**Plataformas virtuales para el desarrollo**

**de una ciudadanía digital en enseñanza media**

Virtual platforms for the development of

citizenship digital in secondary education

Mg. María Ignacia Vergara

Mg. Andrés Alarcón Biggio

**RESUMEN**

El presente artículo expone los resultados de la investigación de la caracterización de plataformas digitales, que favorecen el desarrollo de la ciudadanía tecnologizada en estudiantes de enseñanza media, a través de la publicación de trabajos escolares de diversa índole. Se utilizó una metodología cuantitativa, con alcance descriptivo, la cual describe cómo debe ser una plataforma virtual que fomente la ciudadanía digital, de acuerdo a los intereses y las necesidades de estudiantes y profesores de enseñanza media.

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

**ABSTRACT**

This article presents the results of the research on the characterization of digital platforms that favor the development of technological citizenship in high school students, through the publication of school work of various kinds. A quantitative methodology was used, with descriptive scope, which describes how a virtual platform that promotes digital citizenship should be, according to the interests and needs of high school students and teachers.

**Keywords**: digital citizenship; virtual platforms; technologies and education; school publication.

## INTRODUCCIÓN

Uno de los grandes retos para la Educación del siglo XXI es la innovación educativa a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) y, pese a que se han incorporado elementos tecnológicos en las escuelas, se mantiene una estructura tradicional. En esta, prevalece la memorización del conocimiento por sobre la adquisición de competencias que le permitan a las personas adaptarse a la actual sociedad, que se transforma constantemente, dada la inmediatez y la rapidez que ofrecen los avances cibernéticos. Frente a lo anterior, las investigaciones revisadas en el campo de la tecnología educativa proyectan desafíos para la Educación, que se desenvuelve dentro de una sociedad poco amigable con el ser humano, que hace necesaria la configuración de ciudadanos capaces de transformar el entorno a través de la recuperación y configuración del espacio público, y la participación constante de los habitantes de la comunidad social (Brunner, 1998).

Desde la óptica de la presente investigación, el espacio digital debe ser apropiado por la Educación chilena, de tal manera que posibilite la configuración de ciudadanos digitales críticos, responsables, dispuestos a entablar relaciones interpersonales y comprometidos con el entorno. Esto último, sobre todo si consideramos que diversos estudios han demostrado que desde la consolidación de la web 2.0 ha aumentado significativamente la participación política en Chile y el resto del mundo, teniendo como uno de sus principales protagonistas a los jóvenes (Agencia de la Calidad de la Educación, 2017).

A partir de ello, la propuesta se dirige a caracterizar una plataforma digital que posibilite a que los jóvenes se transformen en idóneos ciudadanos digitales, permitiendo que, a través de esta, puedan ejercer y practicar la ciudadanía, por medio de la construcción y reconstrucción de relaciones interpersonales, se apropien de este espacio propuesto durante esta investigación, y que esta temática sea un aporte a la sociedad (Aguilar, 2019).

Por esto, el objetivo de la investigación fue caracterizar una plataforma digital que favorezca el desarrollo de la ciudadanía digital en estudiantes de enseñanza media por medio de la publicación de trabajos escolares de diversa índole.

## MARCO TEÓRICO

Profundizar sobre las características que debe contener una plataforma tecnológica que fomente la ciudadanía digital, necesita recurrir a diferentes estudios, cuyos aportes posibilitan dilucidar y delinear conceptos claves en el análisis que nos convoca.

En tal sentido, se pueden distinguir al menos tres ejes principales, que se dividen en otros términos claves para otorgarle coherencia y consistencia a la investigación. Estas corresponden a, “Ciudadanía digital: participación, espacio público e identidad colectiva”; “La educación de ciudadanos digitales”; y “Plataformas digitales e intereses de estudiantes y docentes”.

