

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**MONTEERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**MONTEERRICO**  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

ENTORNOS VIRTUALES PARA EL DESARROLLO DE LA CIUDADANÍA

DIGITAL EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIA

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE**

**BACHILLER EN EDUCACIÓN**

FERNANDEZ GAMARRA, Gianella Melany

HERRERA FERNANDEZ, Katherine Antoanethe

MECA ROMAN, Adriana Paola

OLIVAR ATAÑO, Susana Eliana

ASESORA:

Dra. TEJADA ROMANÍ, María Margarita

Lima, diciembre de 2022

## Índice

Introducción.....	3
Delimitación y planteamiento del problema:.....	3
Justificación: .....	5
Objetivos:.....	6
Objetivo General: .....	6
Objetivos específicos:.....	6
CAPÍTULO I: Marco teórico conceptual .....	6
Antecedentes.....	6
1.1.  Ciudadanía digital.....	7
1.2.  Habilidades de la ciudadanía digital.....	9
1.2.1.  Pensamiento crítico .....	9
1.2.2.  Convivencia digital .....	10
1.2.3.  Empatía digital .....	11
1.2.4.  Democracia digital .....	11
1.3.  Entornos virtuales de aprendizaje .....	12
1.3.1.  Redes Sociales.....	13
1.3.2.  Plataformas de aprendizaje.....	15
CAPÍTULO II: Metodología de la investigación.....	16
2.1.  Enfoque y diseño de investigación .....	16
2.2.  Análisis e interpretación de resultados .....	16
Conclusiones .....	19
Referencias.....	20
Anexos.....	26

## **Introducción**

Frente a la nueva realidad de una educación remota debido a la pandemia vivía en el territorio peruano y en el mundo, las Tecnologías de la Comunicación y la Comunicación (TICS) han cobrado vital importancia debido a la educación remota que hoy en día se presenta a nivel nacional e internacional. Debido a ello, el presente trabajo de investigación considera los entornos virtuales que desarrollan la ciudadanía digital en los estudiantes de educación secundaria.

La presente tesina considera la importancia de identificar aquellas habilidades de la ciudadanía digital que se desarrollan y los entornos virtuales de aprendizaje puesto que el concepto de ciudadanía digital se viene desarrollando desde tiempo atrás con las nuevas tecnologías.

La investigación, cuenta con dos capítulos; en el primero, se detallará el marco teórico conceptual donde se contará con respaldo teórico basado en documentos especializados referente a la temática. En el segundo capítulo, se detalla la metodología de la investigación donde se presentan argumentos donde se sustenta el enfoque y diseño de investigación, además del análisis e interpretación de resultados. Por último, se presentan las conclusiones y referencias de la bibliografía consultada.

### **Delimitación y planteamiento del problema:**

El concepto de ciudadanía digital se ha venido desarrollando desde antes de la pandemia con la aparición de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) y Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP). Estas herramientas

brindan una mejor accesibilidad a la información, permitiendo así que las personas puedan trabajar, estudiar o realizar otras actividades a larga distancia.

Desde el inicio del año 2020 el país está lidiando con una crisis sanitaria por la pandemia del COVID-19 que obligó a las personas a recluirse en sus hogares, dando paso a la educación de modalidad virtual. Frente a ello el Ministerio de Educación dispuso a través de la RM N°160-2020-MINEDU que el año escolar de ese periodo se realizaría a través de la plataforma llamada “Aprendo en Casa”, la cual según la Unidad de Gestión Educativa Local N°1 (2020) tiene el objetivo de “orientar a los estudiantes y sus familias durante la emergencia sanitaria dar contenidos, fortalecer valores y actitudes vinculadas con la responsabilidad, la solidaridad, el cuidado de uno mismo y de los demás, en línea con el desarrollo de competencias que plantea el Currículo Nacional y áreas curriculares prioritizadas” (p. 1).

Por lo tanto, en el mundo globalizado y cambiante en el que nos encontramos, se plantean desafíos y oportunidades para que los estudiantes puedan desarrollar las competencias del Currículo Nacional de Educación Básica (2016), el cual señala que se “aspira a una educación que contribuya con la formación de todas las personas sin exclusión, así como de ciudadanos conscientes de derechos y sus deberes” (p. 11). A partir de lo expuesto nos realizamos la siguiente pregunta: ¿Cómo se desarrolla la ciudadanía digital en los estudiantes de nivel secundaria a través de los entornos virtuales?

**Justificación:**

El proceso de globalización es un fenómeno que implica la interrelación entre los Estados y ciudadanos. Asociado a ello, se puede decir que el uso de las Tics ha llevado a fortalecer este proceso pues permite que la información sea manejada a diversas escalas lo que conlleva al uso de éstas para las transformaciones sociales, políticas y económicas. Por ello, existe la necesidad de plantear normas, valores y actitudes que permitan asegurar una convivencia democrática en los entornos virtuales.

La estrategia nacional de las tecnologías digitales en la educación básica 2016-2021 plantea como visión cambiar la percepción de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), es decir, adoptar un enfoque complejo en la cual se englobe las experiencias, actitudes, prácticas y valores, pretendiendo desarrollar la inteligencia digital dentro del sector educativo, para ello como primer paso se requiere promover la ciudadanía digital que le permita a los estudiantes enfrentarse a retos y adecuarse a las demandas de la vida digital.

Por consiguiente, debido a que el proceso de enseñanza – aprendizaje se realiza a través de la estrategia “Aprendo en casa” y otras plataformas virtuales, es importante visualizar cómo se promueve la ciudadanía digital en los estudiantes de secundaria ya que están próximos a concluir con la educación básica y deben responder al perfil de egreso planteado por el Currículo Nacional donde el estudiante aprovecha responsablemente las TIC para interactuar con la información, gestionar la comunicación y aprendizaje.

La significatividad de la presente investigación es asegurar que los docentes tengan accesibilidad a información sobre los entornos virtuales y las habilidades de la ciudadanía digital para poder facilitar la articulación de valores de la conciencia ciudadana y de esta forma guiar a los estudiantes en el desarrollo de las competencias planteadas en el Currículo Nacional de Educación Básica donde refieren al desenvolvimiento en los entornos virtuales.

### **Objetivos:**

#### **Objetivo General:**

Describir cómo se desarrolla la ciudadanía digital en los estudiantes de nivel secundaria a través de los entornos virtuales.

