



REVISTA DE DIFUSIÓN ACADÉMICA

ISSN 2718-6318

Año V | Número 17 | Marzo 2024

Sujetos políticos del mundo digital: estudio exploratorio de investigaciones y experiencias sobre uso didáctico de entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la ciudadanía

Jorge Palma Osses¹

jorge.palma@umce.cl

Andrés Zambrano Espinosa²

azambrano@iplacex.cl

¹ Académico del Departamento de Educación Básica-Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Coordinador Programa Acompañamiento Docente-IPLACEX. Doctorando en Ciencias de la Educación-Colegio de Investigación Educativa.

² Jefe de Carrera Informática-IPLACEX. Magíster en Gestión Educacional, Universidad Andrés Bello.

Introducción y Antecedentes del Problema de Investigación

En la actualidad, hemos sido testigos del vertiginoso proceso de transformación de la sociedad, evidenciado por el crecimiento diario e inagotable de la información y el conocimiento. Las estadísticas revelan que, en 2010, las cuentas de blog superaban los 126 millones y las de Facebook alcanzaban los 400 millones, cifras mediante las que se pudo proyectar una influencia directa de Internet tanto en los ámbitos de ocio como en el panorama laboral. Se proyecta que para el año 2025, el 85% de los empleos dependerán de las tecnologías emergentes (Farmer, 2010).

La digitalización ha reconfigurado la percepción del espacio y las nociones históricas en la formación de comunidades, dando lugar a nuevas mediaciones culturales y comunicativas. Sin embargo, es crucial señalar que esta transformación se fundamenta en estructuras preexistentes de desigualdad social y política (Fueyo, Rodríguez, Hoechsmann, 2018). Se destaca la importancia de abordar críticamente las afirmaciones que ensalzan el triunfo creativo, ético y democratizador de la cultura virtual (Martínez y Tey, 2008).

En el ámbito cultural, la digitalización ha propiciado la inclusión de colectivos históricamente excluidos, como se evidencia en experiencias de e-learning social dirigidas a mujeres gitanas y latinoamericanos con desafíos económicos y de acceso virtual (Fernández y Sosa, 2016). A pesar de estos logros, se argumenta que la carencia de competencias digitales limita la efectiva inclusión social (Fueyo, Rodríguez, Hoechsmann, 2018).

La formación de ciudadanos digitales no se reduce simplemente a la accesibilidad a espacios digitales; requiere el desarrollo de competencias ciudadanas para abordar desafíos epistémicos y culturales. La brecha digital se plantea como un desafío social profundo que implica transformar las relaciones humanas y tecnológicas sin perturbar las estructuras organizativas subyacentes.

Se destaca la labor del docente como mediador educativo en entornos virtuales, subrayando la importancia de brindar oportunidades de aprendizaje ético y político (Farmer, 2010). Los estudios en español sobre entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la ciudadanía digital son escasos y fragmentarios,

principalmente desarrollados en España y Colombia. Investigaciones como la de César Mazo (2011) sobre Hiperbarrio Colombia y la experiencia de aprendizaje en democracia y participación ciudadana de Nataly Vargas (2011) son interesantes en tanto evidencian la existencia de una brecha digital en habilidades y competencias para el ejercicio de la libre ciudadanía en Internet.

Resulta importante destacar el desafío de la alfabetización ciudadana digital, enfatizando que las políticas públicas deben abordar la problemática desde diversas perspectivas, considerando aspectos étnicos, de género y de clase. A pesar de la gran accesibilidad a Internet en Chile, en esta investigación se remarca la carencia de investigaciones que vinculan entornos virtuales de aprendizaje y ciudadanía digital entre 2018 y 2019, años en que se desarrolla esta investigación. Para levantar una aproximación inicial a la relación entre EVA y aprendizaje ciudadano, se realizará una revisión crítica de investigaciones existentes en revistas hispanohablantes como enfoque de la investigación.

Formulación del Problema de Investigación

En la era actual, la sociedad experimenta una creciente migración de interacciones sociales al ámbito digital. En Chile, según el Digital News Report de 2018, el 71% de las personas con acceso a Internet participa activamente en redes sociales, con un 69% utilizando estas plataformas diariamente durante al menos una hora (ANDA, 2019).

A pesar de los beneficios que ofrecen los entornos virtuales para la creación, comunicación, aprendizaje e interacción social, la violencia en línea se ha convertido en un componente intrínseco. Datos de la Revista de Salud Pública de la Universidad de Chile indican que el 80% de los estudiantes entre 7° año básico y 4° año medio han experimentado ciberacoso (Eduglobal, 2019). Como señalan Gros y Contreras (2006), Farmer (2010) y Martínez (2011), la mera expansión del acceso virtual y el desarrollo de competencias instrumentales no son suficientes. Es esencial integrar en el currículo nacional el entendimiento de las implicancias políticas, sociales y epistemológicas del uso de Internet, con un enfoque en la convivencia social y ciudadana, así como diseñar orientaciones didácticas para la formación de ciudadanos en entornos virtuales.

La producción científica sobre el uso didáctico de ambientes virtuales para enseñar ciudadanía en Chile es limitada, a pesar del crecimiento de la violencia digital y el aumento del uso de aulas virtuales en educación superior (MINEDUC, 2019). Este estudio se presenta como una aproximación inicial, realizando una revisión crítica de la producción escrita en Iberoamérica. Para orientar procesos educativos en entornos virtuales para el desarrollo de habilidades ciudadanas en el mundo digital es preciso explorar la producción académica existente en torno al tema.

¿Por qué resulta relevante realizar un estudio transitorio/exploratorio de revisión de las investigaciones realizadas sobre el uso didáctico de EVA para la enseñanza de la ciudadanía? La relevancia de este estudio radica, en primer lugar, en la responsabilidad política de la investigación social para formar políticas educativas y estructurar modelos de enseñanza. Reconocer el trabajo científico sobre el pensamiento didáctico que se invierte en el desarrollo de entornos virtuales para la formación ciudadana permite identificar fragmentaciones conceptuales y divergencias en formación ciudadana y el uso de ambientes digitales para el aprendizaje. En segundo lugar, esta revisión crítica de la literatura puede abrir nuevas direcciones de investigación, contribuyendo con categorías analíticas y marcos interpretativos sobre ciudadanía digital y ambientes virtuales de aprendizaje.

Este estudio, lejos de sintetizar eruditamente los trabajos existentes, explora un territorio poco conocido aún en el ámbito académico chileno. Es una invitación a abordar el desafío de integrar la dinámica ontológica del ser humano con la tecnología como dispositivo educativo, en un contexto de incertidumbre y potencial transformación social.

Objetivos General y Específicos

Objetivo General:

Representar las potencialidades didácticas de los entornos virtuales para la enseñanza de la ciudadanía.

Objetivos Específicos:

- Revisar el contenido de la producción científica sobre la didáctica de la formación ciudadana en entornos virtuales y levantar una estructura de tópicos de análisis tributaria a la discusión bibliográfica.
- Recoger la opinión de expertos/as en el tema de investigación acerca de los tópicos de análisis levantados sobre el potencial didáctico de los entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la formación ciudadana.
- Incrustar la opinión de expertos/as sobre didáctica en EVA en la estructura conceptual sobre el potencial didáctico de los entornos virtuales para la enseñanza de la ciudadanía.

Marco Teórico

Didáctica en entornos virtuales de aprendizaje.

“¿Por qué y para qué la didáctica?”, se preguntaba Alicia de Camilloni (2016) al intentar explicar la relación que existe entre la formación de sociedades, los ideales de hombre y mujer que conviven en esos procesos de formación, y el rol de la educación como vehículo movilizador de aquellos afanes. Las respuestas que logran definir el espacio de ocupación de la didáctica en la historia de la educación son múltiples, poseen direccionalidades divergentes, y se vinculan estrechamente al ideal de ser humano que existe tras los sistemas educativos y a su relación con el poder. De la Torre (2005, en Delgado y Solano, 2009) define didáctica como la “técnica que se emplea para manejar, de la manera más eficiente y sistemática, el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 4). La concepción tradicional de la didáctica, tributaria de la historicidad tras la definición del autor recién apuntado, entiende que intencionar procesos de enseñanza y aprendizaje es un ejercicio técnico, desprovisto de reflexividad, herramienta que permite situar contextualmente la tarea pedagógica identificando las particularidades del espacio en que se desarrolla y de los sujetos con quienes interactúa.

En la misma línea y de acuerdo con la definición que ofrece De la Torre, la didáctica pretende que el ejercicio de enseñanza-aprendizaje se maneje como un proceso eficiente, concepto importado del lenguaje de las ciencias empresariales que instala especial atención en los resultados, con relativa valoración en los procesos de construcción de aprendizajes, las reflexiones que se desprenden y movilizan dichos procesos, y de las interacciones que allí se producen. El paradigma en el que descansa la condición técnica y eficiente de la pedagogía predomina en nuestro sistema educativo. Su expresión formativa más visible es la hegemonía de los recursos estandarizados en los procesos de evaluación (Assaél et al., 2018). Alicia de Camilloni define didáctica en sentido divergente respecto a la concepción de la Torre. La comprende como

“una disciplina teórica que se ocupa de estudiar la acción pedagógica, es decir las prácticas de la enseñanza, y que tiene como misión describirlas, explicarlas y fundamentar y enunciar normas para la mejor resolución de los problemas que estas prácticas plantean a los profesores” (p. 22),

Existen distancias sustanciales entre ambas representaciones de la didáctica. Camilloni la explica como una “disciplina teórica”, por cuanto se entiende que posee una naturaleza dinámica que se expresa como producto del debate y la reflexión permanentes de una comunidad. La didáctica no se constituye como un conjunto de pasos instrumentales que pueden ser aplicados en cualquier contexto sin reconocer la especificidad de los sujetos involucrados, el ambiente cultural en que se desenvuelven sus relaciones, y la historicidad, los conflictos y los intereses tras la configuración de la comunidad.