### **Ciudadanía digital: participación, espacio público e identidad colectiva**

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

la ciudadanía digital es un concepto que se ha venido implementando en relación con los derechos, deberes, y la sociedad de información en el camino de la consolidación de la sociedad del conocimiento, se vinculan a los ciudadanos en los entornos virtuales, se busca generar una alfabetización digital, capaz de observar cuestiones éticas, morales, legales y libres como ejercicio ciudadano (Hernández-Mejía, 2015, p.37).

La investigación dentro del campo de las tecnologías educativas también ha conceptualizado la ciudadanía digital en vinculación con los entornos digitales, porque se trata de una “ciudadanía digital que hace referencia a los valores de respeto, tolerancia, libertad, seguridad... y, por tanto, a los principios democráticos sobre la ética, la legalidad, la seguridad y la responsabilidad que orientan las acciones en los entornos digitales” (Sanabria Mesa y Cepeda Romero, 2016, p.98). Estas mismas autoras advierten que este concepto está ligado al de construcción de una identidad digital, y que debe ser abordado como parte de la alfabetización digital (Sanabria Mesa).

### **La educación de ciudadanos digitales**

Las tecnologías han dinamizado y agilizado los tiempos de la sociedad moderna. La pregunta es en qué medida podemos generar ciudadanos comprometidos con su entorno, considerando las características de las redes sociales y la Internet; es decir, cómo generar un vínculo político entre las personas, considerando que la visión de las relaciones actuales supone que estas puedan armarse y desarmarse con simplemente presionar un clic, lo que está evitando la interacción, un diálogo razonable o el intercambio de ideas con alguien que piensa diferente (Bauman, 2016).

Como se ha explicado, para la generación de una ciudadanía participativa, es esencial que se propicie la interacción social entre los participantes de una comunidad, dado que solo a partir de la discusión constante entre los diferentes miembros de este conglomerado se desarrollan personas capacitadas para participar críticamente en el espacio público. En tal sentido, se está planteando el papel clave y fundamental de la Educación, porque en la actualidad “se reconoce la gran responsabilidad que el sistema educativo adquiere frente a la formación de ciudadanos, esto resulta ser de vital importancia para garantizar la transformación social esperada” (Hernández-Mejía, 2016, p.29). En específico, precisan las autoras, las ideas formativas deben dirigirse a los valores y la responsabilidad social, lo cual tiene incidencia en la convivencia escolar, todo lo cual son parte de los alcances de esta formación ciudadana (Hernández-Mejía, 2016, p.29)

### **Plataformas digitales e intereses de estudiantes y docentes**

Las plataformas digitales son aquellas que “permiten la transferencia de información entre personas, que utilizan computadores interconectados diseminados por todo el mundo” (Careaga y y Avendaño, 2017, p. 88); o dicho de otro modo, cuando se está en contexto de educación en línea mediada por tecnologías, esta modalidad “añade a la educación la posibilidad de enseñar a través de textos y material textual y audiovisual disponible en plataformas digitales conectadas a la red” (Reigota Caram, 2020).

Puesto que dentro de los objetivos de la investigación se encuentra caracterizar una plataforma digital atractiva para estudiantes y profesores se busca que esta responda a los propios requerimientos de los actores educativos, quienes se manifiestan a través de un cuestionario, para que tal plataforma responda a sus problemáticas, discusiones, demandas y contenidos de sus movilizaciones.

## METODOLOGÍA

La presente investigación posee un alcance descriptivo, dado que caracteriza cómo debe ser una plataforma virtual que fomente la ciudadanía digital, de acuerdo a los intereses y las necesidades de estudiantes y profesores de enseñanza media.

Para ello, se definen en primera instancia las necesidades más urgentes de las personas en cuanto a su quehacer educativo como ciudadanos digitales o promotores de ella (en el caso de los docentes), para luego identificar los caracteres más valorados y utilizados por ellos en las plataformas virtuales, y finalmente identificar el diseño que de acuerdo con la investigación es más adecuado al momento de confeccionar este tipo de soporte.