#### **Objetivos específicos:**

1. Identificar las habilidades que se desarrollan en los entornos virtuales de aprendizaje.
2. Recopilar los entornos virtuales de aprendizaje que desarrollan la ciudadanía digital en los estudiantes de secundaria.

## **CAPÍTULO I: Marco teórico conceptual**

### **Antecedentes**

Como antecedente internacional, la ciudadanía digital es un término que en el mundo globalizado actual toma relevancia, debido a los cambios tecnológicos que se han presentado en la sociedad. Es así que podemos resaltar el siguiente documento realizado por el Ministerio de Educación de Chile (2017) titulado “Ciudadanía digital”. La semejanza radica en que ambas investigaciones presentan

una noción sobre el concepto de ciudadanía digital y las implicancias de ser un ciudadano digital responsable. La desemejanza que encuentra es que, el documento presentado por el Ministerio de Educación de Chile no es una investigación que se centra en estudiantes de Educación Básica.

A nivel nacional el tema de ciudadanía digital se aborda en diferentes publicaciones y tesis de universidades. Este es el caso de la tesis “Uso de los recursos web 2.0 para desarrollar la ciudadanía digital en los docentes tutores del VII ciclo del nivel secundario de una institución educativa de Chiclayo en el 2015” realizado por Cubas, Santiesteban y Zapara (2015). Una semejanza encontrada con esta investigación es la mención de las habilidades de la ciudadanía digital en los estudiantes de la Educación Básica. Por otra parte, una desemejanza encontrada es, que la investigación mencionada hace referencia a los docentes y al grado de ciudadanía digital que han logrado mediante la integración de recursos web 2.0.

Por otra parte, en la investigación de Suarez, P., Revuelta, F. & Rivero, C. (2020) titulada “Valoración de la competencia digital en alumnos con rendimiento alto en Perú” se encuentra la semejanza en la importancia de impulsar habilidades y actitudes en las personas para un óptimo desenvolvimiento en los entornos virtuales. Sin embargo, una desemejanza encontrada es que la investigación está centrada en estudiantes de educación superior con alto rendimiento académico.

### **1.1. Ciudadanía digital**

La ciudadanía digital se ha conceptualizado por diversos autores y entidades que hacen referencia al desenvolvimiento efectivo del estudiante en los medios tecnológicos. En este sentido, según el Ministerio de Educación de Chile (2017) la

ciudadanía digital es “el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para desenvolverse en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera participativa, responsable, segura, ética libre e informada”. Por lo tanto, entendemos a la ciudadanía digital como un conjunto de habilidades, que permite a las personas desenvolverse de manera libre a través de diferentes plataformas digitales.

Por otra parte, la Unesco (2020) señala que la ciudadanía digital es un “conjunto de habilidades que les permite a los ciudadanos acceder, recuperar, comprender, evaluar, usar crear y compartir información en todos los formatos, varias herramientas de manera crítica y ética”.

Por lo tanto, entendemos como ciudadanía digital al derecho y deber que poseen todos los ciudadanos en el proceso de socialización a través de las tecnologías con su medio social. Este proceso se da actualmente a través de los grupos conformados en las redes sociales, la cual considera que los mismos ciudadanos implementen normas que deben ser acatadas por cada uno de los miembros de estos grupos. (Téllez, 2017).

Según Fernández, M. (2018) menciona que para formar ciudadanos se emplean las Tic ya que “habilitan las experiencias críticas donde ciudadanos en formación se muestran capaces de adecuar esa inclusión a sus propias demandas y con creciente autonomía, y con ello, reconstruir activamente los múltiples espacios de participación que los interpelan”.

## **1.2. Habilidades de la ciudadanía digital**

Debido al escenario educativo, que se encuentra movilizado por las Tic, se desarrollan habilidades necesarias que permiten la participación para la formación de la conciencia ciudadana que respalda el accionar ciudadano asumidos en el proceso educativo. (Mazo, C. 2012) es así, que estas habilidades van a permitir un óptimo accionar de los ciudadanos en los entornos virtuales en los que interactúan.

### **1.2.1. Pensamiento crítico**

Respecto a la ciudadanía digital, esta habilidad, se encuentra relacionada al análisis objetivo de la información que se encuentra en los medios de comunicación, es así que permite emitir un juicio crítico, reflexivo y razonado para la toma de decisiones y la resolución de conflictos.

En base a esto, Paul (2015) señala que el pensamiento crítico es el desarrollo de “capacidades para identificar o formular problemas y resolverlos, evaluar información y usarla, probar ideas con base en criterios relevantes, reconocer sus propios juicios y ponerlos a la prueba de nuevos argumentos, para comunicarse efectivamente con otros”. (p.4)

En el contexto de la globalización, una alternativa para poder lograr el desarrollo de esta habilidad es el uso y aplicación de las Tics, las cuales son recursos ampliamente utilizados por los estudiantes en la actualidad con diversos fines, entre ellos el educativo.

Por ello, el Ministerio de Educación del Perú señala que, se debe de hacer mayor énfasis en el manejo, procesamiento y construcción de la información

recibida, que incite el desarrollo de la comprensión profunda y significativa de los contenidos de aprendizaje y su aplicación en las diferentes situaciones de la vida cotidiana. (MINEDU, 2008, p.9)

### **1.2.2. Convivencia digital**

Ante la inminente digitalización del mundo, las relaciones sociales no son plenamente presenciales, ahora en mayor medida por la situación de pandemia se han trasladado a entornos virtuales, a partir de ello nace la necesidad de dar un nuevo enfoque a la convivencia, es así que se acuña el concepto de convivencia digital.

Según Ortega (2012) respecto a la convivencia resalta que “las relaciones interpersonales no son ya solo presenciales y directas, sino que cada vez más las relaciones incluyen la comunicación y el intercambio de conocimiento, sentimientos, actitudes y conductas utilizando los dispositivos digitales”.

Por otro lado, Unicef (2017) resalta lo relevante de reconocer las buenas prácticas de convivencia digital, pues así se concibe el internet como una plataforma en la que se puede encontrar variedad de contenidos y en el cual se construye conocimiento, para el empoderamiento de las personas en base a sus conocimientos.

