



*Maestría en*

**EDUCACIÓN**

**CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención  
Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.**

**AUTORES:**

Daniela Natalie Carvajal Heredia  
Héctor Iván Ibarra Quiroz  
Eduardo Alberto León León  
Juan Carlos Manosalvas Arias  
Marcela Maribel Morales Tixi  
Paúl Andrés Rodríguez González

**TUTORES:**

Jesús Sánchez  
Luis Guerrero  
Noelia Salvador

**Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de  
los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa  
Bilingüe Tejar.**

Quito, junio 2024

## Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, ***Daniela Natalie Carvajal Heredia***, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



---

Daniela Natalie Carvajal Heredia

Correo electrónico: [dcarvajal619@puce.edu.ec](mailto:dcarvajal619@puce.edu.ec)

## Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Héctor Iván Ibarra Quiroz**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

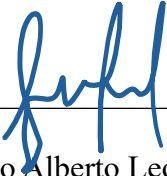


Héctor Iván Ibarra Quiroz

Correo electrónico: [hibarraquiroz4633@gmail.com](mailto:hibarraquiroz4633@gmail.com)

## Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Eduardo Alberto León León*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar.** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



---

Eduardo Alberto León León

Correo electrónico: [alberto3026@yahoo.es](mailto:alberto3026@yahoo.es)

## **Autoría del Trabajo de Titulación**

Yo, **Juan Carlos Manosalvas Arias**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar.es** de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



---

Juan Carlos Manosalvas Arias

Correo electrónico: [juank7manosalvas@yahoo.com](mailto:juank7manosalvas@yahoo.com)

## **Autoría del Trabajo de Titulación**

Yo, **Marcela Maribel Morales Tixi**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar** es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



---

Marcela Maribel Morales Tixi

Correo electrónico: [moralesmarcela249211@gmail.com](mailto:moralesmarcela249211@gmail.com)

## Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, **Paúl Andrés Rodríguez González**, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado **Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar**, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



---

Paúl Andrés Rodríguez González

Correo electrónico: [paulrodriguez3918@gmail.com](mailto:paulrodriguez3918@gmail.com)

## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Daniela Natalie Carvajal Heredia**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2024



---

Daniela Natalie Carvajal Heredia

Correo electrónico: [dcarvajal619@puce.edu.ec](mailto:dcarvajal619@puce.edu.ec)



## **Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual**

Yo, **Héctor Iván Ibarra Quiroz**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2024



---

Héctor Iván Ibarra Quiroz

Correo electrónico: [hibarraquiroz4633@gmail.com](mailto:hibarraquiroz4633@gmail.com)

## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Eduardo Alberto Leo Leon**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar.***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2024



Eduardo Alberto León León

Correo electrónico: [alberto3026@yahoo.es](mailto:alberto3026@yahoo.es)

## **Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual**

Yo, **Juan Carlos Manosalvas Arias**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2024



Juan Carlos Manosalvas Arias

Correo electrónico: [juank7manosalvas@yahoo.com](mailto:juank7manosalvas@yahoo.com)

## **Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual**

Yo, **Marcela Maribel Morales Tixi**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2024



---

Marcela Maribel Morales Tixi

Correo electrónico: [moralesmarcela249211@gmail.com](mailto:moralesmarcela249211@gmail.com)

## **Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual**

Yo, **Paúl Andrés Rodríguez González**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, junio 2024



---

Paúl Andrés Rodríguez González

Correo electrónico: [paulrodriguez3918@gmail.com](mailto:paulrodriguez3918@gmail.com)

## Agradecimiento

Daniela Natalie Carvajal Heredia: “Quiero agradecer a mi madre Amparito y a mi hermano Francisco son los pilares fundamentales en mi vida, los amo incondicionalmente, agradezco a mi padre Jesús por su apoyo constante, agradezco a mi futuro esposo David por su amor y su comprensión, la persona que me enseña a ser mejor cada día y agradezco a mis compañeros por su constancia, dedicación, compromiso y esfuerzo, gracias por llegar a mi vida y las enseñanzas que me han transmitido.”

Héctor Iván Ibarra Quiroz: “Querida Amanda, quiero expresarte mi más profundo agradecimiento por tu apoyo incondicional durante mi Maestría. Tu amor y aliento fueron mi mayor motivación en cada paso del camino. A mi amado hijo Elías, gracias por ser mi inspiración constante y por entender cuando papá tenía que estudiar. A mis padres y suegros, su apoyo y comprensión hicieron posible este logro, es para mí de suma importancia agradecer a Dios por guiarme y fortalecerme en este viaje académico. Sin su gracia y bendiciones, nada de esto hubiera sido posible. Finalmente, a mis compañeros de grupo cada aporte fue fundamental para culminar. ¡Gracias a todos por ser parte de este importante capítulo en mi vida!”

Eduardo Alberto León: “Agradezco a mi familia por su apoyo incondicional, a mis hermanos por su constante ánimo y a mi padre. Un reconocimiento especial a mis gatos, cuya compañía y cariño aligeraron mis noches de estudio. Gracias a todos por ser parte de este logro”

Juan Carlos Manosalvas Arias: Agradezco a mis padres, a mi esposa e hijos, a mis hermanos y sobrinos por su apoyo incondicional y amor durante todo este viaje académico. Su constante aliento y comprensión me dieron la fuerza para superar cada desafío y continuar adelante. Sin su respaldo, este logro no habría sido posible. Estoy eternamente agradecido por creer en mí y por estar a mi lado en cada paso del camino. Este éxito es tanto mío como de ustedes.

Marcela Maribel Morales Tixi: “Agradezco a Dios, quien me dio las fuerzas necesarias para seguir adelante, a mis padres Gabriel y Piedad; que me enseñaron a no rendirme y siempre brindarme su amor. A mi hermano Joel quien con su ayuda, cariño y comprensión han sido parte fundamental de mi vida. A mi esposo Andrés y mi hija Ciary por su comprensión, paciencia y apoyo emocional durante este trayecto.”

Paúl Andrés Rodríguez González: “Agradezco profundamente a Jehová Dios por darme no solo la oportunidad sino también el tiempo para poder culminar exitosamente esta maestría... A mi familia, por su incondicional apoyo y paciencia durante este proceso. A mis compañeros de estudio, por su camaradería y colaboración. Finalmente, a todos aquellos que, de una manera u otra, contribuyeron a este logro.”

## **Dedicatoria**

Daniela Natalie Carvajal Heredia: El presente proyecto lo dedico a mi madre amparito y a mi hermano Francisco, mi inspiración para continuar estudiando, los amo incondicionalmente.

Héctor Iván Ibarra Quiroz: Quiero dedicar esta tesis a mi querida esposa Amandita, sin tu apoyo incondicional durante mi Maestría no habría logrado llegar hasta el final. Tu amor y aliento fueron mi mayor motivación en cada paso del camino. A mi amado hijo Elías por ser mi inspiración constante y por entender cuando papá tenía que estudiar.

Eduardo Alberto León: “A todos aquellos que luchan por sus sueños, sin importar los obstáculos. Que esta tesis sea una prueba de que, con perseverancia, todo es posible.”

Juan Carlos Manosalvas Arias: Dedico el presente trabajo a mi amada esposa e hijos, cuyo amor y apoyo inquebrantable han sido mi mayor fuente de inspiración y fortaleza. A mis padres, por sus sacrificios y por enseñarme el valor de la educación y el esfuerzo. A mis hermanos, por su constante ánimo y compañía en los momentos difíciles. A mis queridos sobrinos, quienes creyeron en mí incluso cuando yo dudaba. Este logro es un reflejo de su amor y fe en mí. Gracias por estar siempre a mi lado.

Marcela Maribel Morales Tixi: “El presente trabajo dedico a mis padres Gabriel Morales y Piedad Tixi por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. A mí esposo Andrés Cortez y a mi hija Ciary quienes han sido mi mayor apoyo, inspiración y felicidad. A mi hermano por su constante ánimo y compañía.”



Paúl Andrés Rodríguez González: “Dedico esta tesis a mi mamá y hermanos por motivarme a cursar esta maestría y seguir avanzando un peldaño más, por su amor que me ha permitido llegar hasta aquí. A mi querida VII promoción de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar por su cariño y por su constante apoyo. Y a todos los que creen en el poder de la educación para cambiar el mundo.”

## Índice de Contenido

|   |    |
|---|----|
| Resumen Ejecutivo .....   | 1  |
| Abstract.....   | 3  |
| 1. Introducción .....   | 4  |
| 1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización .....    | 4  |
| 1.2. Justificación y descripción del problema de titulación .....                       | 8  |
| 1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación .....                               | 9  |
| 1.4. Objetivo general.....  | 9  |
| 1.5. Objetivos específicos .....  | 9  |
| 2. Marco Teórico.....   | 10 |
| 3. Metodología .....  | 14 |
| 3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales ..... | 16 |
| 3.2. Diseño de materiales educativos digitales .....                                    | 16 |
| 3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....                                  | 16 |
| 4. Resultados.....  | 17 |
| 4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales. .... | 17 |
| 4.2. Diseño de materiales educativos digitales. ....                                    | 27 |
| 4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales.....                                  | 56 |
| 5. Conclusiones y Recomendaciones.....  | 92 |
| 6. Referencias Bibliográficas .....   | 95 |

## **Resumen Ejecutivo**

Esta investigación analiza la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la formación de la identidad ética y las habilidades comunicativas de los estudiantes de segundo año de bachillerato en la Unidad Educativa Bilingüe Tejar durante el período 2023-2024.

Los objetivos principales son: 1) Explorar cómo el uso de herramientas comunicativas digitales impacta la formación ética y habilidades de comunicación de los estudiantes. 2) Evaluar materiales y plataformas educativas digitales para identificar buenas prácticas. 3) Elaborar una guía de recomendaciones pedagógicas para promover el uso responsable de las TIC en concordancia con el desarrollo ético y comunicativo.

La metodología comprende un diseño de tres fases: exploración inicial, análisis y reflexión, y propuestas de acción. Se utilizan técnicas como encuestas, análisis de casos, discusiones guiadas e infografías para recopilar datos cuantitativos y cualitativos.

Los principales hallazgos revelan que la exposición constante a entornos digitales moldea significativamente la construcción de identidad de los adolescentes, con riesgos asociados como la normalización de antivalores y la desconexión emocional. Sin embargo, las TIC también ofrecen oportunidades para la exploración personal y el desarrollo de habilidades comunicativas globales.

Las conclusiones clave incluyen el impacto positivo de las TIC en el aprendizaje al promover el pensamiento crítico y la reflexión ética. El enfoque dinámico e interactivo de las actividades fue efectivo para mantener el interés y motivación de los estudiantes. Sin embargo, se identificaron desafíos técnicos en la creación de recursos digitales interactivos.

Se recomienda una capacitación continua para docentes en el uso de TIC, el desarrollo de recursos adaptativos, la promoción de la ética digital, el fomento de la comunicación interactiva y el mantenimiento de una cultura de retroalimentación constructiva.

En síntesis, se propone implementar estrategias pedagógicas que aprovechen el potencial transformador de las tecnologías digitales, al tiempo que aborden sus riesgos éticos y sociales. La guía de buenas prácticas brinda pautas para optimizar la comunicación en entornos virtuales y promover un uso ético y responsable de las TIC en la educación secundaria.

## **Abstract**

This study examines how Information and Communication Technologies (ICT) influence the ethical identity and communication skills development of second-year high school students at the Bilingual Educational Unit Tejar during the 2023-2024 academic year.

The main objectives are: 1) To explore the impact of digital communication tools on students' ethical development and communication skills. 2) To assess digital educational materials and platforms to identify effective practices. 3) To develop a guide of pedagogical recommendations to encourage responsible ICT use in line with ethical and communicative growth.

The methodology includes three phases: initial exploration, analysis and reflection, and action proposals. Techniques such as surveys, case studies, guided discussions, and infographics are used to gather both quantitative and qualitative data.

Key findings show that constant exposure to digital environments significantly influences adolescents' identity formation, with potential risks such as the normalization of unethical behaviors and emotional detachment. However, ICT also provide opportunities for personal exploration and the development of global communication skills.

The study suggests several recommendations, including ongoing teacher training in ICT use, the creation of adaptive resources, promotion of digital ethics, encouragement of interactive communication, and the fostering of a culture of constructive feedback.

In conclusion, the study proposes the implementation of pedagogical strategies that leverage the transformative potential of digital technologies while addressing their ethical and social risks. The guide of best practices offers a framework to enhance communication in virtual environments and promote ethical and responsible ICT use in secondary education.

## **1. Introducción**

### **1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización**

Analizar la influencia de las TIC en la construcción de la identidad ética y comunicativa en estudiantes es fundamental para identificar orientaciones pedagógicas que fomenten un uso consciente y responsable de estas tecnologías. La omnipresencia tecnológica ha transformado la forma en que los jóvenes construyen su identidad y se relacionan con el mundo, adquiriendo competencias vitales (Pérez, 2021). En este escenario, repensar pedagógicamente la relación estudiante-tecnología se vuelve ineludible para afrontar los desafíos contemporáneos.

La influencia de las TIC en la construcción de la identidad ética y comunicativa en estudiantes es fundamental para identificar orientaciones pedagógicas que fomenten un uso consciente y responsable de estas tecnologías. La omnipresencia tecnológica ha transformado la forma en que los jóvenes construyen su identidad y se relacionan con el mundo, adquiriendo competencias vitales (Pérez, 2021). En este escenario, repensar pedagógicamente la relación estudiante-tecnología es clave para promover una ciudadanía digital crítica y responsable.

Según Buckingham (2008), "las nuevas tecnologías están reconfigurando profundamente las formas en que nos relacionamos con los demás y con nosotros mismos, y están transformando nuestras nociones de identidad y comunidad" (p. 73). Esto implica que la exposición a las TIC durante etapas cruciales del desarrollo personal, como la adolescencia, puede moldear significativamente la forma en que los estudiantes construyen su identidad ética y comunicativa.

Por otro lado, Castells (2001) sostiene que "las identidades son fuentes de sentido para los propios actores y son construidas mediante un proceso de individualización" (p. 28). En este sentido, las TIC brindan nuevos espacios y herramientas para la exploración y expresión de la

identidad, convirtiéndose en medios potenciales para el desarrollo ético y comunicativo de los estudiantes.

Es esencial investigar cómo las TIC influyen en la formación ética y comunicativa de los estudiantes de bachillerato, con el fin de proponer estrategias pedagógicas que aprovechen el potencial transformador de estas tecnologías, al tiempo que aborden sus riesgos y desafíos. Este estudio busca contribuir a este esfuerzo, centrándose en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar del cantón Daule, provincia del Guayas, durante el periodo enero - febrero 2024.

### **Presentación de la Organización**

La Unidad Educativa Bilingüe Tejar, una institución privada, está situada en la provincia de Guayas, en el cantón Daule, específicamente en la parroquia La Aurora (Salitre). Comenzó sus operaciones en 2012 y desde entonces ha desempeñado un papel esencial en la formación académica de la región. Este centro educativo, ubicado en la Zona 5 geográfica, se caracteriza por ser una institución urbana que funciona de manera presencial durante la jornada matutina.

Ofreciendo educación regular en los niveles de Inicial, Educación Básica y Bachillerato, la Unidad Educativa Bilingüe Tejar se ha consolidado como una institución dedicada a la excelencia académica. Con una matrícula de aproximadamente 800 estudiantes, ha contribuido significativamente al desarrollo educativo de la comunidad local.

**Misión:** Somos una unidad educativa bilingüe que brinda formación para el desarrollo intelectual, fortalecimiento de los valores y una conciencia ecológica.

**Visión:** Ser una unidad educativa de excelencia académica y educación en idiomas, donde el entorno ecológico y la tecnología constituyan un ambiente de aprendizaje adecuado para la formación de nuestros estudiantes.

La Unidad Educativa Bilingüe Tejar comenzó su trayectoria en 2010, impulsada por la motivación de la Psi Carola Saltos Uquillas de establecer una institución en la zona de Vía Salitre. Esta institución se destaca por su enfoque en la enseñanza del idioma inglés, la ética, los buenos modales y la formación cristiana.

En sus primeros años, la oferta educativa se enfocaba en preescolar y primer grado, pero con el tiempo se amplió a la educación secundaria. Según la descripción en su sitio web, el estilo educativo del colegio se define e inspira en una educación de calidad y calidez, con un modelo pedagógico constructivista, un currículo centrado en competencias y teorías de aprendizaje basadas en el enfoque cognitivo. Buscan desarrollar habilidades, procesos y formación en valores.

Su objetivo es formar jóvenes autónomos, responsables y trascendentes, con una cosmovisión humano-cristiana y social. Promueven la práctica de la verdad, autenticidad, sencillez y solidaridad como proyecto de vida. Además, fomentan el respeto por el medio ambiente y la diversidad cultural en un marco de paz y justicia social, y promueven la autoestima, responsabilidad, respeto, solidaridad, honestidad, justicia y amor como base para una convivencia armoniosa.

La educación impartida por la Unidad Educativa Bilingüe Tejar demanda una formación diferente para las nuevas generaciones, con un fuerte contenido ético, valorativo y científico. Se adhieren a los cinco pilares promovidos por la UNESCO: Aprender a conocer, Aprender a hacer, Aprender a vivir juntos, Aprender a ser y Aprender a emprender. Tal es su compromiso con la educación que, entre sus fortalezas, destaca haber obtenido 2 estrellas de la EFQM (European Foundation for Quality Management) en los años 2019-2020.