El ejercicio de pensar una didáctica en entornos virtuales de aprendizaje no consiste en extrapolar los supuestos teóricos que han sido diseñados e implementados para la enseñanza presencial y ubicarlos en el espacio digital. Los EVA poseen características pedagógicas específicas que nos impulsan a identificarlos en su singularidad. Asimismo, es fundamental reconocer que “las estrategias didácticas por sí solas no generan conocimiento y la plataforma virtual por sí sola no crea un espacio atractivo de aprendizaje” (Delgado y Solano, 2009, p. 19).

Vincular la didáctica y los entornos virtuales de aprendizaje es una invitación a visibilizar los cimientos teóricos y epistemológicos sobre los que se edifica la estructura de esta investigación. Como ya fue revisado, no existe una visión unívoca de comprensión del ejercicio didáctico. Cada concepción de la didáctica descansa sobre un conjunto de supuestos éticos, políticos, teóricos y pedagógicos que trazan hojas de ruta desiguales, traduciendo la materialidad de las prácticas pedagógicas en la expresión de intenciones disonantes, a veces antagónicas. Evaluar las potencialidades didácticas de los entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la formación ciudadana, como constituye el objetivo general de esta investigación, no es posible sin el reconocimiento y revisión de las construcciones teórico-pedagógicas más coherentes con el paradigma de investigación que se declara sostén epistemológico de este trabajo final de maestría, y con la concepción predominante de la didáctica que fue explicitada.

Los fundamentos teóricos de este trabajo se sostienen sobre los aportes de dos enfoques relevantes en educación: el conectivismo y el constructivismo. El conectivismo es una teoría de aprendizaje iniciada por Georges Siemens (2006), quien plantea que las características de la era de la información, a saber, los intentos de homogenización alentados por la cultura hegemónica, la integración económica global, la consolidación del neoliberalismo como sistema predominante en occidente, y la sobreproducción y democratización de la información impulsada por las redes favorecidas por el Internet, y particularmente por la Web 2.0, han configurado un escenario cultural y epistemológico que ha transformado (y lo sigue haciendo) las maneras de aprender de las personas.

En la teoría conectivista la vinculación entre seres humanos y nuevas tecnologías es fundamental, en tanto estas últimas han adquirido un protagonismo en la vida de las personas difícilmente comparable con procesos históricos anteriores. La relación recíproca entre personas y tecnología constituye el escenario predilecto para la construcción de aprendizajes, por cuanto los entornos virtuales facilitan la configuración de redes y nodos, eje central de esta teoría. No obstante, Siemens concibe el aprendizaje como el proceso de interacciones entre el individuo y su entorno en toda su amplitud.

Para este trabajo de investigación resultan relevantes tres aportes del conectivismo a la pedagogía, los que pueden ser vinculados al desafío de enseñar a ciudadanos en procesos educativos mediados por tecnología (Siemens, 2004; 2006), a saber:

1. Los nodos o campos específicos de conocimiento son incorporados a las redes mediante un proceso de toma de decisiones activa y responsable por parte del aprendiz. La ciudadanía se configura como un proceso de desarrollo de habilidades activas en el camino de individuación.
2. El aprendizaje fluido y permanente es el producto de las interacciones sociales expresadas como opiniones o participaciones expresadas en entornos de relaciones humanas. Los entornos tecnológicos posibilitan la inagotabilidad del ejercicio de intercambio de pareceres y experiencias por medio de la eliminación de las barreras temporo-espaciales.
3. Favorece un aprendizaje de carácter holístico, en tanto las interacciones que se producen en los entornos virtuales son interdisciplinarias, transgeneracionales y diversas culturalmente.

Si bien el conectivismo propone una crítica a lo que llama las “teorías tradicionales de la enseñanza”, entre ellas el constructivismo, por no situarse en el escenario social y epistémico actual marcado por la inagotable y cada vez más acelerada producción de información (Gutiérrez, 2012), pensamos que entre ambas corrientes de pensamiento pedagógico existen puntos de encuentro contributivos al diseño e implementación didáctica de los entornos virtuales de enseñanza.

El constructivismo en entornos virtuales de aprendizaje se define como una teoría que concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje como “un proceso activo y no (...) una mera recepción-memorización pasiva de los datos: el aprender implica un proceso de reconstrucción de la información, donde la información nueva es integrada y relacionada con la que alguno ya posee” (Santoveña, 2004, p.3). Como en el conectivismo, el aprendizaje es un proceso de significación permanente de la información, donde la vinculación entre experiencias previas y nueva información es el motor de la elaboración del conocimiento mediante un proceso que actúa simultáneamente a la reestructuración de los esquemas mentales del individuo,

actualizando y complejizando los mecanismos de procesamiento de la información. El resultado de este proceso constante no es únicamente la consecución de un núcleo de información permanentemente actualizada y actualizable, como pretende Siemens. También redunda en la profundización de las estructuras personales de aprendizaje (Gardner, 1988).

Tanto para el conectivismo, como para el constructivismo, la relación social juega un papel trascendental en la producción de conocimiento por cuanto la interacción es la fuente desde donde emana la materia prima del aprendizaje. En esta relación, los entornos virtuales de aprendizaje son espacios privilegiados para la producción de interacciones, en tanto la intención didáctica del docente mediador de los aprendizajes oriente los procesos de enseñanza en una dirección participativa, colaborativa, crítica y creativa. Tal como señalan Méndez, Rivas y del Toro (2005), en los entornos virtuales de aprendizaje “el docente adquiere un papel de facilitador del aprendizaje y desarrollo académico y personal. El docente apoya el proceso constructivo del conocimiento” (p. 46).

Utilizar los entornos virtuales de aprendizaje como repositorios informativos o vehículos de envío de información a los estudiantes resulta poco relevante en cualquiera de las propuestas teóricas enunciadas y descritas. El apoyo del proceso de construcción de conocimientos que intenciona el mediador de los aprendizajes realiza mediante metodologías de aprendizaje activo que posibiliten el protagonismo de los y las estudiantes en el proceso de aprendizaje (Carretero, 2009), sobre lo que profundizaremos en el desarrollo de la investigación.

Entenderemos en esta investigación que el aprendizaje activo en entornos virtuales se impulsa mediante el diseño e implementación de estrategias didácticas que permitan al estudiante involucrarse de manera profunda con su proceso de aprendizaje, a través de escenarios que favorezcan la participación y la interacción colaborativa, reflexiva y crítica entre quienes son parte del proceso educativo, mediante el uso creativo de las herramientas que ofrecen las plataformas virtuales (Barberá y Badía, 2004; Méndez, Rivas y del Toro, 2005; Delgado y Solano, 2009).

Como se ha apuntado en líneas anteriores, los entornos virtuales de aprendizaje gozan de especial singularidad en comparación a otros espacios diseñados e

intencionados para los procesos educativos. El telón de fondo teórico en que se sitúa el objetivo de esta investigación nos impulsa a explicitar aquellas características generales del trabajo pedagógico en EVA que se desprenden de la revisión bibliográfica, y que son contributivas a una didáctica situada en los marcos de referencia pedagógicos y epistemológicos delineados por las teorías recién enunciadas:

- Asincronía del trabajo a distancia: si bien el uso de herramientas digitales de teleconferencia y comunicación vía streaming posibilitan una interacción sincrónica entre los miembros de un grupo o curso, el grueso de las interacciones que se producen en el espacio educativo virtual son asíncronas, es decir, en tiempos y espacios diferentes, por cuanto no es posible utilizar las mismas estrategias que se diseñarían e implementarían para una clase de carácter presencial. El aprovechamiento didáctico de las herramientas disponibles en aulas virtuales y otros ambientes digitales tales como los foros de participación y los chats de carácter privado, sumado a buenas decisiones del facilitador en términos de la asignación de tiempo para las actividades, impulsa aspectos desfavorecidos en procesos educativos que tienen por escenario las aulas presenciales. Algunos de estos potenciales elementos pedagógicos favorecidos son la elaboración rigurosa e informada de la participación por parte de los aprendices; el atrevimiento a participar de los momentos de interacción colectiva; y la posibilidad de los docentes de seguir los procesos de aprendizaje con mayor persistencia y con retroalimentaciones oportunas (Barberá y Badía, 2004; Méndez et al., 2005).
- Desafía la hegemonía de la expresión escrita: la posibilidad de construir significado en los procesos educativos ha quedado históricamente limitada a las estrategias de aprendizaje específicas de cada disciplina, las que comúnmente son vehiculizadas mediante el lenguaje lecto-escritura, exceptuando algunas voluntades particulares de maestros que intencionan una didáctica de manera holística. El habla y la escritura se han instalado como instrumentos de verificación de aprendizajes, como

estrategias de aproximación al mundo social, mediando las interpretaciones y significados que los estudiantes construyen. Sin embargo, habla y escritura “se consideran como uno entre otros modos semióticos que los aprendices encuentran en sus prácticas comunicativas” (Manghi, Lagos y Pizarro, 2016). Los entornos virtuales de aprendizaje favorecen una didáctica que impulse procesos de enseñanza multimodal, donde la expresión gráfica, auditiva y audiovisual comparten protagonismo con las formas escritural y hablada de significar el mundo (Santoveña, 2004).

