LIMA.2023

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	TÉCNICAS	INSTRUMENTO	Nº ÍTEMS	ESCALA	VALORACIÓN
Herramientas web 2.0	Comunicación	Redes sociales	Experimento	Material experimental	-	Nominal	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica • No aplica
		Videoconferencia / videollamadas					
	Creación y publicación de contenidos	Blog	Experimento	Material experimental	-	Nominal	
		Pódcast					
		Video online					
		Ofimática colaborativa					
	Gestión de la información	Buscadores	Experimento	Material experimental	-	Nominal	
Marcadores sociales							
Ciudadanía Digital	Respeto En entornos digitales	Etiqueta digital	Observación	Rúbrica	6	Ordinal	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio • Proceso • Logro previsto • Logro destacado
		Acceso digital					
		Derecho digital					
	Educación digital	Comunicación digital	Observación	Rúbrica	7	Ordinal	
		Alfabetización digital					
		Comercio digital					
	Protección digital	Derecho y responsabilidad digital	Observación	Rúbrica	8	Ordinal	
		Seguridad digital					
		Salud y bienestar digital					



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto:

Grado académico:.....

Título profesional:

Institución en el que labora:

Fecha:

Instrumento de evaluación: Rubrica

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ (1) o NO (0). Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

DIMEN SIÓN	INDICA DOR	N°	INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO	APRECIA		OBSERVA CIÓN
							SI	NO	
RESPE TO EN ENTORNOS	Etique ta digital	1	<i>Escribe comentarios negativos u ofensivos en redes sociales y otros espacios virtuales de interacción.</i>	<i>Evita escribir comentarios negativos a sus amistades y conocidos en redes sociales y otros espacios virtuales.</i>	<i>Evita escribir comentarios negativos a personas que le agradan o no, en redes sociales u otros espacios virtuales.</i>	<i>Escribe comentarios respetuosos a todas las personas o en todas las situaciones que se le presenta, en redes sociales y otros espacios virtuales.</i>			

		2	<i>Desconoce la importancia del respeto a la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Reconoce la importancia de la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Respeto la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Fomenta el respeto de la diversidad de las personas (características personales, culturales, etc.) y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>			
	Acceso digital	3	<i>Accede a internet y no regula su tiempo para la realización de sus actividades.</i>	<i>Cuando accede a internet, tiene dificultad para regular su tiempo y realiza menos del 50 % de las actividades propuestas.</i>	<i>Cuando accede a internet, regula su tiempo y realiza más del 50 % de las actividades propuestas.</i>	<i>Cuando accede a internet, regula su tiempo de manera responsable y logra la realización del 100% de sus actividades.</i>			
		4	<i>No tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos para realizar sus actividades escolares y recreativas.</i>	<i>Tiene acceso limitado a la web para realizar sus actividades escolares y recreativas.</i>	<i>Tiene acceso ilimitado a la web, mediante diferentes dispositivos, lo que le brinda la posibilidad de desarrollo de actividades escolares o recreativas.</i>	<i>Tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos, en su hogar o la escuela, y hace uso responsable y adecuado para gestionar su aprendizaje.</i>			
	Derech o digital	5	<i>Tiene dificultad para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.</i>	<i>Evidencia escasa reflexión sobre la práctica de valores para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.</i>	<i>Entiende la importancia de regular sus acciones y respetar los derechos de los demás en entornos digitales.</i>	<i>Pone en práctica valores para regular sus acciones y respetar los derechos de las personas en entornos digitales.</i>			
		6	<i>Desconoce aquello que es inapropiado y qué no lo es, qué es legal o ilegal cuando usan Internet.</i>	<i>Tiene dificultad para diferenciar las conductas apropiadas e inapropiadas, así como lo ilegal o legal cuando usa internet.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre las prácticas inapropiadas e ilegales al usar el internet.</i>	<i>Reflexiona y actúa de acuerdo a las prácticas legales y apropiadas en el mundo digital.</i>			

EDUCACIÓN DIGITAL	Comunicación digital	7	Utiliza los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos negativos y violentos.	Evita utilizar redes sociales u otras páginas para difundir contenido positivo o negativo.	Tiene conocimiento y reflexiona sobre los beneficios que ofrecen los espacios en las redes sociales para difundir contenidos positivos.	Aprovecha los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos positivos, de desarrollo personal y conciencia cívica.			
		8	Utiliza una inadecuada gramática o abreviaciones que puede llevar a malos hábitos en la escritura formal.	Reconoce situaciones donde utiliza un lenguaje inadecuado o poco entendible, lo cual dificulta la comprensión del mensaje.	Reflexiona sobre la importancia de una comunicación, sea formal o informal, y toma conocimiento de los parámetros mínimos para llevar a cabo una adecuada comprensión del mensaje.	Utiliza un lenguaje adecuado, en el contexto formal o informal, acorde a los parámetros gramaticales, que posibilita la comprensión del mensaje.			
		9	Desconoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.	Reconoce la importancia de la comunicación sincrónica y asincrónica en el contexto actual.	Conoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica y analiza sus funciones.	Utiliza aplicativos, de manera responsable, que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.			
	Alfabetización digital	10	Utiliza páginas webs sin considerar las fuentes del contenido para desarrollar sus actividades.	Comprende la importancia de hacer uso de páginas con contenido confiable.	Indaga y conoce qué características tienen las páginas con contenidos confiables.	Utiliza páginas de internet con información confiable para desarrollar sus actividades.			
		11	Desconoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.	Reconoce los aspectos positivos de utilizar herramientas digitales y online.	Conoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.	Crea contenidos con herramientas digitales, aplicaciones online, etc.			

	Comercio digital	12	<i>Desconoce los riesgos a los que se expone al comprar en línea, respecto a su identidad y protección de datos personales.</i>	<i>Reconoce la importancia de cuidar su identidad y datos personales al comprar productos en línea.</i>	<i>Indaga acerca de las transacciones de compra y venta en línea, así como las formas de cuidar su identidad y datos personales.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre los riesgos sobre su identidad y datos personales (Phishing y otros), a los que se expone al comprar productos en línea y reflexiona de manera crítica al respecto.</i>			
		13	<i>Omite leer términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	<i>Reconoce la importancia de leer términos y condiciones que acepta para acceder a una cuenta o aplicación.</i>	<i>Lee términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	<i>Analiza y reflexiona sobre términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>			
	Derecho y responsabilidad digital	14	<i>Desconoce sus deberes y derechos en los espacios virtuales y redes sociales.</i>	<i>Toma conocimiento de sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales.</i>	<i>Reflexiona sobre sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales, así como de los deberes y derechos de los demás usuarios de estos espacios.</i>	<i>Pone en práctica sus derechos y deberes como usuario de redes sociales y/o distintos espacios digitales, respetando a los demás usuarios.</i>			
		15	<i>Hace uso o comparte información de la cual desconoce la procedencia o autor.</i>	<i>Hace uso o comparte información sin los créditos respectivos al autor, a pesar de conocer su procedencia, desconociendo los derechos a la propiedad intelectual.</i>	<i>Reconoce la importancia de respetar los derechos de autor, respecto a información digital.</i>	<i>Hace uso, pública o difunde contenido con los créditos de autor, reconociendo los derechos de autor del contenido.</i>			
		16	<i>Desconoce que todo usuario de la web, deja una huella digital.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre la huella digital que se genera con el uso de la web.</i>	<i>Toma conciencia de sus actos y reconoce cual es la huella digital que él/ella genera al utilizar el internet.</i>	<i>Genera acciones para dejar una huella digital positiva al utilizar el internet.</i>			

PROTECCIÓN DIGITAL	Seguridad digital	17	<i>No protege su identidad y datos personales cuando usa las redes sociales y otros espacios digitales.</i>	<i>Reflexiona sobre la importancia de proteger su identidad y datos personales en redes.</i>	<i>Revisa el estado, la seguridad en sus redes sociales y otras cuentas que posee y reflexiona sobre el mismo.</i>	<i>Protege su identidad y datos personales en su(s) cuenta(s) en redes sociales y otros espacios digitales.</i>			
		18	<i>Desconoce cómo verificar qué páginas de internet son confiables y seguras.</i>	<i>Indaga acerca de los mecanismos para verificar páginas seguras y confiables en el internet.</i>	<i>Tiene conocimiento de los mecanismos de verificación de páginas seguras y reflexiona sobre su importancia.</i>	<i>Verifica y utiliza páginas de internet que son confiables y seguras.</i>			
		19	<i>Desconoce los peligros y amenazas (Virus, Malware, etc.) a los que se exponen sus dispositivos y contenido digital.</i>	<i>Reconoce la importancia de proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	<i>Conoce mecanismos para proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	<i>Utiliza algún mecanismo de protección de sus dispositivos y contenido digital y comprende los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>			
	Salud y bienes tar digital	20	<i>Visita páginas que no brindan contenido apropiado para su edad y que generan consecuencias negativas a su salud.</i>	<i>Toma conocimiento de las consecuencias negativas de visitar páginas con contenido no apto para su edad.</i>	<i>Reflexiona y toma conciencia sobre las consecuencias a su salud al visitar páginas que no se ajustan a su edad (contenido inapropiado).</i>	<i>Visita páginas web que tiene contenido apto para su edad y que contribuyen a su bienestar.</i>			
		21	<i>Presenta dificultades respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a internet).</i>	<i>Indaga sobre consecuencias negativas respecto del uso excesivo del internet, referente a la salud física y psicológica.</i>	<i>Reflexiona de manera crítica sobre las consecuencias negativas del uso excesivo de internet respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.)</i>	<i>Lleva a la práctica acciones de prevención, cuidado de la salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a internet).</i>			

					y psicológica (adicción a la internet).			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

(Firma y Sello)

DR.

DNI N°



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: PÉREZ SÁEZ, Guido Alfonso
 Grado académico: Doctor en Ciencias de la Educación
 Título profesional: Lic. en Educación Secundaria. Especialidad de: Historia y Geografía.
 Institución en el que labora: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
 Fecha: Ajajusco, 14 de Agosto de 2022
 Instrumento de evaluación: Rubrica

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ (1) o NO (0). Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

DIMENSIÓN	INDICADOR	N°	INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO	APRECIA		OBSERVACIÓN
							SI	NO	
RESPECTO EN ENTORNOS DIGITALES	Etiqueta digital	1	Escribe comentarios negativos u ofensivos en redes sociales y otros espacios virtuales de interacción.	Evita escribir comentarios negativos a sus amistades y conocidos en redes sociales y otros espacios virtuales.	Evita escribir comentarios negativos a personas que le agradan o no, en redes sociales u otros espacios virtuales.	Escribe comentarios respetuosos a todas las personas o en todas las situaciones que se le presenta, en redes sociales y otros espacios virtuales.	✓		
		2	Desconoce la importancia del respeto a la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.	Reconoce la importancia de la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.	Respeto la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.	Fomenta el respeto de la diversidad de las personas (características personales, culturales, etc.) y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.	✓		
	Acceso digital	3	Accede a internet y no regula su tiempo para la realización de sus actividades.	Cuando accede a internet, tiene dificultad para regular su tiempo y realiza menos del 50 % de las actividades propuestas.	Cuando accede a internet, regula su tiempo y realiza más del 50 % de las actividades propuestas.	Cuando accede a internet, regula su tiempo de manera responsable y logra la realización del 100% de sus actividades.	✓		
		4	No tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos para realizar sus actividades escolares y recreativas.	Tiene acceso limitado a la web para realizar sus actividades escolares y recreativas.	Tiene acceso ilimitado a la web, mediante diferentes dispositivos, lo que le brinda la posibilidad de desarrollo de actividades escolares o recreativas.	Tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos, en su hogar o la escuela, y hace uso responsable y adecuado para gestionar su aprendizaje.	✓		
	Derecho digital	5	Tiene dificultad para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.	Evidencia escasa reflexión sobre la práctica de valores para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.	Entiende la importancia de regular sus acciones y respetar los derechos de los demás en entornos digitales.	Pone en práctica valores para regular sus acciones y respetar los derechos de las personas en entornos digitales.	✓		
		6	Desconoce aquello que es inapropiado y qué no lo es, qué es legal o ilegal cuando usan Internet.	Tiene dificultad para diferenciar las conductas apropiadas e inapropiadas, así como lo ilegal o legal cuando usa internet.	Tiene conocimiento sobre las prácticas inapropiadas e ilegales al usar el internet.	Reflexiona y actúa de acuerdo a las prácticas legales y apropiadas en el mundo digital.	✓		

EDUCACIÓN DIGITAL	Comunicación digital	7	Utiliza los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos negativos y violentos.	Evita utilizar redes sociales u otras páginas para difundir contenido positivo o negativo.	Tiene conocimiento y reflexiona sobre los beneficios que ofrecen los espacios en las redes sociales para difundir contenidos positivos.	Aprovecha los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos positivos, de desarrollo personal y conciencia cívica.	✓		
		8	Utiliza una inadecuada gramática o abreviaciones que puede llevar a malos hábitos en la escritura formal.	Reconoce situaciones donde utiliza un lenguaje inadecuado o poco entendible, lo cual dificulta la comprensión del mensaje.	Reflexiona sobre la importancia de una comunicación, sea formal o informal, y toma conocimiento de los parámetros mínimos para llevar a cabo una adecuada comprensión del mensaje.	Utiliza un lenguaje adecuado, en el contexto formal o informal, acorde a los parámetros gramaticales, que posibilita la comprensión del mensaje.	✓		
		9	Desconoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.	Reconoce la importancia de la comunicación sincrónica y asincrónica en el contexto actual.	Conoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica y analiza sus funciones.	Utiliza aplicativos, de manera responsable, que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.	✓		
	Alfabetización digital	10	Utiliza páginas webs sin considerar las fuentes del contenido para desarrollar sus actividades.	Comprende la importancia de hacer uso de páginas con contenido confiable.	Indaga y conoce qué características tienen las páginas con contenidos confiables.	Utiliza páginas de internet con información confiable para desarrollar sus actividades.	✓		
		11	Desconoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.	Reconoce los aspectos positivos de utilizar herramientas digitales y online.	Conoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.	Creación de contenidos con herramientas digitales, aplicaciones online, etc.	✓		
	Comercio digital	12	Desconoce los riesgos a los que se expone al comprar en línea, respecto a su identidad y protección de datos personales.	Reconoce la importancia de cuidar su identidad y datos personales al comprar productos en línea.	Indaga acerca de las transacciones de compra y venta en línea, así como las formas de cuidar su identidad y datos personales.	Tiene conocimiento sobre los riesgos sobre su identidad y datos personales (Phishing y otros), a los que se expone al comprar productos en línea y reflexiona de manera crítica al respecto.	✓		
		13	Omite leer términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.	Reconoce la importancia de leer términos y condiciones que acepta para acceder a una cuenta o aplicación.	Lee términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.	Analiza y reflexiona sobre términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.	✓		
	Derecho y responsabilidad digital	14	Desconoce sus deberes y derechos en los espacios virtuales y redes sociales.	Toma conocimiento de sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales.	Reflexiona sobre sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales, así como de los deberes y derechos de los demás usuarios de estos espacios.	Pone en práctica sus derechos y deberes como usuario de redes sociales y/o distintos espacios digitales, respetando a los demás usuarios.	✓		
		15	Hace uso o comparte información de la cual desconoce la procedencia o autor.	Hace uso o comparte información sin los créditos respectivos al autor, a pesar de conocer su procedencia, desconociendo los derechos a la propiedad intelectual.	Reconoce la importancia de respetar los derechos de autor, respecto a información digital.	Hace uso, pública o difunde contenido con los créditos de autor, reconociendo los derechos de autor del contenido.	✓		
		16	Desconoce que todo usuario de la web, deja una huella digital.	Tiene conocimiento sobre la huella digital que se genera con el uso de la web.	Toma conciencia de sus actos y reconoce cual es la huella digital que él/ella genera al utilizar el internet.	Genera acciones para dejar una huella digital positiva al utilizar el internet.	✓		
17		No protege su identidad y datos personales cuando usa las redes sociales y otros espacios digitales.	Reflexiona sobre la importancia de proteger su identidad y datos personales en redes.	Revisa el estado, la seguridad en sus redes sociales y otras cuentas que posee y reflexiona sobre el mismo.	Protege su identidad y datos personales en su(s) cuenta(s) en redes sociales y otros espacios digitales.	✓			

PROTECCIÓN DIGITAL	Seguridad digital	18	Desconoce cómo verificar qué páginas de internet son confiables y seguras.	Indaga acerca de los mecanismos para verificar páginas seguras y confiables en el internet.	Tiene conocimiento de los mecanismos de verificación de páginas seguras y reflexiona sobre su importancia.	Verifica y utiliza páginas de internet que son confiables y seguras.	✓		
		19	Desconoce los peligros y amenazas (Virus, Malware, etc.) a los que se exponen sus dispositivos y contenido digital.	Reconoce la importancia de proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)	Conoce mecanismos para proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)	Utiliza algún mecanismo de protección de sus dispositivos y contenido digital y comprende los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)	✓		
	Salud y bienestar digital	20	Visita páginas que no brindan contenido apropiado para su edad y que generan consecuencias negativas a su salud.	Toma conocimiento de las consecuencias negativas de visitar páginas con contenido no apto para su edad.	Reflexiona y toma conciencia sobre las consecuencias a su salud al visitar páginas que no se ajustan a su edad (contenido inapropiado).	Visita páginas web que tiene contenido apto para su edad y que contribuyen a su bienestar.	✓		
		21	Presenta dificultades respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a internet).	Indaga sobre consecuencias negativas respecto del uso excesivo del internet, referente a la salud física y psicológica.	Reflexiona de manera crítica sobre las consecuencias negativas del uso excesivo de internet respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológica (adicción a la internet).	Lleva a la práctica acciones de prevención, cuidado de la salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a internet).	✓		

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL PERÚ
 Facultad de Ciencias de la Educación

Dr. Guido A. Pérez Sáez

(Firma y Sello)

DR. Guido Alfonso Pérez Sáez
 DNI N° 28203501



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: GARCIA TRAVI ROXANA RAQUEL

Grado académico: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título profesional: LICENCIADO EN EDUCACION HISTORIA Y GEOGRAFIA

Institución en el que labora: DOCENTE UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Fecha: LIMA, 13 DE DICIEMBRE DE 2022

Instrumento de evaluación: **Rubrica**

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ (1) o NO (0). Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

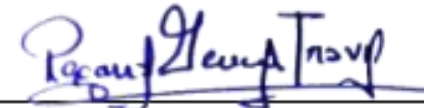
DIMEN SIÓN	INDICA DOR	N°	INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO	APRECIA		OBSERVA CIÓN
							SI	NO	
RESPECTO EN ENTORNOS	Etique ta digital	1	<i>Escribe comentarios negativos u ofensivos en redes sociales y otros espacios virtuales de interacción.</i>	<i>Evita escribir comentarios negativos a sus amistades y conocidas redes sociales y otros espacios virtuales.</i>	<i>Evita escribir comentarios negativos a personas que le agradan o no, en redes sociales u otros espacios virtuales.</i>	<i>Escribe comentarios respetuosas a todas las personas o en todas las situaciones que se le presenta, en redes sociales y otros espacios virtuales.</i>	X		
		2	<i>Desconoce la importancia del respeto a la diversidad de las personas y sus opiniones en redes</i>	<i>Reconoce la importancia de la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u</i>	<i>Respeto la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u</i>	<i>Fomenta en respeto de la diversidad de las personas (características personales, culturales, etc.) y sus opiniones en redes</i>	X		

			<i>sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>			
	Acceso digital	3	<i>Accede a internet y no regula su tiempo para la realización de sus actividades.</i>	<i>Cuando accede a internet, tiene dificultad para regular su tiempo y realiza menos del 50 % de las actividades propuestas.</i>	<i>Cuando accede a internet, regula su tiempo y realiza más del 50 % de las actividades propuestas.</i>	<i>Cuando accede a internet, regula su tiempo de manera responsable y logra la realización del 100% de sus actividades.</i>	X		
		4	<i>No tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos para realizar sus actividades escolares y recreativas.</i>	<i>Tiene acceso limitado a la web para realizar sus actividades escolares y recreativas.</i>	<i>Tiene acceso ilimitado a la web, mediante diferentes dispositivos, lo que le brinda la posibilidad de desarrollo de actividades escolares o recreativas.</i>	<i>Tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos, en su hogar o la escuela, y hace uso responsable y adecuado para gestionar su aprendizaje.</i>	X		
	Derecho digital	5	<i>Tiene dificultad para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.</i>	<i>Evidencia escasa reflexión sobre la práctica de valores para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.</i>	<i>Entiende que la importancia de regular sus acciones y respetar los derechos de los demás en entornos digitales.</i>	<i>Pone en práctica valores para regular sus acciones y respetar los derechos de las personas en entornos digitales.</i>	X		
		6	<i>Desconoce aquello que es inapropiado y qué no lo es, qué es legal o ilegal cuando usan internet.</i>	<i>Tiene dificultad para diferenciar las conductas apropiadas e inapropiadas así como lo ilegal o legal cuando usa internet.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre las prácticas inapropiadas e ilegales al usar el internet.</i>	<i>Reflexiona y actúa de acuerdo a las prácticas legales y apropiadas en el mundo digital.</i>	X		
	EDUCACIÓN DIGITAL	Comunicación digital	7	<i>Utiliza los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos negativos y violentos.</i>	<i>Evita utilizar redes sociales u otras páginas para difundir contenido positivo o negativo</i>	<i>Tiene conocimiento y reflexiona sobre los beneficios que ofrecen los espacios en las redes sociales para difundir contenidos positivos.</i>	<i>Aprovecha los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos positivos, de desarrollo personal y conciencia cívica.</i>	X	
8			<i>Utiliza una inadecuada gramática o abreviaciones que puede llevar</i>	<i>Reconoce situaciones donde utiliza un lenguaje inadecuado o</i>	<i>Reflexiona sobre la importancia de una comunicación, sea formal o informal, y toma conocimiento de los</i>	<i>Utiliza un lenguaje adecuado, en el contexto formal o informal, acorde a las</i>	X		

		<i>a malos hábitos en la escritura formal.</i>	<i>poco entendible, lo cual dificulta la comprensión del mensaje.</i>	<i>parámetros mínimos para llevar a cabo una adecuada comprensión del mensaje.</i>	<i>parámetros gramaticales, que posibilita la comprensión del mensaje.</i>			
	9	<i>Desconoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.</i>	<i>Reconoce la importancia de la comunicación sincrónica y asincrónica en el contexto actual.</i>	<i>Conoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica y analiza sus funciones.</i>	<i>Utiliza aplicativos, de manera responsable, que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.</i>	X		
Alfabetización digital	10	<i>Utiliza páginas web sin considerar las fuentes del contenido para desarrollar sus actividades.</i>	<i>Comprende la importancia de hacer uso de páginas con contenido confiable.</i>	<i>Indaga y conoce qué características tienen las páginas con contenidos confiables.</i>	<i>Utiliza páginas de internet con información confiable para desarrollar sus actividades.</i>	X		
	11	<i>Desconoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.</i>	<i>Reconoce los aspectos positivos de utilizar herramientas digitales y online.</i>	<i>Conoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.</i>	<i>Crea contenidos con herramientas digitales, aplicaciones online, etc.</i>	X		
Comercio digital	12	<i>Desconoce los riesgos a los que se expone al comprar en línea, respecto a su identidad y protección de datos personales.</i>	<i>Reconoce la importancia de cuidar su identidad y datos personales al comprar productos en línea.</i>	<i>Indaga acerca de las transacciones de compra y venta en línea, así como las formas de cuidar su identidad y datos personales.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre riesgos, sobre su identidad y datos personales (Phishing y otros), a los que se expone al comprar productos en línea y reflexiona de manera crítica al respecto.</i>	X		
	13	<i>Omite leer términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	<i>Reconoce la importancia de leer términos y condiciones que acepta para acceder a una cuenta o aplicación.</i>	<i>Lee términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	<i>Analiza y reflexiona sobre términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	X		
Derechos y responsabilidad	14	<i>Desconoce sus deberes y derechos en los espacios virtuales y redes sociales.</i>	<i>Toma conocimiento de sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales.</i>	<i>Reflexiona sobre sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales, así como de los deberes y derechos de los demás usuarios de estos espacios.</i>	<i>Pone en práctica sus derechos y deberes como usuario de redes sociales y/o distintos espacios digitales, respetando a los demás usuarios.</i>	X		

PROTECCIÓN DIGITAL	ad digital	15	<i>Hace uso o comparte información de la cual desconoce la procedencia o autor.</i>	<i>Hace uso o comparte información sin los créditos respectivos al autor, a pesar de conocer su procedencia, desconociendo los derechos a la propiedad intelectual.</i>	<i>Reconoce la importancia de respetar los derechos de autor, respecto a información digital.</i>	<i>Hace uso, pública o difunde contenido con los créditos de autor, reconociendo los derechos de autor del contenido.</i>	X		
		16	<i>Desconoce que todo usuario de la web, deja una huella digital.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre la huella digital que se genera con el uso de la web.</i>	<i>Toma conciencia de sus actos y reconoce cual es la huella digital que él/ella genera al utilizar el internet.</i>	<i>Genera acciones para dejar una huella digital positiva al utilizar el internet.</i>	X		
	Seguridad digital	17	<i>No protege su identidad y datos personales cuando usa las redes sociales y otras espacios digitales.</i>	<i>Reflexiona sobre la importancia de proteger sus su identidad y datos personales en redes.</i>	<i>Revisa el estado la seguridad en sus redes sociales y otras cuentas que posee y reflexiona sobre el mismo.</i>	<i>Protege su identidad y datos personales en su(s) cuenta(s) en redes sociales y otras espacios digitales.</i>	X		
		18	<i>Desconoce cómo verificar qué páginas de internet son confiables y seguras.</i>	<i>Indaga acerca de los mecanismos para verificar páginas seguras y confiables en el internet.</i>	<i>Tiene conocimiento de los mecanismos de verificación de páginas seguras y reflexiona sobre su importancia.</i>	<i>Verifica y utiliza páginas de internet que son confiables y seguras.</i>	X		
		19	<i>Desconoce los peligros y amenazas (Virus, Malware, etc.) a los que se exponen sus dispositivos y contenido digital.</i>	<i>Reconoce la importancia de proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	<i>Conoce mecanismos para proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	<i>Utiliza algún mecanismo de protección de sus dispositivos y contenido digital y comprende los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	X		
	Salud y bienes	20	<i>Visita páginas que no brindan contenido apropiado para su edad y que generan consecuencias negativas a su salud.</i>	<i>Toma conocimiento de las consecuencias negativas de visitar páginas con contenido no apto para su edad.</i>	<i>Reflexiona y toma conciencia sobre las consecuencias a su salud al visitar páginas que no se ajustan a su edad (contenido inapropiado).</i>	<i>Visita páginas web que tiene contenido apto para su edad y que contribuyen a su bienestar.</i>	X		

	tar digital	21	<i>Presenta dificultades respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a la internet).</i>	<i>Indaga sobre consecuencias negativas respecto del uso excesivo del internet, referente a la salud física y psicológica.</i>	<i>Reflexiona de manera crítica sobre las consecuencias negativas del uso excesivo del internet respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológica (adicción a la internet).</i>	<i>Lleva a la práctica acciones de prevención cuidado de la salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a la internet).</i>	X		
--	----------------	----	--	--	--	---	---	--	--



(Firma y Sello)

DR. ROXANA RAQUEL GARCIA TRAVI
 DNI N° 08130556



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: AGUILAR PADILLA FERNANDO YSAIAS

Grado académico: DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN

Título profesional: LICENCIADO EN EDUCACIÓN / LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN

Institución en el que labora: UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO – COORDINADOR DE MAESTRIA UCV / DOCENTE DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Fecha: 28 NOVIEMBRE DE 2022

Instrumento de evaluación: Rubrica

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de Sí (1) o NO (0). Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

DIMEN SIÓN	INDICA DOR	N°	INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO	APRECIA		OBSERVA CIÓN
							SI	NO	
RESPE TO EN ENTORNOS	Etique ta digital	1	<i>Escribe comentarios negativos u ofensivos en redes sociales y otros espacios virtuales de interacción.</i>	<i>Evita escribir comentarios negativos a sus amistades y conocidos en redes sociales y otros espacios virtuales.</i>	<i>Evita escribir comentarios negativos a personas que le agradan o no, en redes sociales u otros espacios virtuales.</i>	<i>Escribe comentarios respetuosos a todas las personas o en todas las situaciones que se le presenta, en redes sociales y otros espacios virtuales.</i>	X		
		2	<i>Desconoce la importancia del respeto a la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Reconoce la importancia de la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Respeto la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Fomenta el respeto de la diversidad de las personas (características personales, culturales, etc.) y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	X		