**Figura 01.**

*Ubicación de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar.*



**Fuente:** Google maps.

**Tabla 1.**

*Valores de la Institución.*

| <i>Valor: Respeto a la Comunidad</i>                              |  |   |
|---|--|---|
| <b>Miembro de la comunidad educativa</b>                          | <b>Compromiso</b>                                      | <b>Indicador</b>  |
| Personal Docente  | Cumplimiento del reglamento interno                    | Número de llamados de atención vs. cantidad de docentes existentes  |
| <i>Valor: Responsabilidad</i>                                     |  |   |
| <b>Miembro de la comunidad educativa</b>                          | <b>Compromiso</b>                                      | <b>Indicador</b>  |
| Personal Docente  | Subir la documentación a Google Drive.                 | Reportes de auditoría que informan los porcentajes de cumplimiento. |
| <i>Valor: Honestidad en el Cumplimiento de una Educación Real</i> |  |   |
| <b>Miembro de la comunidad educativa</b>                          | <b>Compromiso</b>                                      | <b>Indicador</b>  |
| Personal Docente  | Calificar el comportamiento y rendimiento académico de | Cumplir con el procedimiento de                                     |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | manera objetiva y con evidencias.  | comportamiento y revisión de la hoja de insumos.  |
| <i>Valor: Comprometidos con la Educación</i> |  |   |
| <b>Miembro de la comunidad educativa</b>     | <b>Compromiso</b>  | <b>Indicador</b>  |
| Personal Docente                             | Cumplimiento de las actividades y estrategias especificadas en la planificación.             | Porcentaje de docentes que tienen una calificación superior a 3 en las observaciones áulicas. |
| <i>Valor: Apoyo a la Comunidad</i>           |  |   |
| <b>Miembro de la comunidad educativa</b>     | <b>Compromiso</b>  | <b>Indicador</b>  |
| Personal Docente                             | Dar un seguimiento oportuno cuando existen casos de Necesidades Educativas Especiales (NEE). | Porcentaje de casos de NEE con seguimiento adecuado.  |

Fuente: Código de Convivencia Institucional, p. 33.

## 1.2. Justificación y descripción del problema de titulación

La creciente presencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la vida cotidiana de los adolescentes plantea importantes interrogantes sobre su influencia en la construcción de la identidad ética y comunicativa de esta población. Según un estudio de UNICEF (2021), el 96% de los adolescentes en América Latina tienen acceso a internet y pasan un promedio de 9 horas diarias conectados a través de sus teléfonos inteligentes. Esta hiperconectividad plantea desafíos significativos en la orientación de los estudiantes hacia una formación ética acorde a los valores deseados.

Numerosos autores han señalado los riesgos asociados con esta hiperconectividad en el desarrollo socioemocional de los jóvenes. Kirkpatrick, Reich y Costa (2019) indican que la vida online presenta desafíos para la formación de la personalidad moral al exponer a contenidos que normalizan anti-valores. Además, Giménez, Padilla y Sánchez (2019) mencionan peligros como la desconexión emocional, el ciberacoso y la construcción de identidades ficticias.

En este contexto, es crucial promover pautas de uso responsable de la tecnología que estén en consonancia con el desarrollo personal y social de los estudiantes. Esta investigación busca comprender cómo los entornos digitales influyen en la identidad adolescente y permitirá identificar prácticas pedagógicas para fomentar un uso ético y responsable de las TIC.

### **1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación**

Por tanto, este estudio se propone responder a la siguiente pregunta general:

¿Cómo influyen el uso de las TIC en la construcción de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar durante el periodo 2023 – 2024?

### **1.4. Objetivo general**

Analizar la influencia de las TIC en la construcción de la identidad ética y comunicativa en estudiantes, a fin de identificar un uso consciente y responsable de estas tecnologías, acorde a su desarrollo personal y social.

### **1.5. Objetivos específicos**

- Explorar cómo el nivel de conocimiento y la utilización de herramientas comunicativas inciden en la formación ética y habilidades de comunicación de los estudiantes de segundo año de bachillerato en la Unidad Educativa Bilingüe Tejar.
- Evaluar diferentes tipos de materiales educativos digitales y plataformas de gestión de aprendizaje en línea para identificar buenas prácticas.
- Elaborar un Genially con una guía de recomendaciones pedagógicas para promover el uso responsable de tecnologías digitales acorde al desarrollo ético y comunicativo de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar.

## 2. Marco Teórico

### Identidad en la adolescencia

La construcción de la identidad en la adolescencia se configura como un proceso intrincado de individualización simbólica, arraigado en estructuras sociales y sistemas de disposiciones subjetivas preexistentes (Bourdieu, 2020). En el proceso de autodescubrimiento y cohesión personal, la creciente interacción de los jóvenes con tecnologías digitales introduce nuevos elementos que influyen en estos procesos de configuración de la identidad.

Vargas (2021), al referirse a Bourdieu, proporciona un análisis esclarecedor al incorporar los conceptos de *habitus* y campo social. Desde esta perspectiva, los jóvenes contemporáneos visualizan las tecnologías como herramientas que les posibilitan disfrutar de diversas formas de entretenimiento durante su tiempo libre, al tiempo que satisfacen sus necesidades de interacción con sus pares, aspecto crucial en la etapa adolescente. La conexión con su entorno se manifiesta como una forma de entretenimiento que se logra mediante Internet, específicamente a través de las redes sociales. La comunicación icónica y visual, como expresión de su cotidianidad, adquiere una relevancia cada vez mayor (González y López, 2018).

La apropiación constante de artefactos y espacios virtuales por parte de los adolescentes genera disposiciones duraderas, es decir, esquemas de percepción, valoración y acción que configuran un *habitus* digital. En palabras de Vargas (2021, p. 329), esto se traduce en "la historia empírica de cómo ciertas configuraciones" estructuran su comportamiento en el ámbito digital. Esta dinámica se ve potenciada por la formación de "campos sociales virtuales", entornos gobernados por lógicas y sistemas de legitimidad específicos que también ejercen influencia en las construcciones identitarias juveniles.

Los adolescentes construyen su identidad digital basándose en dos motivaciones fundamentales: el bienestar social y personal. Una parte significativa de este uso excesivo de la tecnología por parte de los adolescentes radica en la exploración del propósito y el significado asociados con su uso, así como en la naturaleza de la satisfacción que experimentan al hacerlo.

En la sociedad actual, caracterizada por su consumismo, los jóvenes emplean la tecnología de manera similar a cualquier otro producto comercial, a menudo sin cuestionar su utilización (González & López, 2018). De este modo, el ciberespacio se configura como un terreno flexible para la investigación y representación de la identidad, aunque con riesgos éticos inherentes debido a su performatividad acrítica (Kehily y Pereira, 2019). Surge así la necesidad de orientar pedagógicamente estos procesos de individuación informacional.

### **La ética en la era digital**

En la era digital, la incorporación de la ética en la educación secundaria se presenta como un imperativo fundamental. Los estudiantes de este nivel educativo se ven inmersos en un entorno digital en constante evolución, donde el acceso a la información y la interacción en línea son parte integral de su experiencia educativa. En este contexto, es esencial abordar la ética en el uso de la tecnología, promoviendo valores fundamentales que guíen el comportamiento ético y responsable de los adolescentes en el ámbito digital.

La ética en el uso de la tecnología es cada vez más importante para los jóvenes. Los estudiantes de secundaria deben aprender a "citar adecuadamente las fuentes, respetando los derechos de autor y evitando prácticas como el plagio digital" (Smith, 2021). Fomentar la integridad académica en línea es esencial para desarrollar buenos hábitos éticos. Además, las redes sociales plantean desafíos únicos, por lo que los maestros deben enseñar habilidades socioemocionales para construir relaciones digitales saludables, con empatía y respeto por los

demás (Johnson, 2020). Finalmente, la seguridad en línea es crucial. Los alumnos deben proteger su privacidad, evitar compartir información personal y aprender a detectar y prevenir el ciberacoso (Taylor, 2019). Inculcando estas competencias éticas, los estudiantes estarán mejor preparados para navegar el mundo digital.

La integración de la ética en la era digital en la educación secundaria es esencial para preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos éticos y morales inherentes al uso de la tecnología. Este enfoque no solo fortalece la formación integral de los adolescentes, sino que también contribuye a la construcción de una sociedad digital, ética y responsable.

### **TIC y desarrollo comunicativo en jóvenes**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han cambiado el panorama comunicativo de los jóvenes y afectan tanto a sus métodos de comunicación como a su desarrollo personal. Si bien estas herramientas brindan acceso a información global, también desafían la calidad de la comunicación. En el lado positivo, las TIC han ampliado el círculo social de los jóvenes, permitiéndoles interactuar con personas de diferentes partes del mundo y obtener diferentes perspectivas. Sin embargo, esta exposición constante a la información también puede generar sobrecarga y dificultades para encontrar fuentes confiables.

En primer lugar, el papel fundamental de las TIC es reforzar y transformar las prácticas educativas. Para ello debe apropiarse de las redes de aprendizaje y comprender que aquí todos los actores deben verse iguales (Astudillo et al., 2018).

Es muy importante fomentar un uso equilibrado de las TIC, fomentando fuertes habilidades de comunicación, juicio crítico y conciencia de los aspectos sociales y emocionales, el desafío es integrar los beneficios de la tecnología sin olvidar la importancia de una comunicación auténtica y significativa en el desarrollo juvenil.

Los jóvenes pueden compartir ideas, experiencias y culturas con personas de todo el mundo a través de plataformas digitales, esto creó perspectivas más diversas y ayudó a construir una comunidad global, sin embargo, es importante afrontar los desafíos asociados a esta revolución tecnológica, la exposición excesiva a las redes sociales puede conducir a interacciones más superficiales y validación virtual, lo que afecta la confianza en uno mismo y la autenticidad de las interacciones. En este contexto, las estrategias de enseñanza son los procedimientos o recursos utilizados por el agente de enseñanza para promover aprendizajes significativos, algunas de estas estrategias son: diseño y empleo de objetivo e intenciones de enseñanza, preguntas insertadas, ilustraciones, modos de respuesta, organizadores anticipados, redes semánticas, mapas conceptuales y esquemas de estructuración de textos, entre otros (Mendoza, 2018).

En el mundo digital, la desinformación y la pérdida de privacidad son riesgos fundamentales.

Para hacer frente a estos desafíos, es esencial fomentar la alfabetización digital y el pensamiento crítico entre los jóvenes. La colaboración entre instituciones educativas y padres es clave para enseñar el uso responsable de la tecnología, promover el pensamiento crítico y distinguir información confiable de falsa. Además, el auge de las redes sociales ha transformado la interacción social juvenil, afectando la expresión detallada y generando presión sobre la autoestima y la percepción de la realidad. En resumen, aunque las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ofrecen oportunidades sin precedentes, también plantean desafíos significativos en la forma en que los jóvenes se comunican.

### **3. Metodología**

Esta investigación se enfocó en analizar de manera exhaustiva cómo el uso de redes sociales, internet y dispositivos móviles influye en la construcción de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar. Para lograr este objetivo, se plantearon las siguientes preguntas orientadoras:

1. ¿Cuál es el impacto del uso de redes sociales, internet y dispositivos móviles en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes?
2. ¿Qué prácticas positivas se pueden identificar en el uso de estas tecnologías por parte de los estudiantes?
3. ¿Cuáles son las orientaciones pedagógicas más efectivas para promover un uso responsable de las tecnologías digitales, en concordancia con el desarrollo ético y comunicativo de los estudiantes de segundo de bachillerato?

#### **Diseño de Investigación**

El diseño de investigación se organizó en tres fases principales: Exploración y Sensibilización, Análisis y Reflexión, y Propuestas y Acciones.

#### **Fase 1: Exploración y Sensibilización**

En esta fase, se evaluó el conocimiento y la percepción inicial de los estudiantes sobre el uso de las TIC y su impacto ético. Se realizaron encuestas y análisis de recursos audiovisuales.

#### **Fase 2: Análisis y Reflexión**

Esta fase promovió la reflexión crítica y el análisis profundo sobre cómo las TIC influyen en la identidad ética y comunicativa de los estudiantes. Se analizaron casos prácticos, se facilitaron discusiones guiadas y los estudiantes elaboraron infografías.



### **Fase 3: Propuestas y Acciones**

En la última fase, los estudiantes trabajarán colaborativamente para diseñar estrategias y recomendaciones sobre el uso ético de las TIC. Presentaron sus propuestas, se evaluó la viabilidad y eficacia de las estrategias, y se realizó una autoevaluación y reflexión final.

### **Herramientas y Recursos**

Se utilizarán recursos digitales, como videos, presentaciones interactivas y la plataforma Brightspace. Los datos se recopilaron mediante cuestionarios, rúbricas de evaluación y herramientas de autoevaluación.

### **Población y muestra**

La muestra de la investigación incluye estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar, con un total de 60 estudiantes. La composición de género es de 24 masculinos y 36 femeninos. La edad de los estudiantes es predominantemente entre 16 y 20 años, representando 59 del total, aunque la muestra también incluye 1 estudiante de 21 años o más

### **Análisis de Datos**

Los datos recolectados a través de las encuestas se analizaron utilizando técnicas de **estadística multivariada** para comprender mejor las relaciones complejas entre múltiples variables. Estas técnicas permitieron identificar patrones y relaciones que no serían evidentes con métodos univariados o bivariados. Adicionalmente los datos cualitativos de las discusiones, presentaciones y trabajos colaborativos que se den en el curso se codificarán y analizarán temáticamente.

## **Consideraciones Éticas**

Se obtuvo el consentimiento informado de los participantes y se garantizó la confidencialidad de los datos. El estudio se realizó de acuerdo con los principios éticos de la institución educativa.

## **Limitaciones**

Una limitación fue el tamaño de muestra relativamente pequeño, lo que podría afectar la generalización de los resultados. Además, el estudio se centró en una sola institución educativa, por lo que los hallazgos pueden no ser generalizables a otros entornos.

## **Pasos con asignaturas PBL:**

### **3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales**

Primero, se busca examinar de manera específica y medible cómo el uso de redes sociales, internet y dispositivos móviles influye en la construcción de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes. Para lograr esto, se llevará a cabo un análisis cuantitativo de datos recopilados a través de encuestas.

### **3.2. Diseño de materiales educativos digitales**

Segundo, se propone sugerir orientaciones pedagógicas con metas alcanzables para promover el uso responsable de tecnologías digitales acorde al desarrollo ético y comunicativo de los estudiantes.

### **3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales**

Finalmente, se pretende identificar prácticas concretas y medibles en el uso de estos materiales por parte de los estudiantes. Este objetivo se abordará mediante entrevistas y análisis cualitativo de las experiencias de los estudiantes.

## 4. Resultados

### 4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

#### Guía de buenas prácticas en comunicación para entornos virtuales de aprendizaje.

##### Introducción al código de convivencia

El Código de Convivencia de la UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE TEJAR es un documento público elaborado por la comunidad educativa que establece principios, objetivos y políticas para regular las relaciones entre sus miembros. Participan en su construcción diversas autoridades y representantes, y su objetivo es promover una convivencia sana, solidaria y respetuosa, basada en valores éticos integrales y en el respeto a la diversidad cultural. Este código busca fomentar la participación y responsabilidad de los estudiantes en su formación integral, así como fortalecer la cultura institucional y el clima escolar.

(pp. 3 - 4 - 6)

##### Compromisos y Deberes en Relación con el Alumnado.

- *Respetar los acuerdos establecidos* en el Código de Convivencia para una buena relación entre los estudiantes.
- *Ejercer vigilancia responsable* sobre sus representados y cumplir con los compromisos específicos establecidos por la institución es fundamental para los padres de familia.
- *Atender con respeto y amabilidad* a los estudiantes, además de coordinar estrategias para el desarrollo de sus facultades cognitivas, es una responsabilidad de los docentes.

(pp. 27 - 52)

##### Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado

- Cumplir con los *compromisos generales* y específicos establecidos en la Ley de Educación, asistir a reuniones, revisar y firmar informes de aprovechamiento, garantizar la asistencia

regular a clases de sus representados, entre otros, es una responsabilidad de los padres de familia.

- *Respetar y cumplir* con el Código de Convivencia, justificar faltas de sus representados, participar en actividades escolares y mantener una comunicación constante con los docentes y autoridades del plantel son acciones que deben llevar a cabo los padres de familia.

(pp. 52 - 59)

### **Compromisos y Deberes en Relación con la Institución Educativa**

#### **Deberes y Compromisos Generales:**

- *Cumplir con la Constitución*, la Ley y la reglamentación educativa.
- *Garantizar* la asistencia regular de los representados a la escuela.
- *Apoyar* el aprendizaje de los representados y colaborar con los profesores.
- Participar en la *evaluación docente* y en la gestión escolar.
- Respetar las normas de convivencia y propiciar un ambiente de aprendizaje en casa.

#### **Deberes y Compromisos Específicos:**

- *Asistir a reuniones* de padres de familia, revisar y firmar informes periódicos.
- *Garantizar* la asistencia regular de los representados a clases.
- Justificar faltas y atrasos, *cumplir con el Código de Convivencia*.
- *Participar en actividades* escolares y cumplir con los pagos de la pensión.
- *Asistir a eventos convocados* por la institución y apoyar el aprendizaje de los representados.

(p. 59)

### **Compromisos y deberes en relación con los compañeros**

- *Interactuar con sus compañeros* con un vocabulario adecuado y actitudes amables es importante para los estudiantes.

- *Contribuir a la superación* personal de los compañeros y trabajar en equipo de manera responsable son acciones que deben realizar.
- *Ser respetuoso* ante las cualidades y limitaciones de los demás, dialogar para resolver diferencias y evitar agresiones verbales es fundamental.