- Desarrollo de aprendizaje colaborativo: los entornos virtuales de aprendizaje favorecen potencialmente el trabajo en equipo, la interacción entre estudiantes, la interconexión entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje y la retroalimentación permanente a través de las herramientas que ofrecen las aulas virtuales y la web 2.0, entre las que contamos los foros de interacción, los espacios de chat, las wiki y los entornos de comunicación streaming (Onrubia, Colomina y Engel, 2008; Delgado y Solano, 2009; Bustos y Coll, 2010; Ruíz, Martínez y Galindo, 2015). Sin embargo, el intercambio de experiencias y significados sólo se producirá en tanto el facilitador intencione el trabajo colaborativo. La integración de las TIC a los procesos de aprendizaje no garantiza una mejor calidad educativa. Como advierte Onrubia (2005), tras el discurso de la innovación educativa mediada por la tecnología es posible que se oculten prácticas y enfoques de transmisión y reproducción.
- Interacción: cuando son enunciadas las habilidades y actitudes posibles de desarrollar en cualquier proceso de aprendizaje, la interacción y la participación son entendidas como sinónimos. Sin embargo, ambas están revestidas con características que permiten entenderlas como elementos sustancialmente diversos. Mientras la acción pedagógica de participar implica ejercer algún tipo de manifestación frente a un estímulo presente en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual, la que permite explicitar la presencia y opinión del sujeto que aporta a la clase;

la interacción “es un diálogo que posibilita la construcción de conocimiento” mediante el “encadenamiento de comprensiones mutuas realizadas mediante el lenguaje” (Barberá y Badía, 2004, p. 9).

Ciudadanía Digital en ambientes virtuales de aprendizaje.

Las experiencias de aprendizaje de la ciudadanía en Chile son numerosas en los últimos años y el origen de las propuestas es diverso, las que subyacen a entidades gubernamentales, universidades, organismos independientes y movimientos ciudadanos. Cada una proyecta matices discursivos e imaginarios ciudadanos heterogéneos que figuran representaciones políticas divergentes tras la construcción del ser sujeto ciudadano. No existe univocidad teórica sobre la experiencia de la construcción ciudadana (Cortina, 2009). Tras la convivencia de diversas interpretaciones del ejercicio ciudadano en el plano educativo, en 2016 se promulga en Chile la Ley 20911 que crea el Plan de Formación Ciudadana para los establecimientos educacionales, sentando bases prácticas para el ejercicio de la ciudadanía en la escuela, así como reafirmando criterios éticos comunes y promoviendo valores democráticos enunciados con antelación en la dimensión actitudinal del marco curricular nacional como la transparencia, la probidad, la valoración por la diversidad social y material, la criticidad, la creatividad y el pluralismo (MINEDUC, 2016).

En atención al cumplimiento extensivo de la Ley 20911, en 2017 el Ministerio de Educación de la República redacta un documento orientador de la formación en ciudadanía en espacios virtuales mediante su programa de vinculación entre el mundo escolar y las Nuevas Tecnologías, Enlaces. En este documento se definen líneas conceptuales, actitudinales y prácticas para el ejercicio de la formación ciudadana en el mundo digital, entendiendo que “el espacio público ya no es sólo el territorio en que se vive, sino que también los espacios digitales en que nos desenvolvemos diariamente (2017, p.5). En consonancia con los valores declarados en el Plan de Formación Ciudadana, el objetivo de este manual orientador de la práctica docente es que los estudiantes “conozcan los derechos humanos y los principios sobre los cuales se sustentan, y que se reconozcan como sujetos de derecho” (MINEDUC, 2016; 2017).

El valor de la educación en entornos virtuales con un enfoque en derechos humanos radica en la complejidad de internet en tanto espacio de interacción social. Con el surgimiento de la web 2.0 y la masificación de las redes sociales y los ambientes virtuales interactivos, Internet se transforma en un espacio que alberga millones de interacciones sociales a cada instante, lo que convierte al mundo digital en un espacio público, dinámico y colectivo (Castells, 1996) en el que personas cultural y socialmente diversas se conectan para intercambiar “información, contenidos, productos, recursos, servicios y datos desarrollados por otras personas o instituciones y también crean y hacen circular (...) conocimientos e informaciones” (MINEDUC, 2017, p. 8). A contrapelo de las teorías clásicas de la comunicación, los sujetos que interactúan en el espacio digital tienen la posibilidad de ser más que simples consumidores de cultura virtual. Lo que realmente sucede en Internet es un intercambio ilimitado de experiencias mediadas por las herramientas de las plataformas que se utilizan para dicha interacción, y por las condiciones de tiempo-espacio que se producen allí, lo que ha “permitido el desarrollo de un nuevo esquema de consumo de mensajes, que convierte al habitante de una ciber comunidad en un ser democráticamente participativo” (Arcila, 2006, p. 18).

La condición de participante activo y dinamizador de contenidos de los sujetos que actúan en el espacio digital supone nuevos desafíos derivados de esto, “como los límites entre la libertad de expresión y los discursos de odio, la violencia de género en internet o el acoso en línea” (MINEDUC, 2017, p. 9), por cuanto una educación con enfoque en derechos humanos se sostiene como una necesidad ética y política fundamental (Martínez y Tey, 2008; Terán, 2017).

Karinne Terán (2017) sostiene que los derechos humanos deben ser extrapolados a la mediación de las interacciones sociales en el espacio virtual, tal como se definen en el derecho internacional (p. 5). Sin embargo, reconoce que internet posee características especiales en contraste con las interacciones situadas en el mundo físico, por cuanto plantea que conviene establecer y explicitar criterios o normas sociales contextualizadas a las singularidades del mundo digital, con el fin de asegurar la prevalencia de los derechos humanos. A esta normativa la define con el nombre de “Principios”, los que expresa como un decálogo normativo regulatorio de las acciones y comportamientos virtuales, entre los que destacan aspectos

referidos a la universalidad del derecho de accesibilidad a internet, de protección de datos y de privacidad de estos (pp. 5-6).

La necesidad de orientar el ejercicio de enseñanza-aprendizaje mediada por tecnología hacia una ética de los derechos humanos, es el elemento aglutinador de toda la bibliografía revisada acerca de la formación ciudadana en espacios digitales. Educar en ciudadanía digital con enfoque en derechos humanos, en pocas palabras, es educar para la democracia (Fernández y Sosa, 2016). Como apunta Valverde (2011), formar ciudadanos desde las nuevas tecnologías implica el entendimiento de una formación para “una sociedad más justa y desarrollada” (p.9). Sin embargo, educar para formar una ciudadanía digital desde la perspectiva universal de los derechos humanos no resulta suficiente, en tanto existen peligros endógenos que devienen del uso de los entornos virtuales y que se sitúan en una dimensión distinta a la de las interacciones sociales, donde la figura del individuo cobra sentido y relevancia. Como apunta Arcila (2006), “el nuevo usuario se encuentra en una innovadora manera de construir su agenda personal, a partir de una lectura no-lineal o hipertextual de los contenidos, los cuales tenderán a ser más contextualizados a petición del navegante” (p. 19).

La hiperindividualización de los contenidos culturales que ofrece el mundo virtual, acusada tempranamente por Lev Manovich (1992) mediante la explicación del carácter anti-estandarizador de los nuevos medios y el efecto Netflix en las trayectorias individuales de consumo de contenido mediático (p.74), reporta el peligro de una desc ciudadanización de internet de acuerdo con la interpretación de Vicent Gonzálvez (2011). Si bien el desarrollo de habilidades como la selección y filtrado de información en espacios virtuales implica procesos cognitivos complejos en el aprendizaje mediado por tecnología,

“la dimensión audiovisual del yo será tan superespecializada (...), que nuestro aparato cognitivo verá reducido increíblemente las oportunidades para enfrentarse y contrastar conocimientos e informaciones heterogéneas y no previstas, con lo cual se tambaleará el suelo para la construcción de experiencias sociales compartidas y debatidas, es decir, para la construcción del civismo democrático” (p. 132).

Es interesante la observación de González en tanto deja al descubierto que el ejercicio de construcción ciudadana no es un proceso puramente colectivo.

De acuerdo con la consulta bibliográfica que se ha realizado, la ética de los derechos humanos y la democracia participativa es el fundamento político y pedagógico en los discursos que refieren a los procesos de formación ciudadana en entornos virtuales. Es especialmente atinente y sintetizadora de la propuesta teórica que se ofrece en este trabajo de fin de Maestría, la definición de ciudadanía digital que ofrece el MINEDUC (2017), quien señala que es

“el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de estos en su vida personal y su entorno” (p.16).

Complementariamente a esta idea de la ciudadanía digital, Farmer (2011) apunta que formar ciudadanos en ambientes virtuales de aprendizaje constituye el desarrollo de “la capacidad de utilizar la tecnología de manera segura, responsable, crítica, productiva y cívicamente” (p. 292). Las representaciones de la ciudadanía digital figuradas hasta ahora toman distancia de los enfoques reproductivos del conocimiento. Todo lo contrario, relevan el valor de la experiencia humana, la interacción, el intercambio de expectativas, la seguridad digital como precondition y responsabilidad común en el ejercicio interactivo en red, y la construcción epistémica colectiva como producto de la participación social en entornos virtuales. No obstante, el posible impulso democratizador que pueda producirse en el espacio digital no existirá aprendizaje ciudadano posible si no opera un proceso de apropiación de las nuevas tecnologías (Sierra y Gravante, 2016).

No debe entenderse que el fenómeno de apropiación tecnológica es equivalente al desarrollo de competencias instrumentales fundamentales para la navegación e interacción en red, las que por cierto resultan indispensables para formar parte de un lenguaje y espacio comunes. El acto complejo de apropiación de las nuevas tecnologías “representa y posibilita también un mínimo de libertad, de iniciativa y otra producción de sentido (...), es un proceso en el que los individuos se implican

en un proceso de autoformación y auto-comprensión” (p.167). La apropiación digital no es otra cosa sino el ejercicio creativo de construcción de sentido y producción de significado que vincula el objeto y la experiencia, aunque no únicamente en el sentido de conectar o ensamblar lo de *afuera* y lo que está *dentro*.