EDUCACIÓN DIGITAL	Acceso digital	3	<i>Accede a internet y no regula su tiempo para la realización de sus actividades.</i>	<i>Cuando accede a internet, tiene dificultad para regular su tiempo y realiza menos del 50 % de las actividades propuestas.</i>	<i>Cuando accede a internet, regula su tiempo y realiza más del 50 % de las actividades propuestas.</i>	<i>Cuando accede a internet, regula su tiempo de manera responsable y logra la realización del 100% de sus actividades.</i>	X		
		4	<i>No tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos para realizar sus actividades escolares y recreativas.</i>	<i>Tiene acceso limitado a la web para realizar sus actividades escolares y recreativas.</i>	<i>Tiene acceso ilimitado a la web, mediante diferentes dispositivos, lo que le brinda la posibilidad de desarrollo de actividades escolares o recreativas.</i>	<i>Tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos, en su hogar o la escuela, y hace uso responsable y adecuado para gestionar su aprendizaje.</i>	X		
	Derecho digital	5	<i>Tiene dificultad para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.</i>	<i>Evidencia escasa reflexión sobre la práctica de valores para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.</i>	<i>Entiende la importancia de regular sus acciones y respetar los derechos de los demás en entornos digitales.</i>	<i>Pone en práctica valores para regular sus acciones y respetar los derechos de las personas en entornos digitales.</i>	X		
		6	<i>Desconoce aquello que es inapropiado y qué no lo es, qué es legal o ilegal cuando usan Internet.</i>	<i>Tiene dificultad para diferenciar las conductas apropiadas e inapropiadas, así como lo ilegal o legal cuando usa internet.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre las prácticas inapropiadas e ilegales al usar el internet.</i>	<i>Reflexiona y actúa de acuerdo a las prácticas legales y apropiadas en el mundo digital.</i>	X		
	Comunicación digital	7	<i>Utiliza los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos negativos y violentos.</i>	<i>Evita utilizar redes sociales u otras páginas para difundir contenido positivo o negativo.</i>	<i>Tiene conocimiento y reflexiona sobre los beneficios que ofrecen los espacios en las redes sociales para difundir contenidos positivos.</i>	<i>Aprovecha los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos positivos, de desarrollo personal y conciencia cívica.</i>	X		
		8	<i>Utiliza una inadecuada gramática o abreviaciones que puede llevar a malos hábitos en la escritura formal.</i>	<i>Reconoce situaciones donde utiliza un lenguaje inadecuado o poco entendible, lo cual dificulta la comprensión del mensaje.</i>	<i>Reflexiona sobre la importancia de una comunicación, sea formal o informal, y toma conocimiento de los parámetros mínimos para llevar a cabo una adecuada comprensión del mensaje.</i>	<i>Utiliza un lenguaje adecuado, en el contexto formal o informal, acorde a los parámetros gramaticales, que posibilita la comprensión del mensaje.</i>	X		
		9	<i>Desconoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.</i>	<i>Reconoce la importancia de la comunicación sincrónica y asincrónica en el contexto actual.</i>	<i>Conoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica y analiza sus funciones.</i>	<i>Utiliza aplicativos, de manera responsable, que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.</i>	X		
	Alfabetización digital	10	<i>Utiliza páginas webs sin considerar las fuentes del contenido para desarrollar sus actividades.</i>	<i>Comprende la importancia de hacer uso de páginas con contenido confiable.</i>	<i>Indaga y conoce qué características tienen las páginas con contenidos confiables.</i>	<i>Utiliza páginas de internet con información confiable para desarrollar sus actividades.</i>	X		
		11	<i>Desconoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.</i>	<i>Reconoce los aspectos positivos de utilizar herramientas digitales y online.</i>	<i>Conoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.</i>	<i>Crea contenidos con herramientas digitales, aplicaciones online, etc.</i>	X		

	Comercio digital	12	<i>Desconoce los riesgos a los que se expone al comprar en línea, respecto a su identidad y protección de datos personales.</i>	<i>Reconoce la importancia de cuidar su identidad y datos personales al comprar productos en línea.</i>	<i>Indaga acerca de las transacciones de compra y venta en línea, así como las formas de cuidar su identidad y datos personales.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre los riesgos sobre su identidad y datos personales (Phishing y otros), a los que se expone al comprar productos en línea y reflexiona de manera crítica al respecto.</i>	X		
		13	<i>Omite leer términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	<i>Reconoce la importancia de leer términos y condiciones que acepta para acceder a una cuenta o aplicación.</i>	<i>Lee términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	<i>Analiza y reflexiona sobre términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	X		
PROTECCIÓN DIGITAL	Derecho y responsabilidad digital	14	<i>Desconoce sus deberes y derechos en los espacios virtuales y redes sociales.</i>	<i>Toma conocimiento de sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales.</i>	<i>Reflexiona sobre sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales, así como de los deberes y derechos de los demás usuarios de estos espacios.</i>	<i>Pone en práctica sus derechos y deberes como usuario de redes sociales y/o distintos espacios digitales, respetando a los demás usuarios.</i>	X		
		15	<i>Hace uso o comparte información de la cual desconoce la procedencia o autor.</i>	<i>Hace uso o comparte información sin los créditos respectivos al autor, a pesar de conocer su procedencia, desconociendo los derechos a la propiedad intelectual.</i>	<i>Reconoce la importancia de respetar los derechos de autor, respecto a información digital.</i>	<i>Hace uso, pública o difunde contenido con los créditos de autor, reconociendo los derechos de autor del contenido.</i>	X		
	16	<i>Desconoce que todo usuario de la web, deja una huella digital.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre la huella digital que se genera con el uso de la web.</i>	<i>Toma conciencia de sus actos y reconoce cual es la huella digital que él/ella genera al utilizar el internet.</i>	<i>Genera acciones para dejar una huella digital positiva al utilizar el internet.</i>	X			
	Seguridad digital	17	<i>No protege su identidad y datos personales cuando usa las redes sociales y otros espacios digitales.</i>	<i>Reflexiona sobre la importancia de proteger su identidad y datos personales en redes.</i>	<i>Revisa el estado, la seguridad en sus redes sociales y otras cuentas que posee y reflexiona sobre el mismo.</i>	<i>Protege su identidad y datos personales en su(s) cuenta(s) en redes sociales y otros espacios digitales.</i>	X		
		18	<i>Desconoce cómo verificar qué páginas de internet son confiables y seguras.</i>	<i>Indaga acerca de los mecanismos para verificar páginas seguras y confiables en el internet.</i>	<i>Tiene conocimiento de los mecanismos de verificación de páginas seguras y reflexiona sobre su importancia.</i>	<i>Verifica y utiliza páginas de internet que son confiables y seguras.</i>	X		
		19	<i>Desconoce los peligros y amenazas (Virus, Malware, etc.) a los que se exponen sus dispositivos y contenido digital.</i>	<i>Reconoce la importancia de proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	<i>Conoce mecanismos para proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	<i>Utiliza algún mecanismo de protección de sus dispositivos y contenido digital y comprende los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	X		
	Salud y bienes	20	<i>Visita páginas que no brindan contenido apropiado para su edad y que generan consecuencias negativas a su salud.</i>	<i>Toma conocimiento de las consecuencias negativas de visitar páginas con contenido no apto para su edad.</i>	<i>Reflexiona y toma conciencia sobre las consecuencias a su salud al visitar páginas que no se ajustan a su edad (contenido inapropiado).</i>	<i>Visita páginas web que tiene contenido apto para su edad y que contribuyen a su bienestar.</i>	X		

	tar digital	21	<i>Presenta dificultades respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a internet).</i>	<i>Indaga sobre consecuencias negativas respecto del uso excesivo del internet, referente a la salud física y psicológica.</i>	<i>Reflexiona de manera crítica sobre las consecuencias negativas del uso excesivo de internet respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológica (adicción a la internet).</i>	<i>Lleva a la práctica acciones de prevención, cuidado de la salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a internet).</i>	X		
--	----------------	----	---	--	---	---	---	--	--


 (Firma y Sello)
 DR. FERNANDO YSAÍAS AGUILAR PADILLA
 DNI N° 10186815



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: PULIDO LEÓN ZONIA MIRIAM

Grado académico: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título profesional: LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA EN MATEMÁTICA FÍSICA

Institución en el que labora: I.E. Nº158 SANTA MARIA - SJL

Fecha: 07 DE AGOSTO DE 2022

Instrumento de evaluación: Rubrica

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ (1) o NO (0). Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

DIMENSIÓN	INDICADOR	N°	INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO	APRECIA		OBSERVACIÓN
							SI	NO	
RESPECTO EN ENTORNOS	Etiqueta digital	1	<i>Escribe comentarios negativos u ofensivos en redes sociales y otros espacios virtuales de interacción.</i>	<i>Evita escribir comentarios negativos a sus amistades y conocidos en redes sociales y otros espacios virtuales.</i>	<i>Evita escribir comentarios negativos a personas que le agradan o no, en redes sociales u otros espacios virtuales.</i>	<i>Escribe comentarios respetuosos a todas las personas o en todas las situaciones que se le presenta, en redes sociales y otros espacios virtuales.</i>	X		
		2	<i>Desconoce la importancia del respeto a la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Reconoce la importancia de la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Respeto la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Fomenta el respeto de la diversidad de las personas (características personales, culturales, etc.) y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	X		

	Acceso digital	3	<i>Accede a internet y no regula su tiempo para la realización de sus actividades.</i>	<i>Cuando accede a internet, tiene dificultad para regular su tiempo y realiza menos del 50 % de las actividades propuestas.</i>	<i>Cuando accede a internet, regula su tiempo y realiza más del 50 % de las actividades propuestas.</i>	<i>Cuando accede a internet, regula su tiempo de manera responsable y logra la realización del 100% de sus actividades.</i>	X			
		4	<i>No tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos para realizar sus actividades escolares y recreativas.</i>	<i>Tiene acceso limitado a la web para realizar sus actividades escolares y recreativas.</i>	<i>Tiene acceso ilimitado a la web, mediante diferentes dispositivos, lo que le brinda la posibilidad de desarrollo de actividades escolares o recreativas.</i>	<i>Tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos, en su hogar o la escuela, y hace uso responsable y adecuado para gestionar su aprendizaje.</i>	X			
	Derecho digital	5	<i>Tiene dificultad para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.</i>	<i>Evidencia escasa reflexión sobre la práctica de valores para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.</i>	<i>Entiende la importancia de regular sus acciones y respetar los derechos de los demás en entornos digitales.</i>	<i>Pone en práctica valores para regular sus acciones y respetar los derechos de las personas en entornos digitales.</i>	X			
		6	<i>Desconoce aquello que es inapropiado y qué no lo es, qué es legal o ilegal cuando usan Internet.</i>	<i>Tiene dificultad para diferenciar las conductas apropiadas e inapropiadas, así como la ilegal o legal cuando usa internet.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre las prácticas inapropiadas e ilegales al usar el internet.</i>	<i>Reflexiona y actúa de acuerdo a las prácticas legales y apropiadas en el mundo digital.</i>	X			
	EDUCACIÓN DIGITAL	Comunicación digital	7	<i>Utiliza los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos negativos y violentos.</i>	<i>Evita utilizar redes sociales u otras páginas para difundir contenido positivo o negativo.</i>	<i>Tiene conocimiento y reflexiona sobre los beneficios que ofrecen los espacios en las redes sociales para difundir contenidos positivos.</i>	<i>Aprovecha los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos positivos, de desarrollo personal y conciencia cívica.</i>	X		
			8	<i>Utiliza una inadecuada gramática o abreviaciones que puede llevar a malos hábitos en la escritura formal.</i>	<i>Reconoce situaciones donde utiliza un lenguaje inadecuado o poco entendible, lo cual dificulta la comprensión del mensaje.</i>	<i>Reflexiona sobre la importancia de una comunicación, sea formal o informal, y toma conocimiento de los parámetros mínimos para llevar a cabo una adecuada comprensión del mensaje.</i>	<i>Utiliza un lenguaje adecuado, en el contexto formal o informal, acorde a los parámetros gramaticales, que posibilita la comprensión del mensaje.</i>	X		
9			<i>Desconoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.</i>	<i>Reconoce la importancia de la comunicación sincrónica y asincrónica en el contexto actual.</i>	<i>Conoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica y analiza sus funciones.</i>	<i>Utiliza aplicativos, de manera responsable, que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.</i>	X			
Alfabetización digital		10	<i>Utiliza páginas webs sin considerar las fuentes del contenido para desarrollar sus actividades.</i>	<i>Comprende la importancia de hacer uso de páginas con contenido confiable.</i>	<i>Indaga y conoce qué características tienen las páginas con contenidos confiables.</i>	<i>Utiliza páginas de internet con información confiable para desarrollar sus actividades.</i>	X			
		11	<i>Desconoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.</i>	<i>Reconoce los aspectos positivos de utilizar herramientas digitales y online.</i>	<i>Conoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.</i>	<i>Crea contenidos con herramientas digitales, aplicaciones online, etc.</i>		X		

	Comercio digital	12	<i>Desconoce los riesgos a los que se expone al comprar en línea, respecto a su identidad y protección de datos personales.</i>	<i>Reconoce la importancia de cuidar su identidad y datos personales al comprar productos en línea.</i>	<i>Indaga acerca de las transacciones de compra y venta en línea, así como las formas de cuidar su identidad y datos personales.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre los riesgos sobre su identidad y datos personales (Phishing y otros), a los que se expone al comprar productos en línea y reflexiona de manera crítica al respecto.</i>	X		
		13	<i>Omite leer términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	<i>Reconoce la importancia de leer términos y condiciones que acepta para acceder a una cuenta o aplicación.</i>	<i>Lee términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	<i>Analiza y reflexiona sobre términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>		X	
PROTECCIÓN DIGITAL	Derecho y responsabilidad digital	14	<i>Desconoce sus deberes y derechos en los espacios virtuales y redes sociales.</i>	<i>Toma conocimiento de sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales.</i>	<i>Reflexiona sobre sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales, así como de los deberes y derechos de los demás usuarios de estos espacios.</i>	<i>Pone en práctica sus derechos y deberes como usuario de redes sociales y/o distintos espacios digitales, respetando a los demás usuarios.</i>	X		
		15	<i>Hace uso o comparte información de la cual desconoce la procedencia o autor.</i>	<i>Hace uso o comparte información sin los créditos respectivos al autor, a pesar de conocer su procedencia, desconociendo los derechos a la propiedad intelectual.</i>	<i>Reconoce la importancia de respetar los derechos de autor, respecto a información digital.</i>	<i>Hace uso, pública o difunde contenido con los créditos de autor, reconociendo los derechos de autor del contenido.</i>	X		
		16	<i>Desconoce que todo usuario de la web, deja una huella digital.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre la huella digital que se genera con el uso de la web.</i>	<i>Toma conciencia de sus actos y reconoce cual es la huella digital que él/ella genera al utilizar el internet.</i>	<i>Genera acciones para dejar una huella digital positiva al utilizar el internet.</i>	X		
	Seguridad digital	17	<i>No protege su identidad y datos personales cuando usa las redes sociales y otros espacios digitales.</i>	<i>Reflexiona sobre la importancia de proteger su identidad y datos personales en redes.</i>	<i>Revisa el estado, la seguridad en sus redes sociales y otras cuentas que posee y reflexiona sobre el mismo.</i>	<i>Protege su identidad y datos personales en su(s) cuenta(s) en redes sociales y otros espacios digitales.</i>	X		
		18	<i>Desconoce cómo verificar qué páginas de internet son confiables y seguras.</i>	<i>Indaga acerca de los mecanismos para verificar páginas seguras y confiables en el internet.</i>	<i>Tiene conocimiento de los mecanismos de verificación de páginas seguras y reflexiona sobre su importancia.</i>	<i>Verifica y utiliza páginas de internet que son confiables y seguras.</i>	X		
		19	<i>Desconoce los peligros y amenazas (Virus, Malware, etc.) a los que se exponen sus dispositivos y contenido digital.</i>	<i>Reconoce la importancia de proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	<i>Conoce mecanismos para proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	<i>Utiliza algún mecanismo de protección de sus dispositivos y contenido digital y comprende los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	X		
	Salud y bienes	20	<i>Visita páginas que no brindan contenido apropiado para su edad y que generan consecuencias negativas a su salud.</i>	<i>Toma conocimiento de las consecuencias negativas de visitar páginas con contenido no apto para su edad.</i>	<i>Reflexiona y toma conciencia sobre las consecuencias a su salud al visitar páginas que no se ajustan a su edad (contenido inapropiado).</i>	<i>Visita páginas web que tiene contenido apto para su edad y que contribuyen a su bienestar.</i>	X		

	tar digital	21	<i>Presenta dificultades respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a internet).</i>	<i>Indaga sobre consecuencias negativas respecto del uso excesivo del internet, referente a la salud física y psicológica.</i>	<i>Reflexiona de manera crítica sobre las consecuencias negativas del uso excesivo de internet respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológica (adicción a la internet).</i>	<i>Lleva a la práctica acciones de prevención, cuidado de la salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a internet).</i>	X		
--	----------------	----	---	--	---	---	---	--	--



ZONIA MIRIAM PULIDO LEON
 Dra. de Ciencias de la Educación

(Firma y Sello)
 DR. ZONIA MIRIAM PULIDO LEON
 DNI N° 04014537



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
Doctorado en Educación
TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: TORRES CESPEDES HENRRY ADALID

Grado académico: DOCTOR EN ADMINISTRACIÓN

Título profesional: LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA EN MATEMÁTICA - INFORMÁTICA

Institución en el que labora: DOCENTE – UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Fecha: 13 DE DICIEMBRE DE 2022

Instrumento de evaluación: Rubrica

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ (1) o NO (0). Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

DIMENSIÓN	INDICADOR	N°	INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO	APRECIA		OBSERVACIÓN
							SI	NO	
RESPECTO EN ENTORNOS	Etiqueta digital	1	<i>Escribe comentarios negativos u ofensivos en redes sociales y otros espacios virtuales de interacción.</i>	<i>Evita escribir comentarios negativos a sus amistades y conocidos en redes sociales y otros espacios virtuales.</i>	<i>Evita escribir comentarios negativos a personas que le agradan o no, en redes sociales u otros espacios virtuales.</i>	<i>Escribe comentarios respetuosos a todas las personas o en todas las situaciones que se le presenta, en redes sociales y otros espacios virtuales.</i>	X		
		2	<i>Desconoce la importancia del respeto a la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Reconoce la importancia de la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Respeto la diversidad de las personas y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	<i>Fomenta el respeto de la diversidad de las personas (características personales, culturales, etc.) y sus opiniones en redes sociales u otros espacios digitales de interacción.</i>	X		

	Acceso digital	3	<i>Accede a internet y no regula su tiempo para la realización de sus actividades.</i>	<i>Cuando accede a internet, tiene dificultad para regular su tiempo y realiza menos del 50 % de las actividades propuestas.</i>	<i>Cuando accede a internet, regula su tiempo y realiza más del 50 % de las actividades propuestas.</i>	<i>Cuando accede a internet, regula su tiempo de manera responsable y logra la realización del 100% de sus actividades.</i>	X			
		4	<i>No tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos para realizar sus actividades escolares y recreativas.</i>	<i>Tiene acceso limitado a la web para realizar sus actividades escolares y recreativas.</i>	<i>Tiene acceso ilimitado a la web, mediante diferentes dispositivos, lo que le brinda la posibilidad de desarrollo de actividades escolares o recreativas.</i>	<i>Tiene acceso a la web, mediante diferentes dispositivos, en su hogar o la escuela, y hace uso responsable y adecuado para gestionar su aprendizaje.</i>	X			
	Derecho digital	5	<i>Tiene dificultad para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.</i>	<i>Evidencia escasa reflexión sobre la práctica de valores para regular sus acciones y respetar los derechos de otras personas en entornos digitales.</i>	<i>Entiende la importancia de regular sus acciones y respetar los derechos de los demás en entornos digitales.</i>	<i>Pone en práctica valores para regular sus acciones y respetar los derechos de las personas en entornos digitales.</i>	X			
		6	<i>Desconoce aquello que es inapropiado y qué no lo es, qué es legal o ilegal cuando usan Internet.</i>	<i>Tiene dificultad para diferenciar las conductas apropiadas e inapropiadas, así como lo ilegal o legal cuando usa internet.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre las prácticas inapropiadas e ilegales al usar el internet.</i>	<i>Reflexiona y actúa de acuerdo a las prácticas legales y apropiadas en el mundo digital.</i>	X			
	EDUCACIÓN DIGITAL	Comunicación digital	7	<i>Utiliza los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos negativos y violentos.</i>	<i>Evita utilizar redes sociales u otras páginas para difundir contenido positivo o negativo.</i>	<i>Tiene conocimiento y reflexiona sobre los beneficios que ofrecen los espacios en las redes sociales para difundir contenidos positivos.</i>	<i>Aprovecha los espacios en las redes sociales y otras páginas de internet para difundir contenidos positivos, de desarrollo personal y conciencia cívica.</i>	X		
			8	<i>Utiliza una inadecuada gramática o abreviaciones que puede llevar a malos hábitos en la escritura formal.</i>	<i>Reconoce situaciones donde utiliza un lenguaje inadecuado o poco entendible, lo cual dificulta la comprensión del mensaje.</i>	<i>Reflexiona sobre la importancia de una comunicación, sea formal o informal, y toma conocimiento de los parámetros mínimos para llevar a cabo una adecuada comprensión del mensaje.</i>	<i>Utiliza un lenguaje adecuado, en el contexto formal o informal, acorde a los parámetros gramaticales, que posibilita la comprensión del mensaje.</i>	X		
9			<i>Desconoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.</i>	<i>Reconoce la importancia de la comunicación sincrónica y asincrónica en el contexto actual.</i>	<i>Conoce aplicativos que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica y analiza sus funciones.</i>	<i>Utiliza aplicativos, de manera responsable, que permitan su comunicación sincrónica y asincrónica.</i>	X			
Alfabetización digital		10	<i>Utiliza páginas webs sin considerar las fuentes del contenido para desarrollar sus actividades.</i>	<i>Comprende la importancia de hacer uso de páginas con contenido confiable.</i>	<i>Indaga y conoce qué características tienen las páginas con contenidos confiables.</i>	<i>Utiliza páginas de internet con información confiable para desarrollar sus actividades.</i>	X			
		11	<i>Desconoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.</i>	<i>Reconoce los aspectos positivos de utilizar herramientas digitales y online.</i>	<i>Conoce herramientas, aplicaciones y funciones para crear contenido.</i>	<i>Crea contenidos con herramientas digitales, aplicaciones online, etc.</i>	X			

PROTECCIÓN DIGITAL	Comercio digital	12	<i>Desconoce los riesgos a los que se expone al comprar en línea, respecto a su identidad y protección de datos personales.</i>	<i>Reconoce la importancia de cuidar su identidad y datos personales al comprar productos en línea.</i>	<i>Indaga acerca de las transacciones de compra y venta en línea, así como las formas de cuidar su identidad y datos personales.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre los riesgos sobre su identidad y datos personales (Phishing y otros), a los que se expone al comprar productos en línea y reflexiona de manera crítica al respecto.</i>	X		
		13	<i>Omite leer términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	<i>Reconoce la importancia de leer términos y condiciones que acepta para acceder a una cuenta o aplicación.</i>	<i>Lee términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	<i>Analiza y reflexiona sobre términos y condiciones cuando descarga una aplicación, crea una cuenta o se afilia a una página web.</i>	X		
	Derechos y responsabilidad digital	14	<i>Desconoce sus deberes y derechos en los espacios virtuales y redes sociales.</i>	<i>Toma conocimiento de sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales.</i>	<i>Reflexiona sobre sus derechos y deberes en las redes sociales y distintos espacios digitales, así como de los deberes y derechos de los demás usuarios de estos espacios.</i>	<i>Pone en práctica sus derechos y deberes como usuario de redes sociales y/o distintos espacios digitales, respetando a los demás usuarios.</i>	X		
		15	<i>Hace uso o comparte información de la cual desconoce la procedencia o autor.</i>	<i>Hace uso o comparte información sin los créditos respectivos al autor, a pesar de conocer su procedencia, desconociendo los derechos a la propiedad intelectual.</i>	<i>Reconoce la importancia de respetar los derechos de autor, respecto a información digital.</i>	<i>Hace uso, pública o difunde contenido con los créditos de autor, reconociendo los derechos de autor del contenido.</i>	X		
		16	<i>Desconoce que todo usuario de la web, deja una huella digital.</i>	<i>Tiene conocimiento sobre la huella digital que se genera con el uso de la web.</i>	<i>Toma conciencia de sus actos y reconoce cual es la huella digital que él/ella genera al utilizar el internet.</i>	<i>Genera acciones para dejar una huella digital positiva al utilizar el internet.</i>	X		
	Seguridad digital	17	<i>No protege su identidad y datos personales cuando usa las redes sociales y otros espacios digitales.</i>	<i>Reflexiona sobre la importancia de proteger su identidad y datos personales en redes.</i>	<i>Revisa el estado, la seguridad en sus redes sociales y otras cuentas que posee y reflexiona sobre el mismo.</i>	<i>Protege su identidad y datos personales en su(s) cuenta(s) en redes sociales y otros espacios digitales.</i>	X		
		18	<i>Desconoce cómo verificar qué páginas de internet son confiables y seguras.</i>	<i>Indaga acerca de los mecanismos para verificar páginas seguras y confiables en el internet.</i>	<i>Tiene conocimiento de los mecanismos de verificación de páginas seguras y reflexiona sobre su importancia.</i>	<i>Verifica y utiliza páginas de internet que son confiables y seguras.</i>	X		
		19	<i>Desconoce los peligros y amenazas (Virus, Malware, etc.) a los que se exponen sus dispositivos y contenido digital.</i>	<i>Reconoce la importancia de proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	<i>Conoce mecanismos para proteger sus dispositivos y contenido digital de los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	<i>Utiliza algún mecanismo de protección de sus dispositivos y contenido digital y comprende los riesgos y amenazas en entornos digitales (Virus, Malware, etc.)</i>	X		
	Salud y bienes	20	<i>Visita páginas que no brindan contenido apropiado para su edad y que generan consecuencias negativas a su salud.</i>	<i>Toma conocimiento de las consecuencias negativas de visitar páginas con contenido no apto para su edad.</i>	<i>Reflexiona y toma conciencia sobre las consecuencias a su salud al visitar páginas que no se ajustan a su edad (contenido inapropiado).</i>	<i>Visita páginas web que tiene contenido apto para su edad y que contribuyen a su bienestar.</i>	X		

	tar digital	21	<i>Presenta dificultades respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a internet).</i>	<i>Indaga sobre consecuencias negativas respecto del uso excesivo del internet, referente a la salud física y psicológica.</i>	<i>Reflexiona de manera crítica sobre las consecuencias negativas del uso excesivo de internet respecto a su salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológica (adicción a la internet).</i>	<i>Llevo a la práctica acciones de prevención, cuidado de la salud física (visual, ergonomía, etc.) y psicológicas (adicción a internet).</i>	X		
--	----------------	----	---	--	---	---	---	--	--



(Firma y Sello)

DR. TORRES CESPEDES, HENRRY ADALID
DNI N° 09480895

SOLICITO: Autorización para realizar la parte práctica del trabajo investigación denominado HERRAMIENTAS WEB 2.0 PARA LA MEJORA DE LA CIUDADANÍA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 7077 LOS REYES ROJOS. LIMA.2023.

AGUILAR APAHUASCO, Flor de María, identificada con DNI N° 44877538 domiciliada en COOVITINS Mz D Lt. 31 prolongación Matellini, distrito Chorrillos de la provincia de Lima, región Lima. Ante Ud. Con el debido respeto me presento y expongo:


Qué siendo estudiante de Posgrado del programa de Doctorado en Educación de la Universidad Nacional “San Cristóbal de Huamanga”, me dirijo a Usted. Con la finalidad de solicitar la autorización para realizar la parte práctica del trabajo de investigación con enfoque cuantitativo de tipo experimental y de diseño cuasi experimental con los estudiantes del 4° de secundaria correspondiente al VII ciclo – EBR de la IE 7077 “Los Reyes Rojos”. Cuyo trabajo de investigación es titulado “HERRAMIENTAS WEB 2.0 PARA LA MEJORA DE LA CIUDADANÍA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 7077 LOS REYES ROJOS. LIMA.2023”; con el objetivo de demostrar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Asimismo, formular el informe final de los resultados obtenidos del presente estudio, para optar el grado académico.

POR LOS FUNDAMENTOS EXPUESTOS:

Señora directora pido a usted acceder a mi petición por ser justo y necesario.

Lima, 20 de marzo del 2023




Mag. AGUILAR APAHUASCO
Flor de María
DNI N° 44877538

INSTITUCIÓN EDUCATIVA "7077 LOS REYES ROJOS" DE JORNADA ESCOLAR REGULAR, DEL DISTRITO DE CHORRILLOS, PROVINCIA DE LIMA, REGION LIMA; OTORGA LA PRESENTE:

CONSTANCIA

Que, la Mag. AGUILAR APAHUASCO, Flor de María, docente de la institución educativa pública 7077 Los Reyes Rojos, de la especialidad de Ciencias Histórico Sociales que es responsable del área curricular Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, fue autorizada para aplicar la propuesta experimental de la investigación titulada **HERRAMIENTAS WEB 2.0 PARA LA MEJORA DE LA CIUDADANÍA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 7077 LOS REYES ROJOS. LIMA. 2023**", la cual se desarrolló con toda normalidad en base cronograma establecido, de abril a noviembre del 2023, realizado con los estudiantes del II ciclo de educación básica regular, con dos secciones del cuarto grado de secundaria.

Se otorga la presente constancia para los fines que estime por conveniente.