Unicef (2017) entiende la convivencia digital como el conjunto de actitudes online utilizadas al relacionarse por espacios digitales, además de ser conscientes de ellas e identificar si estas están en coherencia con los valores personales, por otro lado, la calidad de ella está sujeta a ciertos elementos como

el anonimato, la ausencia física del otro, la asincronicidad de las charlas o intercambios, lo que genera la desconexión con el receptor. Además, en entornos virtuales se ha optado por la medición de acciones y actitudes virtuales con un enfoque de ética distinta. (p.46)

### **1.2.3. Empatía digital**

Para entender la empatía digital, debemos definir primero el concepto de empatía, según López (2014) es la capacidad de comprender los sentimientos y emociones de los demás, basada en el reconocimiento del otro como similar. Es una habilidad indispensable para los seres humanos, teniendo en cuenta que toda nuestra vida transcurre en contextos sociales complejos.

Es entendida, según Vaquero (2016) como el “arte de comprender a las personas que están online, eso conlleva la capacidad de ocupar su lugar, de comprender su realidad, su actitud y sus opiniones libres de prejuicios.”

Se considera que un ciudadano digital que posee empatía digital es aquella persona que es sensible a las necesidades y sentimientos propios y ajenos cuando está en línea, está dispuesto de dar voz a quienes lo necesitan, no juzga a las personas en línea, establece y mantiene una conversación abierta con sus padres, maestros y amigos sobre su vida digital. (Minedu, 2020).

### **1.2.4. Democracia digital**

Se desarrolla como un fin colectivo que busca la consolidación del sistema democrático mediante el trabajo interactivo y colaborativo de los ciudadanos con la tecnología, tal como lo menciona Ford (2019) “La democracia

digital involucra un conjunto amplio de herramientas tecnológicas (principalmente ligadas a Internet), que permiten interacciones entre actores de naturaleza radicalmente diversa”

Con ello se promueve el uso responsable del internet y la adaptación de los ciudadanos con las tecnologías de la información y las plataformas digitales, para generar propuestas que impulsen la ciudadanía digital en un entorno más inclusivo y abierto.

Quezada (2020) habla sobre una democracia digital como un nuevo espacio de interacción de participación ciudadana, donde afirma que el internet es una especie de gran biblioteca que ofrece posibilidades infinitas, y que, gracias a estas el ciudadano obtiene información política de las entidades públicas como otras comunidades de interés político.

### **1.3. Entornos virtuales de aprendizaje**

Los entornos virtuales de aprendizaje son estrategias que se desarrollan de manera sincrónica y asincrónica con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes. Tal y como lo menciona Hiraldo (2013) “Los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Educación a Distancia se basan en el principio de aprendizaje colaborativo donde se permite a los alumnos realizar sus aportes y expresar sus inquietudes”.

Una de las ventajas que resalta de los entornos virtuales de aprendizaje es la accesibilidad a estas, ya que puede realizarse desde cualquier ordenador con

acceso a internet y son sencillas de utilizar, esto facilita la interacción entre los docentes y estudiantes.

A su vez promueven el desarrollo de la ciudadanía digital a través de la identidad digital, la cual involucra el uso responsable de la información personal y los elementos de la privacidad en estos entornos; del acceso seguro, que consiste en la adopción de prácticas seguras y éticas al usar las herramientas virtuales respetando las netiquetas establecidas; y por último, mediante la participación ciudadana en el involucramiento en asuntos de interés público, local o global en los entornos virtuales. (Haak, s.f.)

### **1.3.1. Redes Sociales**

Las redes sociales se han convertido en una herramienta digital indispensable en la vida de las personas, ya que permite a los usuarios poder expresarse en estos ambientes virtuales. En este sentido, suponen una comunidad donde las personas puedan establecer contacto con otras personas, de esta manera puedan intercambiar información o diversos archivos.

Según Torres (2013), la educación “no escapa al alcance de la tendencia y se han observado muchas innovaciones, plataformas y herramientas que cambian conceptos tradicionales e inclusive han creado nuevos roles que intervienen en el proceso educativo”. Suponiendo así, que las redes sociales son una mezcla de aprendizaje formal e informal en un mismo escenario y con los mismos objetivos.

Entre las redes sociales que en la actualidad se consideran parte de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, se puede resaltar Facebook como un

espacio de interacción social de uso masivo a nivel mundial, el Perú, según Sutep (2020), cuenta con 22 millones de usuarios, de los cuales una población de 7.8 millones acceden diariamente, esta situación la convierte en un espacio cotidiano de empoderamiento digital, además por sus funciones sencillas de manejar permiten al docente guiar los procesos pedagógicos.

Es así que Facebook (s.f.) lanzó su proyecto “Soy Digital”, en la cual refiere su compromiso con la ciudadanía digital y señala que “busca construir una comunidad global de ciudadanos digitales responsables, con recursos desarrollados en colaboración con expertos globales, que capacitarán a las personas en las habilidades necesarias para navegar por el mundo digital del siglo XXI”.

Según el Instituto Nacional de Estadística (2013) los jóvenes poseen un uso elevado de las redes sociales, conllevando a que las escuelas formen a los estudiantes para el uso responsable de ellas y su comportamiento, también conocidas como las netiquetas.

La netiqueta es el conjunto de normas sobre actitudes que se deben tener al interactuar en las plataformas virtuales, como las redes sociales, el correo electrónico, páginas web y en general en las cuales exista un intercambio de información. (Cordero, 2013)

Es importante destacar que han sido impulsadas por los propios usuarios y usuarias de Internet para aportar mayor seguridad y humanidad a la comunicación y así combatir problemas de la red tales como el fraude, el spam (correo basura) o los rumores. (Universidad de Alicante, s.f.)

### **1.3.2. Plataformas de aprendizaje**

Las plataformas de aprendizaje o educativas son ambientes virtuales donde existen diversos tipos de herramientas con fines pedagógicos; en estas plataformas se encuentran variados módulos que tienen la finalidad de compartir cursos online para brindar información por medio de la ubicuidad y la conexión a internet que es indispensable para el uso de estas plataformas.

Según Fernández (2014) las plataformas virtuales son solo aplicaciones de informática que facilitan la comunicación entre docentes y estudiantes. Además, permiten el almacenamiento, creación y publicación de recursos de aprendizaje que son almacenados en un repositorio y pueden ser utilizados por el usuario en todo momento (p. 209).