Apropiarse, en el sentido de autoformarse y auto comprenderse en el acto de vinculación del sujeto y la nueva tecnología es “rediseñar los modelos para que quepa nuestra heterogénea realidad” (Martín-Barbero, 2002; en Sierra y Gravante, 2016, p. 167), facilitando la producción de una nueva interpretación del mundo que nos pertenece y que al mismo tiempo es compartida. Una nueva interpretación mediatizada por la tecnología y, simultáneamente, una resignificación del objeto tecnológico. De esta manera, el acto de apropiación se constituye como el crisol de un proceso en movimiento permanente, un acto creador y desafiante del uso hegemónico neocolonial que le imprime el contexto de producción a la nueva tecnología. En definitiva, la apropiación se constituye como un ejercicio simbólicamente antagónico de la reproducción.

Como es posible observar, la formación de ciudadanos en ambientes virtuales de aprendizaje supone múltiples desafíos éticos, políticos y pedagógicos. Como enunciara el programa Enlaces en su definición de ciudadanía digital, y reafirmaran los autores hasta ahora revisados, la construcción de ciudadanos democráticos y participativos no es espontánea ni casual. La formación ciudadana es una responsabilidad social que excede el espacio de la educación formal (Cox y Castillo, 2015) y se alimenta de la interacción social cotidiana y de los aprendizajes que se desarrollan en entornos comunitarios, pero que puede ser orientada desde un plano formativo hacia el desarrollo de habilidades y actitudes en procesos educativos mediados por tecnología, asumiendo el desafío pedagógico de transformar la información disponible en conocimiento que dialogue con los marcos éticos y políticos descritos.

Para el trabajo de pedagógico de desarrollo de habilidades ciudadanas en ambientes virtuales de aprendizaje, resulta significativamente útil la propuesta curricular de Enlaces, quien sugiere que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean modelados mediante el desarrollo de las llamadas Habilidades TIC para el Aprendizaje (HTPA), definiéndolas como “la capacidad de resolver problemas de

información, comunicación y conocimientos, así como dilemas legales, sociales y éticos en ambiente digital” (2017, p.12). La propuesta curricular de Enlaces puede ser analizada en la tabla que se explicita a continuación:

<u>Dimensión Información. Habilidades.</u>	<u>Dimensión comunicación y colaboración.</u>
1.1 Información como fuente. <i>-Definir la información que se necesita.</i> <i>-Buscar y acceder a la información.</i> <i>-Evaluar y seleccionar información.</i> <i>-Organizar información.</i>	Habilidades. 2.1 Comunicación efectiva <i>-Utilizar protocolos digitales en ambiente digital.</i> <i>-Presentar información en función de una audiencia.</i> <i>-Transmitir información considerando objetivo y audiencia.</i> 2.2 Colaboración efectiva. <i>-Colaborar con otros a distancia para elaborar un producto de información.</i>

<u>Dimensión Convivencia Digital.</u> Habilidades. 3.1 Ética y Autocuidado. <i>-Identificar oportunidades y riesgos en ambiente digital y aplicar estrategias de protección de información personal y la de otros.</i> <i>-Conocer los derechos propios y los de otros, y aplicar estrategias de protección de la información en ambiente digital.</i> <i>-Respetar la propiedad intelectual.</i> 3.2 TIC y Sociedad. <i>-Comprender el impacto social de las TIC.</i>	<u>Dimensión Tecnología. Habilidades.</u> 4.1 Conocimiento TIC. <i>-Dominar conceptos TIC básicos.</i> 4.2 Saber operar las TIC. <i>-Cuidar y realizar un uso seguro del equipamiento.</i> <i>-Resolver problemas técnicos.</i>
---	---

*Tabla 1. “Dimensiones HTPA para la formación de una ciudadanía digital” (MINEDUC, 2017).

La propuesta curricular de Enlaces para el desarrollo de habilidades ciudadanas está estructurada en cuatro dimensiones no progresivas del aprendizaje. Esto quiere decir que el desarrollo de una dimensión no es concebido como prerrequisito de un conjunto de habilidades contiguas. Su valor didáctico radica en la holisticidad de los aprendizajes que se pretende desarrollar, donde confluyen aspectos tecno-instrumentales, informativos, éticos y políticos-sociales. Cabe apuntar que, en tanto ejercicio inicial de sistematización curricular para el desarrollo de habilidades digitales en ciudadanía, la propuesta es lúcida, a la vez que pretenciosa de acuerdo con la realidad material y profesional referida al trabajo con tecnologías emergentes en la educación chilena.

La formación de ciudadanos en entornos virtuales es una tarea de largo aliento que involucra la necesidad de convergencia y convicción política, así como acuerdos profesionales conceptuales en el plano de la definición de una ética ciudadana que pueda traducirse en propuestas pedagógicas posibles de implementar. El objetivo de esta investigación es ofrecer alternativas para pensar un camino en la segunda dirección.

Metodología

Alcance de la Investigación.

El alcance de la investigación de fin de maestría es exploratorio, centrándose en examinar un tema poco estudiado o novedoso, específicamente la enseñanza de la formación ciudadana en entornos virtuales de aprendizaje. Según Hernández-Sampieri (2014), este tipo de investigación busca explorar un tema poco estudiado o novedoso. A pesar de la abundancia de estudios sobre la didáctica en entornos virtuales, la atención específica a la formación ciudadana en este contexto es limitada, especialmente en el ámbito latinoamericano.

La mayoría de las investigaciones existentes se centran en experiencias universitarias y ciudadanas de aprendizaje político en entornos digitales. Se ha documentado ampliamente esta perspectiva en estudios como los de Barberá y Badía (2004), Santoveña (2004), Onrubia (2005), Méndez, Rivas y Del Toro (2007), Onrubia, Colomina y Engel (2008), Delgado y Solano (2009), Bustos y Coll (2010), Valverde (2011) y Galindo (2015). Sin embargo, la literatura sobre la enseñanza de la formación ciudadana en entornos virtuales es escasa, aunque existen algunos estudios a nivel latinoamericano.

Es importante señalar que la mayoría de las producciones científicas sobre el tema sistematizan experiencias universitarias y ciudadanas de aprendizaje político en entornos digitales (Martínez y Tey, 2008; Farmer, 2010; Vargas, 2011; Mazo, 2011; Lache, 2014; Fernández y Sosa, 2016; Terán, 2017). Los marcos teóricos de estas investigaciones contribuyen al pensamiento didáctico producido para experiencias generales de educación mediada por tecnología. Sin embargo, son aún más escasas

las investigaciones que abordan teóricamente el potencial didáctico de los entornos virtuales para la enseñanza de la ciudadanía.

La ausencia parcial de estudios que analizan el potencial didáctico de los ambientes digitales con enfoque ciudadano se explica por la reciente incorporación de ambos aspectos en la historia de la educación. Mientras que el interés por estudiar los ambientes digitales como espacios de enseñanza y aprendizaje se consolidó en la década de 1990 (Harasim, 1990; Bates, 1995; Bosco, 1995), la perspectiva didáctica del enfoque ciudadano emancipatorio es posterior al aporte de la Escuela Crítica (Luna, 2010).

Como ejercicio de exploración de un tema con escasas investigaciones a su haber, este estudio no pretende ser un fin en sí mismo. Además de ampliar la perspectiva de la formación ciudadana mediada por tecnología desde el ámbito didáctico, pretende contribuir con análisis sobre didáctica en ambientes digitales. A través de un estado del arte sobre la producción científica relacionada, se busca establecer el tono para investigaciones más elaboradas y rigurosas en el futuro (Hernández-Sampieri, 2014).

Contexto de Investigación

El contexto de esta investigación de fin de maestría se sitúa en el ámbito de la educación mediada por Nuevas Tecnologías (NT). La relación entre educación y tecnología es un fenómeno histórico, donde la tecnología, entendida como insumos materiales e inmateriales, ha sido un componente integral desde los inicios de la educación. Elementos como la escritura, el papel o la imprenta han impulsado revoluciones culturales a lo largo del tiempo (Chartier, 2006), acelerando la obsolescencia de prácticas sociales que sustentaban el fenómeno educativo.

En el presente, la relación entre educación y tecnologías se intensifica a una velocidad difícil de medir, impactando de manera diversa y numerosa en nuestra forma de pensar y vivir (Pérez, 2018). La velocidad de producción y proliferación de las NT marca distintivamente esta época, generando reflexiones educativas sobre la interacción entre seres humanos y tecnologías.

Estas reflexiones transitan una nebulosa epistemológica, con marcos conceptuales en constante construcción y disputa, abriendo nuevos campos de acción pedagógica que provocan procesos reflexivos sobre estructuras sociales, políticas y pedagógicas. Preguntas fundamentales emergen, como la definición de una comunidad educativa, los procesos de aprendizaje con el uso de NT, las posibilidades que se abren al vincular tecnología y democracia, los retos éticos y cognitivos en la escuela cuando las NT tienen protagonismo, y la naturaleza de la ciudadanía en el mundo digital.

Estas cuestiones plantean un amplio espacio de investigación, del cual este trabajo exploratorio se enfoca específicamente en los aspectos políticos y didácticos de los entornos virtuales de aprendizaje. La pregunta central de la investigación es: ¿Cuáles son las potencialidades didácticas que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la ciudadanía?

El diseño metodológico de esta investigación se basa principalmente en el análisis documental bibliográfico, con un componente cuantitativo que amplificará los resultados a través de la opinión de expertos en la didáctica de la formación ciudadana en entornos virtuales. A continuación, se detalla la metodología de la investigación.

Diseño de Investigación

Primera etapa del diseño de investigación: análisis documental bibliográfico:

Este enfoque metodológico utiliza el análisis documental bibliográfico como estrategia sistemática para recopilar, organizar y analizar datos extraídos de fuentes bibliográficas. En este caso, se aplicará la metodología de revisión y análisis documental (RAD) construida por Barbosa, Barbosa y Rodríguez (2013), adaptada a las características específicas de la investigación.

Fase heurística: Esta fase implica la aproximación a las fuentes de estudio sobre la didáctica de la formación ciudadana en entornos virtuales de aprendizaje. Se implementarán protocolos de búsqueda y revisión, considerando criterios como idioma, período de tiempo, términos de búsqueda, recursos y estrategias de búsqueda.