(pp. 29 - 28 - 27)

### **Compromisos y Deberes en Relación con la Profesión**

- *Valorar y respetar a sus docentes*, asistir puntualmente a clases y participar activamente en el proceso educativo es un deber de los estudiantes.
- *Colaborar con entusiasmo* en programas y proyectos organizados por la institución educativa, expresar sus puntos de vista con respeto y acudir puntualmente cuando sea requerida su presencia por la autoridad también es necesario.
- *Dirigirse con amabilidad*, colaborar creativamente en programas educativos, cumplir normas e instrucciones, y entregar comunicaciones emitidas por las autoridades a sus representantes legales son deberes de los estudiantes para con las autoridades.

(pp. 29 -27)

### **Compromisos y deberes en relación con la sociedad**

- *Fomentar el respeto* y cuidado del medio ambiente, promover proyectos ambientales y mantener espacios libres de contaminación es un compromiso de los miembros de la comunidad educativa.
- *Cuidar responsablemente* los recursos materiales y bienes de la institución educativa, seguir procedimientos para su buen uso y mantenimiento en perfecto estado es una responsabilidad.

- Participar en actividades de servicio social, promover la solidaridad y compartir recursos y conocimientos con quienes tienen menos oportunidades, son acciones esperadas tanto de los padres y representantes legales como de los estudiantes, en su relación con la sociedad.

(pp. 11)

### **Análisis FODA**

El análisis FODA de nuestra institución educativa nos brinda una visión integral de nuestra situación actual. Destacamos nuestras fortalezas, como nuestra oferta educativa en idiomas extranjeros con certificaciones reconocidas y nuestro profesorado altamente capacitado. Además, tenemos costos competitivos y promovemos proyectos ambientales, demostrando nuestro compromiso con la sostenibilidad.

Sin embargo, también identificamos áreas de mejora, como la falta de tecnología y conectividad en algunas aulas, el ausentismo docente y la necesidad de capacitación adicional. Además, debemos estar atentos a amenazas externas, como la competencia en el sector educativo y los posibles cambios políticos y económicos. El análisis FODA nos brinda una base estratégica para aprovechar las oportunidades y enfrentar las amenazas que puedan surgir en nuestro entorno.

**Tabla 2.**

*FODA Institucional.*

| <b>FORTALEZAS</b>   | <b>OPORTUNIDADES</b>  |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. Educación en Idiomas Extranjeros: Inglés y Francés (certificados de graduados por niveles de perfil de salida).</li><li>2. 40 por ciento del profesorado están cursando y poseen título de cuarto nivel.</li><li>3. 50% del staff tiene certificados de idioma inglés entre B2 y C1</li><li>4. Costos de pensión competitivos para la oferta educativa brindada.</li><li>5. Educación en Competencias Digitales con IBEC.</li><li>6. Impulsan proyectos y campañas ambientales</li><li>7. Charlas acerca del cuidado de los recursos materiales de la institución.</li><li>8. Poseen aulas con capacidad de 35 estudiantes en BGU y EGB superior.</li><li>9. Transporte escolar para los docentes cuyo domicilio queda lejos de la institución.</li><li>10. Ubicado geográficamente privilegiada que le permite estar lejos de la contaminación acústica propia del desarrollo de las actividades pedagógicas.</li></ol> | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se encuentra ubicado en un lugar estratégico, cerca de las urbanizaciones.</li><li>2. Posee una infraestructura amplia para poder seguir expandiéndose.</li><li>3. Relación directa con las autoridades del cantón.</li><li>4. La institución se encuentra ubicada en un ambiente sin contaminantes.</li></ol> |

| <b>DEBILIDADES</b>  | <b>AMENAZAS</b>   |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tecnología y conectividad en aulas.</li> <li>2. Ausentismo docente/ contingencia (por rotación o enfermedad)</li> <li>3. 5% del profesorado aún no poseen título de tercer nivel.</li> <li>4. Entorno susceptible a la presencia de plagas.</li> <li>5. Salarios no competitivos dando como resultado la fuga de talentos.</li> <li>6. Falta de capacitación en temas que se pueden presenciar durante un día de clase normal.</li> <li>7. Responsabilidad Social y Ecológica.</li> <li>8. Desorganización por parte de las autoridades del plantel al momento de plantear las diversas actividades que se tienen que realizar durante el año lectivo.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuenta con una competencia significativa y puede que se reduzca el número de estudiantes y por lo tanto se reduzcan los ingresos.</li> <li>2. Cambios en ámbitos políticos y económicos del país</li> <li>3. Fenómenos naturales, pueden causar daños a la infraestructura como consecuencia habría costos en reparación.</li> <li>4. Conflictos familiares perjudican a los rendimientos de los estudiantes, incluso puede perjudicar su permanencia en la institución.</li> <li>5. No existe un centro de salud cercano a las instalaciones del plantel.</li> </ol> |

En la era digital actual, los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), como Brightspace, han ganado una importancia significativa en el proceso educativo. Estos espacios en línea facilitan el acceso a recursos y materiales, permiten la interacción entre estudiantes y docentes, y promueven el aprendizaje colaborativo. Sin embargo, la comunicación efectiva en estos entornos puede presentar desafíos únicos. Como señalan García et al. (2015), "el concepto de buenas prácticas no es exclusivo del campo educativo y en general es considerado como un patrón de actividad, consensuado y empíricamente legitimado, que sirve de referente para cumplir un determinado objetivo" (p. 77). En este sentido, esta guía tiene como objetivo brindar recomendaciones y



buenas prácticas para optimizar la comunicación en los EVA, fomentando así un aprendizaje enriquecedor y una experiencia positiva para todos los participantes.

### **Justificación**

La elaboración de esta guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje se fundamenta en la necesidad de abordar los desafíos y optimizar las oportunidades que estos entornos ofrecen en el proceso educativo actual. En la era digital, los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), como Brightspace, juegan un papel crucial al facilitar el acceso a recursos educativos, promover la interacción entre estudiantes y docentes, y fomentar el aprendizaje colaborativo. Sin embargo, la comunicación efectiva en estos entornos puede ser un desafío, ya que requiere adaptarse a nuevas dinámicas y tecnologías. Esta guía busca proporcionar orientación práctica y herramientas para mejorar la calidad de la comunicación en los EVA, contribuyendo así a un ambiente de aprendizaje más enriquecedor y productivo para todos los involucrados.

### **Objetivo**

El objetivo de esta guía es brindar recomendaciones y buenas prácticas para optimizar la comunicación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), con el fin de fomentar un aprendizaje enriquecedor y una experiencia positiva para todos los participantes.

### **Recomendaciones y Buenas Prácticas**

- 1. Establecer Normas de Comunicación Claras:** Definir pautas sobre el tono, el lenguaje y la etiqueta en línea es fundamental para una comunicación efectiva en los EVA. Bajo el paradigma de la Web 2.0, se ha posibilitado la apertura de procesos comunicativos interactivos, en los que un colectivo amplio de estudiantes puede verse implicado en el desarrollo de proyectos de trabajo académico o en temáticas que les afecten comúnmente,

como mencionan García et al. (2015, p. 79). Por lo tanto, se debe fomentar el respeto, la inclusión y la empatía en las interacciones, evitando comentarios ofensivos o discriminatorios.

2. **Promover la Comunicación Asincrónica Efectiva:** Herramientas como foros de debate y blogs permiten la discusión de temas teóricos y dilemas relevantes en la formación universitaria del alumnado (García et al., 2015, p. 79). Estos recursos, junto con wikis, facilitan el diálogo asincrónico en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), como Brightspace. Es fundamental proporcionar instrucciones claras y establecer plazos específicos para las tareas y actividades, además de fomentar la participación de todos los estudiantes.
3. **Optimizar la comunicación síncrona:** En Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), como Brightspace, implica utilizar herramientas como videoconferencias y salas de chat en tiempo real para fomentar una interacción dinámica. Es fundamental establecer pautas que promuevan una participación ordenada y respetuosa, tales como diversificar el uso y la aplicación de las herramientas de la plataforma (Veliz & Gutiérrez, 2021, p. 34), levantar la mano virtual para intervenir, respetar los turnos de palabra y mantener activos los micrófonos y cámaras cuando sea necesario.
4. **Utilizar Herramientas Multimedia:** La incorporación de recursos visuales, audios y videos enriquece la comunicación en los EVA, incluyendo Brightspace. Sin embargo, es crucial asegurarse de que estos materiales sean accesibles y compatibles con diversos dispositivos (Veliz & Gutiérrez, 2021).
5. **Fomentar la Retroalimentación Constructiva:** En los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) como Brightspace, es esencial mantener una cultura de retroalimentación permanente

y apoyo mutuo. Como señalan Duran y Estay-Nicolar (2016), "se accede permanentemente a los canales de comunicación provistos por la Universidad, tales como los foros, chats interactivos" (p. 174), lo que facilita un entorno de aprendizaje colaborativo. Los docentes deben brindar comentarios oportunos y específicos a los estudiantes, con el objetivo de mejorar su desempeño. Además, es importante promover la retroalimentación respetuosa y constructiva entre pares, fomentando un ambiente de apoyo y crecimiento mutuo.

- 6. Cultivar la Presencia Docente:** Los docentes deben mantener una presencia activa y visible en los EVA, incluyendo Brightspace, respondiendo preguntas, moderando discusiones y brindando orientación continua a los estudiantes (Estay-Nicolar 2016).
- 7. Promover la Alfabetización Digital:** Es fundamental capacitar a los participantes en el uso efectivo de las herramientas y plataformas utilizadas en los EVA, como Brightspace. Además, se debe fomentar el pensamiento crítico y la evaluación de la información en línea para evitar la desinformación y el plagio.
- 8. Considerar la Diversidad y la Accesibilidad:** Es fundamental que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) como Brightspace respeten "la diversidad en las formas de aprendizaje" (Estay-Nicolar, 2016, p. 164). Esto implica tener en cuenta las diferencias culturales, lingüísticas y de capacidades de los participantes. Por lo tanto, los materiales y la comunicación deben ser inclusivos y accesibles para todos, evitando barreras innecesarias que obstaculicen el aprendizaje. Se deben implementar medidas que garanticen la igualdad de oportunidades y la participación equitativa de todos los estudiantes, independientemente de sus características individuales.

## **Conclusiones**

La implementación de estas recomendaciones y buenas prácticas en la comunicación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje puede contribuir significativamente a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y a fomentar un ambiente positivo y colaborativo en línea. Como señalan Véliz y Gutiérrez (2021), "es necesario aumentar los esfuerzos para impulsar una educación en línea efectiva, con resultados que favorezcan el aprendizaje en los estudiantes" (p. 163). Una comunicación efectiva en los EVA es clave para el éxito académico y el desarrollo personal de los participantes, y estas prácticas pueden ayudar a maximizar los beneficios de la educación en línea. Al promover la interacción respetuosa, la retroalimentación constructiva, la claridad en las instrucciones y la consideración de la diversidad, se crea un entorno enriquecedor que facilita el aprendizaje colaborativo y el crecimiento intelectual de todos los involucrados.

## **4.2. Diseño de materiales educativos digitales.**

### **Contextualización**

Este proyecto de investigación tiene como objetivo analizar la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la construcción de la identidad ética y el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar, ubicada en el cantón Daule, provincia de Guayas, durante el período 2023-2024. La investigación busca concientizar sobre la importancia de la formación de una identidad ética sólida y competencias comunicativas efectivas en los estudiantes, explorando cómo el uso de las TIC impacta en la percepción ética y las habilidades de comunicación de los jóvenes en un mundo cada vez más digitalmente conectado.

### **Características del Grupo**

El grupo de estudiantes está conformado por 60 alumnos, y proviene de hogares de clase social media, lo que puede influir en sus experiencias y percepciones en relación con las TIC y su impacto en la identidad ética y comunicativa.

### **Metodología de las Sesiones:**

El curso se desarrolla en tres sesiones, cada una con una duración de 120 minutos dividida en dos secciones de 60 minutos. En la primera sesión, se profundiza en el tema de "La ética en las TICs"; la segunda sesión analiza "La influencia de los videojuegos y redes sociales en el comportamiento de los jóvenes"; y finalmente, la tercera sesión se enfoca en "La influencia de Internet en los valores éticos de los jóvenes".

## Justificación curricular

### Objetivos

OE1: Comprender cómo las TIC influyen en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes.

OE2: Valorar la importancia de un uso responsable y ético de las TIC en el desarrollo personal y social de los estudiantes.

OE3: Desarrollar un sentido crítico en relación con los impactos positivos y negativos de las TIC en la construcción de la identidad ética y comunicativa.

### Tabla 3.

*Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales.*

| <b>Conceptuales</b>                             | <b>Procedimentales</b>   | <b>Actitudinales</b>                                   |
|---|--|--|
| Identidad ética                                 | Análisis de casos  | Pensamiento crítico                                    |
| Identidad comunicativa                          | Elaboración de recursos digitales (infografías, presentaciones, videos). | Respeto a la diversidad.                               |
| Impacto de las TIC en el desarrollo adolescente | Debates  | Responsabilidad en el uso de las TIC.                  |
| Ciudadanía digital                              | Técnicas de investigación cualitativa y cuantitativa.                    | Empatía y escucha activa.                              |
| Ética en entornos digitales                     | Socráticas de participación interactiva.                                 | Aceptación del pensamiento crítico entre pares.        |
| Discriminación                                  | Uso ético y responsable de las TIC.                                      | Valoración de la paciencia, pertinencia y perspectiva. |
| Etnocentrismo                                   | Gestión de la identidad digital.   | Validación de la autoafirmación de resultados.         |
| Ciudadanía Global                               | Colaboración y comunicación en entornos virtuales.                       | Pensamiento crítico frente a la información en línea.  |

|                                     |  |   |
|-------------------------------------|--|---|
| Derechos humanos                    | Estrategias de búsqueda y evaluación de información. | Valoración de la diversidad cultural en entornos digitales. |
| Prejuicios y estereotipos sociales. | Colaboración y comunicación en entornos virtuales.   | Respeto a la propiedad intelectual.                         |

### Recursos Digitales Educativos

Los recursos digitales educativos que se han diseñado para acompañar el proceso de mediación pedagógica e intervención educativa de los alumnos han sido elaborados teniendo en cuenta las necesidades específicas del grupo y los objetivos de la asignatura. Cada sesión está cuidadosamente planificada con actividades y materiales que buscan fomentar el uso consciente y reflexivo de las TIC, con el fin de promover el desarrollo de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes. Entre los recursos utilizados se encuentran:

- **Infografías**, utilizamos, ya que son representaciones visuales que combinan elementos de texto e imágenes para transmitir información de manera concisa y atractiva, facilitando la comprensión de conceptos complejos.
- **Videos introductorios**, puesto que plataformas como KineMaster, Animaker o YouTube ofrecen la posibilidad de crear o acceder a videos educativos de alta calidad, excelentes para contextualizar los temas, despertar el interés y presentar conceptos clave de forma dinámica y atractiva.
- **Lecturas de profundización**, debido a que permiten a los estudiantes profundizar en los temas abordados, ampliando sus conocimientos y desarrollando una comprensión más sólida a través de materiales de lectura rigurosos y detallados.

Estos recursos se han seleccionado cuidadosamente para garantizar su pertinencia y efectividad en el contexto educativo, brindando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje

enriquecedora y significativa. Esta combinación de recursos visuales, audiovisuales y textuales promueve un enfoque multimodal adaptado a diferentes estilos de aprendizaje, mejorando la participación, motivación y comprensión de los estudiantes.

Estos recursos se han seleccionado cuidadosamente para garantizar su pertinencia y efectividad en el contexto educativo, brindando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa.

### **Sesión 1: (La ética en las Tics) Exploración y Sensibilización (120 minutos)**

En esta sesión inicial, se realizará una introducción a la temática, destacando la importancia de la identidad ética y comunicativa en la era digital. Se utilizarán recursos audiovisuales, como videos cortos y presentaciones interactivas, para sensibilizar a los estudiantes sobre los desafíos y oportunidades que las TIC presentan en su formación ética. Además, se llevarán a cabo actividades grupales de reflexión y debate para explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes en relación con el uso de las TIC.

### **Sesión 2: (Influencia de los videojuegos y redes sociales en el comportamiento de los jóvenes)**

#### **Análisis y Reflexión (120 minutos)**

En esta segunda sesión, se profundizará en el análisis de casos y situaciones prácticas relacionadas con el tema. Se utilizarán estudios de casos, artículos y recursos en línea para examinar cómo las TIC impactan en la construcción de la identidad ética y comunicativa de los adolescentes. Los estudiantes participarán en discusiones guiadas y actividades de análisis crítico para reflexionar sobre su propia relación con las TIC y su influencia en su identidad.



### **Sesión 3: (Influencia de internet en los valores éticos de los jóvenes) Propuestas y Acciones** **(120 minutos, divididos en dos secciones)**

La tercera sesión se dividirá en dos secciones para abordar propuestas concretas y acciones para promover un uso ético y responsable de las TIC. En la primera sección, los estudiantes trabajarán en grupos para diseñar estrategias y recomendaciones para mejorar el uso de las TIC en su entorno educativo y personal. En la segunda sección, se presentarán y discutirán estas propuestas, y se elaborará un plan de acción colectivo para implementarlas.