Aprendo en casa es la única plataforma digital utilizada en el Perú según lo menciona Unicef (2019) en su listado de las plataformas y recursos de aprendizaje. Esta plataforma brinda una educación remota a través de diferentes espacios como la televisión, radio e internet, teniendo planificadores de experiencias, actividades y recursos de aprendizaje que complementan las clases de los estudiantes para poder afianzar la formación de ciudadanos, pues tal como menciona la ex ministra de educación Flor Pablo (2019) “Si queremos un Perú más integrado y con menos violencia, un país que valore nuestra diversidad, tenemos que comprometernos seriamente a desarrollar un proceso de formación y educación ciudadana”.

## **CAPÍTULO II: Metodología de la investigación**

### **2.1. Enfoque y diseño de investigación**

La investigación corresponde a un enfoque cualitativo porque hace uso de la recolección de datos que no tienen medición numérica para responder a la pregunta y objetivos de la investigación, además comprueba la hipótesis de la investigación en el proceso de interpretación.

La metodología utilizada para el desarrollo de la tesina ha sido la técnica documental, la cual consiste en la recopilación de datos que se desarrolla a través de la revisión de bibliografía especializada del tema de investigación. La investigación pertenece a la técnica documental de tipo informativa ya que “muestra información relevante sobre el tema de investigación obtenidas de diversas fuentes”. Tejada (2020)

Ante una nueva dinámica social de un mundo globalizado las nuevas tecnologías han tomado importancia en diferentes ámbitos de la sociedad. Es así, que actualmente se requiere el uso de espacios digitales para el desarrollo de la persona. Como consecuencia de ello, el uso de los entornos virtuales de aprendizaje cobra vital importancia para promover las habilidades de la ciudadanía digital, ya que por medio de estos existe la interacción entre las personas.

### **2.2. Análisis e interpretación de resultados**

Para brindar objetividad al presente trabajo de investigación documental se ha aplicado la técnica de la triangulación en base a diferentes autores que abordan el tema de ciudadanía digital y tiene como unidad de análisis la ciudadanía digital.

A continuación, se analizarán e interpretarán los resultados a los objetivos específicos:

En relación con el primer objetivo, el MINEDU (2020) ha logrado identificar que el ciudadano desarrolla la habilidad de empatía digital cuando apoya a su medio social en base a sus necesidades y sentimientos a través de las redes digitales. Asimismo, Quezada (2020) ha identificado que, la habilidad de democracia digital, se desarrolla como un nuevo espacio de participación ciudadana, donde el internet cumple un rol fundamental, ya que gracias a ello se puede obtener información de interés público.

Por último, se menciona a MINEDUC que identifica a la convivencia digital en la que las personas se relacionan mediante el uso de los entornos virtuales, dentro de estos entornos existen formalidades, llamadas netiquetas que fomentan el comportamiento adecuado en la interacción de estos medios, de la misma manera que en la presencialidad.

Con respecto al segundo objetivo específico, se ha logrado recopilar los entornos virtuales que desarrollan la ciudadanía digital en los estudiantes, teniendo entre ellas las plataformas virtuales como “Aprendo en casa” y las redes sociales como Facebook.

Luego de revisar a la Unicef (s.f.), se ha identificado a “Aprendo en casa” como el único entorno virtual utilizado en el Perú en el contexto de pandemia que está mencionado en el listado de las plataformas y recursos de aprendizaje, que además ofrece una variedad de recursos y experiencias de aprendizajes para los

estudiantes, así como también guías para los docentes en el desarrollo de las competencias.

Asimismo, la documentación de Torres (2013) nos menciona que, las redes sociales son consideradas herramientas innovadoras que propician nuevos roles en el proceso de enseñanza - aprendizaje y a su vez, desarrolla la ciudadanía digital entre todos los ciudadanos, este autor menciona a las redes sociales de manera general.

Sin embargo, al revisar a Sutep (2020), se plantea Facebook como una alternativa de interacción entre estudiantes y docentes más accesible, ya que por la masividad y la frecuencia de su uso cobra vital importancia. Teniendo en cuenta la preocupación de abordar acciones para construir una comunidad global por los desarrolladores de esta red social, se considera esta un Entorno Virtual de Aprendizaje que busca desarrollar la ciudadanía digital.

Por consiguiente, la realidad educativa actual que se viene desarrollando por medio de las Tic presenta una posibilidad para el desarrollo de habilidades que guían la formación de la conciencia ciudadana y por tanto acciones responsables basados en los valores establecidos por la sociedad.

En consecuencia, de la revisión de bibliografía especializada referente al tema de investigación, se ha logrado cumplir con el objetivo general de describir cómo se desarrolla la ciudadanía digital en los estudiantes de nivel secundaria a través de los entornos virtuales.

## **Conclusiones**

Las habilidades que se han logrado identificar y que componen la ciudadanía digital son el pensamiento crítico, la democracia, convivencia, empatía y democracia digital, siendo desarrolladas en entornos virtuales de aprendizajes variados, que permite óptimo en la sociedad.

Los entornos virtuales con uso masivo son las redes sociales como Facebook y plataformas virtuales como "Aprendo en casa", éstas posibilitan mayor accesibilidad e interactividad debido a las altas tasas de tiempo en conexión a estos entornos.

Se puede precisar que los estudiantes de secundaria desarrollan las habilidades de la ciudadanía digital a través de los entornos virtuales debido a que permiten una mayor interacción entre usuarios de manera remota, siendo una gran herramienta durante el contexto de pandemia.