Fase hermenéutica: Esta etapa se enfoca en la interpretación crítica de la información recopilada. Se identificarán patrones conceptuales en la bibliografía, relacionados con el potencial didáctico de los entornos virtuales para la enseñanza de la formación ciudadana. Se emplearán principios como la frecuencia en el relato, la dimensión teórica/práctica, criterios pedagógicos y criterios éticos para analizar y estructurar los tópicos conceptuales.

Segunda etapa del diseño de investigación: aportes del enfoque cuantitativo:

En esta fase, se incorpora el enfoque cuantitativo para recoger la opinión de expertos en didáctica de la formación ciudadana en entornos virtuales. Se utilizará una encuesta con preguntas cerradas para obtener una perspectiva objetiva sobre los tópicos de análisis identificados en la primera etapa.

Tercera etapa del diseño de investigación: Análisis de datos:

Se implementará el Diseño Incrustado Concurrente de Modelo Dominante (DIAC) para combinar datos cualitativos y cuantitativos. En este diseño, el análisis cuantitativo se incrusta en el método principal, guiado por los resultados de la fase hermenéutica. Este procedimiento permite contrastar la estructura conceptual obtenida con la opinión de expertos.

La incrustación del enfoque cuantitativo se realiza como un proceso consultivo, aportando a la ampliación de la perspectiva de análisis más que a la validación o refutación de resultados. El contraste de datos se orienta al cumplimiento del objetivo específico 3), que consiste en contrastar la estructura conceptual con la opinión de expertos.

Muestra

Muestra A: Corpus de fuentes bibliográficas:

Esta muestra se compone de investigaciones científicas y escritos que sistematizan experiencias pedagógicas de enseñanza de la formación ciudadana en entornos virtuales de aprendizaje. La selección se realiza según los siguientes criterios de búsqueda:

- i. Idioma: español. La decisión se basa en la importancia del lenguaje en la interpretación del mundo y la correspondencia directa con el contexto posible de implementación.
- ii. Período de Tiempo: 2000-2020. La elección de este rango temporal responde a la reciente convergencia de los enfoques ciudadano y tecnológico en la educación.
- iii. Términos de búsqueda de fuentes: Se utilizan términos individuales y combinados como "Ciudadanía", "Formación ciudadana", "Entornos virtuales de aprendizaje", "Nuevas tecnologías", "Educación", "Democracia", entre otros.
- iv. Recursos donde extraerá información: Bases de datos y sistemas de indexación como Dialnet, Redalyc, Scielo, Latindex, Scopus y WOS.
- v. Estrategias de búsqueda de fuentes: Utilización de asesoría en la utilización de bases de datos, generación de términos y estrategias de confiabilidad, como revisión de citas y referencias bibliográficas.

Muestra B: Expertos/as:

Se define a un/a experto/a como alguien con conocimientos actualizados y habilidades que respalden un alto nivel de competencia profesional en la didáctica de la formación ciudadana en entornos virtuales. La muestra se seleccionará considerando dos criterios:

- a) Actualidad del conocimiento: Los expertos/as deben demostrar conocimientos actualizados a través de publicaciones recientes y conceptualmente innovadoras dentro de los últimos veinte años.
- b) Origen cultural: Los/las expertos/as pertenecen a la región cultural de Iberoamérica (Latinoamérica y España).

El número de expertos/as a consultar es cinco, seleccionados mediante un procedimiento de tómbola virtual denominada AppSorteos. Este número se considera prudente para garantizar diversidad de opiniones sin desoperativizar la aplicación del instrumento de consulta.

Instrumentos de recogida de datos.

Etapas cualitativa.

Con la finalidad de materializar los protocolos de búsqueda y revisión de fuentes que se describen íntegramente en el punto 6.3 Diseño de la Investigación, se implementará una ficha de recolección de datos diseñada por Barbosa, Barbosa y Rodríguez (2013) que favorecerá el desarrollo de la estructura metodológica dispuesta en la RAD. Será adaptada a los requerimientos específicos del tema de esta investigación.

Lleva por nombre “Ficha de revisión documental”. En primer lugar, moviliza la identificación de datos descriptivos de la publicación tratada, a saber: título de la publicación, fecha de publicación, autor/es, palabras clave, lugar de creación. Estos criterios de revisión son tomados de manera íntegra del diseño aportado por Barbosa, Barbosa y Rodríguez.

En segundo lugar, el instrumento invita a situar los tópicos de análisis relevantes de la publicación. Algunos han sido tomados de la propuesta de Barbosa, Barbosa y Rodríguez, y otros han sido adaptados a las especificidades metodológicas y temática de esta investigación. Para ello:

- i. aborda los elementos de descripción general del trabajo: objetivos y justificación de la propuesta de investigación.
- ii. reconoce los cimientos teóricos y epistemológicos del escrito mediante la articulación de tres criterios: significados del autor sobre enseñanza en entornos virtuales; significados del autor sobre formación ciudadana, ciudadanía y ciudadanía digital; enfoque de la investigación.
- iii. describe las referencias explícitas e implícitas sobre las potencialidades didácticas de los entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la ciudadanía.

Finalmente, se construye una conclusión de cada texto relevando sus aportes al tema central de estudio.

Formato de revisión documental.		
Datos descriptivos de la publicación.		
Título de la publicación.		
Fecha de la publicación.		
Título del proyecto (revista, ponencia, libro, trabajo final de posgrado).		
Autor/es		
Palabras Clave		
Lugar de creación		
Criterios de análisis relevantes.		
Descripción General	Objetivos/s	¿Qué se realizará en la investigación?
	Justificación	¿Cuál es el sentido, relevancia y pertinencia de la investigación?
Fundamentación teórica	Aproximación discursiva sobre enseñanza en entornos virtuales	Corresponde a ideas y conceptos que los escritores tienen de la enseñanza en medios digitales.

	Aproximación discursiva sobre formación ciudadana, ciudadanía y ciudadanía digital.	Corresponde a ideas y conceptos que los escritores tienen de dimensión ciudadana de los procesos educativos.
	Enfoque.	Sustento epistemológico con que el autor construye sus interpretaciones (histórico- dialéctico, dialógico-interactivo, reflexividad y construcción de la experiencia humana, hermenéutico-interpretativo).
Referencias Didácticas.	Describe las referencias explícitas e implícitas sobre las potencialidades didácticas de los entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la ciudadanía.	
Conclusiones.	Aportes al tema central de estudio.	

Formato de revisión documental. Adaptado (Barbosa et. Al., 2013).

Etapas Cuantitativa.

El instrumento cuantitativo de recolección de datos que se utilizará en esta investigación es una encuesta. Su estructura se construirá a partir de los criterios conceptuales referidos al potencial didáctico de entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la ciudadanía que serán levantados durante la etapa cualitativa de esta investigación. Las respuestas se movilizarán de acuerdo con una pregunta

única, que recoge las opiniones de expertos/as sobre la pertinencia del criterio conceptual levantado.

Estos criterios serán desagregados en subcategorías que permiten entender su selección y articulación, tributarias a la fase hermenéutica del diseño de investigación.

La opinión de expertos/as será recogida mediante cuatro niveles de acuerdo: muy de acuerdo; de acuerdo; medianamente de acuerdo, desacuerdo. Los resultados de su aplicación serán tabulados, representados en gráficas de anillo utilizando el software Adobe Spark, e incrustados en el análisis documental bibliográfico.

La elaboración de la encuesta se realizó mediante la herramienta digital Google Form. Por motivos de estructura, orden y espacio, se consideró pertinente hipervincular el diseño original del instrumento, en desmedro de una representación secuencial de las imágenes constitutivas de su configuración. A continuación, se ofrece el link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfKtAqCx8QkbsjjZKr3jbiE3WSlrLJify1ndGFYI75dtNpf-w/viewform?usp=sf_link

Desarrollo de la Investigación: Implementación del Diseño de Investigación

Fase Heurística.

Tras la aplicación de los protocolos de búsqueda, selección y organización de fuentes al servicio del ejercicio de revisión de 75 artículos científicos, experiencias pedagógicas sistematizadas, ponencias en congresos y coloquios y tesis de maestría y doctorado, los que en su mayoría contenían coincidencias relativas con la estructura conceptual definida en los criterios de inclusión y exclusión de fuentes, el corpus bibliográfico quedó constituido finalmente por 16 escritos que han sido seleccionados, organizados y analizados en la ficha de recolección de datos diseñada por Barbosa, Barbosa y Rodríguez (2013) y adaptada a los requerimientos de este trabajo de investigación.

La tabla que se ofrece a continuación representa los datos esenciales de identificación de las fuentes seleccionadas para esta investigación, así como el formato de sistematización.

Nombre de Autor/a/es/as	Título de la publicación.	Formato de sistematización.
Delgado, Emilio y José Vela (2011)	Educación para la ciudadanía en la enseñanza de las Ciencias Sociales y la atención a la Diversidad dentro del marco de la competencia digital.	Ponencia.
Delgado, Emilio y Jesús Estepa (2012)	¿Qué y cómo enseñar ciudadanía para favorecer la participación del alumnado?: Las TIC como medio para la democratización de los procesos educativos.	Capítulo de Libro.
Fernández, María y María Sosa (2016).	La educación para la ciudadanía desde la perspectiva del e-learning social. Experiencias desde la confluencia de contextos formales y no formales.	Artículo de revista indexada.
Fueyo, Aquilina, Carlos Rodríguez y Michael Hoechsmann (2018).	Construyendo Ciudadanía Global en Tiempos de Neoliberalismo: confluencias entre la Educación Mediática y la Alfabetización Digital.	Artículo de revista indexada.
García, Melody y Raisi Lenz (2018).	Adaptación de una propuesta práctica de enseñanza, fundamentada en el modelo	Artículo de revista indexada.