#### **Contenidos de evaluación**

##### Sesión 1: Exploración y Sensibilización

- Participación en debates y reflexiones grupales
- Análisis crítico de los recursos audiovisuales presentados
- Cuestionario de inicio para evaluar conocimientos previos

##### Sesión 2: Análisis y Reflexión

- Análisis de casos y situaciones prácticas
- Participación en discusiones guiadas
- Elaboración de una infografía o presentación sobre los impactos de las TIC en la identidad

##### Sesión 3: Propuestas y Acciones

- Trabajo colaborativo en el diseño de estrategias y recomendaciones
- Presentación efectiva de las propuestas grupales
- Evaluación del plan de acción colectivo
- Autoevaluación y reflexión final sobre el aprendizaje

Las evaluaciones combinarán elementos formativos (participación, análisis crítico) y sumativos (infografías, presentaciones, plan de acción), con especial énfasis en evidenciar la

capacidad de los estudiantes para reflexionar sobre el uso ético de las TIC y proponer acciones concretas para promover un uso responsable acorde a su desarrollo personal y social.

### **Preguntas de reflexión**

En la actualidad, estamos inmersos en una era digital en la que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) desempeñan un papel fundamental en nuestra vida cotidiana, transformando la forma en que nos comunicamos, accedemos a la información y aprendemos. Es evidente que los estudiantes están cada vez más expuestos a una variedad de recursos digitales, como la multimedia, que pueden influir significativamente en su proceso de aprendizaje.

Es importante reconocer que, en este contexto de rápida evolución tecnológica, los alumnos desarrollan habilidades tecnológicas desde una edad temprana, lo que les permite interactuar de manera natural con los dispositivos digitales y las plataformas en línea. Por ejemplo, Kirkpatrick, Reich y Costa (2019) indican que la vida en línea presenta desafíos para la formación de la personalidad moral al exponer a contenidos que normalizan anti-valores.

Además, Giménez, Padilla y Sánchez (2019) mencionan riesgos como la desconexión emocional, el ciberacoso y la construcción de identidades ficticias. En este contexto, es crucial promover pautas de uso responsable de la tecnología que estén en consonancia con el desarrollo personal y social de los estudiantes. Esta precocidad tecnológica plantea nuevos desafíos y oportunidades en el ámbito educativo, ya que los estudiantes pueden beneficiarse de estímulos didáctico-tecnológicos que les permiten aprender de manera más activa y significativa.

Con este marco en mente, el presente proyecto de investigación busca analizar en profundidad cómo las TIC y los contenidos digitales, como la multimedia, influyen en la

construcción de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar, durante el período 2023-2024.

- **Adecuación:** Garantizar que los recursos digitales sean apropiados para el nivel de complejidad cognitiva de los estudiantes.
- **Idoneidad:** Asegurar la integración sistémica y sinérgica de la modelación cognoscitiva con los recursos tecnológicos disponibles.
- **Necesidad:** Promover la automotivación de los alumnos mediante experticias tecnológicas que inducen su participación en el proceso educativo.
- **Interactividad:** Facilitar la creatividad y el interés de los alumnos a través de recursos digitales interactivos.
- **Transferencia:** Establecer conexiones ecológicas entre los recursos tecnológicos y experienciales para facilitar la transferencia de conocimiento.
- **Flexibilidad:** Gestionar el tiempo, la fiabilidad y la autoafirmación durante el proceso educativo mediante recursos tecnológicos flexibles.

### **Preguntas durante el diseño**

Es fundamental reflexionar sobre el impacto de las TIC y los contenidos digitales en el proceso educativo.

#### **1. ¿Están realmente los alumnos aprendiendo bajo el estímulo de estas tecnologías?**

Sí, se puede afirmar que los alumnos están realmente aprendiendo bajo el estímulo de estas tecnologías. Sin embargo, para evaluarlo de manera empírica, se deben utilizar métodos de investigación cuantitativos y cualitativos para medir el aprendizaje de los alumnos. Además, se considerará el nivel de compromiso y participación de los estudiantes en actividades educativas

mediadas por tecnología, así como su capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales.

**2. ¿En qué medida las TIC y la multimedia contribuyen a un aprendizaje efectivo y significativo?**

Las TIC y la multimedia contribuyen de manera significativa a un aprendizaje efectivo y significativo. Para demostrarlo, se realizará un análisis detallado de cómo el uso de las TIC y los contenidos digitales impacta en la comprensión y retención de la información por parte de los alumnos. Asimismo, se evaluará la efectividad de diferentes recursos digitales en la mejora de habilidades cognitivas, comunicativas y éticas de los estudiantes.

**3. ¿Cómo pueden los recursos digitales adecuarse a la complejidad cognitiva de los estudiantes y promover un aprendizaje activo?**

Los recursos digitales pueden adecuarse a la complejidad cognitiva de los estudiantes y promover un aprendizaje activo mediante el diseño de recursos digitales que se adapten a diferentes niveles de complejidad cognitiva, utilizando estrategias como la personalización y la adaptabilidad. Además, se fomentará un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, que promueva la participación y el pensamiento crítico mediante el uso de recursos interactivos y colaborativos.

Estas preguntas durante el diseño son fundamentales para orientar el desarrollo de recursos digitales educativos que sean efectivos y significativos para los estudiantes, y que promuevan un aprendizaje activo y adaptado a sus necesidades y características individuales.

## Conclusiones

En la era digital actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel crucial en la educación, transformando la forma en que los estudiantes aprenden e interactúan con el conocimiento. El uso de recursos digitales, como la multimedia, puede influir significativamente en la construcción de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes, especialmente en un mundo cada vez más conectado digitalmente.

El proyecto de investigación realizado en la Unidad Educativa Bilingüe Tejar, en el cantón Daule, provincia de Guayas, durante el período 2023-2024, se enfoca en analizar cómo las TIC y los contenidos digitales impactan en la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato. A través de actividades diseñadas específicamente para promover un aprendizaje activo y significativo, se busca evaluar si los alumnos están aprendiendo efectivamente bajo el estímulo de estas tecnologías.

Los objetos de conocimiento, como la adecuación, idoneidad, necesidad, interactividad, transferencia y flexibilidad, son fundamentales para diseñar recursos digitales educativos que se adapten a la complejidad cognitiva de los estudiantes y promuevan un aprendizaje activo y significativo. Estos objetos de conocimiento también permiten explorar las posibilidades y desafíos que las TIC presentan en el contexto educativo actual, así como considerar cómo estos recursos pueden fomentar la automotivación, la interactividad y la transferencia de conocimiento en los alumnos.

En resumen, el proyecto de investigación ofrece una oportunidad única para comprender cómo las TIC y los contenidos digitales pueden influir en la identidad ética y comunicativa de los estudiantes, y cómo estos recursos pueden ser diseñados y utilizados de manera efectiva en el contexto educativo para promover un aprendizaje activo, significativo y ético.

## **Material Multimedia**

### **Contextualización**

El grupo de estudiantes seleccionado comprende 60 alumnos de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar, en el cantón Daule, provincia de Guayas. Estos jóvenes provienen mayoritariamente de hogares de clase media y tienen una amplia experiencia en el uso de tecnologías digitales, como redes sociales, videojuegos e Internet. El curso se centra en analizar cómo estas tecnologías influyen en la formación de su identidad ética y en el desarrollo de sus habilidades comunicativas.

### **Preguntas de reflexión previas al guion multimedia**

**¿Qué?** Contenidos sobre la ética en las TIC, la influencia en la formación de la identidad de videojuegos y redes sociales, y el impacto de Internet en los valores éticos y la identidad de los jóvenes.

Estructura del curso: <https://docs.google.com/document/d/1rlis2vRwJeKDyP6KBo7FAAQIN4T-fwrc1l8lmM2PhMw/edit?usp=sharing>

**¿Para quién?** Estudiantes de segundo año de bachillerato, edades entre 15 y 17 años, con motivación e interés en el uso de tecnologías digitales.

**¿Para qué?** Desarrollar un sentido crítico sobre el impacto de las TIC en la identidad ética y comunicativa, promover el uso responsable de las tecnologías y fomentar la reflexión sobre valores y comportamientos.

**¿Cómo?** Utilizando herramientas como KineMaster, Animaker, infografías interactivas y presentaciones multimedia.

**¿Cuándo?** Durante las tres sesiones planificadas de 120 minutos cada una dividida en 60 minutos, distribuidas a lo largo del curso.

Primera sección (60 minutos):

Introducción del tema (10 minutos)

- Presentación multimedia interactiva con preguntas detonadoras sobre el consumo de videojuegos y redes sociales por parte de los estudiantes.
- Video corto que muestra algunos impactos positivos y negativos de estos medios digitales.

Desarrollo del tema con infografía (20 minutos)

- Infografía interactiva que explica conceptos clave como adicción, aislamiento social, violencia, entre otros.
- Actividades interactivas dentro de la infografía para reforzar los conceptos.

Espacio para generar debate/preguntas (20 minutos)

- Los estudiantes comparten sus experiencias y opiniones sobre el tema.
- El docente guía la discusión y plantea preguntas para fomentar la reflexión crítica.

Trabajo individual (10 minutos)

- Los estudiantes responden un cuestionario interactivo sobre los impactos de los videojuegos y redes sociales en el comportamiento.

Segunda sección (60 minutos):

Análisis de casos (30 minutos)

- Se presentan casos reales o ficticios a través de videos cortos o animaciones.
- Los estudiantes analizan los casos en grupos y discuten sobre las implicaciones éticas y conductuales.

Trabajo grupal (20 minutos)

- Cada grupo elabora una propuesta de pautas o recomendaciones para un uso responsable de los videojuegos y redes sociales.

- Los grupos presentan sus propuestas y se genera una discusión colectiva.

Cierre de la sesión (10 minutos)

- Reflexión final sobre la importancia de un uso equilibrado y consciente de los medios digitales.
- Se comparten recursos adicionales (estudios, artículos, etc.) para profundizar en el tema.

## **Manifiesto**

**CapCut:** Edición de videos educativos atractivos e interactivos.

**FlexClip:** Creación de animaciones y presentaciones multimedia dinámicas.

**Canva:** Diseño de infografías interactivas y visualmente atractivas.

**PowerPoint:** Elaboración de presentaciones multimedia con elementos interactivos.

**YouTube:** Acceso a videos educativos relevantes y material de referencia.

## **Guion multimedia 1:**

### **Sesión 1: La ética en las TIC**

**Título:** Introducción a la ética en las TIC

**Descriptivo:** Presentación multimedia interactiva que introduce el concepto de ética en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

**Base didáctica:** Objetivos - Sensibilizar sobre la importancia de la ética en el uso de las TIC.

Contenidos - Conceptos de ética, ciudadanía digital, privacidad y seguridad en línea.

**Tipo de recurso:** Presentación multimedia interactiva con videos, imágenes, cuestionarios y actividades interactivas.

**Parametrización:** Textos explicativos, preguntas de reflexión, casos prácticos, instrucciones y retroalimentación.



**Archivador:**

- Presentación multimedia interactiva (formato .pptx)
- Infografía interactiva (archivo .pdf o enlace web)
- Videos cortos explicativos (enlaces a YouTube o archivos .mp4)
- Imágenes y gráficos relacionados (archivos .jpg, .png)
- Audio del narrador para los videos (archivos .mp3)
- Efectos de sonido y música de fondo (archivos .mp3)

**Enlaces al material:****Video (Sesión 1):**

<https://drive.google.com/file/d/1k7ABjIZvVZtE7xTr5QtrbMbFQhPu2ayy/view?usp=sharing>

**Conclusiones:**

La presentación multimedia interactiva sobre ética en las TIC logró sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de la ética en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Se abordaron conceptos fundamentales como la ciudadanía digital, la privacidad y la seguridad en línea, lo que permitió a los estudiantes reflexionar sobre su responsabilidad en el uso de las TIC. Se evidenció un interés por parte de los estudiantes en comprender cómo estos conceptos éticos se aplican en su vida digital diaria, lo que sugiere un mayor compromiso con un uso consciente y ético de la tecnología.

**Guion multimedia 2:****Sesión 2: Influencia de los videojuegos y redes sociales en el comportamiento de los jóvenes**

**Título:** El impacto de los videojuegos y redes sociales

**Descriptivo:** Infografía interactiva que analiza cómo los videojuegos y las redes sociales influyen en el comportamiento de los jóvenes.

**Base didáctica:** Objetivos - Comprender los efectos positivos y negativos de los videojuegos y redes sociales. Contenidos - Impacto en la socialización, desarrollo emocional y toma de decisiones.

**Tipo de recurso:** Infografía interactiva con elementos multimedia, cuestionarios y actividades.

**Parametrización:** Textos informativos, preguntas de reflexión, casos de estudio, instrucciones y retroalimentación.

**Archivador:**

- Presentación multimedia (archivo .pptx)
- Infografía interactiva (archivo .pdf o enlace web)
- Videos de casos prácticos (enlaces a YouTube o archivos .mp4)
- Capturas de pantalla de videojuegos y redes sociales (archivos .jpg, .png)
- Efectos de sonido y música relacionados con videojuegos (archivos .mp3)
- Imágenes y gráficos explicativos (archivos .jpg, .png)

**Enlaces al material:**

Infografía (**Sesión 2**):

<https://drive.google.com/file/d/1iocjZWSYcppQaG1TGelXotjrTAQxMvyO/view?usp=sharing>

**Conclusiones:**

La infografía interactiva sobre el impacto de los videojuegos y redes sociales permitirá a los estudiantes explorar de manera visual y práctica los efectos positivos y negativos de estas tecnologías en su comportamiento y desarrollo. Se promovió la reflexión sobre la socialización, el desarrollo emocional y la toma de decisiones, fomentando así un uso más consciente y responsable de estas herramientas digitales.

## **Guion multimedia 3:**

### **Sesión 3: Influencia de Internet en los valores éticos de los jóvenes**

**Título:** Internet y los valores éticos de los jóvenes

**Descriptivo:** Video educativo animado que explora cómo Internet y los medios digitales pueden influir en los valores éticos de los jóvenes.

**Base didáctica:** Objetivos - Analizar el impacto de Internet en la formación de valores éticos.

Contenidos - Derechos humanos, discriminación, etnocentrismo, ciudadanía global.

**Tipo de recurso:** Video animado con narraciones, imágenes, preguntas interactivas y actividades.

**Parametrización:** Guion narrativo, preguntas de reflexión, casos prácticos, instrucciones y retroalimentación.

#### **Archivador:**

- Video animado (archivo .mp4)
- Pista de voz del narrador (archivo .mp3)
- Pista de sonido de guerra (archivo .mp3)
- Audio-video terminado (formato .mp4)
- Imágenes para crear el vídeo (archivos .jpg, .png obtenidos de Pexels)
- Infografía interactiva (archivo .pdf o enlace web)
- Recursos adicionales como lecturas o casos prácticos (archivos .pdf o enlaces web)

#### **Enlaces al material:**

Video educativo animado (Sesión 3):

<https://drive.google.com/file/d/1Ib4BWJ9nYoOMSAhAPIUw-3STKqqc7TGI/view?usp=sharing>

## **Conclusiones:**

El video educativo animado sobre la influencia de Internet en los valores éticos de los jóvenes proporcionó una visión profunda de cómo los medios digitales pueden afectar la formación de valores éticos. Se exploraron temas como los derechos humanos, la discriminación, el etnocentrismo y la ciudadanía global, lo que permitió a los estudiantes reflexionar sobre su propia conducta en línea y su impacto en la sociedad. Se evidenció un mayor nivel de conciencia sobre la importancia de actuar de manera ética en el entorno digital y de promover valores positivos en la comunidad en línea.

## **Conclusiones Generales:**

El desarrollo de las sesiones y materiales multimedia ha resultado en un enfoque integral y efectivo para abordar la influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar. A través de presentaciones interactivas, infografías y videos educativos, se logró sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de la ética en el uso de las tecnologías digitales, promoviendo un uso más consciente y responsable de las mismas.

La principal fortaleza ha sido la capacidad de adaptar los contenidos a un formato atractivo y dinámico para los estudiantes, aprovechando su familiaridad con las tecnologías digitales. La variedad de recursos utilizados, incluyendo presentaciones multimedia, infografías interactivas y videos animados, ha permitido abordar diferentes estilos de aprendizaje y mantener el interés de los estudiantes. Además, la inclusión de actividades interactivas y debates fomentó la participación de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y reflexivo.

Sin embargo, el mayor desafío ha sido encontrar un equilibrio entre la interactividad y la profundidad de los contenidos, asegurando que los recursos sean efectivos para el aprendizaje y

no solo entretenidos. Una debilidad identificada ha sido la complejidad técnica en la creación de algunos recursos, como animaciones y elementos interactivos, que ha requerido más tiempo de aprendizaje y exploración de las herramientas utilizadas.