Chorrillos, 20 de diciembre del 2023


DIRECCIÓN
UGEL N° 07
MARTA LÓPEZ M
DIRECTORA

BASE DE DATOS JUICIO DE EXPERTOS

	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4	EXPERTO 5
I-1	1	1	1	1	1
I-2	1	1	1	1	1
I-3	1	1	1	1	1
I-4	1	1	1	1	1
I-5	1	1	1	1	1
I-6	1	1	1	1	1
I-7	1	1	1	1	1
I-8	1	1	1	1	1
I-9	1	1	1	1	1
I-10	0	1	1	1	1
I-11	1	1	1	1	1
I-12	0	1	1	1	1
I-13	1	1	1	1	1
I-14	1	1	1	1	1
I-15	1	1	1	1	1
I-16	1	1	1	1	1
I-17	1	1	1	1	1
I-18	1	1	1	1	1
I-19	1	1	1	1	1
I-20	1	1	1	1	1
I-21	1	1	1	1	1

BASE DE DATOS PRUEBA PILOTO

	I-1	I-2	I-3	I-4	I-5	I-6	I-7	I-8	I-9	I-10	I-11	I-12	I-13	I-14	I-15	I-16	I-17	I-18	I-19	I-20	I-21
1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
2	3	2	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1
3	2	2	2	2	2	2	2	1	4	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1
4	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	3	3	1	1	1	1	2	1	2	1	2
5	1	2	2	3	3	3	1	1	3	1	2	3	1	3	1	1	2	2	2	1	2
6	1	2	1	3	3	3	1	3	3	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2
7	2	2	4	3	3	2	2	2	4	2	4	2	3	3	2	2	1	3	2	2	3
8	2	2	3	2	3	2	2	1	4	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	3	2	3	2	2	1	2	2	1	1
10	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	3	1	1	1	2	1	1	2	1
11	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
12	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2
13	1	3	2	3	2	2	1	2	4	2	3	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1
14	1	1	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2
15	2	2	2	2	2	2	2	1	4	1	1	2	1	2	1	1	1	3	2	1	1
16	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	3	1	1	3	1	1	3	1	2	3	3
17	2	2	2	2	2	2	2	1	4	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
18	4	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	2	4	3	3	4	3	3	2	3
19	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	2	4	3	3	2	3
20	4	3	3	4	2	3	3	2	4	3	4	3	2	4	4	2	4	4	3	2	4
21	1	2	2	3	3	1	2	1	3	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1
22	2	3	2	3	3	2	2	1	4	2	2	2	3	1	1	1	1	3	2	2	3
23	2	1	2	2	3	1	2	2	4	4	2	2	1	2	3	1	3	1	2	1	2
24	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	1	1	2	1	1	1	2	3	1
25	2	4	2	2	2	1	2	1	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
26	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3	2	2	4	3	4	4	3	2	4
27	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	4	2	4	3	3	2	3
28	4	2	4	4	4	3	3	4	4	3	4	2	2	2	4	3	4	4	3	2	3
29	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	2	4	4	2	4	4	3	2	3
30	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	2	3	4	2	1	1	2	2	1	1
31	2	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	1	4	2	1	1	1	2	1	1

TaAbla 2: Resultado de Alpha de Cronbach
FACTOR 1: RESPETO EN LOS ENTORNOS DIGITALES

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
V1	11,90	7,624	,733	,815
V2	11,90	10,557	,373	,872
V3	11,68	8,692	,717	,814
V4	11,48	8,458	,841	,791
V5	11,58	9,785	,594	,838
V6	11,94	9,596	,631	,832

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,853	6

Tabla 3: Resultado de Alpha de Cronbach
FACTOR 2: EDUCACIÓN DIGITAL

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
V7	13,81	10,028	,703	,699
V8	13,87	8,783	,630	,701
V9	12,39	11,645	,272	,775
V10	13,87	9,983	,484	,737
V11	13,32	8,692	,622	,704
V12	13,81	11,628	,399	,754
V13	14,16	11,473	,333	,764

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,765	7

Tabla 4: Resultado de Alpha de Cronbach
FACTOR 3: PROTECCIÓN DIGITAL

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
V14	13,16	28,540	,482	,912
V15	13,32	24,359	,859	,874
V16	13,74	29,598	,734	,891
V17	13,23	24,314	,799	,881
V18	13,23	25,914	,763	,884
V19	13,06	30,129	,846	,890
V20	13,71	31,413	,475	,907
V21	13,35	25,970	,821	,878

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,903	8

Tabla 5: Resultado de Alpha de Cronbach

CIUDADANÍA DIGITAL (FACTOR 1,2 Y 3)

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
V1	43,03	134,032	,832	,937
V2	43,03	148,299	,338	,944
V3	42,81	139,695	,746	,939
V4	42,61	138,845	,846	,937
V5	42,71	144,146	,614	,941
V6	43,06	141,996	,739	,939
V7	43,16	141,540	,777	,939
V8	43,23	136,581	,727	,939
V9	41,74	148,598	,309	,945
V10	43,23	144,047	,453	,943
V11	42,68	135,826	,739	,938
V12	43,16	148,606	,404	,943
V13	43,52	147,791	,375	,944
V14	43,13	141,849	,437	,945
V15	43,29	130,813	,851	,936
V16	43,71	140,813	,829	,938
V17	43,19	130,961	,789	,938
V18	43,19	134,028	,776	,938
V19	43,03	143,699	,814	,939
V20	43,68	145,826	,509	,942
V21	43,32	134,826	,797	,937

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,943	21

MÓDULO DE APLICACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE

CUIDADANOS

2.0

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA FORMACIÓN
CIUDADANA Y CÍVICA**

ÁREA: FORMACIÓN CIUDADANA Y CÍVICA			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se valora a sí mismo. ▪ Autorregula sus emociones. ▪ Reflexiona y argumenta éticamente. ▪ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	“Fortalecemos y valoramos nuestra identidad en la web 2.0”.	5 semanas
		“Reflexionamos sobre los riesgos del entorno y la importancia del autocuidado”.	4 semanas
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ▪ Maneja conflictos de manera constructiva. ▪ Delibera sobre asuntos públicos. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	“Nuestros deberes y derechos en la web 2.0: Dos caras de una misma moneda”.	5 semanas
		“Convivimos en paz y armonía respetando a nuestro prójimo”.	4 semanas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1Todos *tenemos* una identidad**I. DATOS GENERALES**

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 4 horas
7. Fecha : _/_/_/
8. Nombre de la Unidad : **“Fortalecemos y valoramos nuestra identidad en la web 2.0”.**

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	X
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRU MENTO	EVIDE NCIA
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. ✓ Reflexiona y argumenta éticamente. ✓ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explica las características personales, culturales y sociales que lo hacen único. ✓ Describe sus potencialidades y limitaciones, y muestra disposición para utilizarlas en situaciones de riesgo. ✓ Opina reflexivamente sobre las prácticas culturales de su país y se identifica con ellas. ✓ Explica la importancia de identificarse con los grupos sociales que configuran su identidad y que contribuyen a su desarrollo y al de los demás. ✓ Expresa sus emociones, sentimientos y comportamientos, y analiza sus causas y consecuencias. ✓ Utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones empáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza una presentación personal. ✓ Describe características personales (físicas y psicológicas). ✓ Menciona gustos, habilidades y debilidades. ✓ Menciona características que lo hacen único e irreplicable. ✓ Menciona que situaciones lo hacen sentirse feliz, orgulloso y triste. 	Lista de cotejo	Pódcast

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes observan un cortometraje denominado IDENTITY (Anexo 1) https://www.youtube.com/watch?v=97HSsCrRS-8 , luego responden a las siguientes preguntas ¿Qué representa la máscara? ¿Qué sentimientos o emociones podría sentir el personaje del cortometraje? ¿Por qué es importante asumir quienes somos frente a uno mismo y las demás personas? ¿A qué nos referimos cuando decimos que somos únicos y valiosos? • Los estudiantes responden a la preguntas mediante una lluvia de ideas, a partir de ello se introduce la importancia de reconocer quiénes somos y todo lo que ello implica para uno mismo, frente al entorno. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Reflexionar sobre la importancia de reconocer y valorar nuestra identidad, así como entender los factores que influyen en el desarrollo de ésta. 	15 min	Video cortometraje "Identity"



<p style="text-align: center;">PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes leen una viñeta (Anexo 2) participan de la explicación de la clase. Los estudiantes socializan sus ideas, opiniones o comentarios sobre los aspectos que influyen el desarrollo y afirmación de la identidad de la identidad. Los estudiantes toman conocimiento de la actividad a realizar, un pódcast a partir de los siguientes criterios. <ul style="list-style-type: none"> Realiza una presentación personal. Describe características personales (físicas y psicológicas). Menciona gustos, habilidades y debilidades. Menciona características que lo hacen único e irrepetible. Menciona que situaciones lo hacen sentirse feliz, orgulloso y triste. Los estudiantes redactan un texto borrador, en el cual consideran los criterios que orientarán su trabajo. La docente acompaña el trabajo individual de los estudiantes, retroalimenta su avance y hace sugerencias de mejora. Para realizar el Pódcast, los estudiantes escuchan participan de la instrucción sobre el manejo de la aplicación audacity, el cual permite realizar audios con distintos efectos, propios de un pódcast. Los estudiantes dan a conocer dudas respecto al manejo de la aplicación. Los estudiantes inician realizan el pódcast de acuerdo a los criterios. Se da una breve reflexión sobre lo trabajado en base a la importancia de la valorar nuestra identidad. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes presentan su pódcast y participan del diálogo de reflexión. Y la retroalimentación. 	<p>30 min</p> <p>15 min</p> <p>10 min</p> <p>30 min</p> <p>35 min</p> <p>30 min</p>	<p>Viñeta</p> <p>Computadora/celular</p> <p>Parlante</p>
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes reflexionan a partir de las siguientes preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos sobre la identidad? ¿Por qué es importante valorar nuestra identidad? ¿Cómo podría ayudarte ser autentico y único(a)? ¿De qué manera podemos afianzar lo aprendido? Se da por concluida la clase. 	<p>15 min</p>



Anexo 1: Identity <https://www.youtube.com/watch?v=97HSsCrRS-8>



Identity SHORT FILM (Award Winning Inspirational Short)

Anexo 2

LAS CHICAS Y LOS CHICOS DIALOGAN SOBRE SUS NOMBRES...

¿SABÍAS QUE...?

La Constitución Política del Perú (1993) establece, como uno de los derechos fundamentales de la persona, su identidad (artículo 2).

Mi nombre es Nampig, yo soy del pueblo Awajún en Amazonas. Mis padres son de allá, pero yo nací acá. Mi nombre significa 'sol milagroso, sabio y bondadoso'. Mi abuelo me lo puso. Él es un Apu en la comunidad.

Yo soy Carlos, como mi abuelo... no lo conocí, pero sé que venía de China.

¡Nampig! Tu nombre es raro, de dónde es? ¿Qué significa?

A mí me pusieron Estefany, pero no sé qué significa... Ahora tengo curiosidad por averiguar.

Mi tía no tuvo hijas, por eso mi mamá me puso Ana, como ella... aunque no me parezco a mi tía.

Texto escolar de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica. MINEDU

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

Analizamos y reflexionamos sobre la familia y nuestra identidad personal y socio cultural

I. DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 4 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : **“Fortalecemos y valoramos nuestra identidad en la web 2.0”.**

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque intercultural ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	X
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRU MENTO	EVI DEN CIA
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. ✓ Reflexiona y argumenta éticamente. ✓ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explica las características personales, culturales y sociales que lo hacen único. ✓ Describe sus potencialidades y limitaciones, y muestra disposición para utilizarlas en situaciones de riesgo. ✓ Opina reflexivamente sobre las prácticas culturales de su país y se identifica con ellas. ✓ Explica la importancia de identificarse con los grupos sociales que configuran su identidad y que contribuyen a su desarrollo y al de los demás. ✓ Expresa sus emociones, sentimientos y comportamientos, y analiza sus causas y consecuencias. ✓ Utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones empáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da a conocer parte de su árbol genealógico, así como el lugar de procedencia de su familia. ✓ Menciona sus costumbres, tradiciones, gustos, lengua, creencias familiares, los que permiten construir la identidad sociocultural. ✓ Menciona cuales son los valores de tu familia. ✓ Redacta una conclusión sobre la influencia de la familia y la sociedad en el desarrollo de la identidad. 	Lista de cotejo	Infografía

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUEN CIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes observan una viñeta (Anexo 1), a partir de ello responde a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿De dónde proviene tu familia? - ¿Qué conoces del origen de tus padres? - ¿Crees que la historia de tu familia puede influir en tu identidad? Explica tu respuesta. • Los estudiantes responden a las preguntas mediante una lluvia de ideas. • Los estudiantes conocen el propósito respecto a la reflexión de sobre la identidad y el rol de la familia. 	15 min	Viñeta (Imagen)

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan del dialogo grupal, así como de la explicación de la docente respecto a la identidad personal y sociocultural. Adicionalmente lee un Papelógrafo (Anexo 2) con algunas ideas claves para afianzar lo aprendido. Los estudiantes dan a conocer sus dudas, inquietudes y socializan algunos aportes. Los estudiantes toman conocimiento de la actividad: Una infografía. Ello a partir de los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> - Da a conocer parte de su árbol genealógico, así como el lugar de procedencia de su familia. - Menciona sus costumbres, tradiciones, gustos, lengua, creencias familiares, los que permiten construir la identidad sociocultural. - Menciona cuales son los valores de tu familia. - Redacta una conclusión sobre la influencia de la familia y la sociedad en el desarrollo de la identidad. Los estudiantes realizan la infografía considerando los criterios mencionados. La docente realiza el acompañamiento y retroalimentación sobre los trabajos realizados por los estudiantes. Los estudiantes participan de la explicación del uso de un BLOG, donde deberán subir su infografía. Así poder socializar con la comunidad digital. Los estudiantes dan a conocer sus dudas respecto al manejo de un blog y la actividad que deberá publicar. Los estudiantes crean su blog y suben su producto a dicho espacio. Los estudiantes participan de manera asignada o voluntaria respecto a la importancia de valorar nuestra identidad y afianzarla, considerando el rol de su familia y sociedad. 	<p>35 min</p> <p>15 min</p> <p>35 min</p> <p>15 min</p> <p>20 Min</p> <p>30 min</p>	<p>Papelógrafo</p> <p>Computadora/ Celular</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes observan 1 imagen (Anexo 3), luego reflexionan sobre lo aprendido en clase, luego redacta una conclusión al respecto. Se realiza la socialización de sus conclusiones, a partir de ello la docente complementa la reflexión de los estudiantes, se realiza la retroalimentación reflexiva. Se da por concluida la clase. 	<p>15 min</p>	



Anexo 1: Viñeta (Diálogo)



Anexo 2



Fuente: Teo escolar Desarrollo Personal ciudadanía y cívica. MINEDU

Anexo 3



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

Reflexionamos sobre nuestra identidad en el mundo virtual.

I. DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 4 horas
7. Fecha : 09 y 10/08/23/
8. Nombre de la Unidad : **“Fortalecemos y valoramos nuestra identidad en la web 2.0”.**

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	X
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO	EVIDENCIA
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. ✓ Reflexiona y argumenta éticamente. ✓ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explica las características personales, culturales y sociales que lo hacen único. ✓ Describe sus potencialidades y limitaciones, y muestra disposición para utilizarlas en situaciones de riesgo. ✓ Opina reflexivamente sobre las prácticas culturales de su país y se identifica con ellas. ✓ Explica la importancia de identificarse con los grupos sociales que configuran su identidad y que contribuyen a su desarrollo y al de los demás. ✓ Expresa sus emociones, sentimientos y comportamientos, y analiza sus causas y consecuencias. ✓ Utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones empáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menciona cómo manifiesta su identidad en los espacios virtuales. ✓ Menciona qué características de tu persona has adoptado en el internet. ✓ Reflexiona y menciona cómo son las cuentas que posee en espacios digitales ✓ Menciona aspectos que puede mejorar o cambiar en sus perfiles o espacios digitales. ✓ Escribe una reflexión sobre los problemas que se pueden generar en los espacios digitales al adoptar identidades ajenas. 	Lista de cotejo	*Cuestionario

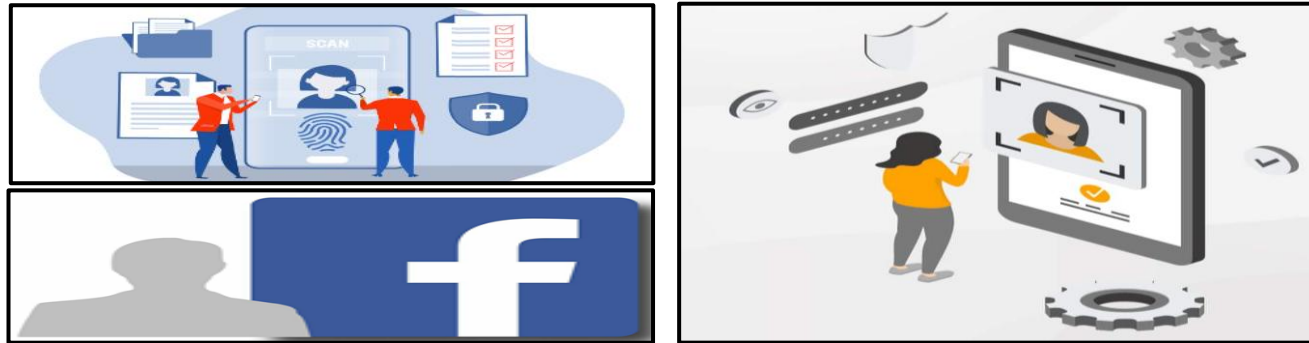
IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes observan 3 imágenes (Anexo 1) y responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué entienden acerca de las imágenes presentadas? - ¿Utilizas Facebook con frecuencia? - ¿Consideras que puedes manifestar tu identidad en el internet? • Los estudiantes responden a las preguntas mediante una lluvia de ideas, a partir de ello se introduce la importancia de afianzar la identidad • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. 	15 min	Imágenes

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); text-align: center;">PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes observan 2 videos llamado “Identidad digital. ¿Quiénes somos en la red?” e “Identidad digital” (Anexo 2) Los estudiantes participan de la explicación del tema Identidad digital. Los estudiantes observan un poster (Anexo 3) y reflexionan acerca de las situaciones que se presentan entorno a los peligros que existen en espacios digitales respecto al asumir una identidad falsa. Los estudiantes observan en la proyección de la página de una RED SOCIAL CONOCIDA, denomina FACEBOOK y la analizan sus propiedades, bondades y particularidades, así como las pautas de conducta que deben tener en ese espacio para usas sus bondades de manera adecuada. Los estudiantes responden de manera voluntaria, de qué manera ellos pueden configurar las características de una persona, como usuario en dicha página. Los estudiantes desarrollan un cuestionario: Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo es la identidad que has manejado en el internet? - ¿Qué características de tu persona has adoptado en el internet? - ¿Cómo son las cuentas que posees en el internet? - ¿Consideras que puedes mejorar tus características en tu perfil de internet? - ¿Qué problemas se pueden generar en los espacios digitales al adoptar identidades ajenas? ¿Qué tan a menudo se dan situaciones de riesgo entorno a ello? La docente realiza el acompañamiento a los estudiantes, da soporte a partir de la técnica del andamiaje. Por otro lado, se realiza la retroalimentación de proceso. Los estudiantes socializan algunas de sus preguntas de manera asignada o voluntaria, a partir de ello la docente complementa y realiza la retroalimentación reflexiva. 	<p>25min</p> <p>35 min</p> <p>35 min</p> <p>25 min</p>	<p>Videos</p> <p>Póster</p> <p>Laptop/computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Ficha de cuestionario</p>	
	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes reflexionan a partir de la siguiente frase: “En redes sociales nadie es quien dice ser”, a partir de ello participan de manera voluntaria y la docente complementa con la reflexión final. Se da por concluida la clase. 	<p>15 min</p>	<p>Frase (Papelógrafo)</p>



Anexo 1



Anexo 2

Video 1: Identidad digital. ¿Quiénes somos en la red?

www.youtube.com/watch?v=rNmXiYY9iHA

Video 2: Identidad digital

<https://www.youtube.com/watch?v=fm5ZSDDIB4s>

Anexo 3



Fuente: Educarchile

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4*Afirmamos nuestra identidad en el mundo virtual***I. DATOS GENERALES**

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 4 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : **“Fortalecemos y valoramos nuestra identidad en la web 2.0”.**

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.


Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	X
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRU MENT O	EVIDENCIA
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. ✓ Reflexiona y argumenta éticamente. ✓ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explica las características personales, culturales y sociales que lo hacen único. ✓ Describe sus potencialidades y limitaciones, y muestra disposición para utilizarlas en situaciones de riesgo. ✓ Opina reflexivamente sobre las prácticas culturales de su país y se identifica con ellas. ✓ Explica la importancia de identificarse con los grupos sociales que configuran su identidad y que contribuyen a su desarrollo y al de los demás. ✓ Expresa sus emociones, sentimientos y comportamientos, y analiza sus causas y consecuencias. ✓ Utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones empáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexiona sobre la cantidad de cuentas que posee. ✓ Reflexiona y menciona aspectos de su identidad, partiendo por el nombre consignado en espacios virtuales (Cuentas), así como sus características puestas de manifiesto en espacios digitales. ✓ Da a conocer aspectos de su personalidad que muestra en los espacios digitales. ✓ Menciona cómo protege su identidad y datos personales en su(s) cuenta(s) en redes sociales y otros espacios digitales. ✓ Genera acciones para dejar una huella digital positiva al utilizar el internet. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> *Trabajo de campo en Redes sociales. *Cuadro comparativo

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUEN CIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes dan a conocer sus conocimientos previos respecto a la pregunta ¿Qué aprendimos la clase anterior?, a partir de ello se inicia un diálogo reflexivo. • Los estudiantes observan el logo de la red social FACEBOOK y responden a las preguntas ¿De qué manera manifestamos nuestra identidad en el mundo digital? ¿Qué tipo de situaciones negativas puede desencadenarse si no se hace uso adecuado de dichas redes sociales? ¿Qué acciones podríamos tomar para ser menos propensos a los peligros cibernéticos? • Los estudiantes responden de manera voluntaria o asignada, la docente orienta sus respuestas al propósito de la sesión. • Los estudiantes conocen el propósito de la sesión: Conocer los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Reflexionar sobre nuestra identidad en el mundo virtual y generar acciones de mejora entorno a ella. 	20 min	 Imagen
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan del dialogo sobre la identidad en el mundo virtual y se dan a conocer situaciones donde se ha dado mal uso a dichas herramientas. Frente a ellos los estudiantes socializan situaciones del quehacer diario entono a cómo han configurado sus espacios o redes sociales, a partir de la siguiente pregunta ¿Mi espacio virtual o red social muestra quién realmente soy? Si o no ¿Cuál es la razón? • Los estudiantes participan de la siguiente actividad: Revisamos nuestra cuenta en las redes sociales (Facebook y otras como WhatsApp) y realizamos cambios pertinentes para mejorar las características que ya han sido publicadas y que dan cuenta de nuestra identidad. • Después de realizada la actividad de campo, los estudiantes completan un cuadro comparativo del antes y después de nuestro espacio en el entorno digital. • Los estudiantes socializan las características que han sido modificadas de sus redes sociales, de acuerdo al cuadro comparativo (Anexo 1) y los criterios que ahí figuran. Seguido de ello; la docente, en dialogo con los estudiantes, complementa con una reflexión. 	35 min 30 min 35 min 15 min	Computadora o celular Ficha (Cuadro)
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes responden de manera reflexiva a las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos en la presente clase? ¿Cuán importante es la privacidad y la veracidad respecto a la identidad? ¿Cómo podemos seguir mejorando nuestras acciones en redes sociales? ¿En qué nos ayudaría ello? • Se da por concluida la clase. 	20 min	Papeló grafo

ANEXO 1

¿QUIÉNES SOMOS EN LA RED?		
Criterios	Antes	Después
➤ Cantidad de cuentas que posee.		
➤ Nombre consignado en espacios virtuales (Cuentas)		
➤ Aspectos de la personalidad que muestra y da a conocer en los espacios digitales.		
➤ Protege su identidad y datos personales en su(s) cuenta(s) en redes sociales y otros espacios digitales.		
➤ Genera acciones para dejar una huella digital positiva al utilizar el internet.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

Generamos reflexión en nuestra comunidad sobre la identidad en el mundo virtual.

I. DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 4 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : **“Fortalecemos y valoramos nuestra identidad en la web 2.0”.**

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1 ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	X
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	X
		Marcadores sociales	

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Constuye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. ✓ Reflexiona y argumenta éticamente ✓ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explica las características personales, culturales y sociales que lo hacen único. ✓ Describe sus potencialidades y limitaciones, y muestra disposición para utilizarlas en situaciones de riesgo. ✓ Opina reflexivamente sobre las prácticas culturales de su país y se identifica con ellas. ✓ Explica la importancia de identificarse con los grupos sociales que configuran su identidad y que contribuyen a su desarrollo y al de los demás. ✓ Expresa sus emociones, sentimientos y comportamientos, y analiza sus causas y consecuencias. ✓ Utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones empáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Da a conocer información de la identidad digital y cómo se ejerce en las redes sociales y diversos espacios digitales. ✓ Menciona riesgos a los que están expuestas las personas al no tener una conducta ética y responsable respecto a sus datos. ✓ Muestra un material creativo y con información relevante sobre la identidad virtual y peligros en la red, acorde al público al que se dirigen (PPT, Infografías, videos, etc.). ✓ Se evidencia información relevante, producto de un trabajo de indagación con BUSCADORES y páginas confiables (Presentar fuentes) ✓ Presenta un material de exposición creativo. ✓ Su presentación permite la participación y reflexión de la comunidad educativa. 	Lista de cotejo	Video conferencia (PPT Exposición)

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO

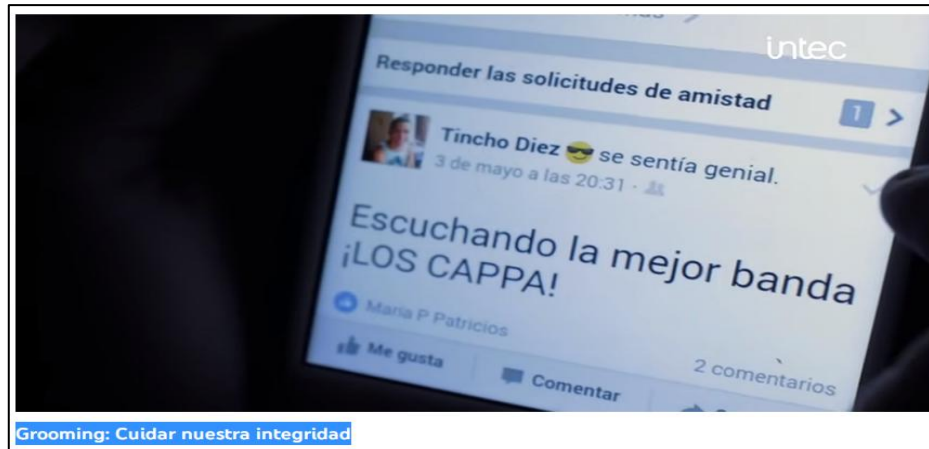
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes responden a las preguntas ¿Qué aprendimos la clase pasada? ¿Qué es lo que más le llamó la atención? • Los estudiantes observan imágenes alusivas al GROOMING (Anexo 1). • responden a las siguientes preguntas a partir de una lluvia de ideas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué opinas de la situación presentada? - ¿Consideras que dicha situación puede darse en tu entorno cercano? - ¿Sabes cómo se llama a esa práctica de tomar identidades falsas para atraer a generalmente a menores? - ¿Qué podríamos hacer para evitar que más jóvenes sean víctimas del GROOMING? • Los estudiantes socializan sus respuestas de manera reflexiva y concluyen en que es importante reflexionar sobre el cuidado personal, a partir de promover la veracidad de los datos, así como del cuidado de la PRIVACIDAD. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase y el propósito: Consolidar la reflexión sobre la importancia de valorar nuestra identidad en tanto en el espacio virtual como en los espacios concretos reales, así mismo es importante difundir a la comunidad información sobre las pautas del cuidado en redes sociales para prevenir ser diversos riesgos en este espacio. 	15 min	Imágenes
		5 min	
	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan explicación y reflexión acerca del resguardo de nuestra identidad en el mundo digital, así como de los peligros, a partir de 2 videos sobre el GROOMING (Anexo 2) • Video 1: Grooming: Cuidar nuestra integridad (Campus virtual Intec) • Video 2: Campaña prevención Grooming – PDI (Policía De Investigaciones- Chile) • Los estudiantes reflexionan y participan con sus opiniones críticas y reflexivas sobre los videos observados. • Los estudiantes responden a la pregunta ¿De qué manera podemos dar a conocer y prevenir las situaciones observadas en los videos? A partir de socializa la necesidad de dar a conocer ello a la comunidad educativa, principalmente a los compañeros de la comunidad educativa. • Los estudiantes prestan atención acerca de la actividad que se realizará: Video conferencia a partir de la plataforma Zoom, 	40 min	Videos
	15 min		

<p style="text-align: center;">PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • donde invitarán a compañeros de diferentes grados para socializar el tema y generar reflexión en ellos. Criterios a considerarse: <ul style="list-style-type: none"> - Da a conocer información de la identidad digital y cómo se ejerce en las redes sociales y diversos espacios digitales. - Menciona riesgos a los que están expuestas las personas al no tener una conducta ética y responsable respecto a sus datos. - Muestra un material creativo y con información relevante sobre la identidad virtual y peligros en la red, acorde al público al que se dirigen (PPT, Infografías, videos, etc.). - Se evidencia información relevante, producto de un trabajo de indagación con BUSCADORES y páginas confiables (Presentar fuentes) - Presenta un material de exposición creativo. - Su presentación permite la participación y reflexión de la comunidad educativa. • Los estudiantes participan de la explicación de las propiedades de la PLATAFORMA ZOOM, así como sus beneficios y pautas adecuadas de uso. • Los estudiantes preparan el material para la videoconferencia en ZOOM, con acompañamiento y monitoreo de la docente. • Los estudiantes socializan su avance en clase y organizan el día y hora en que se realizara de manera virtual, la videoconferencia. • Los estudiantes socializan sus impresiones al tener un reto mayor, el difundir a la comunidad educativa lo aprendido y generar reflexión al respecto. 	<p>15 min</p> <p>15 min</p> <p>45 min</p> <p>15 min</p>	<p>Ppt</p> <p>Comp utador a/celul ar Proyec tor</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes redactan una conclusión acerca de lo aprendido en clase y lo socializan de manera voluntaria o asignada. • La docente complementa con la retroalimentación reflexiva. • Se da por concluida la clase. 		