## Referencias

- Arriola, C. (s.f.). *El pensamiento crítico y las TIC*. Alfabetización digital.  
<https://www.alfabetizaciondigital.redem.org/el-pensamiento-critico-y-las-tic/>
- Ávila, P. (2016). *Construcción de ciudadanía digital: un reto para la Educación*.  
 Universidad del Salvador.  
<https://p3.usal.edu.ar/index.php/supsignosead/article/view/3666/4533>.
- Castro, A. (2013). *Formar para la ciber convivencia, internet y prevención del cyberbullying*. Revista Integra Educativa, 6(2), 49-70. Recuperado el 16 de junio de 2021 de  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1997-](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-)
- Cordero, A. & Escudero, C. (2018). Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica. Machala, Ecuador: Editorial UTMACH  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-MetodoscualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>
- Duque, E. (2016). *Adquisición de competencias digitales para la inclusión social*.  
 Universidad de la Sabana. Colombia  
<https://www.redalyc.org/pdf/310/31048482033.pdf>
- El peruano. (2020). *Resolución Ministerial N°160-2020-MINEDU*. Lima, Perú:  
 Empresa peruana de editoriales S.A.  
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/574684/disponen-el-inicio-del-ano-escolar-a-traves-de-la-implementa-resolucion-ministerial-n-160-2020-minedu-1865282-1.pdf>

Fernández, A. & Rivero, M. (2014). *Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje.*

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1684-18592014000200009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592014000200009)

Fernández et al. (2015). *Prácticas morales y normas de netiqueta en las interacciones virtuales de los estudiantes de educación secundaria.*

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732015000300005](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732015000300005)

Ford, E. (2019). *El reto de la democracia digital. Hacia una ciudadanía interconectada.* Jurado Nacional de Elecciones. Biblioteca Nacional del Perú.

Recuperado de <https://www.kas.de/documents/269552/269601/El+reto+de+la+democracia+digital+hacia+una+ciudadan%C3%ADa+interconectada.pdf/3c571428-98b1-c3b7-c47c-63cc5fb715ef?version=1.2&t=1574964153718>

Fuentes, C y Soto, C. (2018). *Ciudadanía digital de niños, niñas y jóvenes.* Santiago

de Chile, Chile: Universidad de Chile <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/150622/TESIS-ciudadan%C3%ADa-digital-de-ni%C3%B1os-ni%C3%B1as-y-jovenes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Haak, L. (s.f.). *De la rutina digital al desarrollo de la Ciudadanía Digital.* Asociación

de Publicaciones Educativas. <https://tarea.org.pe/de-la-rutina-digital-al-desarrollo-de-la-ciudadania-digital/>

- Hirald, R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. Universidad abierta para adultos. EDUTECH, Costa Rica.  
[https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hirald\\_162.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hirald_162.pdf)
- Labaqui et al. (2015). Estudio comparado de democracia participación digital en América Latina y Europa. Institucionalidad democrática. Programa para la cohesión social en América Latina. Recuperado de [http://sia.eurosocial-ii.eu/files/docs/1427453943-Estudio\\_Federico%20Ricciardi\(ESPANOL\)\(F\).pdf](http://sia.eurosocial-ii.eu/files/docs/1427453943-Estudio_Federico%20Ricciardi(ESPANOL)(F).pdf) López et al. (2014).
- López, M. et al. (2014). *Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados*. <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a04.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Ciudadanía digital desde casa: salud y vida en un mundo digital. Implementación de la estrategia Cierre de Brecha Digital*.  
<http://envivo.perueduca.pe/capacitacion-cierre-brecha-digital/materiales/presentacion-cbd2704.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Programa curricular de Educación Secundaria*.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Ministerio de Educación de Chile. (2015). *Ciudadanía digital. Formación Ciudadana.*

Recuperado de <https://formacionciudadana.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/46/2019/06/CiudadaniaDigital-Cuadernillo.pdf>

Peña. P. (2018). *Orientaciones para la ciudadanía digital para la formación ciudadana.* Santiago de Chile, Chile: Ministerio de Educación.

<https://www.cpeip.cl/wp-content/uploads/2018/04/orientaciones-de-ciudadania-digital-para-la-formacion-ciudadana-web.pdf>

Plataforma digital única del Estado Peruano. (2019). *Ministra Flor Pablo plantea*

*construir ciudadanía desde las escuelas.*

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/29460-ministra-flor-pablo-plantea-construir-ciudadania-desde-las-escuelas>

RIED. (2015). *Pensamiento crítico, un reto del docente del siglo XXI.* Washington:

Organización de los Estados Americanos. <https://docplayer.es/50245927->

[Pensamiento-critico-un-reto-del-docente-del-siglo-xxi-estrategias-pedagogicas-para-el-desarrollodel-pensamiento-critico.html](https://docplayer.es/50245927-Pensamiento-critico-un-reto-del-docente-del-siglo-xxi-estrategias-pedagogicas-para-el-desarrollodel-pensamiento-critico.html)

Rodríguez, M. & Castillo, C. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades*

*y retos en el ámbito universitario.* Universidad de Castilla – La Mancha.

<https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/22118/ENTORNOS%20VIRTUALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sutep. (2019). Propuesta para desarrollo de clases a través de entorno virtual de

aprendizaje (EVA) durante el estado de emergencia.

<https://sutep.org/articulos/propuesta-para-desarrollo-de-clases-a-traves-de-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva-durante-estado-de-emergencia/>

Tejada, M. (2019). *Ciudadanía digital*. Boletín Vida Científica. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/4185/6058>

Tecnológico de Monterrey. (2020). *¿Somos o no ciudadanos digitales? La realidad de la conectividad en la pandemia*. <https://observatorio.tec.mx/educ-news/ciudadania-digital-pandemia>

<https://observatorio.tec.mx/educ-news/ciudadania-digital-pandemia>

Téllez, E. (2017). *Reflexiones en torno a la “ciudadanía digital”*. Revista DOXA DIGITAL. <https://doi.org/10.52191/rdojs.2017.34>

Ugel 01. (2020). *Orientaciones para el desarrollo de la estrategia Aprendo en Casa*.

<https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2020/04/Orientaciones-Aprendo-en-Casa-02-04-20.pdf>

Unicef. (2016). *Guía de sensibilización sobre Convivencia Digital*. Gobierno de la provincia de Buenos Aires.

[https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org.argentina/files/2018-04/COM-Guia\\_ConvivenciaDigital\\_ABRIL2017.pd](https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org.argentina/files/2018-04/COM-Guia_ConvivenciaDigital_ABRIL2017.pd)

Unicef. (2019). *Plataformas y recursos educativos en línea*. Listado de plataformas y recursos de aprendizaje disponibles en América Latina y el Caribe.