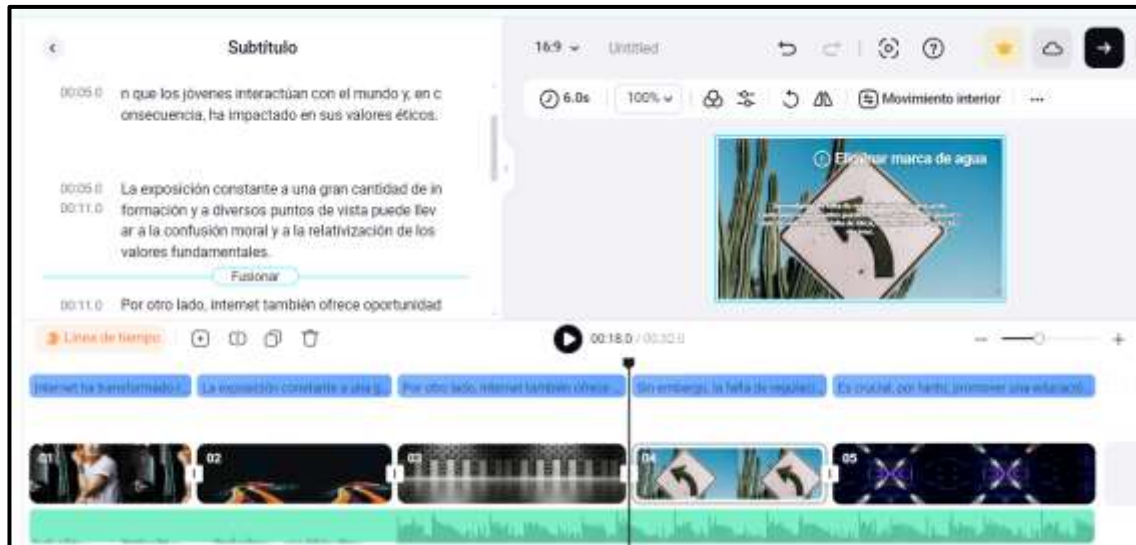
En general, la experiencia ha sido positiva y ha permitido explorar nuevas formas de enseñanza que se adapten a las necesidades y preferencias de los estudiantes en la era digital actual. Se ha logrado un equilibrio adecuado entre el contenido educativo y el atractivo visual y la interactividad, lo cual contribuye a un aprendizaje más significativo y duradero.

Anexos:

FlexClip

Figura 02.

*Evidencia de la creación del video en FlexClip.*



CapCut

Figura 03.

*Elaboración de video en CapCut*



Figura 04.

*Elaboración de video en CapCut*



## **Paquete SCORM**

### **1. Título del Contenido Elaborado**

Influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar del cantón Daule, provincia de Guayas, en el período 2023-2024.

### **2. Objetivo principal**

Desarrollar un recurso SCORM interactivo y atractivo que permita a los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar analizar de manera crítica y reflexiva la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la formación de su identidad ética y habilidades comunicativas, a través de la exploración de conceptos clave, casos prácticos y actividades multimedia que fomenten un uso responsable y consciente de estas herramientas digitales en su vida diaria.

#### **Objetivos secundarios**

- Sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de la ética en el uso de las TIC, mediante la presentación de conceptos fundamentales como la ciudadanía digital, la privacidad y la seguridad en línea, utilizando una presentación multimedia interactiva que incluya videos explicativos, imágenes, cuestionarios y actividades prácticas que promuevan la reflexión y la aplicación de estos principios éticos en su interacción con las tecnologías digitales.
- Explorar de manera visual y práctica los efectos positivos y negativos de los videojuegos y las redes sociales en el comportamiento y desarrollo de los jóvenes, a través de una infografía interactiva que aborde temas como la adicción, el aislamiento social, el

desarrollo emocional y la toma de decisiones, fomentando así un uso más consciente y responsable de estas herramientas digitales en su vida cotidiana.

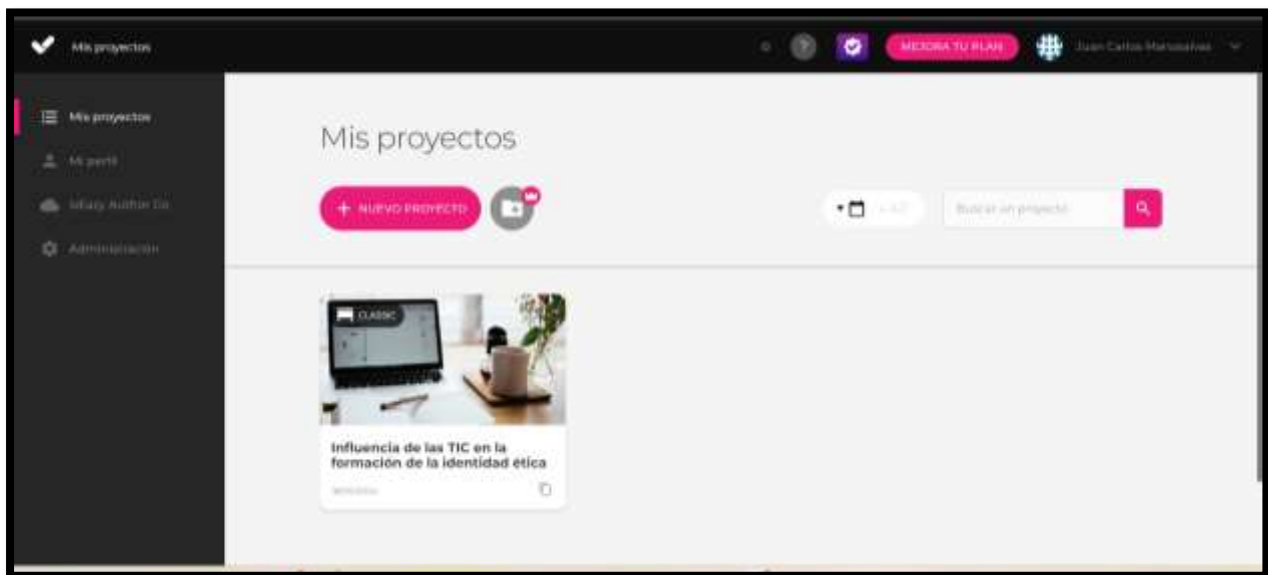
- Analizar el impacto de Internet y los medios digitales en la formación de valores éticos de los estudiantes, mediante un video educativo animado que explore temas como los derechos humanos, la discriminación, el etnocentrismo y la ciudadanía global, promoviendo la reflexión sobre su propia conducta en línea y su impacto en la sociedad, así como la importancia de actuar de manera ética en el entorno digital y de promover valores positivos en la comunidad en línea.

### 3. Proceso:

Crear una cuenta en la plataforma iseazy versión gratuita.

#### Figura 05.

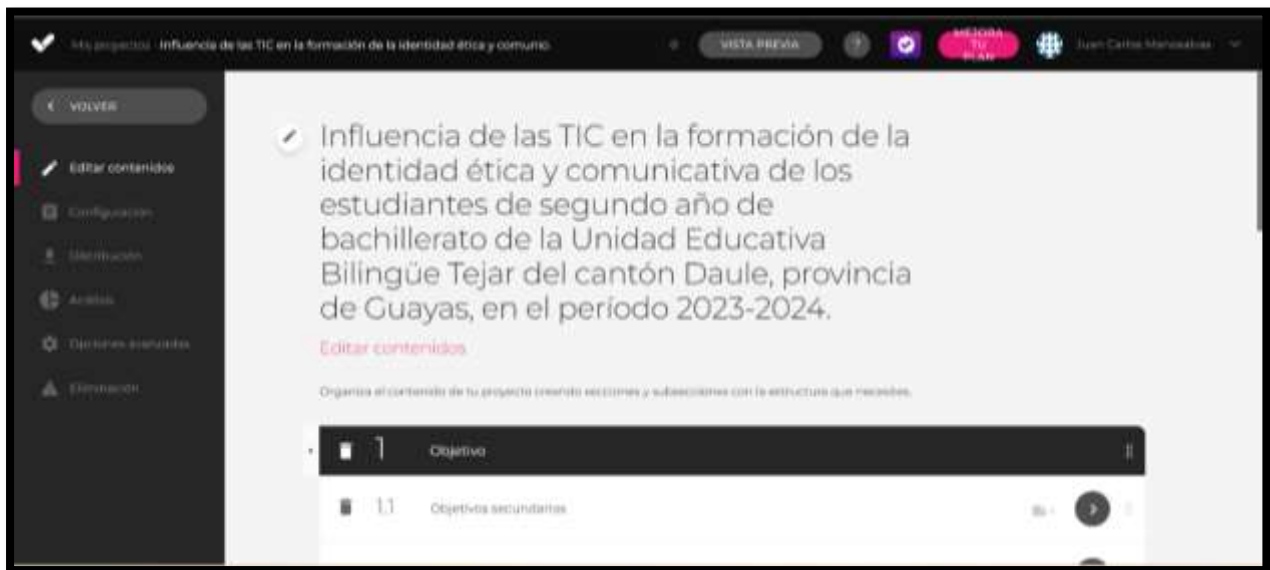
*Creación de cuenta en la plataforma iseazy.*





**Figura 06.**

*Ingreso en la plataforma iseazy.*



Escoger el contenido de cada una de las diapositivas y empezar a trabajar en cada uno de los puntos que el estudiante debe tener para su aprendizaje.

**Figura 07.**

*Creación de contenido en la plataforma iseazy.*



**Figura 08.**

*Creación de contenido en la plataforma iseazy.*



Se utilizó un video elaborado en Capcut, además de la utilización de la herramienta de audio de iseazy.

**Figura 09.**

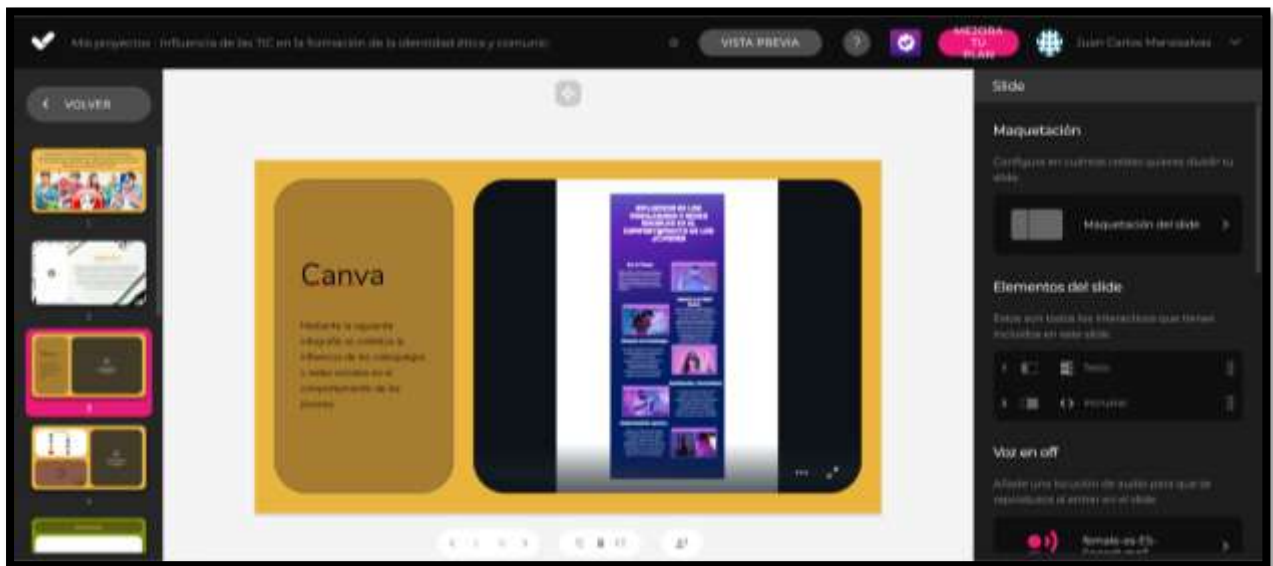
*Creación de videos en Capcut y anclados en la plataforma iseazy.*



Se añadió una infografía realizada en Canva.

**Figura 10.**

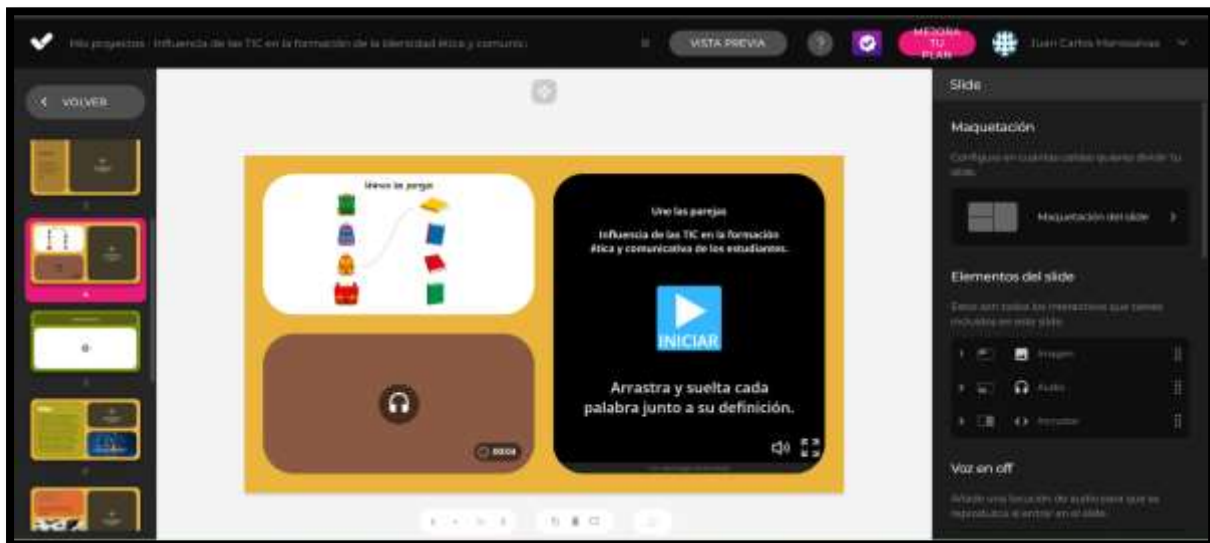
*Creación de infografía en Canva y anclados en la plataforma iseazy.*



Se añadió herramientas de gamificación como juego, se lo realizó en wordwall, además de utilizar la herramienta de audio de iseazy.

**Figura 11.**

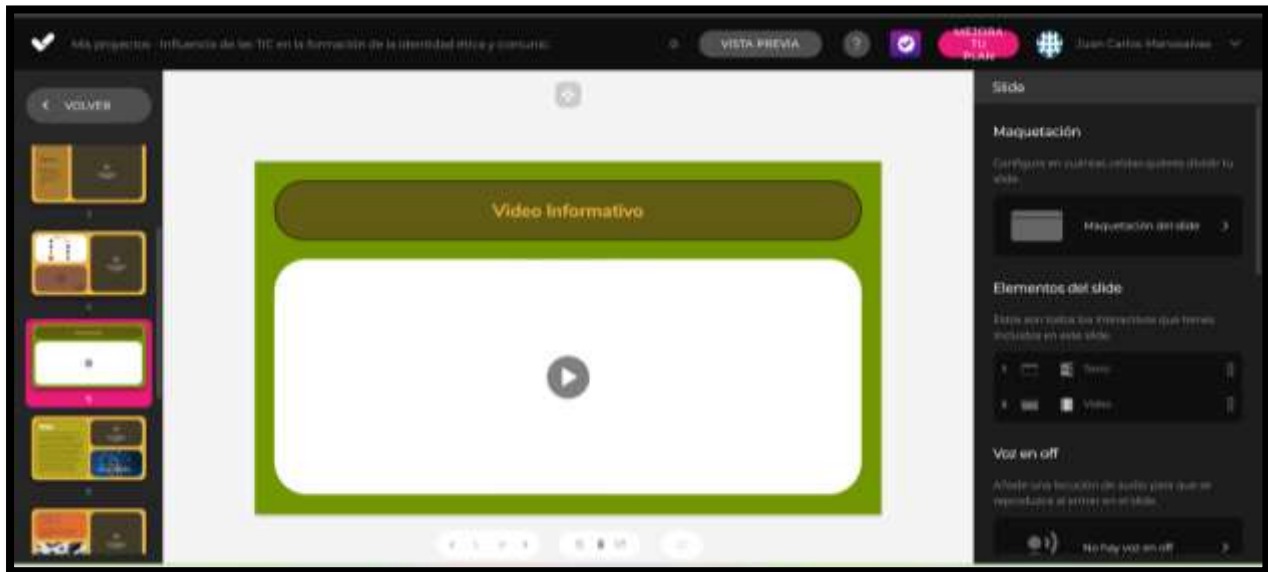
*Creación de juegos en Wordwall y anclados en la plataforma iseazy.*



Se añadió un video realizado en filmora como material de introducción al tema planteado.

**Figura 12.**

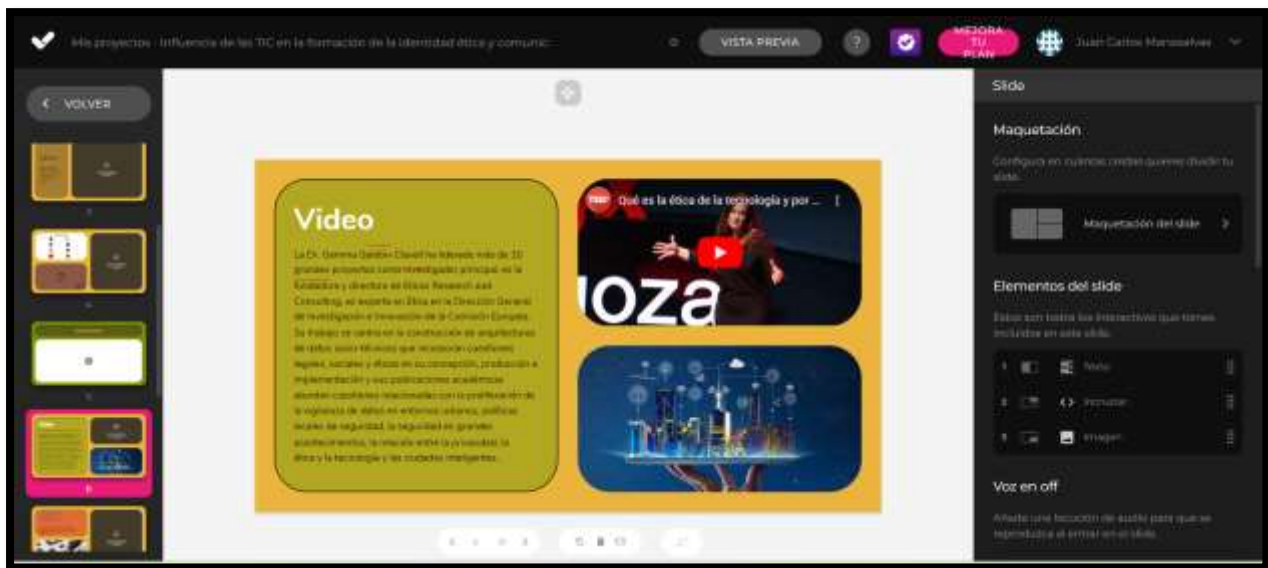
*Creación de videos en Filmora y anclados en la plataforma iseazy.*



Se añadió un video de YouTube para profundizar en el tema.