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

### **Muestra**

La muestra está compuesta por los profesores y estudiantes encuestados, de las escuelas de la Región de Valparaíso, lo que ha de representar un tamaño aceptable de acuerdo con lo planteado. Los criterios de selección de la muestra fueron cursar enseñanza media, realizar clases en dichos cursos, en el caso de los docentes, dado que diversos estudios demuestran que la enseñanza media constituye una etapa crítica en la cual los y las jóvenes están en una etapa de transición entre el espacio de contención del mundo escolar, y el espacio exterior, en donde deben presentarse ante las variabilidades y exigencia del mundo laboral, la educación superior y la sociedad moderna. Por lo cual, tanto los estudiantes como los docentes que se encuentran en dicho contexto presentan características respecto a los intereses y necesidades de dicho grupo etario.

### **Técnica e Instrumento de recolección de datos**

Se realizó un análisis de carácter cuantitativo en el que los datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento de la recogida de información fueron procesados a través del programa informático SPSS Statistics 25, y sus resultados son interpretados a través de conclusiones descriptivas obtenidas por medio de gráficos porcentuales, y el contraste con elementos que se desprenden del Marco Teórico presentado. Por otro lado, con el fin de facilitar su posterior interpretación, se presentan los resultados de la aplicación de los instrumentos en cuatro dimensiones, correspondientes a las variables de estudios, cada una de las cuales será descrita, analizada y resumida en primera instancia para estudiantes y luego para los docentes.

La técnica de recolección de datos utilizadas es la escala para medir actitudes. Una actitud es una predisposición aprendida que permite responder coherentemente ante un objeto, ser vivo, actividad, conceptos, entre otras. La escala utilizada, corresponde a la de Rensis Likert (1932), que consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, antes lo cual, se pide la apreciación de los encuestados, eligiendo uno de los cinco puntos o categorías de la escala. Entre sus características está que las frases o juicios deben expresar solo en una relación lógica, y que no exceden las 20 palabras (Hernandez, 2014). En el caso de la presente investigación, se utilizó del intervalo 1 al 4, siendo: 1: Muy de acuerdo; 2: De acuerdo; 3: En desacuerdo; y 4: Muy en desacuerdo.

En cuanto a la estructura de la encuesta, esta se implementó a través de la plataforma Google Formulario. Este fue enviado por los profesores jefes a sus cursos, y auto administrado, en la medida que los participantes proporcionan directamente sus respuestas, sin intermediarios. Este formulario presentó el propósito de la investigación, el consentimiento informado, breves preguntas para identificar el nivel escolar de los estudiantes o los años de docencia de los profesores, para luego presentar brevemente en instrucciones claras y precisas cómo se debían contestar las preguntas procedentes. La encuesta se buscó que estuviera dentro de una sección de modo de no fatigar al encuestado (Ávila, 2012).

Junto con lo anterior, se presentó un breve cuestionario con preguntas cerradas, es decir, en donde se muestran las posibilidades de respuestas a los participantes, quienes deben acotarse a estas, puesto que han sido definidas a priori, a partir de la literatura analizada. Este breve cuestionario fue para considerar aspectos cruciales del diseño de una plataforma virtual, variables de las que hablaremos posteriormente (Azinian, 2009).

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

### **Dimensión Estudiantes**

Se trata de una escala con 22 ítems, en la primera dimensión; 4 ítems, en la segunda dimensión; 8 ítems, y en la tercera dimensión 10 ítems. De esta manera, los resultados de la primera dimensión se exponen a continuación (ver **Tabla 1**)

**Tabla 1.**

*Porcentajes por ítem en dimensión tecnologías, educación y ciudadanía digital*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ítems** | Muy de acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo | Muy en desacuerdo |
| Usas el internet para comentar sobre un determinado tema | 16,9 | 37,65 | 20,70 | 21,46 |
| Uso de internet con compañeros y profesores | 44,13 | 35,22 | 12,15 | 8,50 |
| Uso de internet para compartir y publicar los trabajos realizados en clases | 18,22 | 22,27 | 25,10 | 34,41 |
| Usas el internet para publicar trabajos escolares | 16,19 | 25,10 | 29,55 | 29,15 |