Video 1: Grooming: Cuidar nuestra integridad (Campus virtual Intec)

<https://www.youtube.com/watch?v=kxpEb6xtg0o>



Video 2: Campaña prevención Grooming – PDI (Policía De Investigaciones- Chile)

<https://www.youtube.com/watch?v=c1dEKmA8vVw>



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6
Reflexionamos sobre nuestra sexualidad.

I. DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : “Reflexionamos sobre los riesgos del entorno y la importancia del autocuidado”.

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

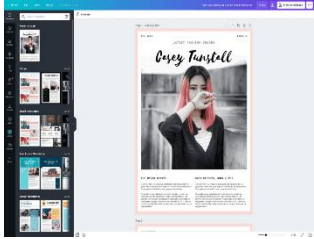
Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	X
	Gestión de la información	Buscadores	X
		Marcadores sociales	

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO	EVIDENCIA
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. ✓ Reflexiona y argumenta éticamente. ✓ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa sus emociones, sentimientos y comportamientos, y analiza sus causas y consecuencias. ✓ Utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones empáticas. ✓ Expresa opiniones razonadas sobre las consecuencias de sus decisiones, y propone acciones basadas en principios éticos y en la dignidad de las personas. ✓ Explica la importancia de establecer vínculos afectivos positivos basados en la reciprocidad, el cuidado del otro y el consentimiento. ✓ Rechaza la violencia familiar, sexual y contra la mujer, u otra forma de violencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Redacta su definición de sexualidad. ✓ Menciona las dimensiones de la sexualidad y las explica con sus propias palabras. ✓ Teniendo en cuenta las dimensiones de la sexualidad, reflexiona y menciona de qué manera se puede promover que los niños, jóvenes y adultos vivan su sexualidad de manera saludable. ✓ Menciona y explica brevemente qué aspectos evitan que los niños y jóvenes no vivan su sexualidad de manera sana. 	Lista de cotejo	Infografía

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes observan un conjunto de imágenes y responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál de estas imágenes hace referencia a la sexualidad? Explica tu respuesta. - ¿Cuál de las imágenes consideras que son de mayor interés para los adolescentes? • Los estudiantes responden a las preguntas mediante una lluvia de ideas, tomando en cuenta sus saberes previos. • Los estudiantes, con apoyo de la docente reflexionan sobre la complejidad y las múltiples dimensiones que intervienen en el desarrollo de la sexualidad, a partir de ello se introduce el tema. • Los estudiantes conocen la competencia a trabajar, así como el propósito: Reflexionar sobre la importancia de reconocer aspectos fundamentales de la sexualidad y la importancia de vivirla de manera saludable. 	15 min	Imágenes

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan de la explicación sobre la sexualidad y sus dimensiones, así como la importancia de vivirla de manera plena y saludable. El estudiante observa el caso de Marlon 	30 min	
	<p><i>Marlon es un estudiante del colegio Madre Priora, él cursa el 3er año de secundaria. Marlon es un chico tranquilo, no genera problemas en casa ni en la escuela. Un día su madre ingresó a su habitación y encontró revistas con contenido erótico, ello despertó la curiosidad de su madre, quien empezó a revisar su celular, en el encontró una aplicación de citas descargada, Marlon tenía muchas conversaciones con otras adolescentes y hasta una enamorada virtual, todo ello dejó muy preocupada a su madre.</i></p>	30 min	Caso (ppt)
	<ul style="list-style-type: none"> A partir del caso presentado los estudiantes se agrupan en dúos y responden a las siguientes preguntas de manera reflexiva: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué crees que está pasando con Marlon? ¿Crees que este caso aborda la sexualidad de Marlon? ¿Cómo crees que Marlon vive su sexualidad? ¿Qué le aconsejarías? ¿A qué peligros se expone Marlon? ¿Qué harías tú en el caso de Marlon? Los estudiantes socializan sus respuestas de manera voluntaria y la docente retroalimenta y complementa la reflexión. Los estudiantes toman conocimiento de la actividad a realizar: Una infografía, a partir del uso de una plataforma colaborativa: CANVA Los estudiantes escuchan la explicación del uso de CANVA, sus propiedades, beneficios y algunas pautas de uso. Los estudiantes indagan acerca de las dimensiones de la sexualidad por medio de BUSCADORES, los cuales deben permitir buscar información confiable. Los estudiantes proceden a realizar su infografía en equipos de 4 integrantes Los estudiantes socializan su trabajo de manera voluntaria o asignada, escuchan los comentarios reflexivos de los compañeros, luego la docente complementa la reflexión. 		15 min 30 min 45 min 15 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes responden a las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos? ¿Por qué es importante hablar de sexualidad? ¿De qué otras formas podemos afianzar nuestro aprendizaje sobre la sexualidad saludable? ¿Para qué nos sirve dialogar de estos temas? Se da por concluida la clase. 	10 min	-

Anexo 1



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

Reflexionamos sobre los riesgos relacionados a la sexualidad. Peligros en redes sociales.

I.DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : “Reflexionamos sobre los riesgos del entorno y la importancia del autocuidado”.

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<input checked="" type="checkbox"/> Enfoque de búsqueda de la excelencia. <input checked="" type="checkbox"/> Enfoque de derechos
Competencias transversales	<input checked="" type="checkbox"/> Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. <input checked="" type="checkbox"/> Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	X
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTR UMENTO	EVIDEN CIA
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. ✓ Reflexiona y argumenta éticamente. ✓ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa sus emociones, sentimientos y comportamientos, y analiza sus causas y consecuencias. ✓ Utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones empáticas. ✓ Expresa opiniones razonadas sobre las consecuencias de sus decisiones, y propone acciones basadas en principios éticos y en la dignidad de las personas. ✓ Explica la importancia de establecer vínculos afectivos positivos basados en la reciprocidad, el cuidado del otro y el consentimiento. ✓ Rechaza la violencia familiar, sexual y contra la mujer, u otra forma de violencia. ✓ Realiza acciones para prevenir y protegerse de situaciones que puedan afectar su integridad sexual y la de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa opiniones críticas y reflexivas sobre los riesgos en las redes sociales. ✓ El video evidencia algunas situaciones o casos de peligros en redes. ✓ En el video se muestra una postura de rechazo a la violencia o cualquier tipo de maltrato por medio de las redes sociales. ✓ Se muestra una reflexión sobre dicha problemática, en la realidad peruana y de su comunidad. ✓ Menciona pautas de autocuidado 	Lista de cotejo	Video cortometraje

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUEN CIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes observan una imagen (meme) y responden a las siguientes preguntas ¿Te parece creativa y graciosa la imagen? ¿Crees que esa imagen puede constituirse en una forma de violencia? Explica tu respuesta ¿Algunas vez has visto o compartido un meme de tu colegio? • Los estudiantes recuerdan situaciones pasadas y conocimientos previos y responden de manera voluntaria a las preguntas antes expuestas. • Los estudiantes reflexionan sobre lo dialogado y con apoyo de la docente toman en consideración que esa es una forma de violencia y que hay muchas otros peligros en el entorno virtual, específicamente en las redes sociales. • Los estudiantes conocen la competencia a trabajar en la clase, así como el propósito: Reconocer los peligros a los que estamos expuestos al ingresar al mundo de las redes sociales y reflexionar sobre el cuidado que debemos tener para evitar ello. 	15 min	Imagen (Meme)

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan de explicación del tema a partir de un afiche de los peligros de las redes sociales (Anexo 2), peligros como el sexting, Grooming, cyberbullying, pornografía infantil, acoso, robo de identidad, etc. Los estudiantes observan el cortometraje PRESA (Anexo 3) https://www.youtube.com/watch?v=6mvxbr_YKJE Los estudiantes comentan el cortometraje e indican una conclusión reflexiva. Los estudiantes toman conocimiento de la actividad a realizar: Un video cortometraje, el cual deberá ser realizado en equipos, a partir de los criterios establecidos y difundido a través de una plataforma online. Criterios de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> Expresa opiniones críticas y reflexivas sobre los riesgos en las redes sociales. El video evidencia algunas situaciones o casos de peligros en redes. En el video se muestra una postura de rechazo a la violencia o cualquier tipo de maltrato por medio de las redes sociales. Se muestra una reflexión sobre dicha problemática, en la realidad peruana y de su comunidad. Menciona pautas de autocuidado Los estudiantes escuchan la explicación del uso del sitio web llamado YouTube, el cual permite subir y compartir videos online, a gran escala. Los estudiantes inician con el bosquejo y creación del video que realizará, con el guion si es que lo requiera. La docente retroalimenta el trabajo de los equipos e indica que debe ser realizado y subido a YouTube siguiendo las indicaciones de criterio. <p>*Se sugiere que el video dure entre 2 a 5 minutos, debido a la complejidad de subir videos mayor duración.</p>	<p>30 min</p> <p>25 min</p> <p>15 min</p> <p>35 min</p> <p>30 min</p> <p>15 min</p>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes reflexionan sobre uno de los peligros mencionados en clase y escribe un compromiso sobre su comportamiento en las redes sociales. Socializan sus compromisos y la docente retroalimenta a los estudiantes de manera reflexiva. Se da por concluida la clase. 	<p>15 min</p>	-



Anexo 1



Anexo 2

Glosario de términos

Sexting: difusión de imágenes de contenido erótico o pornográfico a través telefonía móvil o por internet para provocar o estimular a otros.

Grooming: estrategias que emplea un adulto para ganarse la confianza de un menor a través de internet con el objetivo de obtener concesiones de tipo sexual.

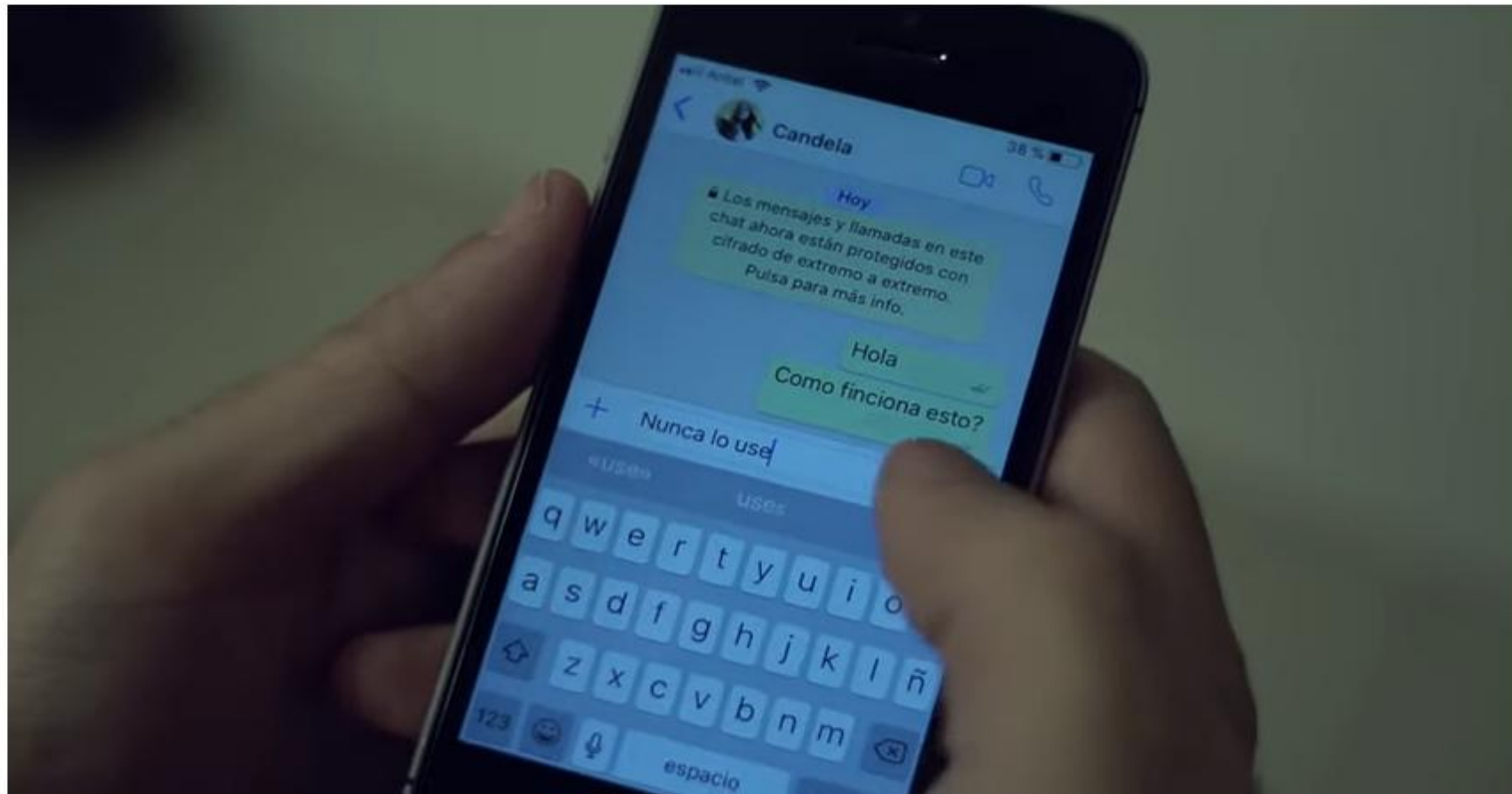
Cyberbullying: uso de internet o telefonía móvil para acosar a una persona o a varias con ataques personales. Los agresores son menores.

Cyberdating: concierto de citas a través de medios online.

Ciberacoso: uso de internet o telefonía móvil para acosar a un menor o a varios por parte de agresores mayores de edad.

Anexo 3

Cortometraje PRESA https://www.youtube.com/watch?v=6mvxbr_YKJE



Presas - cortometraje basado en las redes sociales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

Reconocemos la importancia del autocuidado.

I.DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : “Reflexionamos sobre los riesgos del entorno y la importancia del autocuidado”.

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1 ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	X
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

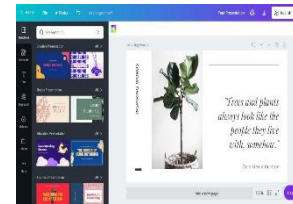
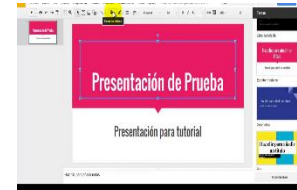
III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTR UMENTO	EVIDENC IA
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. ✓ Reflexiona y argumenta éticamente. ✓ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa sus emociones, sentimientos y comportamientos, y analiza sus causas y consecuencias. ✓ Utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones empáticas. ✓ Expresa opiniones razonadas sobre las consecuencias de sus decisiones, y propone acciones basadas en principios éticos y en la dignidad de las personas. ✓ Explica la importancia de establecer vínculos afectivos positivos basados en la reciprocidad, el cuidado del otro y el consentimiento. ✓ Rechaza la violencia familiar, sexual y contra la mujer, u otra forma de violencia. ✓ Realiza acciones para prevenir y protegerse de situaciones que puedan afectar su integridad sexual y la de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menciona la importancia del bienestar físico y emocional de las personas. ✓ Explica los tipos o dimensiones de autocuidado con sus propias palabras. ✓ Menciona pautas de autocuidado, de acuerdo a cada dimensión. ✓ Reconoce la importancia de prevenir riesgos o problemas a su salud. ✓ Menciona la importancia del autocuidado en la sexualidad. ✓ Menciona pautas de autocuidado en los medios virtuales. 	Lista de cotejo	Diapositivas Exposición

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes observan la siguiente frase: <i>El autocuidado es un acto de generosidad hacia uno mismo.</i> • Los estudiantes responden a las siguientes preguntas ¿A qué se refiere la frase? ¿Qué actos de generosidad has realizado hacia ti mismo? ¿Por es complejo que las personas asuman una actitud de autocuidado? ¿Qué podrías hacer para asumir tu propio cuidado? • Los estudiantes responden a las preguntas mediante una lluvia de ideas, tomando en cuenta sus nociones previas. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Reflexionar sobre la importancia del autocuidado para el desarrollo integral de las personas. 	10 min	

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan de la explicación de la clase con apoyo de un texto y una ficha de contenido (Anexo 1), respecto al autocuidado físico, emocional, mental y social. Los estudiantes dan a conocer sus dudas, inquietudes y aportes. Los estudiantes toman conocimiento de la actividad a realizar una explosión, utilizando como apoyo diapositivas. Para realizar la actividad, los estudiantes se agrupan en equipos de 4 integrantes. La docente explica el uso de la herramienta de GOOGLE llamada "Presentaciones de Google", así como de la herramienta CANVA, ambas permiten desarrollar las diapositivas de manera colaborativa, al mismo tiempo todos los miembros del grupo. 	35 min	Ficha
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes escuchan los criterios de evaluación del producto <ul style="list-style-type: none"> Menciona la importancia del bienestar físico y emocional de las personas. Explica los tipos o dimensiones de autocuidado con sus propias palabras. Menciona pautas de autocuidado, de acuerdo a cada dimensión. Reconoce la importancia de prevenir riesgos o problemas a su salud. Menciona la importancia del autocuidado en la sexualidad. Menciona pautas de autocuidado en los medios virtuales. 	30 min	Computadora
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes escuchan los criterios de evaluación del producto <ul style="list-style-type: none"> Menciona la importancia del bienestar físico y emocional de las personas. Explica los tipos o dimensiones de autocuidado con sus propias palabras. Menciona pautas de autocuidado, de acuerdo a cada dimensión. Reconoce la importancia de prevenir riesgos o problemas a su salud. Menciona la importancia del autocuidado en la sexualidad. Menciona pautas de autocuidado en los medios virtuales. 	10	Celular
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes escuchan los criterios de evaluación del producto <ul style="list-style-type: none"> Menciona la importancia del bienestar físico y emocional de las personas. Explica los tipos o dimensiones de autocuidado con sus propias palabras. Menciona pautas de autocuidado, de acuerdo a cada dimensión. Reconoce la importancia de prevenir riesgos o problemas a su salud. Menciona la importancia del autocuidado en la sexualidad. Menciona pautas de autocuidado en los medios virtuales. 	40 min	Proyector
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes escuchan los criterios de evaluación del producto <ul style="list-style-type: none"> Menciona la importancia del bienestar físico y emocional de las personas. Explica los tipos o dimensiones de autocuidado con sus propias palabras. Menciona pautas de autocuidado, de acuerdo a cada dimensión. Reconoce la importancia de prevenir riesgos o problemas a su salud. Menciona la importancia del autocuidado en la sexualidad. Menciona pautas de autocuidado en los medios virtuales. 	40 min	Computadora
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes escuchan los criterios de evaluación del producto <ul style="list-style-type: none"> Menciona la importancia del bienestar físico y emocional de las personas. Explica los tipos o dimensiones de autocuidado con sus propias palabras. Menciona pautas de autocuidado, de acuerdo a cada dimensión. Reconoce la importancia de prevenir riesgos o problemas a su salud. Menciona la importancia del autocuidado en la sexualidad. Menciona pautas de autocuidado en los medios virtuales. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Inician el trabajo en equipos mediante las aplicaciones o plataformas que fueron socializadas por la docente. La docente realiza el acompañamiento y monitorea del trabajo realizado. Los estudiantes exponen sus trabajos de manera reflexiva. Los estudiantes mencionan aspectos positivos socializados por el grupo expositor, luego la docente complementa la reflexión de los estudiantes. 	10 min	-



Anexo 1

¿Qué podemos hacer para poner en práctica el autocuidado?	
<p>AUTOCUIDADO FÍSICO</p> <p>Podemos realizar actividad física, tener una alimentación sana y equilibrada, descansar, dormir la cantidad de horas adecuada, cuidar el cuerpo, como por ejemplo, realizar tratamientos en la piel, utilizar cremas, utilizar mascarillas para el rostro etc., estirarse y tener una adecuada higiene personal.</p>	<p>AUTOCUIDADO EMOCIONAL</p> <p>Los actividades que se pueden realizar para fomentar el autocuidado emocional son; desarrollar la autoestima, poder observar y conocer nuestras capacidades y debilidades, auto perdonarse, tener una actitud positiva, la autocompasión, ir a psicoterapia, escribir, conectar contigo por medio de la meditación, pintando, escribiendo, poner límites, expresar lo que sientes, no reprimir tus emociones, ser autocompasivo/a contigo.</p>
<p>AUTOCUIDADO MENTAL</p> <p>Las actividades que podemos realizar para fomentarlo son; leer, tener pensamientos positivos, estimular la creatividad, abrirse al conocimiento etc.</p>	<p>AUTOCUIDADO SOCIAL</p> <p>Las actividades que podemos realizar son; dar y recibir afecto, saber pedir ayuda, aprender a decir que no, ser escuchado, dedicar tiempo para nosotros/as, realizar actividades gratificantes, tener tiempo para los/as demás, tener contacto social, rodearte de personas que te nutran, hacer actividades recreativas.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

Tomamos acción frente a los riesgos digitales.

I.DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : “Reflexionamos sobre los riesgos del entorno y la importancia del autocuidado”.

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	X
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO	EVIDENCIA
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. ✓ Reflexiona y argumenta éticamente. ✓ Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa sus emociones, sentimientos y comportamientos, y analiza sus causas y consecuencias. ✓ Utiliza estrategias de autorregulación que le permiten establecer relaciones empáticas. ✓ Expresa opiniones razonadas sobre las consecuencias de sus decisiones, y propone acciones basadas en principios éticos y en la dignidad de las personas. ✓ Explica la importancia de establecer vínculos afectivos positivos basados en la reciprocidad, el cuidado del otro y el consentimiento. ✓ Rechaza la violencia familiar, sexual y contra la mujer, u otra forma de violencia. ✓ Realiza acciones para prevenir y protegerse de situaciones que puedan afectar su integridad sexual y la de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexiona sobre el cuidado en diversos espacios, tanto el físico como el concreto. ✓ Propone pautas de cuidado respecto a los peligros que lo pueden llevar a ser víctimas en espacios virtuales. ✓ Redacta una reflexión sobre la importancia de la prevención. ✓ Escribe una crítica de por qué los adolescentes aún siguen exponiéndose en espacios virtuales. 	Lista de cotejo	Texto (Publicación)

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes responden a las preguntas ¿Qué hemos aprendido la clase anterior? ¿Qué podemos hacer para afianzar el cuidado personal en espacios digitales? • Los estudiantes responden a las preguntas mediante una lluvia de ideas, tomando en cuenta sus saberes previos, a partir de ello se introduce la importancia de desarrollar la competencia Construye su identidad, así también se toma conocimiento de algunos desempeños propios de la competencia. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Consolidar a reflexión del cuidado integral, principalmente en el espacio virtual. 	15 min	-

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan de la reflexión del trabajo realizado en la unidad en torno a la sexualidad. • Los estudiantes escriben un texto sobre la importancia del cuidado personal, del autocuidado, así como la importancia de afianzar la reflexión sobre la sexualidad. • Los estudiantes redacta su producto a partir de los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> - Reflexiona sobre el cuidado en diversos espacios, tanto el físico como el concreto. - Propone pautas de cuidado respecto a los peligros que lo pueden llevar a ser víctimas en espacios virtuales. - Redacta una reflexión sobre la importancia de la prevención. - Escribe una crítica de por qué los adolescentes aún siguen exponiéndose en espacios virtuales. • Los estudiantes entienden la importancia de generar acciones concretas para difundir lo aprendido EN UN BLOG, ya que ésta es una herramienta perfecta para ser agente activo y comunicador que genere impacto en la sociedad. Se explica a los estudiantes las pautas de uso adecuado. • Los estudiantes proceden a redactar su texto reflexivo de acuerdo a las pautas dadas. • La docente hace el acompañamiento y monitoreo del trabajo del estudiante. • Algunos estudiantes leen su texto y los compañeros escuchan. Al término de la socialización, los compañeros comentan de manera crítica, reflexiva y asertiva. • La docente complementa la actividad con una retroalimentación crítica. • Los estudiantes suben su trabajo al espacio denominado BLOGGER, luego de ello lo comparte con sus contactos, de esta manera genera impacto en la comunidad virtual. 	<p>30 min 10 min 20 min 45 min 15 min 35 min</p>	<p>Texto Computadora Celular Proyecto r</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes reflexionan sobre la importancia de generar acciones concretas e cambios. • Los estudiantes establecen un compromiso de comportamiento de prevención de riesgos virtuales. • Se da por concluida la clase. 	<p>15 min</p>	<p>-</p>



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10**Identificamos nuestros derechos ciudadanos****I.DATOS GENERALES**

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : “Nuestros deberes y derechos en la web 2.0: Dos caras de una misma moneda”.

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.


Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	X
		Pódcast	
		Video online	
	Gestión de la información	Ofimática colaborativa	
		Buscadores	X
	Marcadores sociales		

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRU MENTO	EVIDEN CIA
Conviv e y particip a democr áticam ente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ✓ Maneja conflictos de manera constructiva. ✓ Delibera sobre asuntos públicos. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce como sujetos de derechos a esos grupos. ✓ Cumple sus deberes y evalúa las consecuencias de sus acciones tomando en cuenta la dignidad humana. ✓ Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad vial en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos. ✓ Explica las características de los diversos tipos de conflicto que se dan en la escuela y la comunidad, y los procedimientos que se deben seguir para su manejo. ✓ Expresa argumentos sobre la importancia que tiene el Estado como institución que garantiza el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional en el marco del Estado de derecho. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexiona sobre qué son los derechos. ✓ Identifica y da a conocer qué derechos se consideren fundamentales. ✓ Analiza la constitución Política del Perú, luego analiza qué derechos considera que son los más transgredidos en nuestro país. ✓ Escribe una reflexión de por son necesarios los derechos en el mundo y en el Perú. ✓ Plantea pautas de que se puede hacer para promover el respeto de los derechos. 	Lista de cotejo	Infogra fía

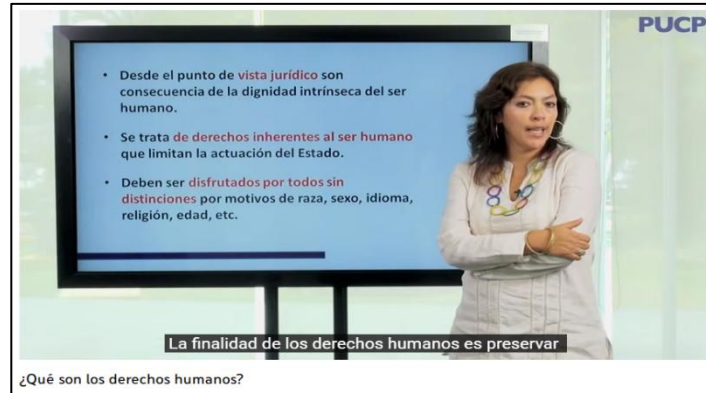
IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUEN CIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes leen el siguiente artículo de la constitución: <i>Artículos 2.- Derechos fundamentales de la persona.</i> <i>1. Toda persona tiene derecho a la vida, identidad, a su integridad moral, psíquica y física y a su libre desarrollo y bienestar. El concebido es sujeto de derecho en todo cuanto lo favorece.</i> • Los estudiantes responden a las preguntas ¿Qué entiende por derechos? ¿Crees que estos son importantes? ¿Crees que realmente ello se respeta en nuestro país? ¿Has escuchado una noticia donde no se respeten los derechos? ¿Que opinión tienes al respecto? • Los estudiantes responden a la preguntas mediante una lluvia de ideas, tomando en cuenta sus saberes previos, a partir de ello se introduce la importancia de desarrollar la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Consolidar a reflexión acerca de los derechos y la importancia de su cumplimiento para nuestra vida, desarrollo persona y como sociedad. 	15 min	- Papel grafo

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan de la explicación de la importancia de los derechos humanos, con apoyo de un video llamado “¿Qué son los derechos humanos?” (Anexo 1) https://www.youtube.com/watch?v=haujKg_PXGQ 	30 min	Video
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes reciben una noticia acerca del ataque a una enfermera en Puno (Anexo 2) de la reflexión de la importancia del cumplimiento y respeto de los derechos, los cuales son muy importantes para la construcción de una sociedad respetuosa. 	10 min	Noticia
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan una infografía a partir de los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> - Reflexiona sobre qué son los derechos. - Identifica y da a conocer qué derechos se consideren fundamentales. - Analiza la constitución Política del Perú, luego analiza qué derechos considera que son los más transgredidos en nuestro país. - Escribe una reflexión de por son necesarios los derechos en el mundo y en el Perú. - Plantea pautas de que se puede hacer para promover el respeto de los derechos. 	15 min	
	<ul style="list-style-type: none"> Se explica a los estudiantes las pautas de uso adecuado de un BLOG, ya que ésta es una herramienta perfecta para ser agente activo y comunicador que genere impacto en la sociedad. 	50 min	Compu tadora
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes proceden a realizar su infografía por medio de las herramientas web de ofimática colaborativa de acuerdo a las pautas dadas. 	15 min	Celular
	<ul style="list-style-type: none"> La docente hace el acompañamiento y monitoreo del trabajo del estudiante. Los estudiantes socializan su trabajo. Al término de la socialización, los compañeros comentan de manera crítica, reflexiva y asertiva. La docente complementa la actividad con una retroalimentación crítica. Los estudiantes suben su trabajo al espacio denominado BLOGGER, luego de ello lo comparte con sus contactos, de esta manera genera impacto en la comunidad virtual. 	35 min	Proyect or
			
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes redactan una conclusión sobre lo aprendido en clase. Se da por concluida la clase. 	10 min	

Anexo 1

Video: ¿Qué son los derechos humanos? (PUCP)
https://www.youtube.com/watch?v=haujKg_PXGQ



Anexo 2

RPP NOTICIAS

Puno: mujer se encuentra grave tras presuntamente ser violada por sus compañeros de trabajo

El dueño de la vivienda oyó música a alto volumen desde el cuarto que alquilaba la joven de 32 años. Al entrar se encontró con una escena espantosa: la mujer tendida y ensangrentada.

No paran los casos de **violencia contra la mujer**. Una **trabajadora** de salud se encuentra internada en un hospital de la ciudad de Juliaca, en la **región Puno**, tras ser presuntamente abusada sexualmente por dos **compañeros de trabajo** durante una reunión social, realizada en Ayaviri, provincia puneña de Melgar.