**Figura 13.**

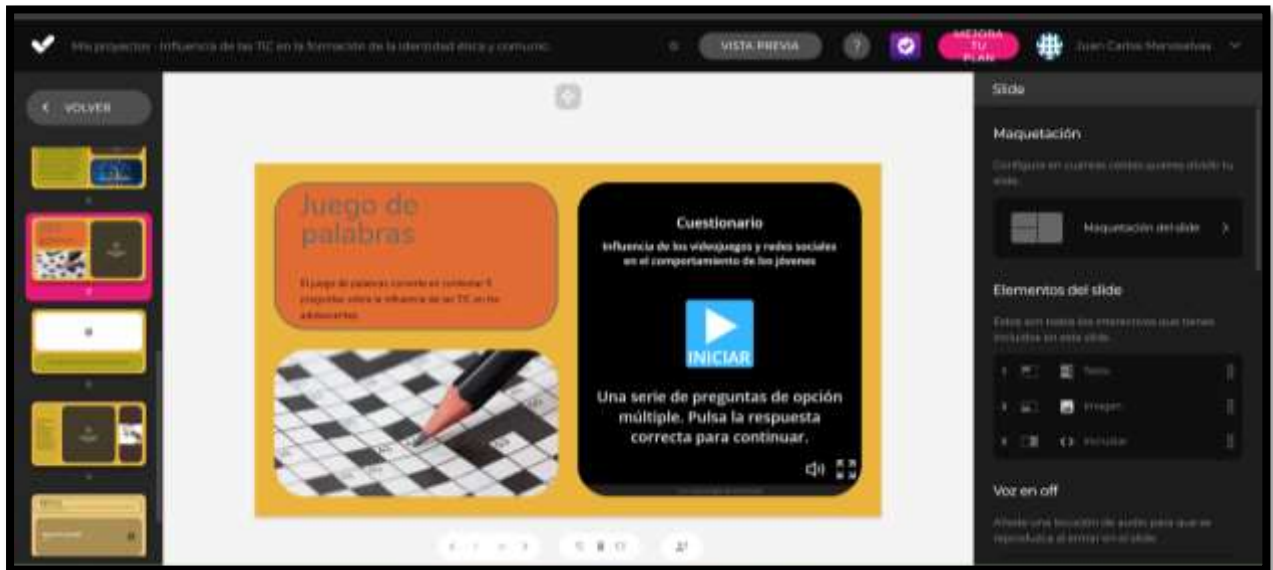
*Embebido de video de YouTube en la plataforma iseazy.*



Se añadió herramientas de gamificación como juego, se lo realizó en wordwall, además de utilizar la herramienta de audio de iseazy.

**Figura 14.**

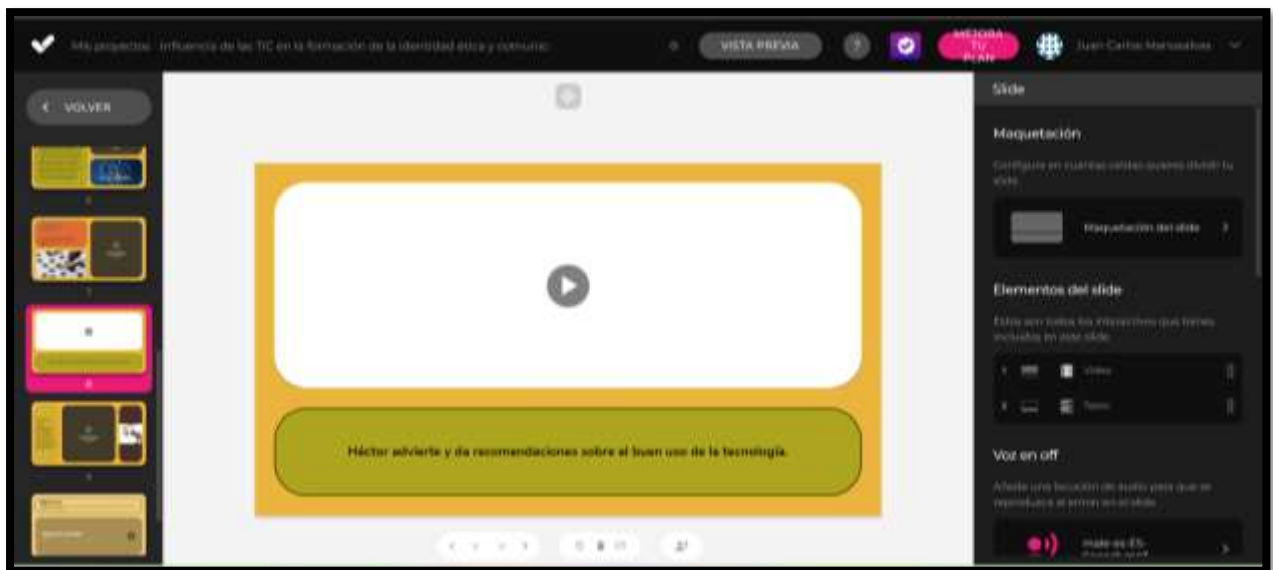
Creación de juegos en Wordwall y anclados en la plataforma iseazy.



Se añadió un video realizado en Filmora como material de recomendación al tema planteado.

**Figura N° 15.**

Creación de video en Filmora y anclados en la plataforma iseazy.

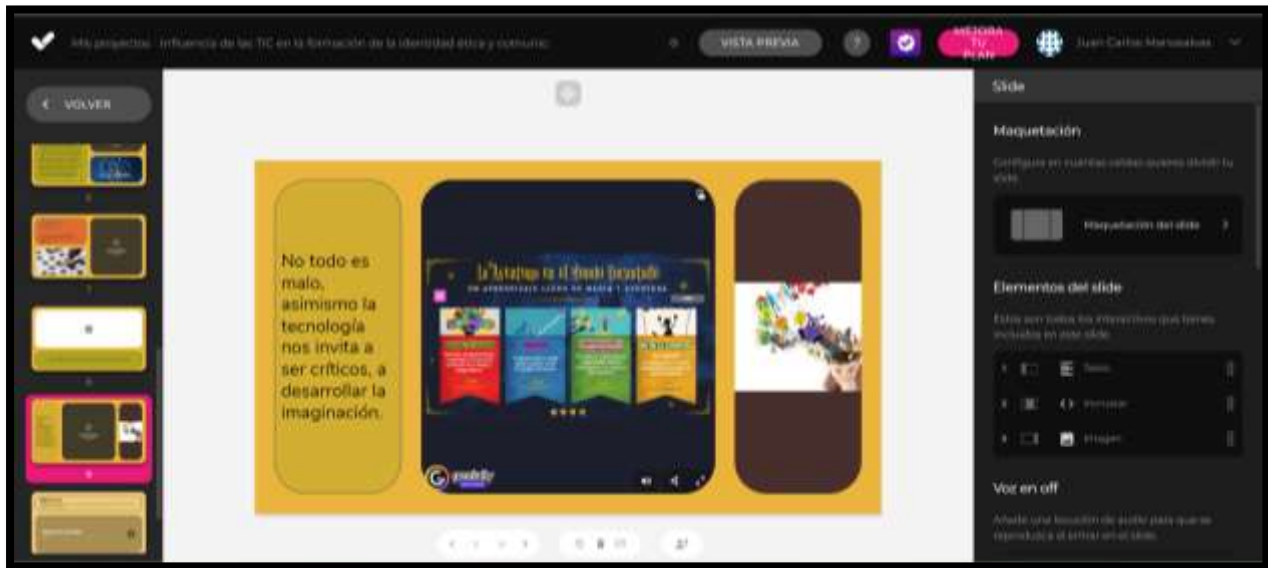


Se añadió una historia realizada en Genially para enseñar que la tecnología no solamente tiene puntos negativos, sino que, utilizándola adecuadamente y con responsabilidad, puede ayudarnos a desarrollar un sinnúmero de habilidades.



**Figura N° 16.**

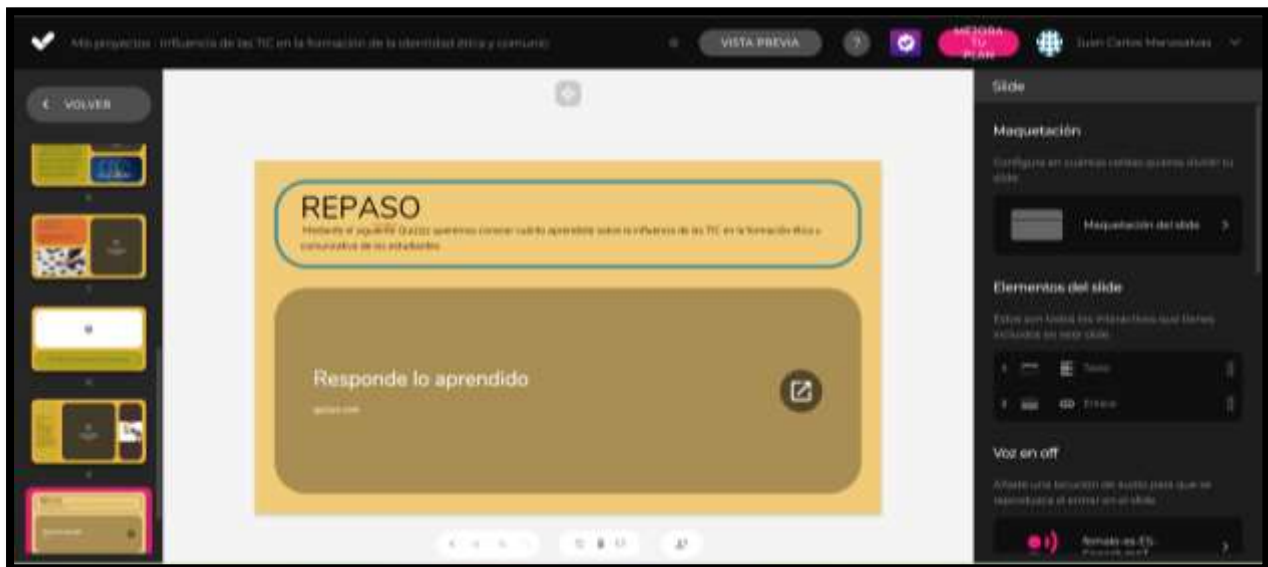
*Creación de animaciones en Genially y anclados en la plataforma iseazy.*



Se realizó una evaluación formativa en Quizizz, con 10 preguntas con opciones múltiple, para obtener una información más clara del nivel de aprendizaje del tema.

**Figura 17.**

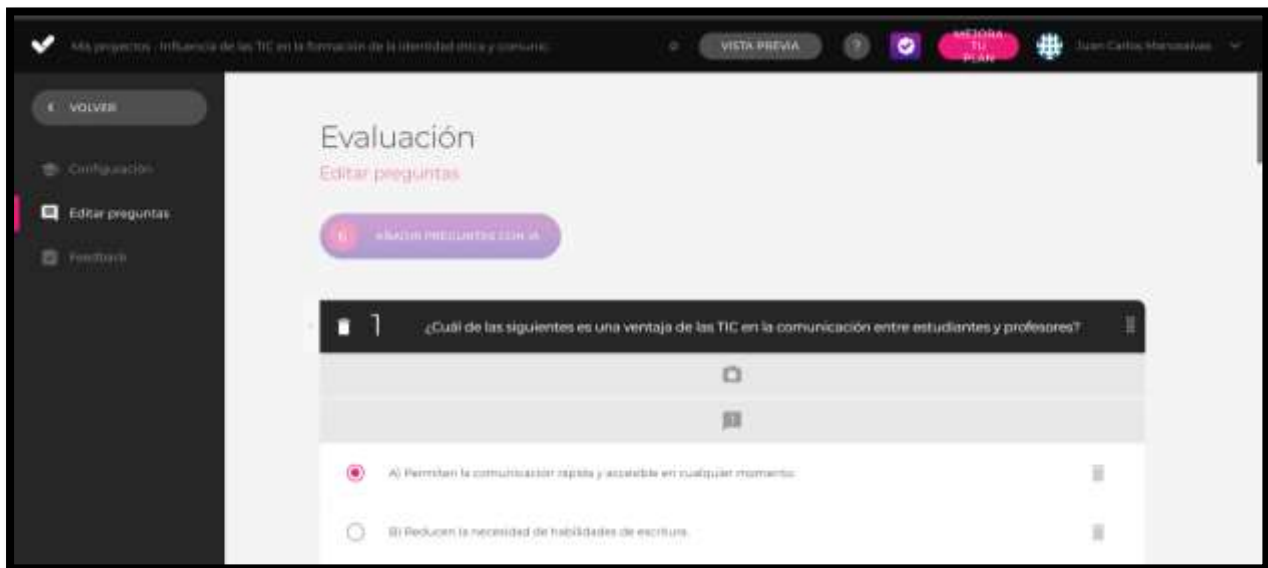
*Elaboración de un Quizizz anclado en la plataforma iseazy.*



Se realizó una evaluación final, con 5 preguntas con opciones múltiple, para obtener una información más clara del resultado de los aprendizajes.

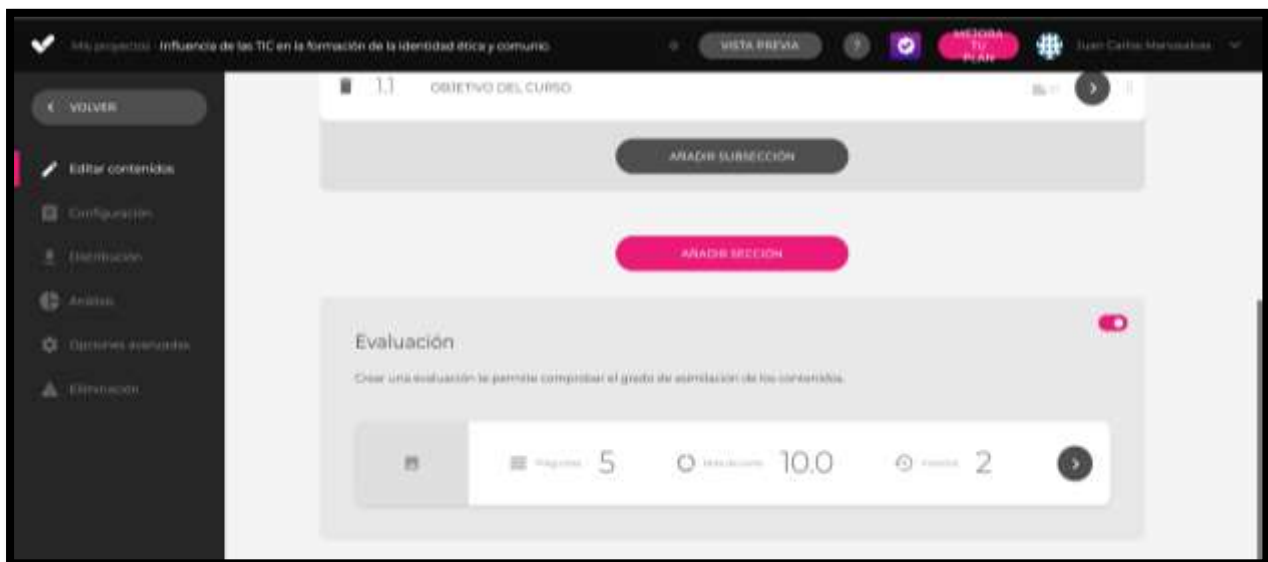
**Figura 18.**

*Elaboración de un cuestionario en la plataforma iseazy.*



**Figura 19.**

*Elaboración de un cuestionario en la plataforma iseazy.*



#### 4. Conclusiones

- Recurso SCORM interactivo y atractivo, el contenido elaborado se centra en desarrollar un recurso SCORM interactivo y atractivo para que los estudiantes analicen críticamente la influencia de las TIC en su identidad ética y habilidades comunicativas. Esto se relaciona con la necesidad de ofrecer una experiencia amigable y accesible, como se mencionó en las características de isEasy, para facilitar la inclusión de diversos tipos de contenido multimedia sin requerir conocimientos avanzados en programación.
- Exploración de efectos de videojuegos y redes sociales, la infografía interactiva que aborda los efectos positivos y negativos de los videojuegos y las redes sociales se alinea con el objetivo de sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de la ética en el uso de las TIC. Esta actividad busca promover un uso más consciente y responsable de estas herramientas digitales, lo que se relaciona con la necesidad de considerar el diseño estético y funcional de los recursos educativos, como se mencionó en el reto de diseño de isEasy.
- Impacto de internet en la formación de valores éticos, el video educativo animado sobre el impacto de Internet y los medios digitales en la formación de valores éticos se vincula con la necesidad de utilizar herramientas avanzadas, como Articulate Storyline, para mejorar la calidad de los entregables. Este video promueve la reflexión sobre la conducta en línea y la importancia de actuar de manera ética en el entorno digital, aspectos que se relacionan con la calidad y efectividad de los recursos educativos desarrollados.
- Las conclusiones que se han extraído del proyecto están relacionadas con la necesidad de crear recursos educativos que sean tanto funcionales como estéticamente atractivos, que



promuevan un uso ético y responsable de las TIC, y que ofrezcan una experiencia de aprendizaje significativa para los estudiantes.