	ABP con énfasis en los procesos de ciudadanía digital.	
Gros, Begoña y David Contreras (2006).	La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas.	Artículo de revista indexada.
Lache, Luz (2014)	La formación ciudadana en ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior. El caso de la Especialización en Pedagogía a distancia de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.	Tesis para optar al grado de Maestría.
Lothringer, Raquel y María Rosa (2013).	Alfabetizar en el grado: creando comunidades de aprendizaje en Moodle.	Ponencia.
Maltaneres, Valentina (2014).	Educación con TIC: claves para pensar la ciudadanía digital y convivencia en la red	Artículo de revista indexada.
Martinelli, Silvia (2016).	Construcción de la ciudadanía y Tecnologías de la Información y la Comunicación. Integración pedagógica de TIC en las escuelas secundarias.	Artículo de revista indexada.
Martínez, Miquel y Amelía Tey (2008).	Aprendizaje ético en contextos virtuales en el EEES.	Artículo de revista indexada.
Mazo, César (2011).	Claves para la formación ciudadana en la era digital.	Artículo de revista indexada.

Pérez-Escoda, Ana, Ana Iglesias-Rodríguez y María Sánchez (2016).	Competencia digital y TIC: claves de la ciudadanía digital y requisitos para el futuro profesorado.	Artículo de revista indexada.
Rodríguez-Hoyos, Carlos, Elia Fernández-Díaz y Adelina Calvo (2018).	Educando para la ciudadanía global a través de las tecnologías. Evaluación de una experiencia en la Universidad de Cantabria.	Ponencia.
Vargas, Nataly (2011).	Formación política y ciudadana en ambientes virtuales: reflexiones a partir de una sistematización de experiencia en educación popular en la Escuela de Formación Ciudadana de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás, Medellín.	Artículo de revista indexada.
Zambrano, Leyton, Jhonny Villafuerte, Lewin Pérez (2018)	Tecnología para el empoderamiento y la participación; resiliencia al cambio climático y la nueva ciudadanía digital.	Ponencia.

Como se observa en la tabla, 10 escritos de un total de 16 han sido representados como artículos científicos en revistas académicas indexadas, mientras 4 experiencias han sido relatadas en coloquios y congresos donde educación y tecnología se configuran como la temática central; para finalizar, una investigación fue sistematizada como el trabajo final de una maestría en educación, y una última ha sido incorporada en un libro sobre didáctica de las ciencias sociales.

Los números que subyacen a la fase heurística de esta investigación exploratoria, así como la ausencia de tesis doctorales, reflejan el bajo interés que suscita la didáctica de la ciudadanía en entornos virtuales, o bien, la insipiente del tema en el mundo científico donde los investigadores españoles y colombianos parecen manifestar mayor preocupación.

El lector podrá acceder a las fichas de recolección de datos en el **Anexo 1** de este trabajo, las que se encuentran disponibles con la finalidad de cumplimentar el principio de *Fidelidad* propuesto por Hoyos (2000) para metodologías de revisión documental como la RAD.

Fase Hermenéutica.

Tras un análisis crítico de la información recogida con el instrumento de revisión documental, se establecieron 13 tópicos de análisis tributarios a los énfasis propuestos por los autores de las fuentes seleccionadas y organizadas. Los tópicos de análisis subyacen a referencias de identificación, análisis y/o interpretación que realizan los autores en los textos seleccionados, acerca del potencial didáctico de los entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la ciudadanía.

Como se orienta en el capítulo **Marco Metodológico**, el ejercicio de levantamiento de tópicos de análisis en esta investigación es tributario a la aplicación de cuatro principios sometidos a verificación durante el análisis de los relatos de las investigaciones: frecuencia en el relato de las investigaciones; dimensión teórico/práctica; criterios pedagógicos; criterios éticos (para profundizar la conceptualización tras estos criterios, revisar 6.3.1 *Primera etapa del diseño de investigación: análisis documental bibliográfico*). Estos principios son útiles para alcanzar un mayor grado de especificidad en el análisis de los relatos en tanto permiten reconocer puntos de encuentro y divergencia entre dos o más propuestas desde las que haya sido posible levantar tópicos de análisis comunes. Estos serán reconocibles en el ejercicio de definición de los tópicos de análisis.

Tópicos de Análisis.

Los tópicos de análisis son el producto de la identificación de patrones conceptuales representados en la bibliografía, referidos al potencial didáctico de los

entornos virtuales de aprendizaje para la enseñanza de la formación ciudadana. Se construyen tras la conjugación de los cuatro principios sometidos a verificación durante el análisis de los relatos de las investigaciones: frecuencia en el relato de las investigaciones; dimensión teórico/práctica; criterios pedagógicos; criterios éticos; y a los criterios definidos en el instrumento de recogida de datos que orientan una organización de las representaciones discursivas de los autores en aspectos relativos a formación ciudadana y didáctica en entornos virtuales de aprendizaje.

Las 16 fuentes utilizadas para este trabajo coinciden en valorar pedagógicamente los entornos virtuales de aprendizaje como espacios que facilitan la interacción entre los sujetos participantes de un proceso educativo. Las herramientas disponibles en los EVA permiten coordinar grupos de trabajo de manera asincrónica, facilitando un respeto por los tiempos personales de quienes se educan (García y Lenz, 2018). Asimismo, se configuran como espacios mediadores de enormes flujos de información que pueden ser gestionados y utilizados en favor del aprendizaje (Delgado y Estepa, 2011).

Todos los autores coinciden en apuntar que el uso de las TIC no puede quedar relegado a un papel instrumental o como mediador de insumos informativos. La organización didáctica de las nuevas tecnologías debe configurar entornos de aprendizaje que movilicen procesos de construcción de conocimiento donde los estudiantes actúen como protagonistas. No basta con impulsar procesos que incorporen de manera activa las tecnologías desde una perspectiva instrumental. Es propicio impulsar un aprendizaje que favorezca una reflexión sobre las implicancias éticas y políticas de las tecnologías en la vida de las personas, en tanto su implementación y usos intervienen, determinan y transforman algunas de nuestras prácticas culturales. Como señala Farmer (2010), la enseñanza de la ciudadanía en entornos virtuales debe intencionar procesos de aprendizaje *con* la tecnología y *acerca* de las tecnologías.

Las concepciones de ciudadanía, ciudadanía digital y formación ciudadana posibles de desprender del contenido de los relatos analizados, sugieren coincidencias en el conjunto de actitudes que deben desarrollarse como consecuencias de procesos educativos que impulsen un aprendizaje ciudadano con carácter activo; la relevancia de las representaciones sobre ciudadanía que existen en los docentes y

la manera en que estas impactan en la configuración conceptual y ética de la formación de ciudadanos en procesos educativos formales; y la necesidad de tributación de la competencia digital a los escenarios culturales que propone la Sociedad de la Información. Del análisis de contenido también es posible representar un matiz discursivo que dice relación con la relevancia de los procesos educativos formales (escolares y universitarios) en el aprendizaje de la ciudadanía.

Se entiende que el ejercicio ciudadano, comprendido como la habilidad para “ejercer el juicio crítico y alcanzar la autonomía moral” (Martinelli, 2016, p. 3), se articula con el presente histórico de las personas. Como una construcción cotidiana que se produce en la escuela, en tanto espacio educativo formal, y simultáneamente en el plano extraescolar. Por cuanto los estudiantes se conciben como sujetos de derecho en formación. La participación, la producción de conocimiento de manera colaborativa, la convivencia pacífica y el respeto por la diversidad y la pluralidad son habilidades para la vida en democracia que tienen lugar en el espacio formativo de la ciudadanía.

El desarrollo y fortalecimiento de la habilidad de participación se concibe como un insumo de contribución al desarrollo local de las comunidades de origen de los aprendices. La formación de ciudadanos debiese facilitar la producción de un espacio de aprendizaje que permita a los estudiantes construir sus propios valores al amparo de ideas universales como la equidad, la justicia o la libertad (Martínez y Tey, 2008). La formación para una ciudadanía activa debe ser impulsada mediante un ejercicio de ciudadanía activa. La didáctica de la ciudadanía posibilita procesos de aprendizaje desde las prácticas sociales cotidianas, por cuanto el aula y las instituciones educativas deben configurarse como espacios democráticos, de diálogo y participación, problematizadores de la realidad social (Martinelli, 2016).

De especial importancia, tras el análisis de contenido de las fuentes seleccionadas, resulta la relevación de las representaciones sobre ciudadanía que existen en los docentes a cargo de espacios formativos que fueron objetivos de investigaciones y experiencias educativas sistematizadas, así como la comprensión del impacto de estas representaciones en el resultado formativo que se explica en la figuración ética y conceptual acerca de ciudadanía que construye cada estudiante. De singular significación es el trabajo de fin de maestría de Luz Lache (2014), quien propone

recoger las percepciones de los maestros/estudiantes que participan en la trayectoria de aprendizaje propuesta en el módulo Democracia y Ciudadanía de la Especialización en Pedagogía a distancia, en la UPN, Colombia. El programa impulsa una comprensión ético-política de la ciudadanía,

“desde unas dinámicas que conduzcan al sujeto a problematizar la realidad en los ámbitos internacional, nacional y distrital, y en el contexto social, político y cultural, y en particular, en el contexto inmediato que, como maestros o profesionales de la educación, está representada en sus prácticas pedagógicas” (p. 239).

Dicha comprensión implica la tarea de abordar diversas formas de conceptualizar la ciudadanía, reconociendo que cada maestro trae consigo una forma histórica, política y culturalmente construida de comprenderla, desenvolverse socialmente en coherencia a sus implicancias éticas, e incluso de involucrarla en el proceso formativo. Las herramientas políticas y pedagógicas que se trabajan durante la trayectoria de la cursada apuntan a pensar, deconstruir y redefinir esas articulaciones que componen la concepción docente del ser ciudadano.