#### Resumen de la dimensión N° 1

En la dimensión “Tecnologías, educación y ciudadanía digital”, los resultados de las variables muestran percepciones bastante disputadas, respecto a la variable educativas relacionadas con “Comentar con personas en la red sobre temas académicos” (en torno al 37,65% dice estar de acuerdo con la afirmación, un 16,19% de acuerdo, en contraste un 24,7% en desacuerdo y 21,46% muy en desacuerdo). Mientras en las variables “Compartir y publicar trabajos de multimodal en internet” y “Publicar trabajos para la comunidad en el internet”, en general (en torno al 60% de los y las estudiantes), se mostraron en desacuerdo o muy en desacuerdo con darle dichas funciones al internet en las escuelas. (Bauman, 2007)

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

Se realizó un recuento de la bibliografía trabajada, en torno a la importancia de que los y las jóvenes conozcan y utilicen los diversos espacios virtuales de contacto, interacción y discusión que les ofrece la red, puesto que esto posibilita la construcción y reconstrucción de vínculos interpersonales, concepto elemental para la consolidación del entramado social y la formación de ciudadanos digitales con capacidad de mantener y promover el cumplimiento de derechos políticos y sociales. Aportando igualmente a esto último, el hecho de que los estudiantes sepan publicar sus trabajos escolares a través de la web, de diferentes modos, dependiendo del público al que está dirigido, y que la web sea vista como un espacio en donde podamos aportar en la mejora del entorno. (Cabrero, 2014).

**Tabla 2.**

*Porcentajes por ítem en dimensión plataformas digitales e intereses docentes*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ítems** | Muy de acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo | Muy en desacuerdo |
| Usas el internet para producir y publicar contenidos | 40,49 | 33,60 | 14,70 | 11,74 |
| Usas el internet para comunicarte a través de redes sociales | 76,92 | 17,00 | 0 | 2,43 |
| Usas el internet para actualizarte sobre temas de diversa índole | 61,94 | 27,13 | 0 | 3,24 |
| Usas el internet para Informarte respecto a un cierto contenido público en la red, dándole mi propio sentido a lo comprendido. | 42,51 | 42,11 | 13,77 | 1,62 |
| Usas el internet para expresarte sobre un determinado asunto de cualquier índole a través de las oportunidades que me ofrece la red | 31,98 | 33,60 | 22,67 | 11,74 |
| Usas el internet para conectarte con personas que poseen un interés cultural, político, económico, social, similar al mío. | 27,53 | 30,77 | 25,10 | 16,60 |
| Usas el internet para apoyar alguna causa con la opción “me gusta” u otras dependiendo de las características de la plataforma. | 43,32 | 36,44 | 14,57 | 5,67 |
| Usas el internet para conocer alguna actividad de índole cultural, política o social que se vaya a desarrollar en mi entorno más cercano, con el fin de poder asistir a esta. | 27,13 | 36,44 | 21,05 | 15,38 |

####  Resumen dimensión N° 2

Se observa que los intereses de los y las jóvenes en el uso de plataformas digitales se encuentra dirigido a un uso comunicacional, a través de redes sociales, expresarse de acuerdo a las diferentes modalidades que ofrece la web, contactarse con personas de un mismo interés cultural, político o social; un uso informacional, como la actualización sobre diversas temáticas, e informarse sobre temas de interés público; y un uso político, como apoyar alguna causa con la opción “me gusta”, o conocer actividades de índole social, política y cultural para asistir a ellas. (Cariaga, 2018)

Las variables que alcanzaron mayor popularidad, es decir, los jóvenes por sobre el 60% concibieron que estaban muy de acuerdo con realizar dicho tipo de actividad en la web, corresponde a utilizar el internet para comunicarse a través de las redes (Facebook, Instagram, Tiktok, etc.), y el uso del internet para actualizarse sobre diversa índole. (Castañeda, 2011)