<https://www.unicef.org/lac/plataformas-educativas-de-los-ministerios-de-educacion>

Universidad de Alicante. (s.f.). *Netiqueta*. Biblioteca Universitaria.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79601/2/C12\\_intermedio\\_2017-](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79601/2/C12_intermedio_2017-)

[18\\_Netiqueta.pdf](#)

## Anexos

### Anexo 01: Matriz de coherencia

Problema	Objetivos	Unidad de análisis	Categorías	Técnicas e instrumentos
<p>¿Cómo se desarrolla la ciudadanía digital en los estudiantes de nivel secundaria a través de los entornos virtuales?</p>	<p><b>GENERAL:</b>                      Describir cómo se desarrolla la ciudadanía digital en los estudiantes de nivel secundaria a través de los entornos virtuales.</p>	<p>Ciudadanía digital</p>	<p>Entornos virtuales de aprendizaje</p>	<p>Documental</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichero</li> <li>• Registro de páginas electrónicas</li> </ul>
	<p><b>ESPECÍFICOS:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar las habilidades que se desarrollan en los entornos virtuales de aprendizaje.</li> <li>2. Recopilar los entornos virtuales de aprendizaje que desarrollan la ciudadanía digital en los estudiantes de secundaria.</li> </ol>		<p>Habilidades</p>	

## Anexo 02: Fichero electrónico

Ficha N° 1

### RM N° 160-2020-MINEDU

(Cita textual)

“Orientar a los estudiantes y sus familias durante la emergencia sanitaria dar contenidos, fortalecer valores y actitudes vinculadas con la responsabilidad, la solidaridad, el cuidado de uno mismo y de los demás, en línea con el desarrollo de competencias que plantea el Currículo Nacional y áreas curriculares priorizadas”.

Unidad de Gestión Educativa Local N° 1. (2020). RM N° 160-2020-MINEDU. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2020/04/Orientaciones-Aprendo-en-Casa-02-04-20.pdf>

Ficha N° 2

### **Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados.**

(Cita textual)

“Aspira a una educación que contribuya con la formación de todas las personas sin exclusión, así como de ciudadanos consciente de derechos y sus deberes”.

Ministerio de Educación. (2017). *Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados*. <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a04.pdf>

Ficha N° 3

### **Ciudadanía digital**

(Cita textual)

“El conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para desenvolverse en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de una manera participativa, responsable, segura, ética, libre e informada”.

Ministerio de Educación de Chile. (2015). *Ciudadanía digital. Formación Ciudadana*. <https://formacionciudadana.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/46/2019/06/CiudadaniaDigital-Cuadernillo.pdf>

Ficha N° 4

**¿Somos o no ciudadanos digitales? La realidad de la conectividad en la pandemia**

(Cita textual)

“Conjunto de habilidades que les permite a los ciudadanos acceder, recuperar, comprender, evaluar, usar, crear y compartir información en todos los formatos, varias herramientas de manera crítica y ética”.

Tecnológico de Monterrey. (2020). *¿Somos o no ciudadanos digitales? La realidad de la conectividad en la pandemia*.

<https://observatorio.tec.mx/edu-news/ciudadania-digital-pandemia>

Ficha N° 5

**Reflexiones en torno a la “ciudadanía digital”**

(Paráfraseo)

“Entendemos como ciudadanía digital al derecho y deber que poseen todos los ciudadanos en el proceso de socialización a través de las tecnologías con su medio social. Este proceso se da actualmente a través de los grupos conformados en las redes sociales, la cual considera que los mismos ciudadanos implementen normas que deben ser acatadas por cada uno de los miembros de estos grupos”.

Téllez, E. *Reflexiones en torno a la “ciudadanía digital”*. Revista DOXA Digital. <https://doi.org/10.52191/rdojs.2017.34>

Ficha N° 6

**El pensamiento crítico y las TIC**

(Cita textual)

“Capacidades para identificar o formular problemas y resolverlos, evaluar información y usarla, probar ideas con base en criterios relevantes, reconocer sus propios juicios y ponerlos a la prueba de nuevos argumentos, para comunicarse efectivamente con otros”.

Arriola, C. (s.f.). *El pensamiento crítico y las TIC*. Alfabetización digital. <https://www.alfabetizaciondigital.redem.org/el-pensamiento-critico-y-las-tic/>

Ficha N° 7

**El pensamiento crítico**

(Paráfraseo)

“Se debe hacer mayor énfasis en el manejo, procesamiento y construcción de la información recibida, que incite el desarrollo de la comprensión profunda y significativa de los contenidos de aprendizaje y su aplicación en las diferentes situaciones de la vida cotidiana”.

Ministerio de Educación. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima, Perú. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ficha N° 8

**Convivencia**

(Cita textual)

“Las relaciones interpersonales no son ya solo presenciales y directas, sino que cada vez más las relaciones incluyen la comunicación y el intercambio de conocimientos, sentimientos, actitudes y conductas utilizando los dispositivos digitales”.

Castro, A. (2013). *Formar para la ciber convivencia, internet y prevención del cyberbullying*. Revista Integra Educativa, 6(2), 49-70. Recuperado el 16 de junio de 2021 de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1997-](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-)

Ficha N° 9

**Convivencia digital**

(Paráfraseo)

“se concibe el internet como una plataforma en la que se puede encontrar variedad de contenidos y en el cual se construye conocimiento, para el empoderamiento de las personas en base a sus conocimientos”

Unicef. (2016). *Guía de sensibilización sobre Convivencia Digital*. Gobierno de la provincia de Buenos Aires. [https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org.argentina/files/2018-04/COM-Guia\\_ConvivenciaDigital\\_ABRIL2017.pdf](https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org.argentina/files/2018-04/COM-Guia_ConvivenciaDigital_ABRIL2017.pdf)

Ficha N° 10

**Convivencia digital**

(Paráfraseo)

“Entiende la convivencia digital como el conjunto de actitudes online utilizadas al relacionarse por espacios digitales, además de ser conscientes de ellas e identificar si éstas están en coherencia con los valores personales, por otro lado, la calidad de ella está sujeta a ciertos elementos

como el anonimato, la ausencia física del otro, la asincronidad de las charlas o intercambios, lo que genera la desconexión con el receptor. Además, en entornos virtuales se ha optado por la medición de acciones y actitudes virtuales con un enfoque de ética distinta".  
 Unicef. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017. Niños en un mundo digital*. [https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/Estado\\_Mundial\\_de\\_laInfancia\\_2017-Ninos\\_y\\_ninas\\_en\\_un\\_mundo\\_digital-UNICEF-reporte-completo%20%281%29.pdf](https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/Estado_Mundial_de_laInfancia_2017-Ninos_y_ninas_en_un_mundo_digital-UNICEF-reporte-completo%20%281%29.pdf)

Ficha 11

**Empatía digital**

(Parfraseo)

“Es la capacidad de comprender los sentimientos y emociones de los demás, basada en el reconocimiento del otro similar. Es una habilidad indispensable para los seres humanos, teniendo en cuenta que toda nuestra vida transcurre en contextos sociales complejos”.