Mira también
 Cajamarca: capturan a presunto violador que estaba escondido en un caserío

De acuerdo con los **agentes policiales de Ayaviri**, el supuesto ataque se registró en la habitación que la enfermera, de 32 años, rentaba en la zona.

Bernardo Tuní, propietario de la vivienda, detalló a **RPP Noticias** que escuchó música con alto volumen en la madrugada y cuando entró al cuarto vio a la mujer tendida y ensangrentada.

Tuní también halló a un hombre en aparente **estado de ebriedad**.

De acuerdo con los **agentes policiales de Ayaviri**, el supuesto ataque se registró en la habitación que la enfermera, de 32 años, rentaba en la zona.

Publicidad

Bernardo Tuní, propietario de la vivienda, detalló a **RPP Noticias** que escuchó música con alto volumen en la madrugada y cuando entró al cuarto vio a la mujer tendida y ensangrentada.

La **trabajadora de salud** fue conducida hasta el hospital de **Ayaviri** y, posteriormente, a **Juliaca** para ser estabilizada.

En un comunicado, la Red Asistencial Juliaca EsSalud condenó los hechos y rogó que los involucrados en el caso tengan vínculo con el seguro social. "Garantizamos que apoyaremos en las investigaciones que vienen realizando las autoridades competentes", señalaron.

Asimismo, precisaron que la enfermera recibe atención especializada en el área de Cuidados Intensivos y que su pronóstico es reservado.

"Deploramos estos actos de agresión y exigimos a las autoridades que caiga todo el peso de la ley contra los responsables de estos hechos", se lee en la misiva.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11*Todo ciudadano responsable cumple sus deberes.***I.DATOS GENERALES**

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : **“Nuestros deberes y derechos en la web 2.0: Dos caras de una misma moneda”**.

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	X
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO	EVIDENCIA
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ✓ Maneja conflictos de manera constructiva. ✓ Delibera sobre asuntos públicos. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce como sujetos de derechos a esos grupos. ✓ Cumple sus deberes y evalúa las consecuencias de sus acciones tomando en cuenta la dignidad humana. ✓ Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad vial en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos. ✓ Expresa argumentos sobre la importancia que tiene el Estado como institución que garantiza el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional en el marco del Estado de derecho. ✓ Participa en acciones colectivas orientadas al bien común a través de la promoción de los derechos de determinados grupos vulnerables. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexiona sobre qué son los deberes. ✓ Reflexiona por qué es tan importante cumplir con nuestros deberes en los distintos ámbitos en los que nos desarrollamos. ✓ Identifica los deberes que debe cumplir en el hogar, la institución educativa y la sociedad. 	Lista de cotejo	Mapa semántico

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes leen el texto titulado “Deberes y derecho: Dos caras de una misma moneda” • Los estudiantes responden a las preguntas: ¿Por qué son importantes los deberes? ¿Por qué se dice que deberes y derechos son dos caras de una misma moneda? ¿Qué deberes tienes tú dentro de tu familia? ¿Qué deberes debemos asumir en la escuela? • Los estudiantes responden a la preguntas mediante una lluvia de ideas, tomando en cuenta sus saberes previos. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Consolidar a reflexión acerca de los deberes y la importancia de su cumplimiento para nuestra vida, desarrollo personal y como sociedad. 	15 min	Texto

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan de la explicación de la importancia de los deberes, ello en distintos planos, a nivel personal, familiar y social. • Los estudiantes comentan sus dudas y aportes. • Los estudiantes completan un mapa semántico, a partir de los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> - Reflexiona sobre qué son los deberes. - Reflexiona por qué es tan importante cumplir con nuestros deberes en los distintos ámbitos en los que nos desarrollamos. - Identifica los deberes que debe cumplir en el hogar, la institución educativa y la sociedad. • Se explica a los estudiantes las pautas de uso adecuado de un BLOG, ya que ésta es una herramienta perfecta para ser agente activo y comunicador que genere impacto en la sociedad. • Los estudiantes proceden a realizar su mapa semántico, de acuerdo a las pautas dadas. • La docente hace el acompañamiento y monitoreo del trabajo del estudiante. • Los estudiantes socializan su trabajo. Al término de la socialización, los compañeros comentan de manera crítica, reflexiva y asertiva. • La docente complementa la actividad con una retroalimentación crítica. • Los estudiantes suben su trabajo al espacio denominado BLOGGER, luego de ello lo comparte con sus contactos, de esta manera genera impacto en la comunidad virtual. 	35 min 15 min 30 min 35 min 35 min	Video Noticia Compu tadora Celular Proyect or
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes redactan una conclusión sobre lo aprendido en clase. • Los estudiantes socializan su conclusión, se manera asignada o voluntaria. • Los estudiantes responden a las preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos? - ¿Para qué nos sirve lo que aprendimos? - ¿Por qué es importante aquello que aprendimos? • La docente retroalimenta con base a lo socializado y genera la reflexión final. • Se da por concluida la clase. 	15 min	



Anexo 1

Derechos y deberes: dos caras de una misma moneda

Los derechos y los deberes son como dos caras de una misma moneda: no puede haber derecho sin deber. Al aceptar que tengo derechos, acepto que los demás tienen los mismos derechos.

Si espero que respeten mis derechos, tengo el deber de respetar los de los demás. Por ejemplo, durante el recreo tenemos derecho a usar diferentes espacios del colegio, y al mismo tiempo nuestros compañeros tienen el mismo derecho. Por eso, es importante aprender a compartir el espacio. Pero, además, el derecho a usar los espacios de juego nos compromete a otros deberes: a dejar esos espacios limpios y ordenados, por ejemplo. Ejercer nuestro derecho al juego implica respetar y favorecer el ejercicio del derecho al juego de los demás.



Fuente: Texto escolar Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica. MINEDU

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

Todos tenemos una huella digital y debemos cuidarla.

I.DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : “Nuestros deberes y derechos en la web 2.0: Dos caras de una misma moneda”.

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	
	Gestión de la información	Ofimática colaborativa	
		Buscadores	X
	Marcadores sociales		

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRU MENTO	EVIDEN CIA
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ✓ Maneja conflictos de manera constructiva. ✓ Delibera sobre asuntos públicos. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce como sujetos de derechos a esos grupos. ✓ Cumple sus deberes y evalúa las consecuencias de sus acciones tomando en cuenta la dignidad humana. ✓ Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad vial en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos. ✓ Explica las características de los diversos tipos de conflicto que se dan en la escuela y la comunidad, y los procedimientos que se deben seguir para su manejo. ✓ Expresa argumentos sobre la importancia que tiene el Estado como institución que garantiza el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional en el marco del Estado de derecho. ✓ Participa en acciones colectivas orientadas al bien común a través de la promoción de los derechos de determinados grupos vulnerables. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explica qué es UN ESTADO DE DERECHO y qué implica ello. ✓ Menciona 5 artículos de la constitución que consideres puedan ayudar al desarrollo de la persona y sociedad. ✓ Menciona qué instituciones garantizan el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional en el marco del Estado de derecho, luego explica su función brevemente. ✓ Reflexiona sobre su comunidad y explica qué son los asuntos públicos, así los asuntos públicos más relevantes. 	Lista de cotejo	Infografía

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUEN CIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes leen el siguiente artículo de la constitución: • Los estudiantes responden a las preguntas ¿Qué entiendes por derechos? ¿Crees que estos son importantes? ¿Crees que realmente ello se respeta en nuestro país? ¿Has escuchado una noticia donde no se respeten los derechos? ¿Qué opinión tienes al respecto? • Los estudiantes responden a las preguntas mediante una lluvia de ideas, tomando en cuenta sus saberes previos, a partir de ello se introduce la importancia de desarrollar la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Consolidar a reflexión acerca de los derechos y la importancia de su cumplimiento para nuestra vida, desarrollo persona y como sociedad. 	15 min	- Papeló grafo

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan de la explicación de la importancia de los derechos humanos, con apoyo de un video llamado “¿Qué son los derechos humanos?” (Anexo 1) https://www.youtube.com/watch?v=haujKg_PXGQ • Los estudiantes reciben una noticia acerca del ataque a una enfermera en Puno (Anexo 2) de la reflexión de la importancia del cumplimiento y respeto de los derechos, los cuales son muy importantes para la construcción de una sociedad respetuosa. • Los estudiantes realizan una infografía a partir de los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> - Reflexiona sobre qué son los derechos. - Identifica y da a conocer qué derechos se consideren fundamentales. - Analiza la constitución Política del Perú, luego analiza qué derechos considera que son los más transgredidos en nuestro país. - Escribe una reflexión de por son necesarios los derechos en el mundo y en el Perú. - Plantea pautas de que se puede hacer para promover el respeto de los derechos. • Se explica a los estudiantes las pautas de uso adecuado de un BLOG, ya que ésta es una herramienta perfecta para ser agente activo y comunicador que genere impacto en la sociedad. • Los estudiantes proceden a realizar su infografía por medio de las herramientas web de ofimática colaborativa de acuerdo a las pautas dadas. • La docente hace el acompañamiento y monitoreo del trabajo del estudiante. • Los estudiantes socializan su trabajo. Al término de la socialización, los compañeros comentan de manera crítica, reflexiva y asertiva. • La docente complementa la actividad con una retroalimentación crítica. • Los estudiantes suben su trabajo al espacio denominado BLOGGER, luego de ello lo comparte con sus contactos, de esta manera genera impacto en la comunidad virtual. 	30 min 25 min 50 min 15 min 35 min	Video Noticia Compu tadora Celular Proyect or
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes redactan una conclusión sobre lo aprendido en clase. • Los estudiantes socializan sus conclusiones, de manera voluntaria o asignada. A partir de ello todos los integrantes de la clase participan de la reflexión final. • Los estudiantes responden a tres preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos sobre la huella digital? ¿Para qué nos sirve reflexionar sobre la huella digital? ¿Por qué es importante llevar a la practica el cuidado de su huella digital? • Se da por concluida la clase. 	10 min	



SIÓN DE APRENDIZAJE N°13*Nuestros deberes y derechos en el mundo virtual.***I.DATOS GENERALES**

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : “Nuestros deberes y derechos en la web 2.0: Dos caras de una misma moneda”.

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	X
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRU MENTO	EVIDEN CIA
Convive y participa democrá ticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ✓ Maneja conflictos de manera constructiva. ✓ Delibera sobre asuntos públicos. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce como sujetos de derechos a esos grupos. ✓ Cumple sus deberes y evalúa las consecuencias de sus acciones tomando en cuenta la dignidad humana. ✓ Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad vial en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos. ✓ Participa en acciones colectivas orientadas al bien común a través de la promoción de los derechos de determinados grupos vulnerables. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explica la importancia de establecer claramente derechos y deberes en el mundo digital. ✓ Identifica qué derechos y derechos son más transgredido en espacios virtuales (Redes sociales, plataformas de juego, etc.) ✓ Promociona un listado de derechos y deberes en el mundo virtual, que todo usuario debería tomar en cuenta. 	Lista de cotejo	Infogra fía

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUEN CIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes observan imágenes sobre cyberbullying en un entorno escolar (Anexo 1). Luego responden a las siguientes preguntas ¿Por qué se dan este tipo de situaciones? ¿Qué derecho podríamos estar transgrediendo? ¿Crees que los deberes y derechos también aplican cuando interactuamos en el mundo digital? Explica. • Los estudiantes responden a las preguntas mediante una lluvia de ideas y considerando sus conocimientos previos, a partir de ello se introduce la importancia de desarrollar la competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN, así también se toma conocimiento del tema a desarrollar. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Reflexionar sobre la importancia la práctica de los deberes y derechos tanto en el mundo físico como en el mundo virtual. 	15 min	Imágen es

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan de la explicación de la importancia de los derechos y deberes en el mundo digital, así como la necesidad de difundir ello principalmente entre la comunidad adolescente, ya se ha visto que se desenvuelven a menudo en redes sociales, desde la lectura, publicación o es simple hecho de compartir contenido, todo lo cual hace que sean estos adolescentes, principalmente, deban asumir una postura de promoción de los deberes y derechos en entornos digitales o virtuales. Los estudiantes reflexionan e indagan acerca de qué derechos y deberes son transgredidos constantemente por los ciudadanos del mundo digital, luego realizan una lista de ello. Con la información recopilada, los estudiantes realizan una infografía de manera colaborativa, con las herramientas web similares al office, que ofrece Google, así como CANVA. Los estudiantes realizan una infografía a partir de los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> - Explica la importancia de establecer claramente derechos y deberes en el mundo digital. - Identifica qué derechos y deberes son más transgredido en espacios virtuales (Redes sociales, plataformas de juego, etc.) - Promociona un listado de derechos y deberes en el mundo virtual, que todo usuario debería tomar en cuenta. Los estudiantes recuerdan, con la ayuda de la docente, las pautas de uso adecuado de las herramientas de Canva y de Google. Los estudiantes proceden a realizar su infografía por medio de las herramientas web de ofimática colaborativa de acuerdo a las pautas dadas. La docente hace el acompañamiento y monitoreo del trabajo del estudiante. Los estudiantes socializan su trabajo. Al término de la socialización, los compañeros comentan de manera crítica, reflexiva y asertiva. La docente complementa la actividad con una retroalimentación crítica. El trabajo debe ser subido al Blog personal de cada estudiante. 	<p>35 min</p> <p>35 min</p> <p>15 min</p> <p>45 min</p> <p>30 min</p>	<p>Ppt</p> <p>Compu tadora</p> <p>Celular</p> <p>Proyect or</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes responden a las preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos sobre los deberes y derechos digitales? ¿Cómo llegamos a la reflexión de la importancia de los deberes y derechos digitales? ¿De qué otras formas podemos fomentar el aprendizaje y práctica de derechos y deberes digitales? Se da por concluida la clase. 	<p>10 min</p>	



Anexo 1



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

Reconocemos las normas y leyes para afianzar nuestros derechos y deberes.

I. DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 4 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : **“Nuestros deberes y derechos en la web 2.0: Dos caras de una misma moneda”.**

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

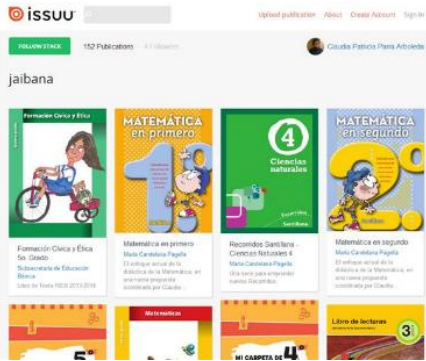
Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	X

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO	EVIDENCIA
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ✓ Maneja conflictos de manera constructiva. ✓ Delibera sobre asuntos públicos. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce como sujetos de derechos a esos grupos. ✓ Cumple sus deberes y evalúa las consecuencias de sus acciones tomando en cuenta la dignidad humana. ✓ Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad vial en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos. ✓ Expresa argumentos sobre la importancia que tiene el Estado como institución que garantiza el cumplimiento de las leyes y la defensa nacional en el marco del Estado de derecho. ✓ Participa en acciones colectivas orientadas al bien común a través de la promoción de los derechos de determinados grupos vulnerables. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analizan documentos vigentes a nivel nacional e internacional, así como a nivel concreto y virtual. ✓ Mencionan que normas o leyes fundamentan los derechos y deberes de una persona. ✓ Explica porque es importante conocer el fundamento de nuestros deberes y derechos. 	Lista de cotejo	Cuadro de análisis

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes responden a la pregunta ¿La constitución contempla normas que pueden ser aplicables al contexto digital? Explica. • Los estudiantes responden a las preguntas mediante una lluvia de ideas y considerando sus conocimientos previos. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Reflexionar sobre la importancia la práctica de los deberes y derechos tanto en el mundo físico como en el mundo virtual, así como analizar textos que puedan dar mayor sustento a ello. 	15 min	Imágenes

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan de la explicación de la importancia de los derechos y deberes plasmados en documentos como La declaración universal de los derechos humanos, La constitución Política del Perú, entre otros. Los estudiantes reflexionan e indagan, haciendo uso de BUSCADORES, siempre considerando la confiabilidad de las páginas y la fuente. Los estudiantes completan el siguiente cuadro de análisis (Anexo 1) con leyes y normas que fundamentan sus deberes y derechos. Los estudiantes escuchan la explicación acerca de MARCADORES SOCIALES, lo cual le permitirá recopilar diferentes páginas, documentos, archivos, etc. Los cuáles pueden ser insertados a modo de revista, ya que ésta enlaza todos los recursos en una sola página, por ejemplo, ISUUE. Los estudiantes hacen uso de los MARCADORES SOCIALES, donde incluyen las fuentes, páginas y recursos encontrados sobre el tema abordado el cuadro de análisis La docente hace el acompañamiento y monitoreo del trabajo del estudiante. Los estudiantes socializan su trabajo. Al término de la socialización, los compañeros comentan de manera crítica, reflexiva y asertiva. La docente complementa la actividad con una retroalimentación crítica. 		<p>35 min</p> <p>20 min</p> <p>40 min</p> <p>30 min</p> <p>30 min</p>	<p>PPT</p> <p>Compu tadora</p> <p>Celular</p> <p>Proyector</p>
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes redactan una conclusión acerca de lo aprendido en clase. Los estudiantes socializan de manera voluntaria o asignada la conclusión y la docente complementa con la reflexión final. Se da por concluida la clase. 	<p>10 min</p>	

ANEXO 1

CUADRO DE ANÁLISIS

Documentos	Disposiciones o normas que contempla	Fuente
Constitución Política del Perú		
Declaración universal de los derechos humanos		
Términos de privacidad de las págs. web		
Otros		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

Afianzamos nuestras normas y acuerdos de convivencia.

I.DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : **“Convivimos en paz y armonía respetando a nuestro prójimo”.**

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	X
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

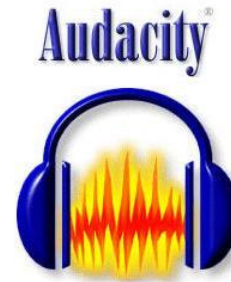
III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO	EVIDENCIA
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ✓ Maneja conflictos de manera constructiva. ✓ Delibera sobre asuntos públicos. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Justifica la necesidad de rechazar conductas de violencia, marginación y explotación que puedan afectar a determinados grupos vulnerables de todas las edades y ciclos vitales o por factores étnicos, de género, de origen, de lengua, de discapacidad, entre otros. ✓ Cumple sus deberes y evalúa las consecuencias de sus acciones tomando en cuenta la dignidad humana. ✓ Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos. ✓ Utiliza mecanismos como la mediación, la conciliación y el arbitraje. ✓ Participa en acciones colectivas orientadas al bien común a través de la promoción de los derechos de determinados grupos vulnerables 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mencionan normas de convivencia acorde a las necesidades de la institución educativa. ✓ Las normas están redactadas con el fin de mejorar la convivencia, no únicamente castigar. ✓ Las normas presentadas son claras y precisas. ✓ Presenta una reflexión o mensaje reflexivo que incentive su cumplimiento, dirigido a la comunidad educativa. ✓ La Constitución Política del Perú, el desarrollo de la persona y sociedad. ✓ Instituciones garantizan el cumplimiento de las leyes y la defensa 	Lista de cotejo	Normas de convivencia institucional (Pódcast)

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes responden a las siguientes preguntas ¿Realmente las normas y acuerdos de convivencia tienen un sentido práctico? ¿Por qué las personas tienen dificultad para llevar a cabo las premisas de las normas y acuerdo de convivencia? ¿Cómo podemos generar el compromiso de los integrantes del salón de clases? • Los estudiantes responden a las preguntas mediante una lluvia de ideas y a partir de sus saberes previos. • Se introduce la importancia de desarrollar la competencia CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Reflexionar sobre la importancia de asumir acuerdos y normas de convivencia y llevarlos a la práctica. 	10 min	

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan de la reflexión grupal sobre la importancia de las normas y acuerdo de convivencia, así como de las leyes que rigen nuestro país, en favor de una sociedad más democrática y armoniosa. 	35 min	
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes dan a conocer su opinión y dudas al respecto. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes toman conocimiento de la actividad a realizarse: Analizamos nuestras normas/ acuerdos de convivencia de la Institución Educativa y realizamos un pódcast con normas de convivencia institucional. 	45 min	
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes recuerdan, con apoyo de la docente, la propiedad de la herramienta AUDACITY para generar pódcast. 		
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes toman conocimiento de los Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> Mencionan normas de convivencia acorde a las necesidades de la institución educativa. Las normas están redactadas con el fin de mejorar la convivencia, no únicamente castigar. Las normas presentadas son claras y precisas. Presenta una reflexión o mensaje reflexivo que incentive su cumplimiento, dirigido a la comunidad educativa. 	30 min	
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes dialogan de manera reflexiva y establecen 10 normas de convivencia institucional. 	30 min	
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan el borrador de su pódcast. 	15 min	
	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes participan de la retroalimentación de la docente y reflexionan sobre la importancia del trabajo realizado para una mejor convivencia. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido y sugieren los espacios donde se podría difundir el trabajo realizado. Los estudiantes responden a preguntas de metacognición, a partir del cual reflexionan sobre su propio aprendizaje. Finalmente, de acuerdo a las pautas de la docente, los estudiantes asumen el compromiso de difusión sus trabajos por medio de sus espacios virtuales y en la misma institución educativa. Se da por concluida la clase. 	15 min	-



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16*Reconocemos y reflexionamos sobre la importancia de la Netiqueta.***I.DATOS GENERALES**

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 4 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : **“Convivimos en paz y armonía respetando a nuestro prójimo”.**

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

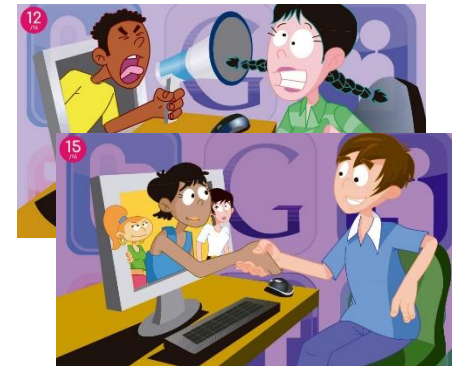
Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	X
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO	EVIDENCIA
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ✓ Maneja conflictos de manera constructiva. ✓ Delibera sobre asuntos públicos. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Justifica la necesidad de rechazar conductas de violencia, marginación y explotación que puedan afectar a determinados grupos vulnerables de todas las edades y ciclos vitales o por factores étnicos, de género, de origen, de lengua, de discapacidad, entre otros. ✓ Cumple sus deberes y evalúa las consecuencias de sus acciones tomando en cuenta la dignidad humana. ✓ Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos. ✓ Participa en acciones colectivas orientadas al bien común a través de la promoción de los derechos de determinados grupos vulnerables 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Plantea pautas de netiqueta acorde a la necesidad de las redes sociales o espacios de interacción digital. ✓ Las normas de netiqueta son claras y precisas. ✓ Integra normas de netiqueta que son aplicables a distintas redes sociales y espacios de interacción (Redes sociales, salas de juegos, etc.). ✓ Presenta las normas de netiqueta de manera que sea creativa y llamativa a sus pares y a las comunidades digitales. 	Lista de cotejo	Normas de netiquetas publicadas en redes sociales

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUENCIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes observan algunas imágenes y realizan la actividad mediante una lectura de imágenes, luego responden a las preguntas: ¿Cómo se da la convivencia con en los espacios virtuales? ¿Existe algún mecanismo que regula el comportamiento en espacios virtuales o digitales? ¿Sabes a qué nos referimos con la palabra NETIQUETA? • Los estudiantes responden a la preguntas mediante una lluvia de ideas, a partir de sus conocimientos previos. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Reflexionar sobre la importancia de fomentar una convivencia saludable en espacios digitales o virtuales. 	15 min	Imágenes



PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan de explicación y reflexión del tema de la clase: Normas de netiqueta a partir de una lectura y diapositivas. • Los estudiantes dan a conocer dudas, inquietudes, aportes, etc. • Los estudiantes recuerdan, con apoyo de la docente las propiedades las redes sociales, ya que en esta oportunidad serán utilizadas. • Los estudiantes toman conocimiento de la actividad central de la clase: Realizamos un listado de normas de netiqueta, misma que luego serán publicadas en redes sociales como contribución a la comunidad digital. <ul style="list-style-type: none"> - Plantea pautas de netiqueta acorde a la necesidad de las redes sociales o espacios de interacción digital. - Las normas de netiqueta son claras y precisas. - Integra normas de netiqueta que son aplicables a distintas redes sociales y espacios de interacción (Redes sociales, salas de juegos, etc.). - Presenta las normas de netiqueta de manera que sea creativa y llamativa a sus pares y a las comunidades digitales. • Los estudiantes participan de la retroalimentación de la docente y reflexionan sobre la importancia del enfoque del área, que es la ciudadanía activa. 	35 min 40 min 45 10	Compu tadora proyector
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido, luego responden a las preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos sobre netiqueta en Facebook y otros espacios? - ¿Cómo aprendimos? ¿Mediante que herramientas y/o espacios tecnológicos? - ¿Para qué nos sirve lo aprendido? • La docente complementa las respuestas de los estudiantes a modo de retroalimentación y reflexión final, finalmente plasman un compromiso de práctica cotidiana. • Se da por concluida la clase. 	10	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17*Rechazamos el cyberbullying.***I.DATOS GENERALES**

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : **“Convivimos en paz y armonía respetando a nuestro prójimo”.**

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.

Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	X
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRU MENTO	EVIDENCIA
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ✓ Maneja conflictos de manera constructiva. ✓ Delibera sobre asuntos públicos. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Justifica la necesidad de rechazar conductas de violencia, marginación y explotación que puedan afectar a determinados grupos vulnerables de todas las edades y ciclos vitales o por factores étnicos, de género, de origen, de lengua, de discapacidad, entre otros. ✓ Cumple sus deberes y evalúa las consecuencias de sus acciones tomando en cuenta la dignidad humana. ✓ Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos. ✓ Utiliza mecanismos como la mediación, la conciliación y el arbitraje. ✓ Participa en acciones colectivas orientadas al bien común a través de la promoción de los derechos de determinados grupos vulnerables. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menciona información precisa y relevante sobre el ciberbullying, causas, característica, consecuencias, etc. ✓ Reflexiona y narra casos donde se evidencia esta problemática del ciberbullying. ✓ Menciona opiniones críticas sobre la problemática en los adolescentes y en la I.E. ✓ Menciona un lema o slogan sobre la importancia de desterrar el ciberbullying. 	Lista de cotejo	Podcast

IV. PROCESO DIDÁCTICO

SECUEN CIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes observan una captura de una cuenta generada por estudiantes del colegio denominada “Confíesate Reyes Rojos” en la que los estudiantes se dedican a insultar a sus compañeros de manera constante, a partir de ello responde a las siguientes preguntas, tomando en cuenta sus saberes previos: De acuerdo a lo leído ¿Cuál consideras que es el objetivo de la página? ¿Crees que el contenido de dicha cuenta de Facebook genera perjuicio a otras personas? ¿Por qué? ¿Cómo te sentirías si estuvieras en esa situación? ¿Crees que existen mecanismos para detectar y parar con este tipo de acciones? ¿Por qué en la actualidad hay casos impunes? • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase. Propósito: Reflexionar sobre el ciberbullying, sus causas y consecuencias, así como tomar una postura crítica ante ello. 	15 min	Imagen (captura de imagen)



<p style="text-align: center;">PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan de la explicación de lo que implica el CIBERBULLYING. • Los estudiantes dan a conocer sus aportes, inquietudes y dudas a la clase. • Se resalta la importancia de desterrar acciones que dañen a la comunidad estudiantil, así como a cualquier persona con la que socialicen en ámbitos virtuales. • Los estudiantes toman conocimiento de la actividad de la clase: Realizamos un podcast informativo y reflexivo sobre el ciberbullying, en éste deben considerar información precisa y relevante sobre el ciberbullying, narrar casos donde se evidencia esta problemática, dar opiniones al respecto, mencionar mensajes que generen reflexión al receptor. • Los estudiantes recuerdan cómo utilizar los programas, Audacity o CapCut, los cuales le resultarán útiles para elaborar su podcast. • La docente realiza el acompañamiento a los estudiantes para realizar la actividad. • Los estudiantes socializan sus trabajos con sus compañeros, luego participan de la retroalimentación de la docente y reflexionan sobre la importancia del enfoque del área, que es la ciudadanía activa y el aporte de los estudiantes con su podcast, el cual deben socializar a la comunidad. 	<p style="text-align: center;">30 min</p> <p style="text-align: center;">45 min</p> <p style="text-align: center;">45 minut os</p> <p style="text-align: center;">30 minut os</p>	
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido, luego responden a las preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos sobre netiqueta en Facebook y otros espacios? - ¿Cómo aprendimos? ¿Mediante que herramientas y/o espacios tecnológicos? - ¿Para qué nos sirve lo aprendido? • La docente complementa las respuestas de los estudiantes a modo de retroalimentación y reflexión final, finalmente plasman un compromiso de práctica cotidiana. • Se da por concluida la clase. 	<p style="text-align: center;">15 minut os</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18

Promovemos una convivencia armoniosa en entornos virtuales.

I.DATOS GENERALES

1. I. E. : 7077 “Los Reyes Rojos”
2. NIVEL : Secundaria
3. ÁREA : Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica
4. GRADO Y SEC. : 4° A
5. DOCENTE : Flor de María Aguilar Apahuasco
6. N° HORAS : 3 horas
7. Fecha : __/__/__
8. Nombre de la Unidad : “Convivimos en paz y armonía respetando a nuestro prójimo”.

II. ENFOQUES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Enfoques transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enfoque de búsqueda de la excelencia. ✓ Enfoque de derechos
Competencias transversales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. ✓ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC.