Los resultados obtenidos se condicen con la literatura referenciada, en torno a las características e intereses de los y las jóvenes que nacieron con la web 2.0 y la universalización y deslocalización que ofrece la tecnología móvil. Así, esta les permitiría estar en contacto en cualquier lugar o momento, como también expresarse de diversas formas a través de la web, dado que esta permite a los usuarios ser prosumidores (consumidores y productores de contenido), como establecer contacto con personas con un mismo interés en la web, generando un sentimiento de pertenencia muy apreciado por este grupo etario. (Castells, 2001)

De igual forma, los estudiantes perciben sentirse más informados que sus padres, reconociendo la inmediatez y la comodidad que les entregan las tecnologías, la que, además, les permite actualizarse e informarse sobre temas de diversa índole, mecanismos que ya se han explicado que pueden conducir a la construcción de una ciudadanía participativa. A lo que se le añade, el hecho de que se unan a alguna causa, a través del botón “me gusta” (o el correspondiente a cada red social), como también que utilicen el internet para asistir a actividades sociales, culturales o políticas que los vuelve personas más solidarias y comprometidas con el entorno. (Diaz, 2009)

**Tabla 3.**

*Porcentajes por ítem en dimensión elementos de una plataforma digital*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ítems** | Muy de acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo | Muy en desacuerdo |
| Una plataforma digital debe poseer un perfil visible con los datos personales, intereses, descripción, fotografía, ocupación, gustos particulares de los usuarios sobre un determinado tema | 28,57 | 33,33 | 26,19 | 11,90 |
| Una plataforma digital debe dar la posibilidad de restringir visibilidad del perfil personal a un determinado público | 57,14 | 30,95 | 4,76 | 7,14 |
| Una plataforma digital debe permitir recorrer los perfiles de otros usuarios | 23,81 | 14,29 | 45,24 | 16,67 |
| Una plataforma digital debe dar la posibilidad de conectarse con desconocidos | 16,67 | 28,57 | 28,57 | 26,19 |
| Una plataforma digital debe dar la posibilidad de contactarse con las/os amigas/os | 57,14 | 30,95 | 7,14 | 4,76 |
| Una plataforma digital debe permitir observar las nuevas actualizaciones realizada por los contactos de la red social. | 47,62 | 28,57 | 14,29 | 9,52 |
| Una plataforma digital debe permitir enviar mensajes privados a los miembros de la red social | 64,29 | 19,05 | 9,52 | 7,14 |
| Una plataforma digital debe permitir compartir información al público ya sea de manera escrita o audiovisual | 71,43 | 21,43 | 0 | 2,38  |
| Una plataforma digital debe permitir crear grupos con objetivos específicos, ser parte de una comunidad | 71,43 | 21,43 | 2,38 | 0 |
| Una plataforma digital debe dar la posibilidad de subir fotos u imágenes y recibir comentarios al respecto | 47,62 | 35,71 | 9,52 | 7,14 |

#### Resumen dimensión N° 3

Dentro de las características que los y las jóvenes destacan que deben poseer una plataforma digital se encuentra: un perfil visible, posibilidad de restringir su visibilidad, posibilidad de contactarse con amigos, observar las nuevas actualizaciones realizadas por los contactos en una red social, permitir enviar mensajes privados, compartir información al público de manera audiovisual o escrita, crear grupos y ser parte de una comunidad, y subir fotos o imágenes y recibir comentarios al respecto. (Feixa C. , 2019)

Entre las características más valorada por los estudiantes, está que una plataforma de la posibilidad de contactarse con amistades, y en segunda instancia estaría permitir enviar mensajes privados a los miembros de una red, crear grupos con objetivos específicos para ser parte de una comunidad y compartir información al público. (Feixa C. &., 2014)