López, M. et al. (2014). *Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados*.  
<http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a04.pdf>

Ficha 12

**Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados**

(Cita textual)

“Arte de comprender a las personas que están online, eso conlleva la capacidad de ocupar su lugar, de comprender su realidad, su actitud y sus opiniones libres de prejuicios”.

López et al. (2014). *Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados*.  
<http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a04.pdf>

Ficha 13

**Empatía digital**

(Parfraseo)

“Un ciudadano digital que posee empatía es aquella persona que es sensible a las necesidades y sentimientos propios y ajenos cuando está en línea, está dispuesto de dar voz a quienes lo necesitan, no juzgan a las personas en línea, establece y mantiene una conversación abierta con sus padres maestros y amigos sobre su vida digital”

Ministerio de Educación. (2020). Ciudadanía digital desde casa: salud y vida en un mundo digital. Implementación de la estrategia Cierre de Brecha Digital. <http://envivo.perueduca.pe/capacitacion-cierre-brecha-digital/materiales/presentacion-cbd2704.pd>

Ficha N° 14

**El reto de la democracia digital. Hacia una ciudadanía interconectada**

(Cita textual)

“La democracia digital involucra un conjunto amplio de herramientas tecnológicas (principalmente ligadas a Internet), que permiten interacciones entre actores de naturaleza radicalmente diversa”

Ford, E. (2019). *El reto de la democracia digital. Hacia una ciudadanía interconectada*. Jurado Nacional de Elecciones. Biblioteca Nacional del Perú. <https://www.kas.de/documents/269552/269601/El+reto+de+la+democracia+digital+hacia+una+ciudadan%C3%ADa+interconectada.pdf/3c571428-98b1-c3b7-c47c-63cc5fb715ef?version=1.2&t=1574964153718>

Ficha N° 15

**El reto de la democracia digital. Hacia una ciudadanía interconectada.**

(Parfraseo)

“Habla sobre una democracia digital como un nuevo espacio de interacción de participación ciudadana, donde afirma que el internet es una especie de gran biblioteca que ofrece posibilidades infinitas, y que, gracias a estas el ciudadano obtiene información política de las entidades públicas como otras comunidades de interés político”.

Ford, E. (2019). *El reto de la democracia digital. Hacia una ciudadanía interconectada*. Jurado Nacional de Elecciones. Biblioteca Nacional del Perú. <https://www.kas.de/documents/269552/269601/El+reto+de+la+democracia+digital+hacia+una+ciudadan%C3%ADa+interconectada.pdf/3c571428-98b1-c3b7-c47c-63cc5fb715ef?version=1.2&t=1574964153718>

Ficha N° 16

**Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia**

(Cita textual)

“Los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Educación a Distancia se basan en el principio de aprendizaje colaborativo donde se permite a los alumnos realizar sus aportes y expresar sus inquietudes”.

Hirald, R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. Universidad abierta para adultos. EDUTEC, Costa Rica. [https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hirald\\_162.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hirald_162.pdf)

Ficha N° 17

**De la rutina digital al desarrollo de la Ciudadanía Digital**

(Paráfraseo)

“A su vez promueven el desarrollo de la ciudadanía digital a través de la identidad digital, la cual involucra el uso responsable de la información personal y los elementos de la privacidad en estos entornos; del acceso seguro, que consiste en la adopción de prácticas seguras y éticas al usar las herramientas virtuales respetando las netiquetas establecidas; y por último, mediante la participación ciudadana en el involucramiento en asuntos de interés público, local o global en los entornos virtuales”

Haak, L. (s.f.). *De la rutina digital al desarrollo de la Ciudadanía Digital*. Asociación de Publicaciones Educativas. <https://tarea.org.pe/de-la-rutina-digital-al-desarrollo-de-la-ciudadania-digital/>

Ficha N° 18

**Integración de redes sociales y entornos virtuales de aprendizaje**

(Cita textual)

“No escapa al alcance de la tendencia y se han observado muchas innovaciones, plataformas y herramientas que cambian conceptos tradicionales e inclusive han creado nuevos roles que intervienen en el proceso educativo”.

Torres et al. (2013). *Integración de redes sociales y entornos virtuales de aprendizaje*. Revista de Educación a distancia. Universidad de Murcia. <https://www.redalyc.org/pdf/547/54725583004.pdf>

Ficha N° 19

**Los jóvenes en las redes sociales**

(Paráfraseo)

“Los jóvenes poseen un uso elevado de las redes sociales, conllevando a que las escuelas formen a los estudiantes para el uso responsable de ellas y su comportamiento, también conocidas como las netiquetas”.

Gobierno de canarias. (s.f.). *Los jóvenes en las redes sociales.*  
[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/04cd/3\\_los\\_jvenes\\_en\\_las\\_redes\\_sociales.html](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidosdigitales/FormacionTIC/cdtic2014/04cd/3_los_jvenes_en_las_redes_sociales.html)

Ficha N° 20

**Netiqueta**

(Paráfraseo)

“Es el conjunto de normas sobre actitudes que se deben tener al interactuar en las plataformas virtuales, como las redes sociales, el correo electrónico, páginas web y en general en las cuales exista un intercambio de información”:

Fernández et al. (2015). *Prácticas morales y normas de netiqueta en las interacciones virtuales de los estudiantes de educación secundaria.*

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732015000300005](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732015000300005)

Ficha N° 21

**Netiqueta**

(Paráfraseo)

“Es importante destacar que han sido impulsadas por los propios usuarios y usuarias de internet para aportar mayor seguridad y humanidad a la comunicación y así combatir problemas de la red tales como el fraude, el spam (correo basura) o los rumores”.

Universidad de Alicante. (s.f.). *Netiqueta.* Biblioteca Universitaria. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79601/2/Ci2\\_intermedio\\_2017-18\\_Netiqueta.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79601/2/Ci2_intermedio_2017-18_Netiqueta.pdf)

Ficha N° 22

**Plataformas virtuales**

(Paráfraseo)

“Las plataformas virtuales son solo aplicaciones de informática que facilitan la comunicación entre docentes y estudiantes. Además, permiten el almacenamiento, creación y publicación de recursos de aprendizaje que son almacenados en un repositorio y pueden ser utilizados por el usuario en todo momento”.