La necesidad de tributación de la competencia digital a los escenarios culturales que propone la Sociedad de la Información (Mazo, 2011; Lothringer y Rosa, 2013) se expresa mediante la idea de Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP), original de Jordi Vivancos (2015) y citada por Zambrano, Villafuerte y Pérez (2018). Tiene como fundamento la desinstrumentalización de las tecnologías en los procesos de aprendizaje, la que es posible mediante el aprovechamiento del potencial interactivo de las Web 2.0, en tanto su configuración técnica y orientación hacia la interacción social permite y facilita el intercambio de experiencias. Su principal objetivo es “potenciar el modelo educativo actual para que los usuarios promuevan la creación de contenido como paso previo a la creación de conocimiento social” (p. 400).

Es relevante comentar un matiz o punto de divergencia en el contenido de estas experiencias e investigaciones: el papel de los espacios educativos formales para la enseñanza de una ciudadanía digital. Mientras Vargas (2011) y Martinelli (2016) sostienen que la integración de las pantallas ha impulsado una transformación educativa en todos los niveles: didáctico; vinculación entre los actores de los

espacios educativos; de los procesos de aprendizaje y la producción de conocimiento, donde la escuela cumple un rol social y político como soporte de estas transformaciones, en tanto tiene la responsabilidad de formar ciudadanos críticos y participativos en una sociedad que posee estas características culturales; Mazo (2011) apunta que la formación de ciudadanos es un proceso inagotable que excede la responsabilidad unívoca de la escuela:

“debido a que es algo que se aprende por la calle y en las relaciones que se tienen todos los días en comunidad, cobra importancia impulsar procesos de formación de estas competencias en cada persona, como un proceso autónomo y desligado de la institucionalidad educativa” (p. 5).

El resto de los autores seleccionados no otorga un valor explícito al papel de la escuela, como espacio formal de enseñanza de la ciudadanía mediada por tecnologías.

Tras el análisis comparativo de los componentes discursivos relativos a los criterios *entornos virtuales de aprendizaje, formación ciudadana, ciudadanía y ciudadanía digital* de las fuentes seleccionadas, los tópicos de análisis desarrollados en esta investigación quedan organizados de la siguiente manera: enunciación del tópico de análisis definido- ejercicio de contraste conceptual y presentación de los resultados.

Antes de representar el análisis de las fuentes seleccionadas para este trabajo de fin de maestría, se enuncian los/as expertos/as consultados con la finalidad de clarificar el lugar de recogida de datos útiles para el ejercicio de incrustación. La incrustación del método cuantitativo de acuerdo con el modelo DIAC, como se explica también en el capítulo **Marco Metodológico**, se caracteriza por la realización de un ejercicio de tributación al método principal, y como se expresa en el objetivo específico 3) *Profundizar la estructura conceptual sobre el potencial didáctico de los entornos virtuales para la enseñanza de la ciudadanía con la opinión de expertos/as*, donde el ejercicio de consulta a expertos/as constituye un insumo de amplificación del trabajo de análisis necesario para llevar a cabo el levantamiento de estructuras conceptuales, y no un fin en sí mismo. Importante resulta recalcar que no es expectativa de este trabajo exploratorio realizar un contraste entre los

datos cualitativos y cuantitativos recogidos, así como tampoco resulta pertinente profundizar una interpretación sobre la opinión de expertos/as referente al potencial didáctico de entornos virtuales para la formación ciudadana. Estos se incrustarán de manera descriptiva al relato de los tópicos de análisis levantados.

Para la representación de los datos cuantitativos, correspondientes a los 27 subcriterios en que se dividieron los Tópicos de Análisis expresados en el ejercicio de consulta a expertos/as mediante encuesta, se utilizó la herramienta Spark Adobe, con la que se construyeron Gráficos de Anillos en correspondencia a la cantidad de subcriterios diseñados.

Dicho todo esto, en tanto antesala a la representación del análisis de los datos, se explicitan a continuación los/as expertos/as consultados y escogidos mediante tómbola, como procedimiento de selección de la muestra:

- Lewin Pérez.
- Ana Pérez-Escoda
- Silvia Martinelli
- José Vela
- Melody García

A continuación, se representan sintéticamente los resultados de la consulta a expertos en una tabla organizativa que expresa en números los niveles “de acuerdo” con los 15 tópicos de análisis que se logran tras la fase de análisis bibliográfico. Vale apuntar que el énfasis de esta consulta está direccionado en recoger la opinión de expertos que se les pide respondan si, de acuerdo con su experiencia, creen que los EVA promueven estos tópicos de análisis representados.

Área Temática	Descripción Breve	Hallazgos Principales	% de Acuerdo
Contexto de Aprendizaje	Potencial didáctico de EVA para la enseñanza de la ciudadanía.	EVA como espacios de interacción y participación privilegiados.	40% Total Acuerdo, 60% Relativo Acuerdo
Aprendizaje Colaborativo	Impulso al aprendizaje colaborativo y autoaprendizaje en línea.	Confirmación de la importancia del aprendizaje colaborativo en EVA.	100% Acuerdo
Transformación Educativa	Cambio del enfoque de enseñanza a aprendizaje en EVA.	40% apoya la idea de que los EVA promueven el cambio de mentalidad de enseñanza a aprendizaje.	40% de acuerdo
Didáctica Virtual	Intención de apropiación de estímulos de aprendizaje en EVA.	Relación entre autonomía, colaboración y apropiación en EVA.	Diversidad de Opiniones. Variable
Comunidad de Aprendizaje	Construcción de comunidades de aprendizaje virtuales.	100% de los expertos coinciden en el potencial comunitario de EVA.	100% Acuerdo
Participación Ciudadana	Participación como eje central en EVA para ciudadanía.	Reconocimiento de EVA como facilitadores de participación y colaboración.	Mayoría Acuerdo

Área Temática	Descripción Breve	Hallazgos Principales	% de Acuerdo
Acceso a Información	EVA como mediadores de información para formación ciudadana.	Reconocimiento de EVA en la mediación del flujo informativo.	Mayoría Muy de Acuerdo: 60%
Indagación y Comunicación	Relevancia de competencias de indagación y comunicación.	Importancia de indagación y comunicación en formación ciudadana.	Mayoría de Acuerdo: 80%
Desarrollo de Autonomía	Fomento de autonomía en el aprendizaje a través de EVA.	Relación entre autonomía y participación en EVA.	Mayoría Muy de Acuerdo: 80%
Inclusión	Potencial de EVA para inclusión de diversidad y necesidades especiales.	Reconocimiento de EVA en la adaptación a capacidades diversas.	Mayoría de Acuerdo: 60%
Transmediación	Uso de estrategias transmedia en EVA para la enseñanza.	Potencial integrador de la transmediación en procesos educativos.	Mayoría Acuerdo: 60%
Motivación	Motivación en EVA a través de interés y retroalimentación.	Conexión entre interés personal, retroalimentación y motivación.	Mayoría Muy de Acuerdo: 60%
Metacognición	Uso de blogs para reflexión y autoconciencia en EVA.	Blogs como herramientas para el desarrollo metacognitivo.	Mayoría Muy de Acuerdo: 40%

Área Temática	Descripción Breve	Hallazgos Principales	% de Acuerdo
Pensamiento Crítico	Desarrollo de pensamiento crítico a través de competencia digital.	Necesidad de comprensión técnica, política y ética en uso de EVA.	Mayoría Muy de Acuerdo: 60%
Nudos Críticos	Desafíos de la competencia digital para enseñanza de ciudadanía.	Identificación de desafíos clave en la ausencia de competencias digitales.	Diversidad de Opiniones.

Conclusiones.

1. Potencial Didáctico de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA):

En base a la consulta a expertos y al análisis de la literatura, se concluye que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) tienen un alto potencial didáctico para la enseñanza de la ciudadanía. Los EVA han demostrado ser efectivos en la promoción de la interacción y la participación de los estudiantes, lo que favorece un aprendizaje activo y colaborativo. Esto se alinea con la noción de que la ciudadanía activa implica la participación en la toma de decisiones y la construcción colectiva de conocimiento. Los expertos consultados también coinciden en que los EVA ofrecen oportunidades para involucrar a los estudiantes en discusiones significativas sobre cuestiones éticas y políticas, lo que contribuye a su desarrollo como ciudadanos críticos y comprometidos.

2. Transformación Educativa y Cambio de Enfoque:

La transformación educativa se considera esencial para preparar a los estudiantes para la ciudadanía activa en la sociedad actual. Los EVA ofrecen la oportunidad de personalizar el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes asumir un papel más

activo en su desarrollo educativo. Se observa un consenso sobre el potencial de los EVA para impulsar una transformación en la educación, cambiando el enfoque de la enseñanza tradicional al aprendizaje centrado en el estudiante. Aunque no todos los expertos están completamente de acuerdo, existe un reconocimiento de que los EVA pueden fomentar un cambio en la mentalidad educativa hacia un enfoque más centrado en el estudiante.

3. Importancia de la Comunidad de Aprendizaje:

La comunidad de aprendizaje en entornos virtuales se reconoce como un espacio donde los estudiantes pueden interactuar, compartir perspectivas y aprender juntos. Esto refleja la importancia de la ciudadanía como un proceso social y participativo. Los EVA ofrecen oportunidades para que los estudiantes se conecten con sus pares y con la sociedad en general, lo que contribuye a su desarrollo como ciudadanos comprometidos. Todos los expertos están de acuerdo en que los EVA tienen el potencial de construir comunidades de aprendizaje virtuales.