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

### **Dimensión Docente**

Se trata de una escala con 22 ítems, en la primera dimensión; 4 ítems, en la segunda dimensión; 8 ítems, y en la tercera dimensión; 10 ítems. De esta manera, los resultados de la primera dimensión se exponen a continuación (ver **Tabla 4**)

**Tabla 4.**

*Porcentajes por ítem en dimensión tecnologías, educación y ciudadanía digital*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ítems** | Muy de acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo | Muy en desacuerdo |
| Promuevo la participación de los estudiantes en la red comentando en las redes sociales | 23,81 | 26,19 | 28,57 | 21,43 |
| Configuras espacios para la interacción en la web, con los estudiantes y entre los estudiantes, generando charlas interactivas | 40,48 | 21,43 | 26,19 | 11,90 |
| Utilizas el internet para que estudiantes compartan y publiquen trabajos realizados en clases de diferentes formas y dependiendo del formato de lo confeccionado | 30,95 | 21,43 | 28,57 | 19,05 |
| Utilizas diferentes estrategias metodológicas para la inserción de la tecnología en mi asignatura como: aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en resolución de problemas, etc. | 42,86 | 26,19 | 28,57 | 2,38 |

#### Resumen dimensión N° 1

De acuerdo con los resultados obtenidos, se utiliza el internet para que los estudiantes entablen contacto entre ellos y los docentes, pero no es generalizado que los profesores fomenten que los estudiantes comenten con personas en la red sobre temas de índole académico (se observa que 28,19% y 21,43% está en desacuerdo o muy en desacuerdo con realizar este tipo de actividad). Ante lo cual, se aclaró el provecho de que los jóvenes aprendan a construir y reconstruir vínculos interpersonales para fortalecer el entramado social. (Galindo, 2009)

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

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

Frente a la población que dice no estar de acuerdo con hacer uso de metodologías, es relevante utilizar diferentes formas de aprender a través de la web, y superar la educación tradicional, basada en la transmisión de información. Ello significa innovar a partir de las opciones que nos ofrece el internet, pero también adecuarse a las exigencias de la sociedad líquida en la que los y las jóvenes están insertos, frente a lo cual, lo esencial es el desarrollo de competencias centradas en el procesamiento de la información, más que en su memorización; en el fortalecimiento de vínculos interpersonales; en la capacidad de tomar decisiones; de discutir para llegar a la veracidad de los hechos; y en la capacidad de comprender y conocer la realidad social. (Lemus, 2017)

**Tabla 5**

*Porcentajes por ítem en dimensión plataformas digitales e intereses docentes*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ítems** | Muy de acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo | Muy en desacuerdo |
| Usas el internet para producir y publicar contenidos |  54,76 |  23,81 |  11,90 |  9,52 |
| Usas el internet para comunicarte a través de redes sociales | 64,29 | 21,43 | 9,52 | 4,76 |
| Usas el internet para actualizarte sobre temas de diversa índole | 80,95 | 14,29 | 0 | 4,76 |
| Usas el internet para Informarte respecto a un cierto contenido público en la red, dándole mi propio sentido a lo comprendido. | 66,67 | 26,19 | 0 | 4,76 |
| Usas el internet para expresarte sobre un determinado asunto de cualquier índole a través de las oportunidades que me ofrece la red | 38,10 | 14,29 | 26,19 | 21,43 |
| Usas el internet para conectarte con personas que poseen un interés cultural, político, económico, social, similar al mío. | 38,10 | 33,33 | 21,43 | 7,14 |
| Usas el internet para apoyar alguna causa con la opción “me gusta” u otras dependiendo de las características de la plataforma. | 40,48 | 28,57 | 16,67 | 14,29 |
| Usas el internet para conocer alguna actividad de índole cultural, política o social que se vaya a desarrollar en mi entorno más cercano, con el fin de poder asistir a esta. | 52,38 | 40,48 | 0 | 2,38 |