2.1. ENFOQUE: SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR TIC.


Herramientas web 2.0 Bernal (2009)	Herramientas de comunicación	Redes sociales	X
		Videoconferencia/Video llamada	
	Herramientas de creación y publicación de contenidos	Blog	
		Pódcast	
		Video online	
		Ofimática colaborativa	
	Gestión de la información	Buscadores	
		Marcadores sociales	

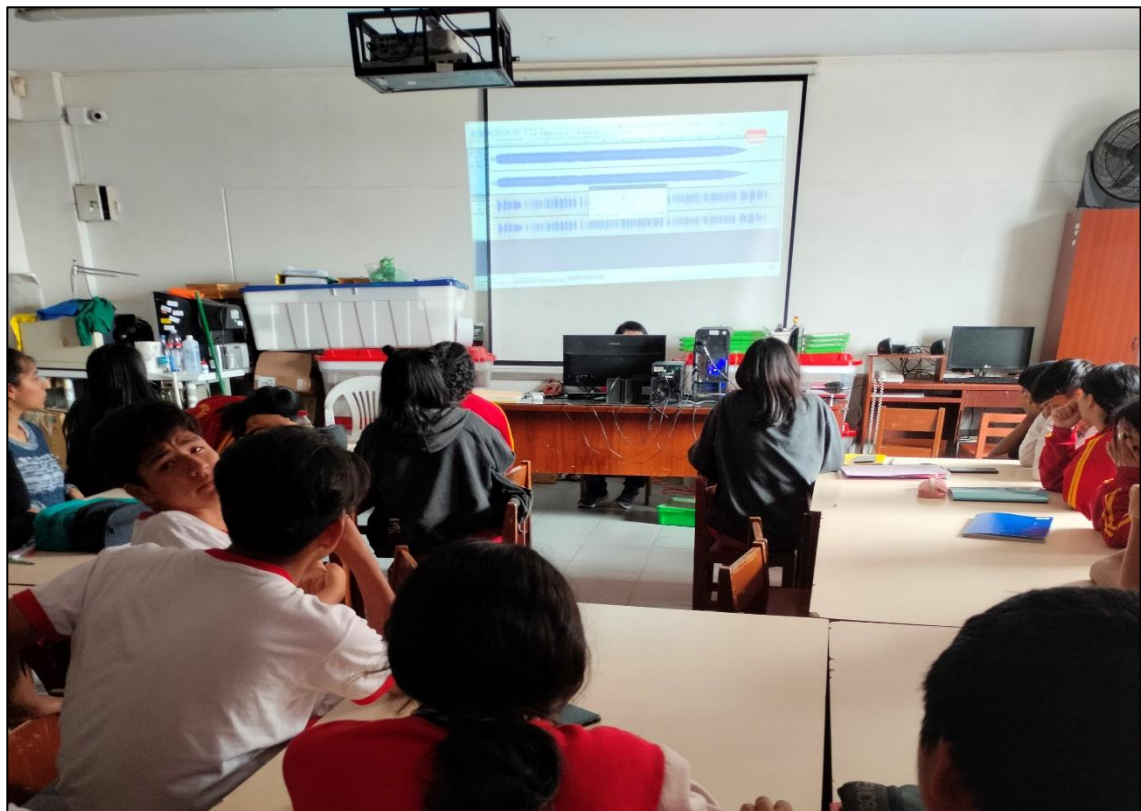
III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

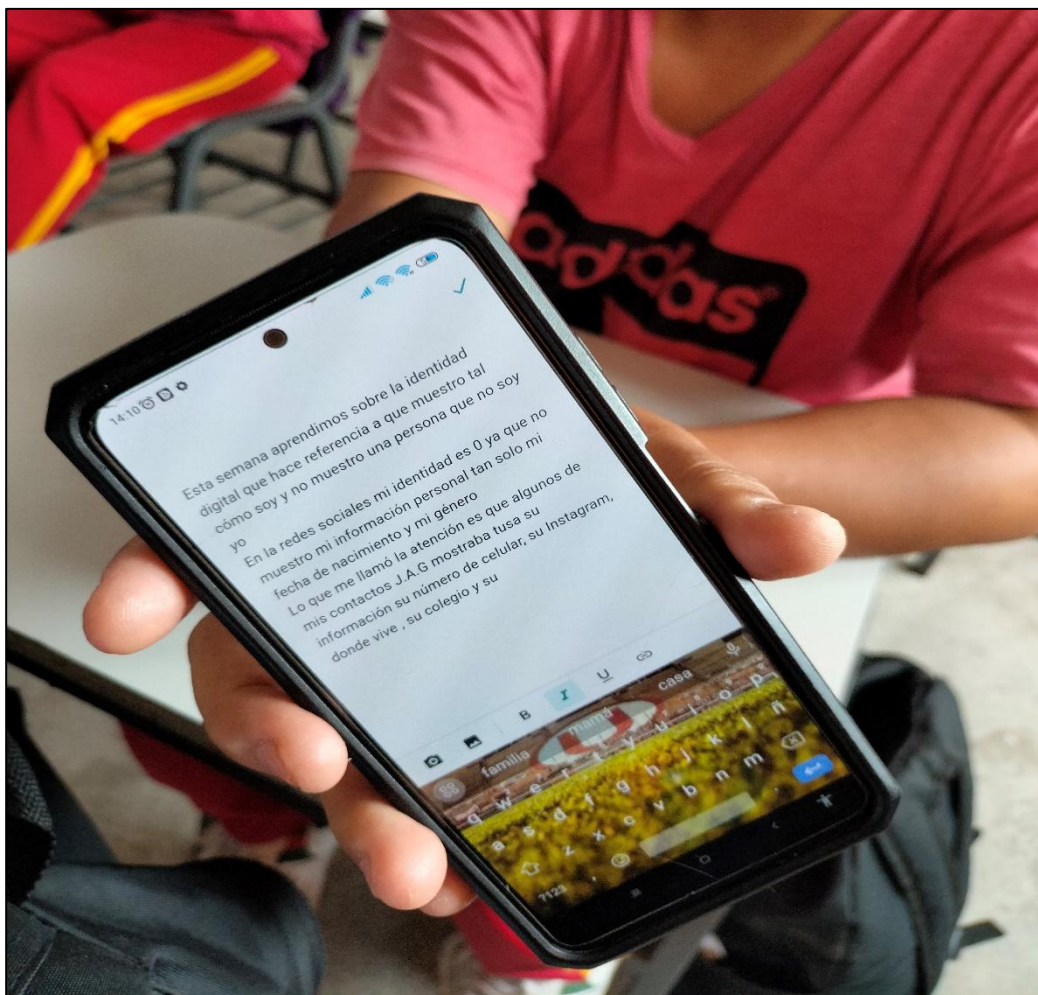
COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRU MENTO	EVIDE NCIA
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Interactúa con todas las personas. ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ✓ Maneja conflictos de manera constructiva. ✓ Delibera sobre asuntos públicos. ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Justifica la necesidad de rechazar conductas de violencia, marginación y explotación que puedan afectar a determinados grupos vulnerables de todas las edades, por factores étnicos, de discapacidad, entre otros. ✓ Cumple sus deberes y evalúa las consecuencias de sus acciones tomando en cuenta la dignidad humana. ✓ Evalúa acuerdos y normas para una convivencia armónica y la promoción de la seguridad en su región, y propone normas sobre la base de los principios democráticos y los derechos humanos. ✓ Participa en acciones colectivas orientadas al bien común a través de la promoción de los derechos de determinados grupos vulnerables. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La cuenta presenta nombre sugerencia sobre el rol ciudadano y juvenil. ✓ Realizar la difusión de buenas acciones de los ciudadanos y dar reconocimiento positivo a los estudiantes de la comunidad. ✓ Informa a la comunidad virtual información relevante sobre democracia, respeto, valores y demás información útil para los ciudadanos digitales. 	Lista de cotejo	Cuenta de Facebook (Red social)

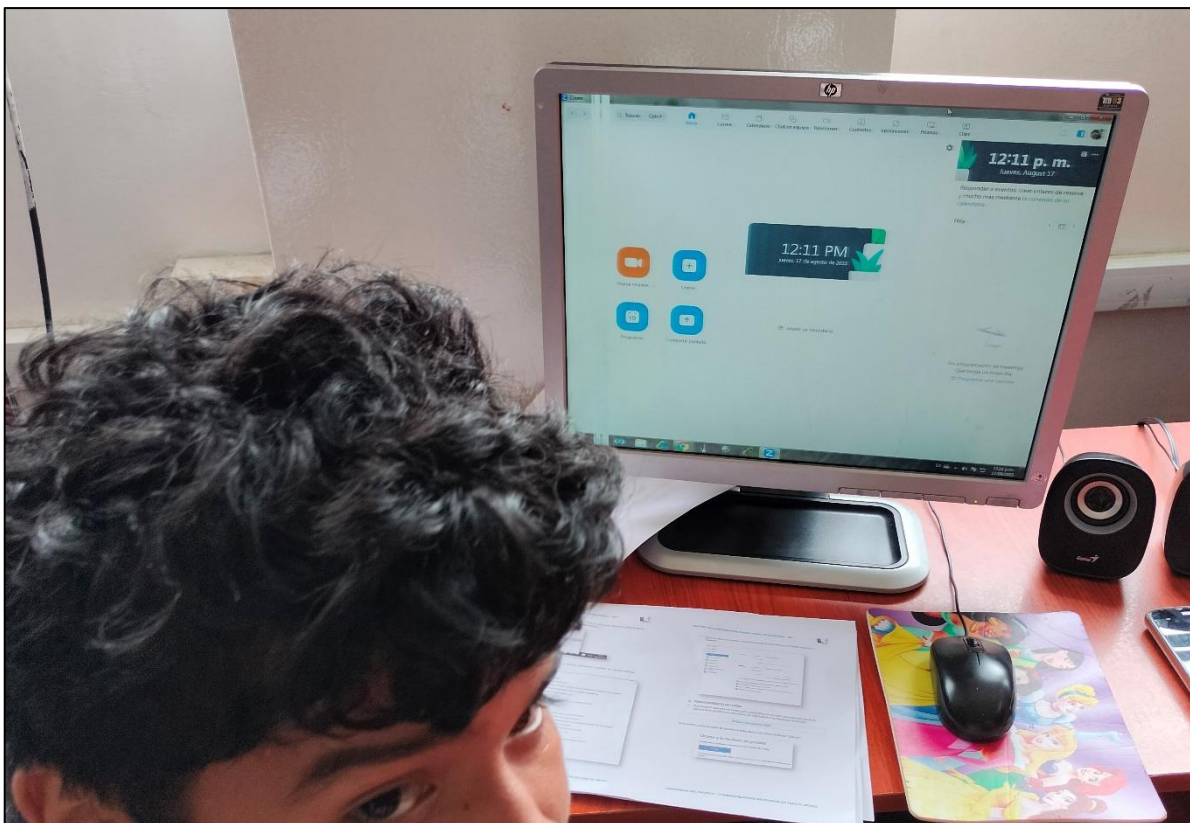
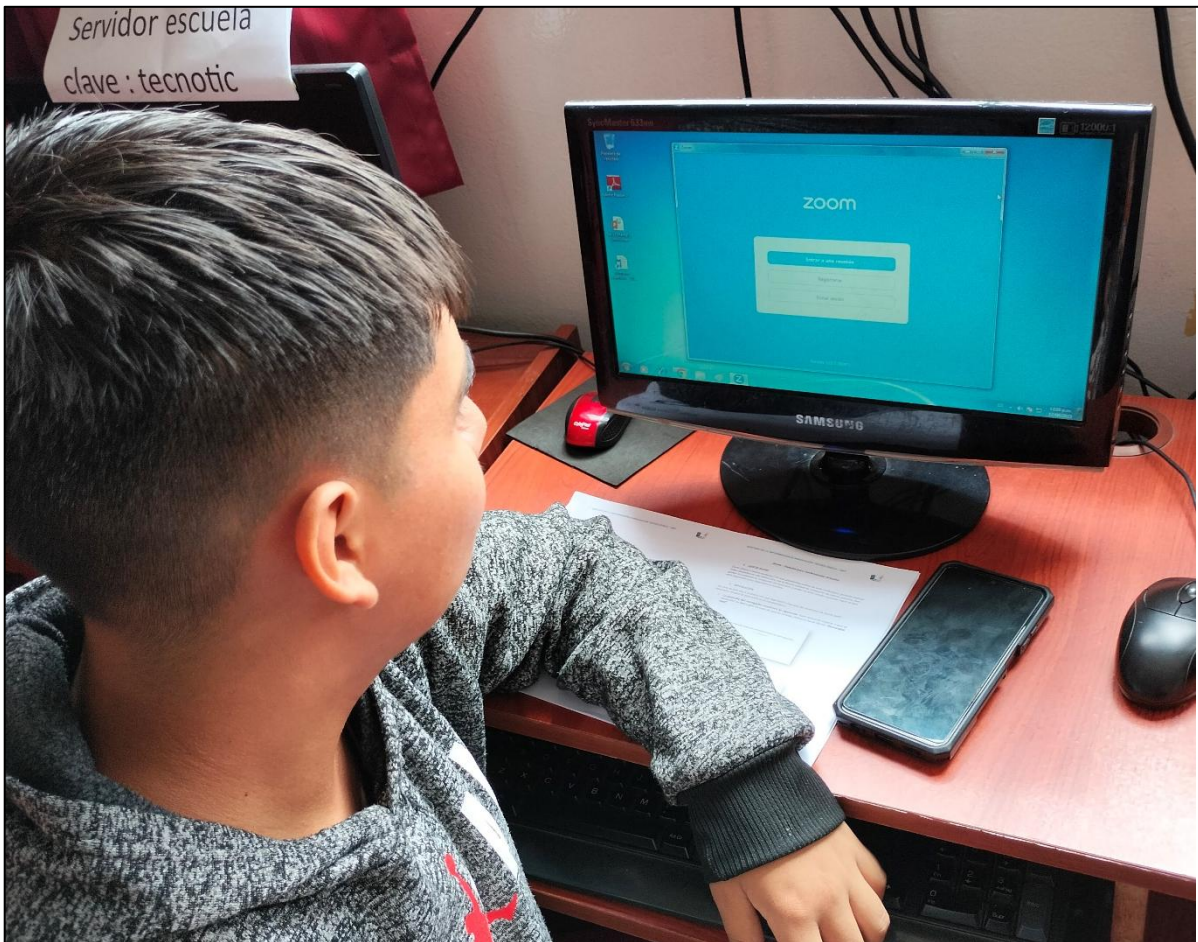
IV. PROCESO DIDÁCTICO

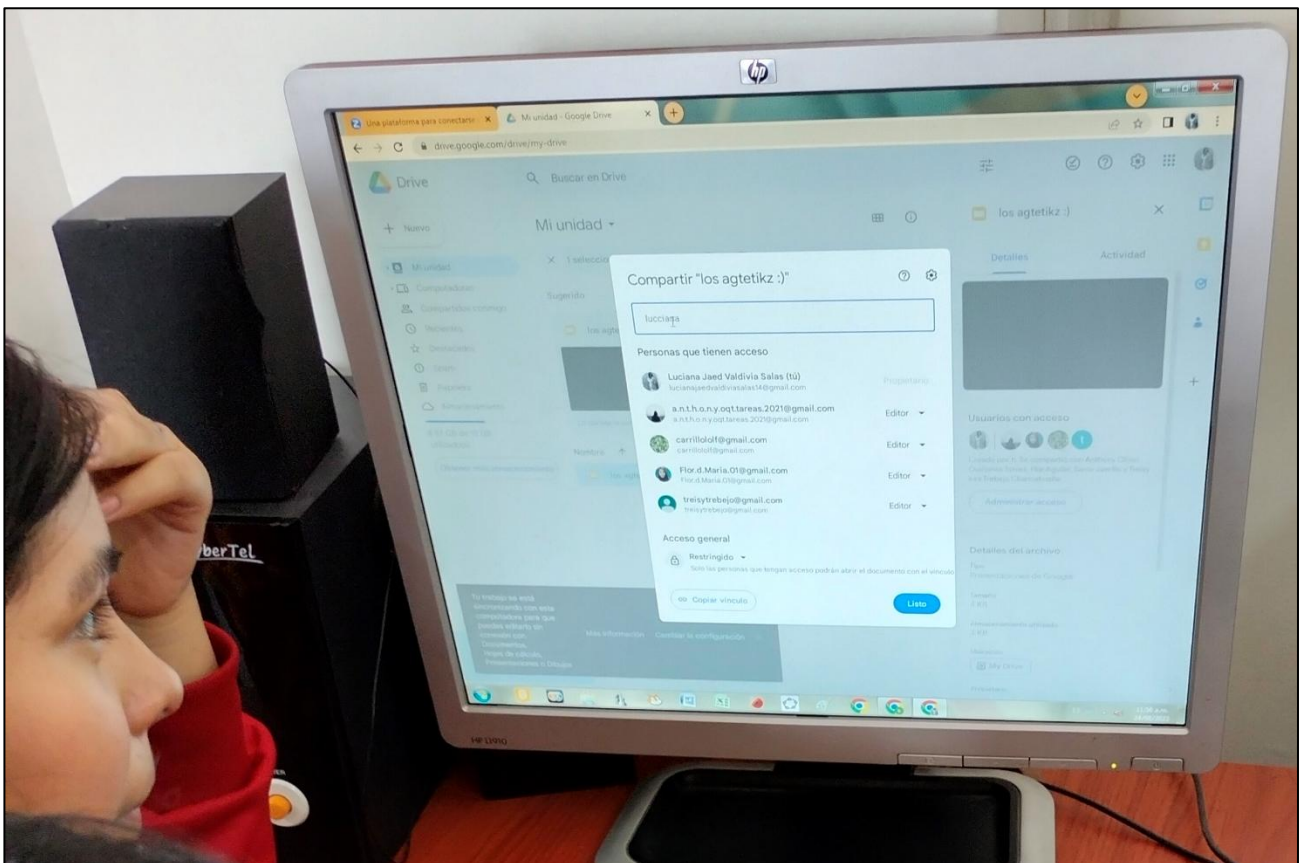
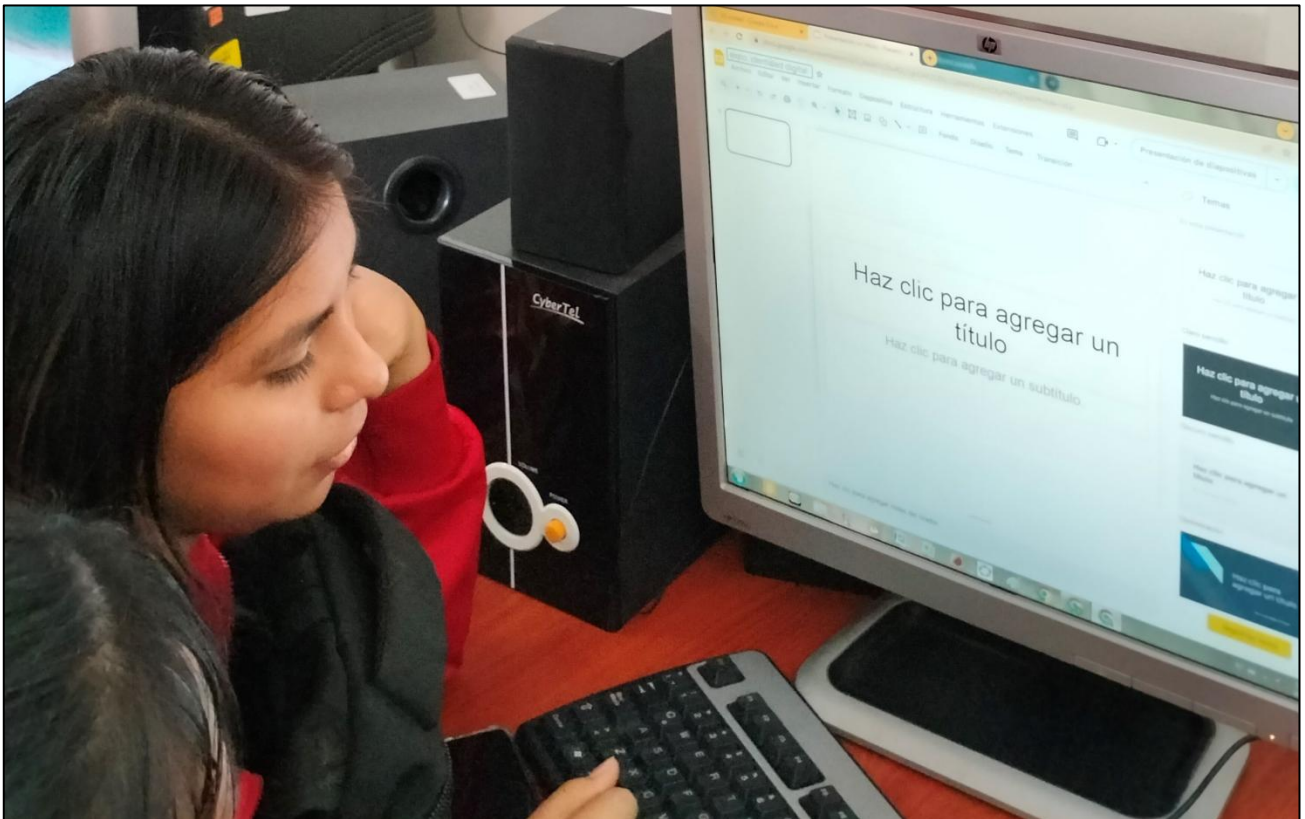
SECUEN CIA	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se establecen los acuerdos de la clase. • Los estudiantes escuchan las pautas generales para organizar el aula. • Los estudiantes Observan ejemplos de redes sociales utilizados de manera positiva(casos), luego responden a preguntas a partir de sus saberes previos y nuevos (caso) ¿Qué opinan de las experiencias observadas? ¿Por qué no la gente da un uso superficial a las redes sociales? ¿Cuál podría ser el impacto de las redes sociales si se usan de manera positiva? • La docente complementa las respuestas de los estudiantes y retroalimenta de manera reflexiva. • Los estudiantes conocen los aprendizajes esperados de la clase y propósito. 	15 minutos	Casos

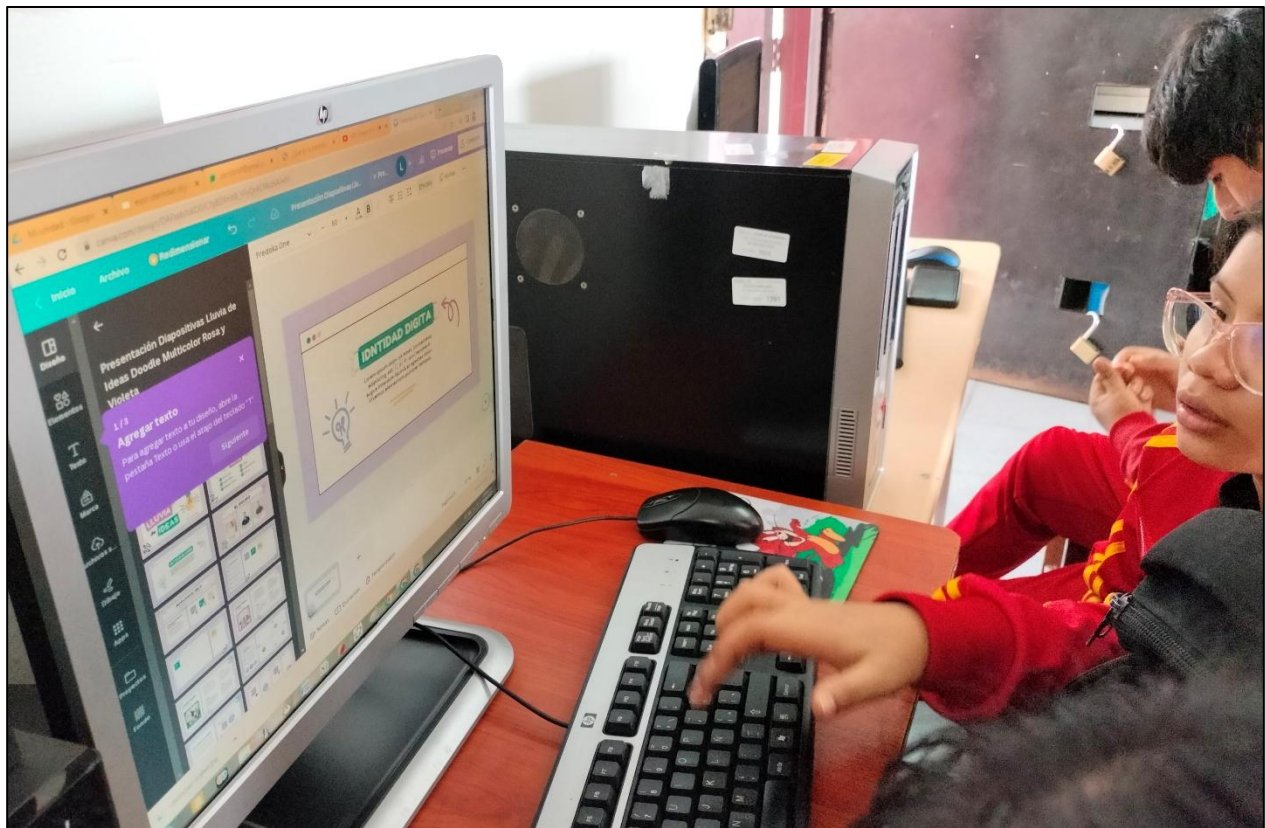
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan de la explicación de lo que implica fomentar la convivencia armoniosa en las redes sociales. A partir de ello los estudiantes analizan y reflexionan sobre las redes sociales y el verdadero impacto que puede tener si es usado de manera positiva. • Los estudiantes dan a conocer sus aportes, inquietudes y dudas a la clase. • Los estudiantes toman conocimiento de la actividad de la clase: Realizamos Una cuenta en redes sociales, con el objetivo de realizar la difusión de buenas acciones de los ciudadanos y dar reconocimiento positivo a los estudiantes de la comunidad. Así mismo informa a la comunidad virtual información relevante sobre democracia, respeto, valores y demás información útil para los ciudadanos digitales. • Los estudiantes toman conocimiento de los criterios de evaluación. <ul style="list-style-type: none"> ➤ La cuenta presenta nombre sugerencia sobre el rol ciudadano y juvenil. ➤ Realizar la difusión de buenas acciones de los ciudadanos y dar reconocimiento positivo a los estudiantes de la comunidad. ➤ Informa a la comunidad virtual información relevante sobre democracia, respeto, valores y demás información útil para los ciudadanos digitales. • Los estudiantes recuerdan cómo utilizar diversas redes sociales. • La docente realiza el acompañamiento a los estudiantes para realizar la actividad. • Los estudiantes socializan sus trabajos con sus compañeros, luego participan de la retroalimentación de la docente y reflexionan sobre la importancia del enfoque del área, que es la ciudadanía activa y el aporte que están realizando. 		30 min	Compu tadora
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido, luego responden a las preguntas de metacognición: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos sobre netiqueta en Facebook y otros espacios? - ¿Cómo aprendimos? ¿Mediante que herramientas y/o espacios tecnológicos? - ¿Para qué nos sirve lo aprendido? • La docente complementa las respuestas de los estudiantes a modo de retroalimentación y reflexión final, finalmente plasman un compromiso de práctica cotidiana. • Se da por concluida la clase. 	45 min	20 min	Celular Proyector