**5. Enlace:**

<https://iseazy.com/dl/85618d343e474d6399d00ee6e07e2fle>

### 4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

#### 1. Componentes del proceso educativo:

##### **¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?**

El proyecto está dirigido a estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar durante el período 2023-2024.

##### **¿Quiénes serán los docentes?**

Los maestrantes de la UIDE de la maestría en Educación.

##### **¿Dónde se producirá la acción educativa?**

En la plataforma Brightspace.

**Investigación Académica:** Busca analizar en profundidad cómo el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) influye en la construcción de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes de segundo año de bachillerato en la Unidad Educativa Bilingüe Tejar. Esta investigación puede contribuir al cuerpo de conocimientos académicos en áreas como la psicología educativa, la pedagogía y los estudios sobre el impacto de la tecnología en la sociedad.

**Mejora Educativa:** Al identificar los efectos de las TIC en la formación ética y comunicativa de los estudiantes, el proyecto puede proporcionar información valiosa para el diseño e implementación de estrategias pedagógicas más efectivas y centradas en el uso responsable de la tecnología. Esto puede mejorar la calidad de la educación en la Unidad Educativa Bilingüe Tejar y servir como modelo para otras instituciones educativas que enfrentan desafíos similares.

**Desarrollo Personal y Social:** El proyecto también tiene como objetivo promover un uso consciente y responsable de las TIC entre los estudiantes, lo que puede contribuir al desarrollo personal y social de los jóvenes. Al fomentar una relación más saludable con la tecnología, se

pueden mitigar algunos de los riesgos socioemocionales asociados con el uso excesivo de las TIC, como la desconexión emocional y el ciberacoso, y promover valores como la empatía, la responsabilidad y el respeto en el entorno digital.

## **2. Camino pedagógico:**

### **¿La acción forma parte de un curso más amplio? ¿Hay cuestiones académicas o pedagógicas a tener en cuenta antes de la realización de esta acción?**

La acción forma parte de un proyecto de titulación más amplio, orientado a analizar la influencia de las TIC en la formación ética y comunicativa de los estudiantes. Se deben considerar aspectos académicos y pedagógicos relacionados con la investigación, el análisis de datos y la elaboración de recomendaciones pedagógicas.

#### ***Elementos de la acción:***

Las actividades incluidas en la acción educativa consisten en la exploración del nivel de conocimiento y uso de herramientas comunicativas, la evaluación de materiales educativos digitales y plataformas de aprendizaje en línea, y la elaboración de una guía de recomendaciones pedagógicas utilizando la herramienta Genially.

Una vez realizadas todas estas actividades, se creará un taller en una plataforma digital sobre ética y el buen uso de las TIC. Este taller estará diseñado para abordar de manera integral los aspectos éticos relacionados con el uso de la tecnología, así como para proporcionar a los estudiantes herramientas prácticas y estrategias para enfrentar situaciones de bullying en entornos digitales. Además, se integrarán casos de estudio relevantes y ejemplos concretos que ayuden a contextualizar los conceptos éticos y promuevan la reflexión crítica sobre el impacto de las TIC en la sociedad actual. El taller también incluirá actividades interactivas, recursos

multimedia y foros de discusión para fomentar la participación de los estudiantes y facilitar el intercambio de ideas y experiencias.

**3.- Qué elementos tiene la acción. Qué actividades la componen, donde se va a producir cada una de ellas, habrá actividades evaluativas, como se van a evaluar.**

- Las actividades incluidas en la acción educativa consisten en la exploración del nivel de conocimiento y uso de herramientas comunicativas, la evaluación de materiales educativos digitales y plataformas de aprendizaje en línea, y la elaboración de una guía de recomendaciones pedagógicas utilizando la herramienta Genially.
- Estas actividades se llevarán a cabo en la plataforma brightspace.

La evaluación se llevará a cabo del siguiente modo:

- Un 70% de la calificación final será otorgada en base a una actividad en grupo.
- Un 20% de la calificación final será determinada por el resultado de un test de evaluación.
- Un 10% de la calificación final será asignada al contestar una encuesta de satisfacción.

**4.- ¿Cómo vamos a utilizar el entorno? Recordemos los cuatro pilares básicos, información, comunicación, cooperación y administración.**

**Información:** Se utilizarán recursos como bases de datos, estudios de investigación y documentos relacionados con la influencia de las TIC en la formación ética y comunicativa.

**Comunicación:** Se emplearán herramientas de comunicación como reuniones virtuales por plataforma ZOOM, correos electrónicos y foros en línea para discutir los hallazgos y compartir recomendaciones pedagógicas, incluyendo una actividad específica que consistirá en un foro de discusión en línea sobre casos éticos. Esta acción permitirá la utilización de plataformas digitales

para facilitar la interacción entre estudiantes, promoviendo discusiones en tiempo real y enriqueciendo así el proceso educativo.

**Cooperación:** Proyecto colaborativo de creación de materiales educativos. Fomentando la colaboración en línea mediante herramientas compartidas y espacios virtuales de trabajo en grupo.

**Administración:** Se utilizarán herramientas de gestión de proyectos y planificación para organizar y coordinar las actividades educativas, garantizando su eficacia y cumplimiento de los objetivos.

## **5.- ¿Con qué recursos de apoyo vamos a contar? Recordemos los cuatro recursos de apoyo, metodológicos, documentales, informativos y relacionales.**

### **Recursos de apoyo:**

**Metodológicos:** Para mejorar la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje, se emplean metodologías que abarcan aulas virtuales tanto sincrónicas como asíncronas, y se integran materiales de aprendizaje en línea mediante un enfoque de blended learning. Esta combinación estratégica permite una mayor flexibilidad y accesibilidad para los estudiantes, fomentando la participación y adaptándose a sus distintos ritmos de aprendizaje y preferencias de estudio.

**Documentales:** Se emplearán documentos académicos, informes de investigación, infografías, videos y artículos científicos relacionados con el tema de estudio.

**Informativos:** Se utilizarán recursos en línea como sitios web especializados, blogs educativos y plataformas de aprendizaje para acceder a información actualizada sobre las TIC y su impacto en la educación.

**Relacionales:** Se establecerá una red de colaboración con otros profesionales de la educación y expertos en el campo de las TIC y la pedagogía para intercambiar ideas, compartir recursos y

obtener retroalimentación sobre el taller. Se realizará un debate para que los estudiantes intercambien opiniones, o experiencias sobre la temática de la clase, entre el jueves y domingo.

**Indiquemos un recurso de cada tipo que utilizaremos en nuestra acción educativa.**

Para respaldar la acción educativa, se dispondrá de diversos recursos de apoyo, entre los cuales se destacan los siguientes:

- Elaboración de una guía del estudiante que contendrá información detallada sobre la metodología, horarios e información relevante para el desarrollo del taller.
- Creación de un repositorio digital de recursos educativos en línea, accesible para los estudiantes, donde podrán encontrar material adicional para complementar su aprendizaje.
- Proporcionar recursos digitales (Genially, infogramas, Quizizz) que permitirán profundizar en la temática abordada durante la acción educativa.

**El plan para desarrollar un curso en línea tendrá una duración de tres (3) semanas utilizando la Plataforma Brightspace.**

A continuación, se detalla el contenido y las herramientas a utilizar:

**Tabla 4.**

*Estructura plataforma Brightspace.*

| <b>ESTRUCTURA DE LA PLATAFORMA BRIGHTSPACE</b> |   |   |
|--|---|---|
| <b>Planificación de entrega de contenidos</b>  | <b>Contenidos disponibles</b>   | <b>Duración del curso</b>   |
|  | La Plataforma será la de EIG Brightspace: <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Infografía:</b> Genially / Canva.</li> <li>● <b>Videos introductorios:</b> FilmoraGo (KineMaster) o Animaker o YouTube.</li> <li>● <b>Temas:</b> Genially / Canva.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tres (3) semanas.</li> <li>● Cuatro (4) horas de sesiones en vivo por Zoom a la semana.</li> </ul> |

|                                 |   |  |
|---------------------------------|---|--|
|                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Lecturas de profundización</b> (una por sesión): Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías.</li> <li>● <b>Lecturas de tendencia</b> (dos por sesión): Genially, Canvas, PDF, Enlaces Web, infografías.</li> <li>● <b>Encuestas de tendencia:</b> Plataforma Brightspace.</li> <li>● <b>Casos (Foros):</b> Preguntas de análisis creadas en la plataforma Brightspace.</li> <li>● <b>Debates:</b> Comentarios que serán realizados en la plataforma Brightspace.</li> <li>● <b>Retroalimentación.</b> (Opiniones de los estudiantes acerca del curso).</li> <li>● <b>Examen de finalización del curso:</b> Creación de cuestionarios en la plataforma Brightspace.</li> <li>● <b>Valoración de la experiencia educativa:</b> Creación de cuestionarios en la plataforma Brightspace.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dos (2) horas por semana con uso de Mentimeter para dinamizar.</li> </ul> |
| <b>ESTRUCTURA DEL CONTENIDO</b> |   |  |
| <b>Semana 1</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Video introductorio e infografía:</b> Genially/Canva/FilmoraGo (KineMaster) o Animaker o YouTube. <i>(Se adjunta en el apartado correspondiente al tema a estudiar).</i></li> <li>● <b>Tema 1:</b> Genially, Canvas. <i>(Se crea el tema en la plataforma Brightspace).</i></li> <li>● <b>Lectura de profundización Tema 1:</b> Genially, Canvas, PDF, Enlaces Web,</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dos (2) sesiones en vivo.</li> </ul>                                      |

|                        |  |   |
|------------------------|--|---|
|                        | <p>infografías. <i>(En la plataforma Brightspace se suben archivos de lectura para que los estudiantes profundicen en el tema propuesto).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Lectura de tendencia 1.</b> Genially, Canvas, PDF, Enlaces Web, infografías. <i>(En la plataforma Brightspace se suben archivos de lectura o páginas en línea para que los estudiantes profundicen en el tema estudiado).</i></li> <li>● <b>Encuesta de tendencia 1.</b> <i>(En la plataforma Brightspace se crea un cuestionario).</i></li> <li>● <b>Caso (Foro) 1.</b> <i>(Preguntas de análisis con respuestas entre compañeros o una reflexión sobre el tema a tratar).</i></li> <li>● <b>Debate 1.</b> <i>(Plataforma Brightspace).</i></li> <li>● <b>Retroalimentación 1.</b> <i>(La plataforma Brightspace permite al docente realizar reflexiones o retroalimentaciones sobre los temas estudiados tanto de manera individual como grupal).</i></li> </ul> |   |
| <p><b>Semana 2</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Video introductorio e infografía:</b> Genially/Canva/FilmoraGo (KineMaster) o Animaker o YouTube. <i>(Se adjunta en el apartado correspondiente al tema a estudiar).</i></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dos (2) sesiones en vivo.</li> </ul> |



|                        |   |   |
|------------------------|---|---|
|                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Tema 2:</b> Genially, Canva. <i>(Se crea el tema en la plataforma Brightspace).</i></li> <li>● <b>Lectura de profundización Tema 2:</b> Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías. <i>(En la plataforma Brightspace se suben archivos de lectura para que los estudiantes profundicen en el tema propuesto).</i></li> <li>● <b>Lectura de tendencia 2:</b> Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías. <i>(En la plataforma Brightspace se suben archivos de lectura o páginas en línea para que los estudiantes profundicen en el tema estudiado).</i></li> <li>● <b>Encuesta de tendencia 2.</b> <i>(En la plataforma Brightspace se crea un cuestionario).</i></li> <li>● <b>Caso (Foro) 2.</b> <i>(Preguntas de análisis con respuestas entre compañeros o una reflexión sobre el tema a tratar).</i></li> <li>● <b>Debate 2.</b> <i>(Plataforma Brightspace).</i></li> <li>● <b>Retroalimentación 2.</b> <i>(La plataforma Brightspace permite al docente realizar reflexiones o retroalimentaciones sobre los temas estudiados tanto de manera individual como grupal).</i></li> </ul> |   |
| <p><b>Semana 3</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Video introductorio e infografía:</b> Genially/Canva/FilmoraGo (KineMaster) o Animaker o YouTube.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dos (2) sesiones en vivo.</li> </ul> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p><i>(Se adjunta en el apartado correspondiente al tema a estudiar).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Tema 3:</b> Genially, Canva. <i>(Se crea el tema en la plataforma Brightspace).</i></li> <li>● <b>Lectura de profundización Tema 3:</b> Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías. <i>(En la plataforma Brightspace se suben archivos de lectura para que los estudiantes profundicen en el tema propuesto).</i></li> <li>● <b>Lectura de tendencia 3:</b> Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías. <i>(En la plataforma Brightspace se suben archivos de lectura o páginas en línea para que los estudiantes profundicen en el tema estudiado).</i></li> <li>● <b>Encuesta de tendencia 3.</b> <i>(En la plataforma Brightspace se crea un cuestionario).</i></li> <li>● <b>Caso (Foro) 3.</b> <i>(Preguntas de análisis con respuestas entre compañeros o una reflexión sobre el tema a tratar).</i></li> <li>● <b>Debate 3.</b> <i>(Plataforma Brightspace).</i></li> <li>● <b>Retroalimentación 3.</b> <i>(La plataforma Brightspace permite al docente realizar reflexiones o retroalimentaciones sobre los temas estudiados tanto de manera individual como grupal).</i></li> </ul> |  |
|--|---|--|

Este plan detalla la estructura del contenido, las herramientas a utilizar y la forma de entrega de infografías, documentos, videos, cuestionarios y encuestas a los estudiantes. Puede ser replicado por cualquier persona, incluso si no participó en el proceso de planeación.

## **Plan B**

El plan B para un curso en línea sigue la misma estructura y tiene una duración de tres (3) semanas, similar a la Plataforma Brightspace pero ahora con el uso de la Plataforma Google Classroom. A continuación, se presenta una tabla que detalla el contenido y las herramientas a utilizar:

**Tabla 5.**

*Estructura de la plataforma Google Classroom.*

| <b>ESTRUCTURA DE LA PLATAFORMA GOOGLE CLASSROOM</b> |   |  |
|---|---|--|
| <b>Planificación de entrega de contenidos</b>       | <b>Contenidos disponibles</b>   | <b>Duración del curso</b>  |
|   | <p>La Plataforma será la de Google Classroom:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Infografía:</b> Genially / Canva.</li> <li>● <b>Videos introductorios:</b> FilmoraGo (KineMaster) o Animaker o YouTube.</li> <li>● <b>Temas:</b> Genially / Canva.</li> <li>● <b>Lecturas de profundización</b> (una por sesión): Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías.</li> <li>● <b>Lecturas de tendencia</b> (dos por sesión): Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías.</li> <li>● <b>Encuestas de tendencia:</b> Plataforma Google Classroom.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tres (3) semanas</li> <li>● Cuatro (4) horas de sesiones en vivo por Google Meet a la semana.</li> <li>● Dos (2) horas por semana con uso de Quizziz para dinamizar.</li> </ul> |

|                                 |  |   |
|---------------------------------|--|---|
|                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Casos:</b> Preguntas de análisis creadas en la Plataforma Google Classroom.</li> <li>● <b>Debates:</b> Comentarios que serán realizados en la Plataforma principal de Google Classroom.</li> <li>● <b>Retroalimentación.</b> (Opiniones de los estudiantes acerca del curso).</li> <li>● <b>Examen de finalización del curso:</b> Creación de cuestionarios en la Plataforma Google Classroom.</li> <li>● <b>Valoración de la experiencia educativa:</b> Creación de cuestionarios en la Plataforma Google Classroom.</li> </ul>           |   |
| <b>ESTRUCTURA DEL CONTENIDO</b> |  |   |
| <p><b>Semana 1</b></p>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Video introductorio e infografía:</b> Genially/Canva/FilmoraGo (KineMaster) o Animaker o YouTube. <i>(Se adjunta en el apartado correspondiente al tema a estudiar).</i></li> <li>● <b>Tema 1:</b> Genially, Canva. <i>(Se crea el tema en la Plataforma Google Classroom).</i></li> <li>● <b>Lectura de profundización Tema 1:</b> Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías. <i>(En la página principal de Google Classroom se suben archivos de lectura para que los estudiantes profundicen en el tema propuesto).</i></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dos (2) sesiones en vivo.</li> </ul> |

|                        |   |   |
|------------------------|---|---|
|                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Lectura de tendencia 1:</b> Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías. <i>(En la página principal de Google Classroom se suben archivos de lectura o páginas en línea para que los estudiantes profundicen en el tema estudiado).</i></li> <li>● <b>Encuestas de tendencia 1.</b> <i>(En la Plataforma de Google Classroom se crea un cuestionario).</i></li> <li>● <b>Caso 1.</b> <i>(Preguntas de análisis con respuestas entre compañeros o una reflexión sobre el tema a tratar).</i></li> <li>● <b>Debate 1.</b> <i>(Plataforma principal Google Classroom).</i></li> <li>● <b>Retroalimentación 1.</b> <i>(La Plataforma Google Classroom permite al docente realizar reflexiones o retroalimentaciones sobre los temas estudiados tanto de manera individual como grupal).</i></li> </ul> |   |
| <p><b>Semana 2</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Video introductorio e infografía:</b> Genially/Canva/FilmoraGo (KineMaster) o Animaker o YouTube. <i>(Se adjunta en el apartado correspondiente al tema a estudiar).</i></li> <li>● <b>Tema 2:</b> Genially, Canva. <i>(Se crea el tema en la Plataforma Google Classroom).</i></li> <li>● <b>Lectura de profundización Tema 2:</b> Genially, Canva, PDF, Enlaces</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dos (2) sesiones en vivo.</li> </ul> |