####  Resumen dimensión N° 2

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

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

Por últimos, las variables con menos adeptos, pero que aun así bordean el 40% de estar muy de acuerdo, y el 30% de estar de acuerdo, serían las variables: usar el internet para apoyar alguna causa con la opción me gusta, usar el internet para expresarte sobre temas de interés público y usar el internet para conectarse con personas con un mismo interés. (Martinez, 2011)

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

**Tabla 6**

*Porcentajes por ítem en dimensión elementos de una plataforma digital*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ítems** | Muy de acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo | Muy en desacuerdo |
|  Una plataforma digital debe poseer un perfil visible con los datos personales, intereses, descripción, fotografía, ocupación, gustos particulares de los usuarios sobre un determinado tema. | 28,57 | 33,33 | 26,19 | 11,90 |
| Una plataforma digital debe dar la posibilidad de restringir visibilidad del perfil personal a un determinado público |  57,14 |  30,95 |  4,76 |  7,14 |
| Una plataforma digital debe permitir recorrer los perfiles de otros usuarios |  23,81 |  14,29 |  45,24 |  16,67 |
| Una plataforma digital debe dar la posibilidad de conectarse con desconocidos |  16,67 |  28,57 |  28,57 |  26,19 |
| Una plataforma digital debe dar la posibilidad de contactarse con las/os amigas/os |  57,14 |  30,95 |  7,14 |  4,76 |
| Una plataforma digital debe permitir observar las nuevas actualizaciones realizada por los contactos de la red social. | 47,62 | 28,57 |  14,29 | 9,52 |
| Una plataforma digital debe permitir enviar mensajes privados a los miembros de la red social |  64,29 |  19,05 |  9,52 |  7,14 |
| Una plataforma digital debe permitir compartir información al público ya sea de manera escrita o audiovisual |  71,43 |  21,43 |   0 |  2,38  |
| Una plataforma digital debe permitir crear grupos con objetivos específicos, ser parte de una comunidad  |  71,43 |  21,43 |  2,38 |  0 |
| Una plataforma digital debe dar la posibilidad de subir fotos u imágenes y recibir comentarios al respecto |  47,62 |  35,71 |  9,52 |  7,14 |

####  Resumen dimensión N° 3

Entre la posibilidad más valorada por los docentes, se encuentra el permitir que en una plataforma virtual las personas puedan compartir información al público, ya sea de manera escrita o audiovisual, y que una plataforma digital permita crear grupos con objetivos específicos, siendo parte de una comunidad (estando en ambas, el 71,43% muy de acuerdo con esta posibilidad). Otro no menos valorada, es que una plataforma virtual debe permitir enviar mensajes privados a los miembros de la red (64,29% está muy de acuerdo con dicha opción). (Brunner, 1998)

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

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

## CONCLUSIONES

A partir de los resultados, se deduce que, aunque los jóvenes utilizan las tecnologías en las escuelas, no suelen aprovechar las características más atractivas, como la publicación y producción de contenido, o el diálogo con personas en la web. Según la literatura revisada, esta falta de uso limita la apropiación del espacio digital por la sociedad, la integración de este al espacio público y la transformación social y ampliación de derechos sociales y políticos.

Para fomentar el diálogo entre jóvenes de enseñanza media, se propone una plataforma digital que permita la publicación de trabajos escolares en la web, con un enfoque en temas de interés público que fomente la configuración de comunidad, identidad y necesidades en común. Estos elementos son esenciales para el desarrollo de una ciudadanía digital y explican en gran parte el aumento de la participación política tras la emergencia de las plataformas sociales o la web 2.0.

Esta plataforma digital debe contener aquellos elementos que generen atracción para los grupos involucrados, y para ello, es esencial conocer sus intereses y usos más recurrentes. Según los resultados, el uso más frecuente de los docentes y estudiantes es el empleo del internet para actualizarse y comunicarse.