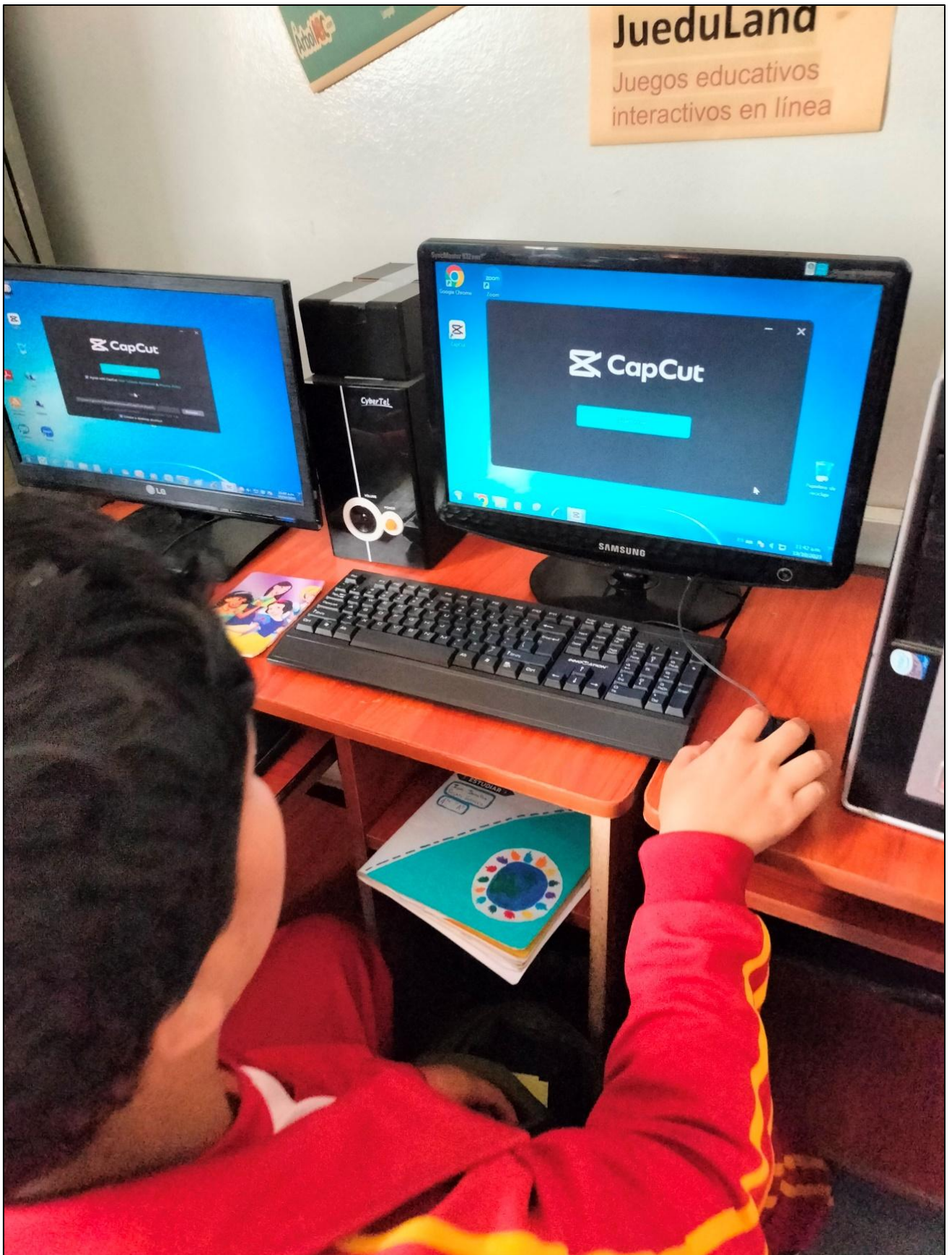


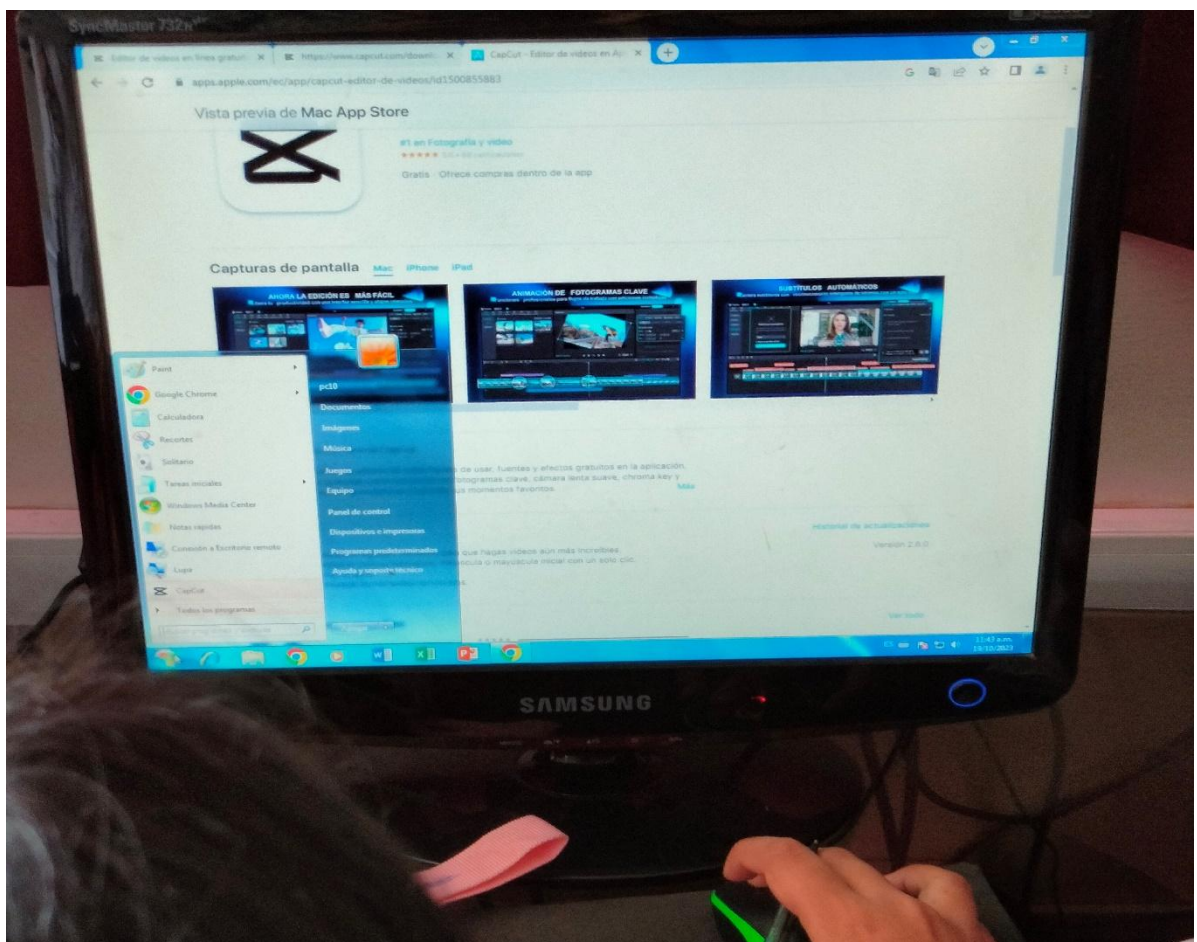
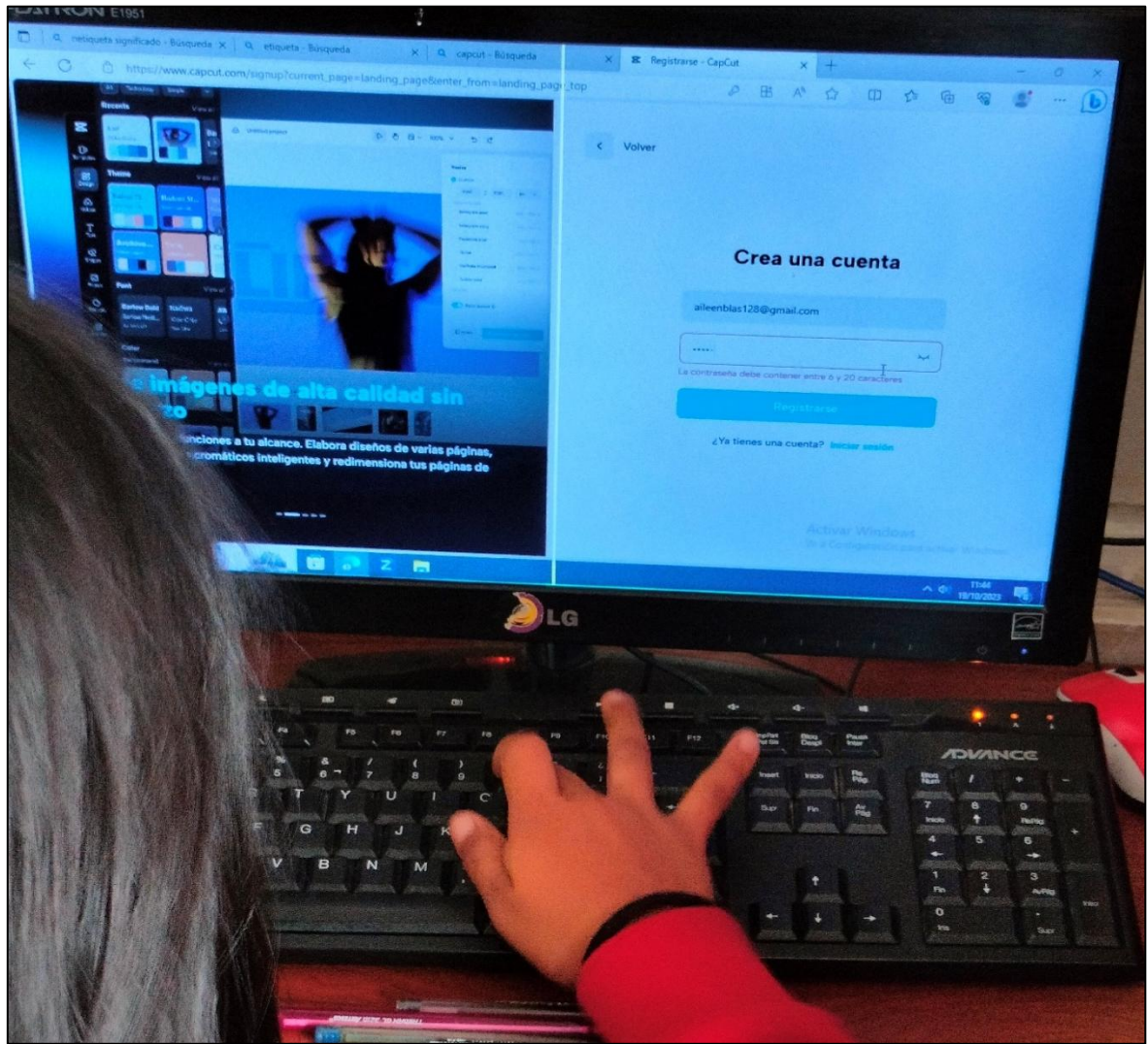












RIESGOS VIRTUALES E IMPORTANCIA DEL AUTOCUIDADO



SEXUALIDAD

Según la OMS, la sexualidad es un aspecto central del ser humano, presente a lo largo de su vida. Abarca al sexo, las identidades y los papeles de género, el erotismo, el placer, la intimidad, la reproducción y la orientación sexual.

DIMENSIONES DE LA SEXUALIDAD

1 BIOLÓGICA

Comprende aquellos aspectos que desde el punto de vista físico y orgánico tienen que ver con la expresión sexual.

2 PSICOLÓGICA

Considera que la sexualidad humana no se limita a ser una «necesidad» biológica, sino que involucra el deseo, el comportamiento y el sentido mismo de su ejercicio.

3 SOCIAL



Engloba el papel fundamental que ejerce la familia, los amigos, la educación recibida en el colegio, la religión, etc, sobre la sexualidad.



VIVIR UNA SEXUALIDAD SALUDABLE



Hacer ejercicio con regularidad



Tener una dieta equilibrada



Practicar técnicas de autocontrol emocional



Evitar relaciones tóxicas

PELIGROS VIRTUALES



- Acceso a información poco fiable y falsa.
- Acceso de los niños a información inapropiada y nociva para su edad.

- Compras compulsivas.
- Realización de negocios ilegales.

- Recepción de "mensajes basura".
- Ciberbullying, grooming, sexting

huamanquillalamoja.blogspot.com/?m=1

ond Learning... Prime Video Kimerius Difusión... Ciudadanía Digital ISTE APA: cómo citar un... Etnografía virtual, u...

ceviche con aji

sábado, 14 de octubre de 2023

NUESTROS DEBERES Y DERECHOS EN EL MUNDO VIRTUAL

Ahora puedo enseñar un cuadro informativo que creé para analizar los deberes y derechos de nosotros los ciudadanos peruanos en base a la construcción política del Perú y como podemos aplicarlo en el mundo virtual

DERECHO(CONST.)	ADAPTACIÓN	DEBERES	CÓMO LO APLICAMOS EN EL MUNDO VIRTUAL
Artículo 1.- Declama de la persona humana y el respeto de su dignidad con el fin supremo de la sociedad y del Estado.	Tenemos derecho a diferenciarnos y que se nos respete como personas.	Respetar que todos en nuestro mundo virtual se respeten por los demás, con independencia de su condición o las circunstancias que le rodean.	Al usar medios virtuales es importante tener en cuenta que la protección de nuestra persona es prioritaria al igual que proteger a los demás cuando utilizamos estos. Debe de estar en las redes sociales.
Artículo 15.- Toda persona tiene derecho a la vida, a su dignidad, a su integridad física, psíquica y fílica y a su libre desarrollo y bienestar.	Tenemos derecho a que se respete nuestra salud, identidad e integridad en su totalidad para lograr nuestro libre desarrollo y quear de bienestar.	Ser necesarios y devolver el buen trato que se nos da cuando lo utilizamos y salud de otros.	Cuando la integridad moral y psicológica de los usuarios cambia se comportan de forma diferente que cuando se encuentran en el mundo real.
Artículo 17.- Toda persona tiene derecho a la libertad de expresión, a emitir libre y responsablemente su opinión y a buscar cualquier medio de difusión de su pensamiento. Este derecho comprende el acceso a la información y la libre circulación de la misma.	Tenemos total libertad de expresar nuestra opinión y punto de vista por cualquier medio de difusión de que sea no solo en el mundo virtual sino también cuando lo hacemos bajo las leyes y normas.	Respetar la opinión y punto de vista de los demás, no realizar discursos que ofendan ni hacer comentarios no constructivos y que puedan ofenderlos.	Tenemos la libertad de publicar y comentar en los espacios digitales que al hacerlo no debe a otros usuarios que ellos a su vez no realicen comentarios ni publicaciones malintencionadas hacia nuestra persona.
Artículo 2.- Toda persona tiene derecho a que los servicios de información, comunicacional o audiovisual, no suministren informaciones que afecten la integridad personal y familiar.	Tenemos derecho a que las empresas y demás entidades que gestionan nuestra información personal y privada aseguren nuestra seguridad personal y familiar.	Cuidar minuciosamente la libertad con la que compartimos nuestra información privada y a su vez, las empresas y demás entidades tienen el deber de no usar nuestros datos para actos no beneficiosos para nosotros.	Al poner información privada en nuestra descripción virtual como en las redes sociales, tener precauciones con los datos que exponemos. Evitar utilizar la información que otros usuarios exponen con mal uso.
Artículo 19.- Toda persona tiene derecho a la libertad de conciencia y a la libre expresión de su pensamiento. Este derecho comprende el acceso a la información y la libre circulación de la misma.	Tenemos derecho al cuidado total de nuestra salud, bienestar del cual se protege en la familia y comunidad.	Tenemos el deber de contribuir con la protección y defensa de la salud de algún familiar o miembro de nuestra comunidad ante cualquier formato.	En las grandes virtuales de difusión familiar y personalizadas en redes sociales se necesita y protege la salud mental psicológica y física de todos los miembros.

Buscar este blog

[Página Principal](#)
[Acerca de mi](#)
[Jhoel Aguilar](#)
[Ver mi perfil completo](#)
[Archivo del Blog](#)
[octubre 2023 \(1\)](#)
[julio 2023 \(1\)](#)
[Denunciar abuso](#)
[Etnografía](#)

luuu10.blogspot.com/?m=1

Dimensiones de la sexualidad

Publicar un comentario [LEER MÁS](#)

Construyendo nuestra identidad digital de manera responsable en nuestra vida

agosto 10, 2023



Esta semana aprendimos sobre la identidad digital que hace referencia a la actualidad en como las personas tienen sus redes sociales si se identifica tal y como son o si es una persona diferente en la vida real que en las redes sociales, además que es como uno cuida su privacidad y lo administra de manera adecuada. Además que también hay riesgos de que otras personas tomen una identidad que no sea la suya si no de otra persona. Por lo personal en mis redes...

Publicar un comentario [LEER MÁS](#)

Free Butterfly

jueves, 20 de julio de 2023

Bienvenidos al blog de Free Butterfly

Hola! Bienvenidos a mi blog, solo soy una estudiante común de 4to grado. Soy optimista y alegre, siempre trato de sacarte una sonrisa. Me gusta mucho cantar, leer y escribir. En este blog podrán ver mis trabajos.

a la/s julio 20, 2023

Entrada más reciente [Página Principal](#)

Buscar este blog

[Página Principal](#)
[Denunciar abuso](#)
[Archivo del Blog](#)
[octubre 2023 \(1\)](#)
[agosto 2023 \(2\)](#)
[julio 2023 \(1\)](#)

¿Cómo influye la sexualidad en el mundo digital? ¿Será

Facebook search bar: Buscar en Facebook

Navigation icons: Home, Friends, Watch, Messages



La zona del estudiante

19 Me gusta • 23 seguidores

Enviar mensaje

Me gusta

Buscar

Publicaciones Información Menciones Opiniones Seguidores Fotos Ver más

Detalles

Página · Creador digital

<https://youtube.com/@Lazonadelestudiante?si=6CkwrUd21c7OpymL>

Todavía sin calificar (0 opiniones)

Publicaciones

Filtros

La zona del estudiante
10 de noviembre de 2023 ·

¡Hola! Hoy reflexionamos sobre las dimensiones de la sexualidad en el mundo virtual, como influye y los peligros que se dan, esperamos que mediante esta infografía comprendan el tema 😊

Fotos

Ver todas las fotos

Privacidad · Condiciones · Publicidad · Opciones de anuncios · Cookies · Más · Meta © 2024

Facebook search bar: Buscar en Facebook

Navigation icons: Home, Friends, Watch, Messages

La zona del estudiante

Detalles

Página · Creador digital

<https://youtube.com/@Lazonadelestudiante?si=6CkwrUd21c7OpymL>


Todavía sin calificar (0 opiniones)


Fotos

Ver todas las fotos

La zona del estudiante
10 de noviembre de 2023 ·

Privacidad · Condiciones · Publicidad · Opciones de


la zona del estudiante




La zona del estudiante

@Lazonadelestudiante · 1 suscriptor · 2 videos

Más información sobre este canal ...más


Suscribirse

Videos




reunión de zoom "huella digital"


2 vistas · hace 11 meses




La netiqueta y su importancia

2 vistas · hace 11 meses


la zona del estudiante



La netiqueta y su importancia



La zona del estu...

1 suscriptor

Suscribirse

👍 1

💬

➦ **Compartir**

⋮

<https://www.youtube.com/watch?v=Jclbmm5L02M>

PELIGROS DE LA IDENTIDAD DIGITAL

DESARROLLO PERSONAL CIUDADANIA Y CIVICA



I.E. 7077 "LOS REYES ROJOS"

PARTICIPANTES:

- Antonio Martel
- Josué Rojas
- Anaís Palomino
- Lionel Buitrón



¿QUÉ ES LA IDENTIDAD DIGITAL?

HORA: 7:30 PM

Viernes 15 de setiembre 2023

Plataforma: Zoom

[https://us04web.zoom.us/j/7017360380?](https://us04web.zoom.us/j/7017360380?pwd=HkNRTSa6P2Rid0RjeGlnNDdlOasiTjUu.1)
 pwd=HkNRTSa6P2Rid0RjeGlnNDdlOasiTjUu.1
 ID de reunión: 701 736 0380
 Código de acceso: 51Sixt

docs.google.com/presentation/d/17Yf0S2E6KBEiBannS5pyd-W2r4wsHTtuc7xzQdhfpeg/edit#slide=id.g27a7658e05f_0_19

El archivo es de solo lectura No se pueden realizar cambios en este archivo. Comunícate con el propietario para obtener detalles.

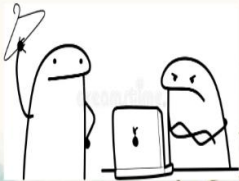
Dpcc análisis de las redes sociales

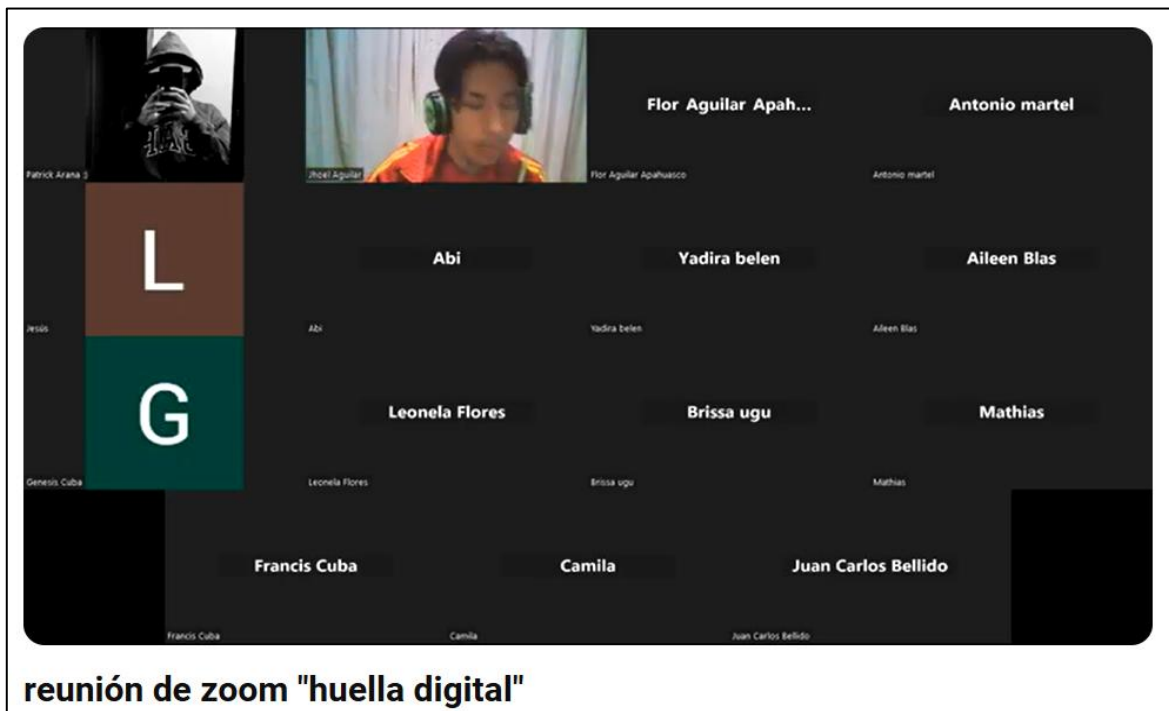
Presentación de diapositivas

INTEGRANTES:

NOMBRE Y APELLIDOS:

- ALONDRA ÑAHUI
- ARTURO ZARATE
- LESLIE INCIO
- YAZID GARCIA
- TOMAS DIAS
- YERIBEL GAMARRA





**HERRAMIENTAS WEB 2.0 PARA LA MEJORA DE LA
CIUDADANÍA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 7077 LOS REYES ROJOS. LIMA.2023**

*Web 2.0 Tools for Improving the Digital Citizenship of Students at Educational
Institution 7077 Los Reyes Rojos. Lima. 2023*

Autora: **Flor de Maria AGUILAR APAHUASCO**

Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Cristóbal de
Huamanga

flor.aguilar.40@unsch.edu.pe

Resumen

La investigación titulada “Herramientas Web 2.0 para la mejora de la ciudadanía digital de los estudiantes de la Institución Educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima.2023”. tuvo como objetivo general demostrar en qué medida el uso de herramientas Web 2.0 permite desarrollar la ciudadanía digital en estudiantes de dicha institución. Esta investigación es cuantitativa. El tipo de la investigación es experimental, de diseño cuasiexperimental. La población estuvo conformada por los estudiantes del 4to año A y B de la I.E. Los Reyes Rojos de Chorrillos, Lima. La muestra fue de 54 estudiantes. Se concluyó que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023. Tras los resultados, a través de la prueba U de Mann Whitney, se observa en el pre test un $p=0,505$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral

de 0,05, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Palabras clave: Herramientas web, ciudadanía digital, respeto, educación, protección.

Summary

Research entitled “Web 2.0 Tools for the Improvement of Digital Citizenship among Students of Educational Institution 7077 Los Reyes Rojos, Lima, 2023” had the general objective of demonstrating the extent to which the use of Web 2.0 tools contributes to the development of digital citizenship among students of said institution. This study followed a quantitative approach. The research type was experimental, with a quasi-experimental design. The population consisted of students from the 4th grade sections A and B of Educational Institution Los Reyes Rojos in Chorrillos, Lima. The sample comprised 54 students. It was concluded that the use of Web 2.0 tools improves digital citizenship among students of Educational Institution 7077 Los Reyes Rojos in Lima, 2023. Based on the results obtained through the Mann–Whitney U test, the pre-test showed a p-value of 0.505, which is above the 0.05 threshold; whereas after the implementation of the Web 2.0 tools, the post-test results showed a p-value of 0.000, which is well below the 0.05 threshold, indicating the existence of a statistically significant difference between the control group and the experimental group.

Keywords: Web tools, digital citizenship, respect, education, protection

I. Introducción

La tecnología ha despertado gran preocupación por los efectos negativos a la salud física y mental de las personas. Los adolescentes no son ajenos a las problemáticas que surgen en torno al uso de la tecnología, desde temprana edad se han convertido en consumidores de ésta. Frente a ello, es innegable que el impulso de la tecnología y el conocimiento han logrado el desarrollo de muchas sociedades. Hoy, cuando el uso de las redes sociales y herramientas de interacción en el mundo digital, son considerados como parte de la Web 2.0, surge la necesidad de reflexionar acerca de las problemáticas y respecto a la práctica de la ciudadanía en el mundo digital. Los estudiantes son catalogados como nativos digitales porque han nacido en la era digital, inmersos en la tecnología y todo lo relacionado a ésta, por este motivo no se pretende alejarlos del mundo digital porque son parte de ella casi de manera natural, entonces los diferentes agentes educativos tienen el reto de formar mejores ciudadanos digitales. Autores como Robles (2009) indican que los ciudadanos digitales son personas quienes ponen en práctica y ejercitan sus derechos, así como deberes, mediante espacios virtuales. Así mismo, Ribble et al. (2004) indican que la ciudadanía digital está relacionada con los derechos y deberes de la persona que se desenvuelve e interactúa en espacios virtuales. Dichos autores refuerzan la idea de que una persona puede afianzar su ciudadanía digital si desarrollan tres dimensiones: El respeto, la Educación y Protección, en los entornos digitales. Surge la necesidad de desarrollar investigaciones en torno a la ciudadanía digital, a su vez, a través de la enseñanza poder afianzar el uso de las herramientas Web 2.0 en favor de los estudiantes, quienes muchas veces poseen conocimiento sobre la tecnología, pero no los han orientado al uso

adecuado de ello en favor de su aprendizaje real. Por ello la investigación denominada “Herramientas Web 2.0 para la mejora de la ciudadanía digital de los estudiantes de la Institución Educativa 7077 los Reyes Rojos. Lima.2023” pretende no solo analizar la problemática explicada, sino generar una propuesta que se constituya en un aporte al ámbito educativo. El objetivo general es “Demostrar en qué medida el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima.2023” y la hipótesis se formuló de la siguiente manera: “El uso de herramientas Web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos.2023.”

II. Metodología

Tipo

De acuerdo con Arias (2012) el tipo de investigación es aplicada, ya que afirma lo siguiente que la investigación aplicada se abastece por el tipo básico o puro, ya que mediante, la teoría se encarga de resolver problemas prácticos, se basa en los hallazgos, descubrimientos y soluciones que se planteó en el objetivo del estudio.

Nivel

Respecto al nivel de investigación, según Hernández-Sampieri (2018) es explicativa, toda vez que esta investigación va más allá de la descripción de las variables. Hernández y Mendoza (2018) mencionan al respecto que “como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar porque surge un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta” (p. 112).

Diseño de investigación

Hernández y Mendoza (2018) mencionan respecto a los diseños cuasiexperimentales que “manipulan deliberadamente, al menos una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variable dependientes” (p. 172).

Método Hipotético- deductivo

Gianella (1995) explica que el método hipotético deductivo busca responder a diferentes problemas mediante el planteamiento de hipótesis, las cuales son planteadas antes de la solución de problemas, mismos que empíricamente deberán ser contrastadas. De hallarse resultados favorables, la hipótesis se acepta, caso contrario se rechaza.

Población.

La población comprendió a los estudiantes de 4to año A y B de educación secundaria de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos del distrito Chorrillos, región Lima. Es decir, la población consta de 56 estudiantes.

Muestra.

La muestra fue de 56 estudiantes 4to año “A y B” de educación secundaria de la Institución Educativa 7077 Los Reyes Rojos del distrito Chorrillos, región Lima.

Técnica Muestral.

Respecto al tipo de muestra, ésta es no probabilística, ya que de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) su selección depende de la decisión del investigador.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnica.

“Toda técnica prevé el uso de un instrumento de aplicación” (Rojas, 2011, p. 278). Para efectos de la presente investigación, se trabajó con la técnica de observación.

Instrumento.

El instrumento que sirvió para recoger los datos fue una rúbrica. Ésta, consta de tres secciones, cada una compuesta con ítems que se han redactado de acuerdo a las dimensiones de la variable dependiente, denominada

“Ciudadanía Digital”, de acuerdo con Mike Ribble (2011), las cuales son: Respeto en entornos virtuales, educación digital y protección digital. En total se consideran 21 ítems en el instrumento indicado.

Tratamiento Estadístico

El presente estudio se tratará estadísticamente de la siguiente manera: Se revisará la validez y fiabilidad de los instrumentos.

Resultados

Validez

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010), una validez es el nivel de un instrumento de recolección de datos, en que realmente pueda medir una variable.

Se realizó la validez de contenido, a partir de un juicio de expertos, a partir ello se realizó la prueba binomial. La confiabilidad del instrumento se dio a partir de la realización de una prueba piloto y el análisis mediante el programa estadístico SPSS V.25.

Los resultados con respecto a la sumatoria de la columna de significación exacta (bilateral) y división por el número de expertos es = 0.001, siendo menor que 0.05. Los resultados de la prueba binomial, confirma que el instrumento de medición es válido en su contenido.

Confiabilidad.

Para hallar la prueba de confiabilidad el instrumento fue aplicado a un grupo piloto ajeno a la muestra que estuvo constituido por 31 estudiantes con características similares a la muestra. Concluida esta fase los resultados fueron procesados mediante el estadígrafo Alpha de Cronbach. “El valor mínimo

aceptable para el coeficiente alfa de Cronbach es 0.7; por debajo de ese valor la consistencia interna de la escala utilizada es baja” (Celina y Campo, 2005).

Tabla 1.

Ciudadanía Digital (Factor 1,2 Y 3)

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,943	21

Los resultados que muestra el coeficiente alfa de Cronbach es un valor igual a 0,943 superior al mínimo aceptable de 0.7. El número de elementos corresponde al número de preguntas consideradas en el instrumento, es decir 21 ítems. En consecuencia, el valor obtenido permite determinar que el instrumento presenta un nivel alto de confiabilidad.

Resultados y discusión

Resultado descriptivo

Tabla 2

Nivel de ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023.