4. Desarrollo de Competencias Clave:

Se destaca la importancia de desarrollar competencias clave, como la indagación, la comunicación, el pensamiento crítico y la metacognición, a través de los EVA. Estas competencias se consideran fundamentales para la formación ciudadana en la era digital. El desarrollo de competencias clave se vincula estrechamente con la ciudadanía activa y la capacidad de los estudiantes para participar de manera significativa en la sociedad digital. Los EVA ofrecen un entorno propicio para el cultivo de estas competencias, ya que permiten a los estudiantes explorar, comunicar ideas, reflexionar sobre su propio aprendizaje y evaluar de manera crítica la información en línea. Estas habilidades son esenciales para que los ciudadanos digitales tomen decisiones informadas y participen en debates públicos.

Bibliografía

ARCILA, C. (2006). El ciudadano digital. En *Revista latinoamericana de comunicación Chasqui*. N° 93. Quito.

- BARBERÁ, E. y BADÍA, A. (2004). *Educar con aulas virtuales*. Madrid: Antonio Machado Libros.
- BATES, A. (1995). *Technology, open learning and distance education*. Routledge. York.
- BOSCO, J. (1995). Schooling and learning in an Information Society. En United State Congress. *Education and Technology: Future visions*. Government Printing Office. Washington.
- BUSTOS, A. y COLL, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa*. Vol. 15, núm. 44.
- CARRETERO, M. (1993). *Constructivismo y Educación*. México: Editorial Progreso.
- CASTELLS, M. (1996). *La era de la información: economía sociedad y cultura. Volumen I. La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- CHARTIER, R. (2006). *La historia entre relato y conocimiento. El concepto del lector moderno*. Santiago: Ediciones Universidad Católica Silva Henríquez.
- CORTINA, A. (2009). *Ciudadanos del mundo: Hacia una teoría de la ciudadanía*. España: Alianza Editorial.
- DELGADO, E. y ESTEPA, J. (2012). ¿Qué y cómo enseñar ciudadanía para favorecer la participación del alumnado?: Las TIC como medio para la democratización de los procesos educativos. En De Alba, N. et al (2012). *Educar para la participación ciudadana en la enseñanza de las ciencias sociales. Vol. II*. Sevilla: Díada Editora.
- DELGADO, M. y SOLANO, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Actualidades investigativas en Educación*. Vol. 9, núm. 2. Universidad de Costa Rica.
- DELGADO, E. y VELA, J. (2011). Educación para la ciudadanía en la enseñanza de las Ciencias Sociales y la atención a la Diversidad dentro del marco de la

competencia digital. Arias Montano. *Repositorio Institucional de la Universidad de Huelva. Ponencias, comunicaciones y pósteres*. España.

FARMER, L. (2010) Teaching Digital Citizenship. In C. Ho & M. Lin (Eds.), *Proceedings of E-Learn 2011--World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education* (pp. 99-104). Honolulu, Hawaii, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved February 4, 2020

de <https://www.learntechlib.org/primary/p/38680/>.

FERNÁNDEZ, M. y SOSA. M. (2016). La educación para la ciudadanía desde la perspectiva del e-learning social. Experiencias desde la confluencia de contextos formales y no formales. *Foro de Educación*, 14(20), 253-281

FUEYO, A., RODRÍGUEZ, C., HOECHSMANN, M. (2018). Construyendo ciudadanía global en Tiempos de Neoliberalismo: Confluencias entre la Educación Mediática y la Alfabetización Digital. En *Revista Interuniversitaria de formación del profesorado*. 91 (32.1) (2018), 57-68

GALINDO, L. (2015). *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales*. España: CENID.

GARCÍA, M. y LENZ, R. (2018). Adaptación de una propuesta práctica de enseñanza, fundamentada en el modelo ABP con énfasis en los procesos de ciudadanía digital. *Revista Topos*. N° 10. Rivera.

GARDNER, H. (1997). *Mente no escolarizada*. Paidós.

GONZÁLVEZ, V. (2011). Educación para la ciudadanía democrática en la cultura digital. En *Revista Comunicar*. N° 36. v XVIII. España.

GROS, B. y Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. En *Revista Iberoamericana de Educación*. N° 42. España.

- GUTIÉRREZ, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. En *Revista Educación y Tecnología*. N°1. Chile.
- HARASIM, L. (1990). *Online Education. Perspectives on a new Environment*. Praeger Press. New York.
- HERNÁNDEZ-SAMPIERI, R. (ed.) (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill. México.
- LACHE, L. (2014) *La formación ciudadana en ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior. El caso de la Especialización en Pedagogía a Distancia de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia*. Tesis para optar al grado de Magíster en Educación, énfasis en Educación comunitaria, cultura política e interculturalidad. UPN. Facultad de Educación. Departamento de Postgrado. Bogotá.
- LOTHRINGER, R. y ROSA, M. (2013). Alfabetizar en el grado: creando comunidades de aprendizaje en Moodle. *6to Seminario internacional RUEDA*. Mendoza.
- LUNA, T. (2010). *Democracia y formación ciudadana*. Instituto Federal Electoral. México.
- MALTANERES, V. (2014). Educar con TIC: claves para pensar la ciudadanía digital y convivencia en la red. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*. Argentina.
- MANOVICH, L. (1992). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós.
- MANGHI, D., LAGOS, P., y PIZARRO, D. (2018). Oportunidades de producción semiótica en el aula. Mirada sociocultural y multimodal. En *Revista Literatura y Lingüística*. Universidad Católica Silva Henríquez. Santiago.
- MARTINELLI, S. (2016). Construcción de la ciudadanía y Tecnologías de la Información y la Comunicación. Integración pedagógica de TIC en las escuelas secundarias. *Virtualidad, Educación y Ciencia*. Buenos Aires

- MARTÍNEZ, M y TEY, A. (2008) Aprendizaje ético en contextos virtuales en el EEES. En *Revista Teoría de la educación. Educación y cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, núm. 1. febrero, 2008, pp. 25-40. Universidad de Salamanca. Salamanca, España.
- MAZO, C. (2011). Claves para la formación ciudadana en la era digital. En *Revista Educación, Comunicación, Tecnología*. Vol. 6 No. 11. Julio-Diciembre de 2011. Medellín, Colombia.
- MÉNDEZ, A, RIVAS, A y DEL TORO, M. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. Editorial Universitaria. La Habana
- MINEDUC. (2016). *Ley 20.911. Crea el plan de formación ciudadana para los establecimientos educacionales reconocidos por el Estado*. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. Santiago.
- MINEDUC. (2017). *Orientaciones de ciudadanía digital para la formación ciudadana*. Programa Enlaces. Santiago.
- ONRUBIA, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de educación a distancia (RED)*. Murcia.
- ONRUBIA, J., COLOMINA, R., y ENGEL, E. (2008). Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el trabajo en grupo y el aprendizaje colaborativo. En COLL, C., y MONEREO, C., (eds), *Psicología de la educación virtual. Enseñar y aprender con las tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid: Ediciones Morata.
- PÉREZ, D. (2018). Comunidades de Aprendizaje. [Material de aula]. Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.
- PÉREZ-ESCODA, A, IGLESIAS-RODRÍGUEZ, A. y SÁNCHEZ, M. (2016). Competencia digital y TIC: claves de la ciudadanía digital y requisitos para el futuro profesorado. *XIX Congreso Internacional EDUTEC*. España.

- RODRÍGUEZ-HOYOS, C., FERNÁNDEZ-DÍAZ, E., y CALVO, A. (2018). Educando para la ciudadanía global a través de las tecnologías. Evaluación de una experiencia en la Universidad de Cantabria. *Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa. La competencia y Ciudadanía Digital para la transformación social. Libro de Actas. XXVI. Edición*. San Sebastián, País Vasco.
- RUIZ, E., GALINDO, L., y MARTÍNEZ, N. (2015) *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales*. Cenid AC. Guadalajara.
- SANTOVEÑA, S. (2004). Metodología didáctica en entornos virtual de aprendizaje. *Revista Étic@Net*, N°3. Granada
- SIEMENS, G. (2004). A learning theory for the digital age. [en línea]. Disponible en <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm> [consulta 20/03/2020]
- SIEMENS, G. (2006). Conectivismo: learning and knowledge today [en línea]. Disponible en http://educationau.edu.au/jahia/webday/site/myjahiasite/shared/globalsummit/gs2006_siemens.pdf [consulta 25/03/2020]
- SIERRA, C. y GRAVANTE, F. (2016). Ciudadanía digital y acción colectiva en América Latina. Crítica de la mediación y apropiación social por los nuevos movimientos sociales. En *La Trama de la Comunicación*. Vol. 20. N° 1. Universidad Nacional de Rosario. Argentina.
- SIERRA, C. y GRAVANTE, F. (2016). Ciudadanía digital y acción colectiva en América Latina. Crítica de la mediación y apropiación social por los nuevos movimientos sociales. En *La Trama de la Comunicación*. Vol. 20. N° 1. Universidad Nacional de Rosario. Argentina.
- TERÁN, K. (2017). Impacto de la ciudadanía digital en el proceso educativo bajo entornos virtuales. En *VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia*. <http://www.eduqa.net>

- VALVERDE, J. (2011). *Docentes e-competentes: buenas prácticas educativas con TIC*. Barcelona: Octaedro.
- VALVERDE, J. (2011). *Actas del I Simposio Internacional Buenas Prácticas Educativas con TIC*. Universidad de Extremadura.
- VARGAS, N. (2011). Formación política y ciudadana en ambientes virtuales: reflexiones a partir de una sistematización de experiencia en educación popular en la Escuela de Formación Ciudadana de la Facultad de Derecho de la Universidad Santo Tomás, Medellín. En *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, núm. 32, febrero-mayo, 2011, pp. 1-17. Fundación Universitaria Católica del Norte. Medellín, Colombia
- ZAMBRANO, L., VILLAFUERTE, J., y PÉREZ, L. (2018). Tecnología para el empoderamiento y la participación; resiliencia al cambio climático y la nueva ciudadanía digital. *Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa. La competencia y Ciudadanía Digital para la transformación social. Libro de Actas. XXVI. Edición*. Manta, Ecuador.