En conclusión, este artículo será de gran utilidad para los educadores que quieran motivar a sus estudiantes utilizando metodologías centradas en entregar algo a la comunidad a través de la publicación de los trabajos escolares en plataformas virtuales y sociales, de acuerdo con la modalidad ofrecida por estas. Esto permitirá que haya más alternativas para evaluar el aprendizaje, más allá de la memorización de contenido, enfocada en el desarrollo de ciudadanos digitales, elementos que están alineados con los objetivos de los planes y programas del Ministerio de Educación en Chile.

# **Bibliografía**

Agencia de la Calidad de la Educación. (2017). Percepciones acerca del uso de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y los aprendizajes de los alumnos de enseñanza media. <https://archivos.agenciaeducacion.cl/06_Tics_y_aprendizajes.pdf>

*Agencia de la Calidad de la Educación, 2017.* (s.f.). Obtenido de https://archivos.agenciaeducacion.cl/06\_Tics\_y\_aprendizajes.pdf.

Aguilar, N. (2019). *Ciberactivismo y educación para la ciudadanía mundial: una investigaciónacción participativa con dos experiencias educativas de Bogotá.* Bogotá.

Ávila, J. (2012). *Redes sociales y análisis de redes.* Barranquilla: Corporación Universitaria Reforzada.

Azinian, H. (2009). *Las tecnologías de la información ya la comunicación en las prácticas pedagógicas.* Argentina: Ediciones novedades educativas.

Bauman, Z. (2007). *Entrevista sobre la educación. Desafios pedagógicos y modernidad líquida 7-18.* Buenos Aires, Argentina: Propuesta educativa.

Brunner, J. J. (1998). *Globalización Cultural y Postmodernidad.* Fondo de Cultura Económica: ISBN 9567083932, 9789567083930.

Cabrero, J. &. (2014). *Miradas sobre la formación del profesorado en tecnologías de la información y comunicación. 11-24.* Venezuela: Revista Venezolana de Información de Tecnologías y conocimiento.

Careaga Butter, M. y., & 88, p. (2017). *Currículum cibernético y gestión del conocimiento.* Universidad Católica de la Santísima Concepción.

Cariaga, R. (2018). *Experiencias en el uso de las Tic. Análisis de relatos docentes. Ciencia, docencia y tecnología, 29 (56), 131-155.*

Castañeda, L. G. (2011). *Donde habitan los jóvenes: precisiones sobre un mundo de redes sociales. (F.y.Martinez, Ed.) 47-63.*

Castells, M. (2001). *La era de la información. Vol. II El poder de la identidad.* Federal México: Siglo XXI.

Diaz, S. (2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. *Revista digital para profesionales de la enseñanza* , (2), 1-6.

Educación, A. d. (2017). Percepciones acerca del uso de Tecnologías. *Agencia de Calidad de la Educación*.

Feixa, C. &. (2014). *Generación @ versus Generación. La juventud en la era hiperdigital*, 35-36.

Feixa, C. (2019). Movimientos sociales, nuevas generaciones y el uso de las tecnologías. *Revista Temas sociológicos*.

Galindo, J. (2009). *Ciudadanía Digital. Signo y Pensamiento XXVIII (54).*

Hernández, M. (s.f.).

Hernandez, R. (2014). *Metodología de la Investigación.* Santa Fe: McGRAW-HILL.

Lemus, M. (2017). jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la bida cotidiana. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 161-172.

Martinez, J. (2011). Participación política, democratica digital y ciudadanía para protagonismo de adolescentes y jovenes. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado* , (37), 19-33.

Perez, C. M. (2012). *Creatividad. Reto de innovación educativa.* Mexico: Alfaomega primera edición S.A.

Reigota Caram, N. y. (2020). *Educação a Distância: Estudo sobre Produção de Materiais Didáticos Audiovisuais.* Gradus Editora.

Sanabria Mesa, A. L.-2. (s.f.). La educación para la competencia digital en los centros escolares: la ciudadanía digital. Obtenido de https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.2.9