Valores	Pre test				Post test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	8	28,6	6	21,4	9	32,1	0	0,0
Proceso	17	60,7	18	64,3	12	42,9	4	14,3
Logro previsto	3	10,7	4	14,3	7	25,0	14	50,0
Logro destacado	0	0,0	0	0,0	0	0,0	10	35,7
Total	28	100,0	28	100,0	28	100,0	28	100,0

Nota: Datos obtenidos mediante la rúbrica

El análisis de la presente tabla, permite observar que en la prueba de pre test, los estudiantes del grupo control, que en su mayoría equivalente al 60,7% se encuentran ubicados en el nivel en “Proceso” con relación a la ciudadanía digital. Asimismo, los estudiantes del grupo experimental, que en su mayoría equivalen al 64,3% se encuentran ubicados en el nivel en “Proceso”. Por otro lado, concluida la aplicación del uso de herramientas web 2.0, se observa que los estudiantes del grupo control, en su mayoría, equivalente al 42,9% se mantienen ubicados en el nivel en “Proceso”; empero, los estudiantes del grupo experimental, en su mayoría, equivalente al 50,0% lograron avanzar al nivel “Logro previsto”.

Lo anterior, permite afirmar que gracias al uso de herramientas web 2.0 los estudiantes del grupo experimental lograron mejorar de manera significativa la ciudadanía digital, por lo que se hace imperativo su aplicación en el grupo control con la finalidad de mejorar en los estudiantes la ciudadanía digital.

Resultados inferenciales

Prueba de normalidad

Tabla 3

Resultados de prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Ciudadanía Pre tes GC	,767	28	,000
Ciudadanía Post test GE	,765	28	,000
Ciudadanía Pre test GC	,810	28	,000
Ciudadanía Post test GE	,794	28	,000

Realizada la prueba de normalidad, los valores hallados a través de la prueba Shapiro Wilk, muestra un valor de $p=0,000 < 0,05$ en todos los resultados de la variable en

estudio, por lo que se concluye que existe ausencia de normalidad en los datos, por lo que se determina el uso de una prueba no paramétrica denominada U de Mann Whitney para la prueba de hipótesis.

Prueba de hipótesis general

Ho: El uso de herramientas web 2.0 no permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.

Ha: El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.

Tabla 4

Resultado de la hipótesis general mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre la ciudadanía digital del grupo control y experimental

Estadísticos de prueba^a

	Ciudadanía Pre test	Ciudadanía Post test
U de Mann-Whitney	357,000	101,000
W de Wilcoxon	763,000	507,000
Z	-,667	-4,987
Sig. asintótica(bilateral)	,505	,000

Obtenida los resultados a través de la prueba U de Mann Whitney, se observa que en el pre test un $p=0,505$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05, lo que permite determinar que no existe diferencia estadísticamente significativa en el pre test entre el grupo control y experimental; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental. Este resultado sugiere que hubo cambios significativos entre el pre test y post test en la variable ciudadanía digital, por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna y se concluye que el uso de

herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023.

Prueba de primera hipótesis específica

Ho: El uso de herramientas web 2.0 no permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima.

Ha: El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima.

Tabla 5

Resultado de la primera hipótesis específica mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre el respeto en entornos digitales del grupo control y experimental

Estadísticos de prueba^a

	Respeto Pre test	Respeto Post test
U de Mann-Whitney	308,000	68,000
W de Wilcoxon	714,000	474,000
Z	-1,500	-5,570
Sig. asintótica(bilateral)	,134	,000

Los resultados de la prueba U de Mann Whitney, hace posible observar que en el pre test un $p=0,134$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05, lo que permite determinar que no existe diferencia estadísticamente significativa en el pre test entre el grupo control y experimental; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental. Este resultado sugiere que hubo cambios significativos entre el pre test y post test en la variable respeto en entornos digitales, por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna y se concluye que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima.

Prueba de segunda hipótesis específica

Ho: El uso de herramientas web 2.0 no permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima.

Ha: El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima.

Tabla 6

Resultado de la segunda hipótesis específica mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre la educación digital del grupo control y experimental

	Educación Pre test	Educación Post test
U de Mann-Whitney	365,000	100,000
W de Wilcoxon	771,000	506,000
Z	-,500	-4,956
Sig. asintótica(bilateral)	,617	,000

De acuerdo a los resultados de la prueba U de Mann Whitney, se puede observar que en el pre test un $p=0,617$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05, lo que permite determinar que no existe diferencia estadísticamente significativa en el pre test entre el grupo control y experimental; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental. Este resultado sugiere que hubo cambios significativos entre el pre test y post test en la variable educación digital, por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna y se concluye que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima.

Prueba de tercera hipótesis específica

Ho: El uso de herramientas web 2.0 no permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.

Ha: El uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima, 2023.

Tabla 7

Resultado de la tercera hipótesis específica mediante la comparación de puntajes pre test y post test sobre la protección digital del grupo control y experimental

	Protección Pre test	Protección Post test
U de Mann-Whitney	371,000	206,000
W de Wilcoxon	777,000	612,000
Z	-,406	-3,258
Sig. asintótica(bilateral)	,685	,001

Obtenido los resultados a través de la prueba U de Mann Whitney, se observa que en el pre test un $p=0,685$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05, lo que permite determinar que no existe diferencia estadísticamente significativa en el pre test entre el grupo control y experimental; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,001$, valor mucho menor al umbral de 0,05, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental. Este resultado sugiere que hubo cambios significativos entre el pre test y post test en la variable protección digital, por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna y se concluye que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima.

Discusión de Resultados

De acuerdo con el objetivo general de la investigación, el cual fue Demostrar la influencia del uso de herramientas web 2.0 en la mejora de la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima.2023, en el presente estudio se demostró que la aplicación de herramientas web 2.0 tuvo un impacto positivo en el grupo experimental, ello de acuerdo con la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa en el pre test

un $p=0,505$; luego de aplicarse las herramientas web 2.0, los resultados del post test permitieron observar un $p=0,000$, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Diversos autores coinciden con los resultados antes mencionados, como López (2023) en su investigación cualitativa sobre las competencias digitales con relación a la

ciudadanía digital, cabe precisar que dichas competencias abordan desde el conocimiento hasta la ejecución de herramientas tecnológicas en diversos contextos. El autor concluyó que abordar las competencias digitales aporta a la ciudadanía digital, asimismo a la formación integral de los estudiantes, no solo considera el aspecto operativo en el manejo de la tecnología, sino el aspecto ético.

En referencia al primer objetivo específico, que fue determinar la influencia del uso de herramientas web 2.0 en la mejora del respeto en entornos digitales en los

estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima.2023, los resultados obtenidos indican que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa de aplicación, ello de acuerdo con los valores hallados a través de la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa en el pre test un $p=0,134$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Los resultados relacionados al primer objetivo se afianzan con la teoría, así Ribble (2018), considera el Respeto en entornos digitales como una de las dimensiones de la ciudadanía digital, mismo que considera como aspectos fundamentales el Acceso Digital, Etiqueta digital y Derecho Digital, englobadas en la premisa denominada “Sea social: Respétese y respete a los demás”. El autor resalta la importancia de acceder a espacios digitales, asimismo señala la importancia de poner en práctica el respeto y empatía, también la necesidad de fomentar, normas, reglas y leyes que afiancen una interacción orientada a que las personas se conviertan en mejores ciudadanos digitales.

El segundo objetivo específico que oriento la presente investigación fue determinar la influencia del uso de herramientas web 2.0 en la mejora de la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima.2023, respecto a este, los resultados evidencian que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa donde fue aplicada la propuesta. Así, de acuerdo a la prueba U de Mann Whitney, en la que se puede observar que en el pre test un $p=0,617$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05; después de aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

El tercer objetivo específico fue determinar la influencia del uso de herramientas web 2.0 en la mejora de la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima.2023, los resultados de la

prueba la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa que en el pre test un $p=0,685$ que se encuentra por encima del umbral de $0,05$; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,001$, valor mucho menor al umbral de $0,05$, con ello se puede afirmar que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa donde se realizó la investigación.

Sobre la protección digital, Ribble (2018) resalta cómo el mundo digital ofrece oportunidades de ocio, aprendizaje, exploración y creación, etc. Por ello es necesario que los ciudadanos digitales sean conscientes de los posibles peligros en la red y las complicaciones a la salud que se desprenden de todo ello. Bajo la premisa "Esté seguro: Protéjase a sí mismo y a los demás", el autor considera dentro de la Protección Digital al Derecho y responsabilidad, Seguridad digital y a la salud y bienestar digital. Por otro lado, la investigación ha brindado resultados favorables, ya que indican que este factor ligado a la Protección pueden ser mejorado con la aplicación de estrategias basadas en las herramientas Web 2.0, lo cual se afianza, no solo con los postulados de algunos teóricos, si no con otras investigaciones que han antecedido a la presente, tal como la desarrollada por Gallego y Vinader (2019), quienes investigaron acerca del Capital social digital y las herramientas digitales como amplificadoras de la sociedad civil, Su investigación se basó en el análisis de la literatura y posterior categorización de las herramientas digitales para empoderar a los ciudadanos en el entorno digital.

Conclusiones

Primera. Las evidencias estadísticas son suficientes para concluir que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la ciudadanía digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima, 2023. Resultados que se encuentran confirmados a través de la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa en el pre test un $p=0,505$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Segunda. Los valores obtenidos se constituyen en evidencias estadísticas suficientes para concluir que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar el respeto en entornos digitales en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima. Resultados que se confirman con los valores hallados a través de la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa en el pre test un $p=0,134$ que se encuentra por encima del umbral de 0,05; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de 0,05, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Tercera. Los hallazgos estadísticos son evidencias suficientes que permiten concluir que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la educación digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima. Resultados que se ratifican a través de los resultados de la prueba U de Mann Whitney, en la que se puede observar que en el pre test un

$p=0,617$ que se encuentra por encima del umbral de $0,05$; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,000$, valor mucho menor al umbral de $0,05$, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Cuarta. Las evidencias estadísticas son suficientes para concluir que el uso de herramientas web 2.0 permite mejorar la protección digital en los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos de Lima. Resultados que se encuentran confirmados a través de la prueba U de Mann Whitney, en la que se observa que en el pre test un $p=0,685$ que se encuentra por encima del umbral de $0,05$; mientras que una vez aplicada las herramientas web 2.0, los resultados del post test permiten observar un $p=0,001$, valor mucho menor al umbral de $0,05$, lo que significa la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo control y grupo experimental.

Referencias

- Alejo, L. y Sánchez, L. (2020) *Herramientas web 2.0 en el proceso de enseñanza aprendizaje*. (Tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola).
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2859a6b1-1670-419e9285-52ce101c09ad/content>
- Arias, G. (2005). *Un intento de sistematización de los planteamientos esenciales del enfoque histórico cultural en sus inicios*. *Psicología: Teoría e Práctica*, 7(2), 11-48.
- Altamirano, B. (2014) Uso de redes sociales informáticas en los estudiantes de secundaria de la I.E. “Los Libertadores”, (Tesis para optar por el título de Licenciado, Universidad Nacional de Huancavelica).
- Area, M. (2011). *Educación para la cultura líquida de la Web 2.0. Apuntes para un modelo de alfabetización digital*. I Congreso Internacional sobre Educación Mediática y Competencia digital. Segovia. Octubre.
- Arias, J. (2021) *Diseño y Metodología de la Investigación*. ENFOQUES CONSULTING EIRL. www.tesisconjosearias.com
- Barrena (2012) *La educación como crecimiento: el pragmatismo en las aulas*. V Jornadas. Universidad de Navarra.
- Bernal, R. (2009). *Revisión conceptual y posibilidades educativas de la web 2.0* (Trabajo de investigación DEA), España, Universidad de Murcia.
<https://digitum.um.es/xmlui/bitstream/10201/9763/1/rosabernalDEA.pdf>. Bernal, C. (2010) *Metodología de la investigación*. Pearson Educación. Colombia.
- Bilbeny, N. (1992). *¿Cómo pensar los valores morales apartar de Kant?*. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía*, 9, 181-186.
- Bolívar, A. (2015). *Educación para la ciudadanía activa una tarea comunitaria en el espacio público de la ciudad*. En A. Monclús & C. Sabán (coords.), *Ciudad y educación: antecedentes y nuevas perspectivas* (pp. 39-57). Madrid: Síntesis.
- Boyd, D. M., y

- Ellison, N. B. (2007). *Social network sites: Definition, history, and scholarship*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol.13, nº1, artículo 11. Consultado en marzo <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html> de 2009, de:
- Bravo, G., Hernández, A. y Romero, S. (2015). *La ciudadanía digital, sus concepciones y su relación con la convivencia escolar* (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá). 123
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/17153/BravoGinaPaola2015.pdf?sequence=3&isAllowed=y>.
- Calixto, C. (2014) *Escuela del Siglo XXI basada en la Web 2.0*. México: : Marpadal.
- Carrera, B. & Mazzarella, C. (2001) Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, vol. 5, núm. 13, abril-junio, 2001, 41-44.
- Cabero-Almenara, J., Torres-Barzabal, L., & Hermosilla-Rodríguez, J. M. (2019). *Las TIC y la creación de una ciudadanía crítica e-digital*. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 20, 10. https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a22
- Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal/Debate: Montevideo.
- Cobo, C. y Pardo, H. (2007). *Planeta Web 2.0*. Inteligencia colectiva o medios fast food. Barcelona / México DF: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic / Flacso México.
- Contreras, C y Vera, A. (2022). *Educación ciudadana y el uso de estrategias didácticas basadas en TIC para favorecer el desarrollo de competencias en ciudadanía digital en estudiantes*. Cuadernos de Investigación Educativa, 13(2). <https://doi.org/10.18861/cied.2022.13.2.3195>
- Dewey, J. (1920), *Reconstruction in Philosophy and Essays*, vol. 12 de The Middle Works of John Dewey, Southern Illinois University Press, 1988.
- Farmer, L. (2011). *Teaching Digital Citizenship*. en *Proceedings of Global TIME -Online Conference on Technology, Innovation, Media & Education* (pp. 291-296). Recuperado de: <http://www.editlib.org/p/37093> Fracica N.,

- G. (1988). *Modelo de simulación en muestreo*. Bogotá: Universidad de la Sabana. 124
- Galindo, J. (2009). *Ciudadanía digital. Signo y pensamiento*. vol. XXVIII, núm. 54, pp. 164-173.
- Gallego, S. y Vinader, R. (2019). *Capital social digital: Las herramientas digitales como amplificadoras de la sociedad civil*. Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales. Nº 26, pp. 31-48,2019, ISSN: 1575-0825.
- García A. & Solórzano, F. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad. *Revista Cubana de Educación Superior*. Número 3. 98-112
- Gianella, A. (1995) Introducción a la Epistemología y a la Metodología de la Ciencia. *Editorial Universidad Nacional de La Plata*, 39-128.
- Girón, J. (2018) *El marketing digital y el E-Commerce en las empresas agroexportadoras de la provincia de Barranca 2017*. (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Perú).
<https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/834aa443-57574126-b992-b1be735fc029/content> González R, Fernando. (2008). *Investigación Cualitativa y Subjetividad*. Guatemala. Miserior
- Gordon, R. (2022) Informática educativa, base para el desarrollo de una ciudadanía digital en Panamá. *Acción Y Reflexión Educativa*, (47), 238–261.
<https://doi.org/10.48204/j.are.n47.a2591>
- Hernández, P. (2007) *Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea*. En:
<https://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>
- Hernández y Mendoza (2018) *Metodología de la investigación*. McGRAW-HILL Interamericana Editores S.A.
- Hidalgo (2016) *“Relación entre el uso de los recursos informáticos y el desarrollo de la capacidad crítica de los estudiantes del X ciclo de la Facultad de Ingeniería Mecánica de la Universidad Nacional de Ingeniería 2016”* (Tesis de maestría) Universidad Nacional de Ingeniería. Perú.

- Huertas (2016). Efectos de un programa educativo basado en el uso de las TIC sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado en la asignatura de tecnología de educación secundaria. *Educación XX1*, 19(2), 229-250
- Lévy P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington, D.C. En <http://inteligencia colectiva.bvsalud.org>
- Lino, M. (2022). *Herramientas digitales en la comunicación entre Los alumnos de la I.E.E. Luis Fabio Xammar jurado, Santa María – 2022* (Tesis de Licenciatura) Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Perú. https://repositorio.unjpsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7296/TEISIS%20LINO_compressed.pdf;jsessionid=8C0B0ECA8A4B16BFE8A49DA3431391B9?sequence=1
- Llantoy, J. y Yauricasa, E. (2019) *Uso de las TIC y competencias digitales en los docentes de la Institución educativa “Manuel Prado” de Matará de Ayacucho 2019*. (Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú). <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/628be5c6fbcc452f-8aef-2972c9fdc63d/content>
- López de la Cruz, E. y Escobedo, F. (2021). El conectivismo, el nuevo paradigma del aprendizaje. *Desafíos*, 12(1); 73-79.
- Maldonado, M. E. (2001). *Teorías psicológicas del aprendizaje*. Universidad de Cuenca.
- Margaix, D. (2008). Informe APEI sobre Web social. Asociación Profesional de Especialistas de la Información (APEI). Consultado en mayo de 2009, de: <http://informeapeiWebsocial.dmaWeb.info/>
- Martinez, F. (2010). Herramientas de la Web 2.0 para el aprendizaje 2.0. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, vol. 11, núm. 3, pp. 174-190
- Ministerio de Educación del Perú (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*.
- Morales, J. (2023). *Manejo de herramientas digitales y logro de competencias de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de instituciones educativas emblemáticas*. (Tesis de Doctorado, Universidad Cesar Vallejo, Perú).

- Mossberger, K. (2009). *Toward digital citizenship. Addressing inequality in the information age. Routledge and book of Internet politics*, 173-185.
- Nosko, A., y Wood, E. (2011). *Aprendizaje en la era digital con redes sociales: creación de un perfil*. En B. White, I. King, & P. Tsang (Eds.), *Social Media Tools and 126 Platforms in Learning Environments* (pp. 399-418). Springer Berlin Heidelberg. Recuperado de: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-20392-3_24
- Núñez M.; Sebastián A. y Muñoz D. (2015) Principios de condicionamiento clásico de Pavlov en la estrategia creativa publicitaria. *Opción*, vol. 31, núm. 2, pp. 813-831
- Nussbaum, C. (2005) *El cultivo de la Humanidad. Una defensa clásica de la reforma en la educación liberal*. Barcelona España: Paidós Ibérica
- Oliveros M. (2019) El instrumentalismo: de la teoría a la práctica. *Revista Internacional de Investigación y Formación Educativa*, Año 5, Número 14, pp. 159-164.
- O'REILLY, T. (2005). *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Extraído el 20 de marzo de 2009 desde <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web20.html>
- Cardoso Carneiro, Flávia; Pedro P. Marinho, Simão.(2018) Digital citizenship in schools: nine elements all students should know, in Mike Ribble, 3.ed. Arlington, VA, USA: International Society for Technology in Education, 2015. *EccoS Revista Científica*, no. 47, 2018,
- Pérez, A., Díaz, J., y Rivera, R. (2015). *Redes Temáticas de la Web 2.0, comunidades de aprendizaje y conocimientos al servicio de la investigación agrícola*. Cultivos Tropicales, 36, pp. 36-43. Recuperado <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193237111005>
- Pérez, J. (2017). *Aprender a ser críticos con Internet*. Barcelona: Octaedro.
- Prensky, M. (2001) Digital Natives Digital Immigrants. *MCB University Press*, Vol. 9 No. 5, October 2001
- Torres, Y. (2016). *Rol de las tic en la construcción de la ciudadanía digital: Apropiación y uso social de internet, en jóvenes pertenecientes a la I. E. El Pinal y Félix Henao*

Botero de la Comuna N° 8. (Tesis de maestría, Universidad de Medellín, Colombia).

https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/4652/T_MC_11.pdf?sequence

Ribble, M., Bailey, G. y Ross, T. (2004). Ciudadanía digital: abordar el comportamiento tecnológico apropiado. *Aprendizaje y liderazgo con tecnología.* 32(1), 6-12.

Ribble, M. y Bailey, G. (2007). *Ciudadanía digital en las escuelas.* Washington, DC: International Society for Technology in Education.

Ribble, M (2011). *Digital Citizenship in Schools. Second Edition.* ISTE International Society for Technology in Education. 127

Ribble, M. (2012). *Ciudadanía Digital para el Cambio Educativo.* Kappa Delta Pi Record, 48, 148-151. doi: 10.1080/00228958.2012.734015. En <https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=86879>

Ribble, M. (07 de junio de 2018) *The Top 3 Elements of Student Digital Citizenship. EdTech Focus On K-12.* <https://edtechmagazine.com/k12/article/2018/06/top-3-elements-student-digital-citizenship>

Ribble M, (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know.* International Society for Technology in Education. Virginia.

Robles, J. (2009). *Ciudadanía digital. Una introducción hacia un nuevo concepto de ciudadano.* Editorial UOC: Barcelona.

Rodríguez (2022). *Herramientas digitales y ciudadanía digital en los estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Chincheros.* Apurímac, 2022 (Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Perú).

Rodríguez (2008) *Nuevas tecnologías Web 2.0: Hacia una real democratización de la información y el conocimiento.* En: <http://eprints.rclis.org/11814/1/RodriguezDianaTRABAJOelis.pdf>

Schaffhauser P. (2013). Los usos del pragmatismo o cómo hacer sociología con filosofía. *REVISTA TEMAS SOCIOLOGICOS N° 17.* ISSN 0717-2087 · pp. 49 - 70.

- Solano, M, (2010) Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*. N° 36 Enero 2010 pp.125 - 139
- Sosa – Martínez, J. (1990). *Método científico*. México: Sitesa.
- Tello, O. y Ruiz, D.(2015) *Uso didáctico de las herramientas web 2.0 por docentes del área de comunicación*. (Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica Del Perú). https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/7069/RUIZ_DANITZA_TELLO_OSCAR_USO_DIDACTICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Universidad De Alicante (2017) Netiqueta. En https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79601/2/C12_intermedio_2017_18_Netiqueta.pdf
- Ureña, J. Et.al. (2017). *Collaborative and active learning through Web 2.0 tools applied in higher education*. CISTI (Iberian Conference on Information Systems & Technologies / Conferência Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação) Proceedings, 1, 2045–2051. Recuperado <http://eds.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=4&sid=966ceb85-fc61-4ccb-b9e9-514f71cd8fa6%40sessionmgr4008> de
- Vázquez (2014). *¿Web 2.0? ¿Web social? ¿Qué es eso?* E-Lis e-prints in library & information science <http://eprints.rclis.org/10566/>.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Vilchis (2012) *La Web 2.0 y la nube*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Sistema de Universidad. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/LITE/LECT83.pdf
- White, D., y Le Cornu, A. (2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. *First Monday*, 16(9), <https://goo.gl/Ge6uqo>
- Zuluaga, J. (1994) *El punto de vista de Piaget. Una fundamentación a nuestro quehacer pedagógico*. Anfora, Universidad Autónoma, pp.101-107.



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD N°0025-2026-UNSCH-EPG/KBA

El que suscribe; responsable verificador de originalidad de trabajo de tesis de Posgrado en segunda instancia para la **Escuela de Posgrado – UNSCH**; en cumplimiento a la Resolución Directoral N°002-2026-UNSCH-EPG/D, Reglamento de Originalidad de trabajos de Investigación de la UNSCH, otorga lo siguiente:

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

AUTOR	Mtra. FLOR DE MARIA AGUILAR APAHUASCO
DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS	DOCTORADO EN EDUCACIÓN
GRADO ACADÉMICO QUE OTORGA	DOCTOR
DENOMINACIÓN DEL GRADO ACADÉMICO	DOCTOR(A) EN EDUCACIÓN
TÍTULO DE TESIS	Herramientas web 2.0 para la mejora de la ciudadanía digital de los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima. 2023
EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD	19% de similitud
N° DE TRABAJO	2950326502
FECHA	02 de mayo de 2026

Por tanto, según los artículos 12, 13 y 17 del Reglamento de Originalidad de Trabajos de Investigación, es procedente otorgar la constancia de originalidad con depósito.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que crea conveniente.

02 de mayo de 2026.


UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
ESCUELA DE POSGRADO
Mg. Keivis BERROCAL ARGUMEDO
Sub Director de Investigación

CC.
Archivo
KBA/rjeg

Herramientas web 2.0 para la mejora de la ciudadanía digital de los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima. 2023

por Flor de Maria AGUILAR APAHUASCO

Fecha de entrega: 02-may-2026 08:01p. m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2950326502

Nombre del archivo: Flor_de_Maria_AGUILAR_APAHUASCO_T.docx (38.91M)

Total de palabras: 32353

Total de caracteres: 179006

Herramientas web 2.0 para la mejora de la ciudadanía digital de los estudiantes de la institución educativa 7077 Los Reyes Rojos. Lima. 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

10%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	4%
2	maestros.brainpop.com Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	digitum.um.es Fuente de Internet	1%
5	revistalatam.redilat.org Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	www.idi-unicyt.org Fuente de Internet	1%
8	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	revistahorizontes.org Fuente de Internet	<1 %
10	Bernal Garzón, Eileen. "El conectivismo y su aplicación a través de herramientas Web 2.0: Configuración de una red de aprendizaje para la producción de artículos científicos", Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Colombia), 2024 Publicación	<1 %
11	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
16	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	epsaprimerob2022.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %

18	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
19	eprints.uanl.mx Fuente de Internet	<1 %
20	read.bookcreator.com Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
22	repository.ucc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
23	files.core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
25	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
28	Quispe Apaza, Ignacio Jose. "Competencias digitales y desempeño académico en los	<1 %

estudiantes de 5to grado de la Institución
Educativa María Auxiliadora - Puno, 2024",
Universidad Nacional del Altiplano de Puno
(Peru), 2025

Publicación

29

servicio.bc.uc.edu.ve

Fuente de Internet

<1 %

30

Submitted to PREGRADO

Trabajo del estudiante

<1 %

31

docplayer.es

Fuente de Internet

<1 %

32

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

33

Submitted to Universidad Pontificia
Bolivariana

Trabajo del estudiante

<1 %

34

iejankomensky.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

35

repositorio.unc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

36

Submitted to Universidad Nacional de Cañete

Trabajo del estudiante

<1 %

37

repositorio.unfv.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

virtual.urbe.edu

38

Fuente de Internet

<1 %

39

es.wikipedia.org

Fuente de Internet

<1 %

40

plataformavoluntariado.org

Fuente de Internet

<1 %

41

www.euroinnova.mx

Fuente de Internet

<1 %

42

www.modern.pm

Fuente de Internet

<1 %

43

www.youblisher.com

Fuente de Internet

<1 %

44

Roberto Daniel Gordon Graell. "Informática educativa, base para el desarrollo de una ciudadanía digital en Panamá", Acción y Reflexión Educativa, 2022

Publicación

<1 %

45

issuu.com

Fuente de Internet

<1 %

46

1library.co

Fuente de Internet

<1 %

47

Submitted to Universidad de Nebrija

Trabajo del estudiante

<1 %

48

Submitted to Corporación Universitaria
Minuto de Dios, UNIMINUTO

<1 %

49

www.scielo.org.bo
Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografía

Activo



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE DOCTOR(A) EN EDUCACIÓN
RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°001126-2025-UNSCH-EPG/D.**

Siendo las 08:00 a.m. del 30 de diciembre de 2025 se reunieron en el auditorium de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, el Jurado Examinador y Calificador de Tesis, presidido por el **Dr. OSCAR GUTIERREZ HUAMANI** Director (e) de la Escuela de Posgrado, el **Dr. LUIS LUCIO ROJAS TELLO** Director de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, e integrado por los siguientes miembros: **Dr. OSCAR GUTIERREZ HUAMANI** y el **Dr. ADOLFO QUISPE ARROYO**; para la sustentación oral y pública de la tesis titulada: **HERRAMIENTAS WEB 2.0 PARA LA MEJORA DE LA CIUDADANÍA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 7077 LOS REYES ROJOS. LIMA. 2023**, presentado por la **Mtra. FLOR DE MARIA AGUILAR APAHUASCO**. Teniendo como asesor al **Dr. ROLANDO ALFREDO QUISPE MORALES**.

Acto seguido se procedió a la exposición de la tesis, con el fin de optar el Grado Académico de **DOCTOR(A) EN EDUCACIÓN**. Formuladas las preguntas, éstas fueron absueltas por la graduanda.

A continuación, el Jurado Examinador y Calificador de Tesis procedió a la votación, la que dio como resultado el siguiente calificativo: DIECINUEVE (19).

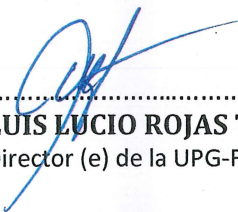
CALIFICACION (x)	
Aprobado(a) por Unanimidad.	X
Aprobado(a) por Mayoría.	~
Desaprobado(a) por Unanimidad.	-
Desaprobado(a) por Mayoría.	~

(x) Marcar con aspa.

Luego, el presidente del Jurado recomienda que la Escuela de Posgrado proponga que se le otorgue a la **Mtra. FLOR DE MARIA AGUILAR APAHUASCO**, el Grado Académico de **DOCTOR(A) EN EDUCACIÓN**. Siendo las.....9:30.....hrs. se levanta la sesión.

Se extiende el acta en la ciudad de Ayacucho, a las.....9:30.....hrs. del 30 de diciembre de 2025.


.....
Dr. OSCAR GUTIERREZ HUAMANI
Director(e) de la Escuela de Posgrado.


.....
Dr. LUIS LUCIO ROJAS TELLO
Director (e) de la UPG-FCE


.....
Dr. OSCAR GUTIERREZ HUAMANI
Miembro.


.....
Dr. ADOLFO QUISPE ARROYO
Miembro.


.....
Dr. JOSE ALARCON GUERRERO
Secretario Docente.

Observaciones:

.....
.....
.....