Fernández, A. & Rivero, M. (2014). *Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje.*

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1684-18592014000200009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592014000200009)

Ficha N° 23

**Construcción de la ciudadanía desde las escuelas**

(Cita textual)

“Si queremos un Perú más integrado y con menos violencia, un país que valore nuestra diversidad, tenemos que comprometernos seriamente a desarrollar un proceso de formación y educación ciudadana”.

Plataforma digital única del Estado Peruano. (2019). *Ministra Flor Pablo plantea construir ciudadanía desde las escuelas.*

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/29460-ministra-flor-pablo-plantea-construir-ciudadania-desde-las-escuelas>

Ficha N° 24

**Técnica documental**

(Cita textual)

“Revisar y reflexionar sistemáticamente las realidades teóricas de diferentes fuentes y campos de la ciencia, indagando e interpretando sus datos, valiéndose de métodos e instrumentos que ayudan a obtener resultados que pueden sustentar el desarrollo de la creación científica”.

Cordero, A. & Escudero, C. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica.* Machala, Ecuador: Editorial UTMACH

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-MetodosCualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>

### Anexo 03: Registro de páginas web

Motor de búsqueda	Palabra clave	Título	Autor	Fecha de publicación	Dirección de página web	Información encontrada
Google web	Ciudadanía digital	Construcción de ciudadanía digital: un reto para la educación,	Ávila, P.	2016	<a href="https://p3.usal.edu.ar/index.php/supsignosead/articloe/view/3666/4533">https://p3.usal.edu.ar/index.php/supsignosead/articloe/view/3666/4533</a>	Concepto de ciudadanía digital, qué es ser ciudadano digital, el potencial de las tecnologías en la educación.
Google web	Democracia digital	El reto de la democracia digital	Ford, E.	2019	<a href="https://www.kas.de/documents/269552/269601/El+reto+de+la+democracia+digital+hacia+una+ciudadana%C3%ADa+interconecta.da.pdf/3c571428-98b1-c3b7-c47c-63cc5fb715ef?versión=1.2&amp;t=1574964153718">https://www.kas.de/documents/269552/269601/El+reto+de+la+democracia+digital+hacia+una+ciudadana%C3%ADa+interconecta.da.pdf/3c571428-98b1-c3b7-c47c-63cc5fb715ef?versión=1.2&amp;t=1574964153718</a>	Concepto de la democracia digital, beneficios, la política en tiempos digitales, ciudadanía digital, los derechos humanos en línea.
Google académico	Ciudadanía digital	Ciudadanía digital de niños, niñas y jóvenes. Oportunidades y desafíos de las tecnologías digitales para los niños, niñas y jóvenes en América Latina.	Fuentes, C. & Soto, C.	2018	<a href="http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/150622/TEISIS-ciudadan%C3%ADa-digital-de-ni%C3%B1os-ni%C3%B1as-y-jovenes.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/150622/TEISIS-ciudadan%C3%ADa-digital-de-ni%C3%B1os-ni%C3%B1as-y-jovenes.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>	Concepto de ciudadanía, contexto digital, brecha digital.
Google web	Aprendo en casa	Resolución Ministerial N° 160-202-MINEDU	El Peruano	2020	<a href="https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/574684/disponen-el-inicio-del-ano-escolar-a-traves-de-la-implementa-resolucion-ministerial-n-160-2020-minedu-1865282-1.pdf">https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/574684/disponen-el-inicio-del-ano-escolar-a-traves-de-la-implementa-resolucion-ministerial-n-160-2020-minedu-1865282-1.pdf</a>	Normatividad, implementación de la estrategia “Aprendo en casa”

Google web	Competencias	Currículo Nacional de la Educación Básica	Ministerio de Educación	2016	<a href="http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf">http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf</a>	Competencias, capacidades, aprendizajes, perfil de egreso.
Google académico	Formación ciudadana	Orientaciones de la ciudadanía digital para la formación ciudadana	Ministerio de Educación de Chile	2018	<a href="https://www.cpeip.cl/wp-content/uploads/2018/04/orientaciones-de-ciudadania-digital-para-la-formacion-ciudadana-web.pdf">https://www.cpeip.cl/wp-content/uploads/2018/04/orientaciones-de-ciudadania-digital-para-la-formacion-ciudadana-web.pdf</a>	Concepto de ciudadanía digital, derechos digitales, dimensiones de la ciudadanía digital, habilidades digitales.
Google académico	Competencia digital	Competencia digital en los estudiantes de la carrera de Educación de una universidad privada de Lima Metropolitana	Rentería, H.	2020	<a href="http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17944/RENTER%C3%8DA_CHIOK_H%C3%89CTOR_JAVIER%20%281%29.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17944/RENTER%C3%8DA_CHIOK_H%C3%89CTOR_JAVIER%20%281%29.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>	Concepto de sociedad de la información, conocimiento y aprendizaje, competencia digital, marcos de la competencia digital.
Google web	Herramientas digitales	Ciudadanía digital	Tejada, M.	2019	<a href="https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/epa4/article/view/4185/6058">https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/epa4/article/view/4185/6058</a>	Concepto de ciudadanía digital, concepto de ciudadano digital, herramientas del ciudadano digital.
Google web	Aprendo en casa	Orientaciones para el desarrollo de la estrategia aprendo en casa	Ugel 01	2020	<a href="https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2020/04/Orientaciones-Aprendo-en-Casa-02-04-20.pdf">https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2020/04/Orientaciones-Aprendo-en-Casa-02-04-20.pdf</a>	Objetivo de la estrategia aprendo en casa, principios que guían la estrategia, modalidad a distancia, roles de los diversos actores educativos.
Google web	Convivencia digital	Guía se sensibilización sobre convivencia digital	Unicef	2017	<a href="https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2018-04/COM-Guia_ConvivenciaDigital_ABRIL2017.pdf">https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2018-04/COM-Guia_ConvivenciaDigital_ABRIL2017.pdf</a>	Uso responsable de las TIC, construcción de ciudadanía digital, concepto de ciudadanía digital, derechos digitales, uso reflexivo y didáctico de las TIC