|                        |  |   |
|------------------------|--|---|
|                        | <p>Web, infografías. <i>(En la página principal de Google Classroom se suben archivos de lectura para que los estudiantes profundicen en el tema propuesto).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Lectura de tendencia 2:</b> Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías. <i>(En la página principal de Google Classroom se suben archivos de lectura o páginas en línea para que los estudiantes profundicen en el tema estudiado).</i></li> <li>● <b>Encuestas de tendencia 2.</b> <i>(En la plataforma de Google Classroom se crea un cuestionario).</i></li> <li>● <b>Caso 2.</b> <i>(Preguntas de análisis con respuestas entre compañeros o una reflexión sobre el tema a tratar).</i></li> <li>● <b>Debate 2.</b> <i>(Plataforma principal Google Classroom).</i></li> <li>● <b>Retroalimentación 2.</b> <i>(La Plataforma Google Classroom permite al docente realizar reflexiones o retroalimentaciones sobre los temas estudiados tanto de manera individual como grupal).</i></li> </ul> |   |
| <p><b>Semana 3</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Video introductorio e infografía:</b> Genially/Canva/FilmoraGo (KineMaster) o Animaker o YouTube. <i>(Se adjunta en el apartado correspondiente al tema a estudiar).</i></li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dos (2) sesiones en vivo.</li> </ul> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Tema 3:</b> Genially, Canva. <i>(Se crea el tema en la Plataforma Google Classroom).</i></li> <li>● <b>Lectura de profundización Tema 3:</b> Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías. <i>(En la página principal de Google Classroom se suben archivos de lectura para que los estudiantes profundicen en el tema propuesto).</i></li> <li>● <b>Lectura de tendencia 3:</b> Genially, Canva, PDF, Enlaces Web, infografías. <i>(En la página principal de Google Classroom se suben archivos de lectura o páginas en línea para que los estudiantes profundicen en el tema estudiado).</i></li> <li>● <b>Encuestas de tendencia 3.</b> <i>(En la plataforma de Google Classroom se crea un cuestionario).</i></li> <li>● <b>Caso 3.</b> <i>(Preguntas de análisis con respuestas entre compañeros o una reflexión sobre el tema a tratar).</i></li> <li>● <b>Debate 3.</b> <i>(Plataforma principal Google Classroom).</i></li> <li>● <b>Retroalimentación 3.</b> <i>(La plataforma Google Classroom permite al docente realizar reflexiones o retroalimentaciones sobre los temas estudiados tanto de manera individual como grupal).</i></li> </ul> |  |
|--|--|--|

Este plan B detalla la estructura del contenido, las herramientas a utilizar y la forma de entrega de infografías, documentos, videos, cuestionarios y encuestas a los estudiantes. Puede ser replicado por cualquier persona, incluso si no participó en el proceso de planeación.

### **Esquema general de la plataforma Brightspace.**

Después de haber analizado los aspectos previos a tener en cuenta en el entregable 1, y de haber ampliado los horizontes en entregable 2, se plasma la organización del curso en la plataforma Brightspace.

Como se mencionó en entregables anteriores, la plataforma a utilizar es Brightspace. El acceso a la misma se realiza mediante un usuario y contraseña, los cuales serán proporcionados por los administradores de la plataforma.

Una vez dentro de la plataforma, podrán visualizar el curso creado. Al hacer clic sobre el nombre del curso, serán dirigidos a las semanas del mismo. En la parte lateral izquierda, encontrarán un panel que muestra todas las semanas y contenidos. Esta interfaz es muy amigable y les permitirá navegar con facilidad. Al hacer clic en cualquier contenido, la plataforma los redireccionará a la semana o contenido correspondiente.

Dentro de la plataforma, en el curso encontraremos las siguientes *secciones*:

- ❖ Información General
- ❖ Marcadores
- ❖ Cronograma del curso
- ❖ Tabla de contenido
  - Bienvenida
  - Semana 1
  - Semana 2



- Semana 3
- Finalización del curso

En la *sección Bienvenida* incorporamos un mensaje y un video en el que damos la bienvenida al curso.

Las *semanas 1, 2 y 3* tendrán la misma estructura:

- ✓ Infografía
- ✓ Video
- ✓ Tema
- ✓ Lecturas de Profundización
- ✓ Lecturas de Tendencia
- ✓ Encuesta de tendencia
- ✓ Caso
- ✓ Debate
- ✓ Retroalimentación

La *sección Finalización* del curso incluirá un examen de finalización del curso y una valoración de la experiencia educativa.

#### **Herramientas para utilizar en los distintos recursos:**

- Las infografías se crearán utilizando Genially o Canva.
- Los videos serán elaborados mediante las aplicaciones FilmoraGo (KineMaster) o Animaker o YouTube.
- Para los documentos destinados a lecturas de profundización y tendencias, se utilizará Word y posteriormente se convertirán en PDF.

- Las encuestas de tendencias, como el examen final, se llevarán a cabo utilizando las herramientas de evaluación proporcionadas por la plataforma Brightspace o Google Classroom.
- Respecto a los casos, estos serán redactados directamente en la plataforma o, en caso necesario, se adjuntará documentos en PDF. Dichos casos serán elaborados en Word y luego convertidos a PDF.
- Para los debates, se emplea la herramienta proporcionada por la plataforma Brightspace o Google Classroom, la cual permitirá a los alumnos desarrollarlos de manera efectiva.

### **Descripción de las actividades en la plataforma Brightspace**

#### **BIENVENIDA**

¡Bienvenidos estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar!

Es un placer darles la más cordial bienvenida a este nuevo año académico. En este período, nos embarcamos juntos en un emocionante viaje de exploración, donde nos adentraremos en el fascinante mundo del conocimiento y las habilidades comunicativas.

Asimismo, nos enfocaremos en comprender cómo el nivel de conocimiento y el uso de herramientas comunicativas pueden influir en nuestra formación ética y en el desarrollo de habilidades de comunicación efectivas. Exploramos cómo el dominio del lenguaje y la capacidad para expresarnos de manera clara y ética son fundamentales en nuestra vida personal, académica y profesional.

En cuanto a la evaluación del curso, se realizará de la siguiente forma:

- ❖ Un 70% de la calificación final será otorgada a la realización del caso y debate de las tres semanas.

- ❖ Un 20% de la calificación final será determinada por el resultado de un test de evaluación.
- ❖ Un 10% de la calificación final será asignada al contestar una encuesta de satisfacción.

Estoy seguro de que este año estará lleno de aprendizajes significativos, desafíos emocionantes y momentos de crecimiento personal. Como equipo, trabajaremos juntos para cultivar un ambiente de respeto, colaboración y apoyo mutuo, donde cada uno de ustedes pueda alcanzar su máximo potencial.

¡Esperamos que disfruten cada paso del camino!

La Bienvenida incluye un video sobre: **La ética en las Tics** (Link:

[https://www.youtube.com/watch?v=kT7G\\_fZEdm0](https://www.youtube.com/watch?v=kT7G_fZEdm0)) (Video).

## **SEMANA 1**

### **Descripción.**

Hoy nos adentraremos en un tema de gran relevancia en la sociedad contemporánea: la influencia de las redes sociales en la identidad de los jóvenes.

En la era digital en la que vivimos, las redes sociales se han convertido en una parte integral de la vida diaria de los jóvenes. Estas plataformas no solo les permiten conectarse con amigos y compartir momentos, sino que también desempeñan un papel crucial en la construcción y expresión de su identidad.

En este tema, explicaremos cómo las redes sociales moldean la forma en que los jóvenes se ven a sí mismos y cómo son percibidos por los demás. Desde la creación de perfiles y la selección de fotos hasta la forma en que interactúan con sus seguidores, examinaremos cómo estas plataformas influyen en la autoimagen, la autoestima y las relaciones interpersonales de los jóvenes.

Este tema es fundamental para comprender los desafíos y las oportunidades que enfrentan los jóvenes en el mundo digital actual. Nos invita a reflexionar sobre cómo podemos fomentar un uso responsable y saludable de las redes sociales, al tiempo que promovemos una identidad auténtica y positiva entre los jóvenes.

Así que los invito a acompañarnos en este viaje de exploración sobre la influencia de las redes sociales en la identidad de los jóvenes. ¡Prepárense para una reflexión profunda y significativa! ¡Disfruten del tema y que la reflexión comience!

- Infografía 1.
- Video 1.

**¿Cómo influyen las redes sociales en la construcción de la identidad personal?** (Link del video 1: <https://www.youtube.com/watch?v=2uiCu466jXA>)

- Tema 1: Influencia de las redes sociales en la identidad de los jóvenes.
- Lecturas de Profundización 1: Efectos de las redes sociales en el desarrollo cognitivo y social.
- Lecturas de Tendencia 1: Uso de redes sociales en adolescentes.

**Los adolescentes y el uso de las redes sociales.** (Link: <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/537>)

- **Encuesta de Tendencia 1:** *Patrones de uso de redes sociales.*
- **Caso 1.**

**Acoso escolar en redes sociales.**

Un grupo de estudiantes crea un perfil falso en redes sociales para hacerle bullying a un compañero.

María, Pedro y Luis crearon un perfil falso de Juan para hacerle bullying. Publicaron fotos y datos personales de él, además de mensajes ofensivos sobre su apariencia y falta de amigos. Centenares de estudiantes vieron el perfil y empezaron a agredir a Juan tanto virtualmente como en persona.

Juan estaba devastado, su autoestima y desempeño académico se vieron seriamente afectados. Sus padres buscaron ayuda psicológica y pedagógica al ver su deterioro. El colegio tomó cartas en el asunto: sancionó a los responsables, dictó talleres sobre uso responsable de redes y ciberacoso, y elaboró protocolos para reportar estos casos.

- Debate 1.

### ¿Cómo pueden las redes sociales promover o prevenir el acoso escolar?

Tema de debate.

- Retroalimentación 1.

## SEMANA 2

Hoy nos adentraremos en un tema apasionante y relevante en la sociedad actual: la influencia de los videojuegos en el comportamiento de los jóvenes.

En las últimas décadas, los videojuegos se han convertido en una forma popular de entretenimiento para personas de todas las edades, pero especialmente para los jóvenes. Sin embargo, ha habido mucha discusión sobre el impacto que estos juegos pueden tener en el comportamiento y desarrollo de los jóvenes.

En este tema, exploraremos cómo los videojuegos pueden influir en diversos aspectos del comportamiento de los jóvenes, como su agresividad, habilidades sociales, rendimiento académico y toma de decisiones. Analizaremos tanto los posibles efectos positivos, como el desarrollo de habilidades cognitivas y la creatividad, como los posibles efectos negativos, como la adicción y la exposición a contenido violento.

Este tema es de suma importancia, ya que nos permite comprender mejor cómo los videojuegos pueden afectar la vida de los jóvenes en la sociedad actual y cómo podemos abordar estos desafíos de manera responsable.

Así que los invito a unirse a esta fascinante exploración sobre la influencia de los videojuegos en el comportamiento de los jóvenes. ¡Prepárense para una reflexión profunda y enriquecedora! ¡Disfruten del tema y que la reflexión comience!

- Infografía 2.
- Video 2.

¿Influyen los videojuegos en el comportamiento agresivo de los jóvenes? (Link: <https://www.youtube.com/watch?v=h-kMf7EepQ4>)

- Tema 2: Influencia de los videojuegos en el comportamiento de los jóvenes.
- Lecturas de Profundización 2: Efectos positivos y negativos de los videojuegos.

El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas  
(Documento PDF)

- Lecturas de Tendencia 2: Videojuegos y conductas agresivas.

¿Qué influencia tienen los videojuegos en los jóvenes?

(Link: <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-influencia-tienen-los-videojuegos-en-los-jovenes>)

- Encuesta de Tendencia 2: Preferencias en videojuegos.
- Caso 2.

### **Videojuegos y conductas agresivas.**

Un estudiante se vuelve agresivo y antisocial después de jugar videojuegos violentos varias horas al día. Pablo, de 13 años, se volvió irascible y violento después de pasar

varias horas diarias jugando videojuegos bélicos y explícitos. En casa rompió varios objetos y agredió a su hermano menor en ataques de rabia. Sus padres estaban muy preocupados al no reconocer a su hijo. En la escuela, Pablo era insolente con profesores y compañeros, llegando incluso a propinarles golpes. Fue citado en varias ocasiones por la rectora, pero su comportamiento no cambió. Sus padres decidieron llevarlo con un psicólogo infantil, quien determinó que los videojuegos estaban causando efectos adversos en él.

- Debate 2.

[¿Deberían los padres limitar el tiempo que sus hijos juegan videojuegos? ¿Por qué?](#)

- Retroalimentación 2.

### **SEMANA 3**

#### **Descripción.**

Hoy nos adentraremos en un tema de gran relevancia en la sociedad moderna: la influencia de Internet en los valores éticos de los jóvenes.

En la era digital en la que vivimos, Internet se ha convertido en una parte indispensable de la vida cotidiana de los jóvenes. Esta poderosa herramienta ofrece acceso instantáneo a una cantidad infinita de información, entretenimiento y oportunidades de conexión social. Sin embargo, también plantea importantes preguntas sobre cómo esta omnipresencia digital está moldeando los valores éticos y morales de las generaciones más jóvenes.

En este tema, explicaremos cómo el Internet influye en la formación de los valores éticos de los jóvenes. Analizaremos tanto los aspectos positivos, como el acceso a recursos educativos y la oportunidad de conectarse con personas de diferentes culturas y perspectivas, como los

posibles desafíos, como la exposición a contenido inapropiado o la propagación de desinformación.

Este tema es de suma importancia, ya que nos permite comprender mejor cómo la tecnología está influyendo en la forma en que los jóvenes perciben el mundo y toman decisiones éticas en su vida diaria.

Así que los invito a sumergirse en esta fascinante exploración sobre la influencia de Internet en los valores éticos de los jóvenes. ¡Prepárense para una reflexión profunda y enriquecedora!

¡Disfruten del tema y que la reflexión comience!

- Infografía 3.
- Video 3.

[Peligros en redes sociales para niños niñas adolescentes: grooming ciberbullying ciberacoso sexting.](#) (Link: <https://www.youtube.com/watch?v=G8iciqvXnmk>)

- Tema 3: Influencia de internet en los valores éticos de los jóvenes.
- Lecturas de Profundización 3: Los peligros de internet para el desarrollo moral.
- Lecturas de Tendencia 3: *Ciberacoso en redes sociales.*

#### 1. [Credibilidad e implicaciones éticas de las redes sociales para los jóvenes](#)

Link: <https://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/1515/3199>

#### 2. [Valores para una ética digital a partir de las generaciones digitales y el uso de las redes sociales: una revisión de la literatura](#)

Link: [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/747/913](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/747/913)

- Encuesta de Tendencia 3: Experiencias de ciberacoso.
- Caso 3.



### **Falta de respeto a la privacidad en internet**

Varias estudiantes publican fotos y videos íntimos de una compañera sin su consentimiento.

Varias estudiantes del salón de Ana María grabaron a escondidas cuando ella salía de las duchas del camerino. Luego subieron el video a internet sin su consentimiento. Ana María estaba completamente abochornada y humillada, no quería ir más a la escuela por la burla de sus compañeros.

Esto motivó una campaña escolar para concientizar sobre la importancia del respeto a la privacidad en internet. Se dictaron conferencias con expertos informáticos sobre las consecuencias legales de compartir material privado sin permiso. Asimismo, se elaboró una guía para padres sobre cómo supervisar y orientar el comportamiento ético de sus hijos en la red.

- Debate 3.

[¿Cómo podemos fomentar el respeto y la empatía en el uso de la tecnología?](#)

- Retroalimentación 3.

### **Finalización del Curso.**

- Examen de finalización del curso.
- Valoración de la experiencia educativa.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

### La encuesta

Las interpretaciones de los estudios empíricos se realizaron tras un meticuloso proceso de recolección de datos, siguiendo los lineamientos metodológicos establecidos. Según señala Jansen (2012), es fundamental "estimar o evaluar las frecuencias de las características de las unidades en una población" (p. 50) para obtener resultados confiables. En este caso, la población delimitada consistió en 60 estudiantes de segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa Bilingüe Tejar, seleccionados cuidadosamente para garantizar una muestra representativa y estadísticamente significativa.

El análisis e interpretación de la información proporcionada por estos estudiantes se llevó a cabo de manera exhaustiva, aplicando rigurosos métodos de investigación. Los resultados obtenidos se presentan detalladamente, ofreciendo una visión integral sobre el conocimiento y uso de las redes sociales por parte de los participantes. Este enfoque permite identificar fortalezas, debilidades y tendencias en el desarrollo de la influencia de las TIC en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes. Estos resultados establecen un punto de referencia esencial para comprender mejor este fenómeno desde una perspectiva empírica.

### Herramienta utilizada para recopilar la información.

#### Tabla 06.

*Codificación de elementos en el cuestionario.*

| Código | Pregunta   |
|--------|--|
| 1.1A   | Edad:  |
| 1.1B   | Género:  |
| 1.1C   | Grado y sección:   |
| 1.2A   | Experiencia Tecnológica:   |
| 1.2B   | ¿Cuáles son tus aplicaciones o plataformas digitales favoritas?            |
| 2.1A   | Interacción en Redes Sociales:   |
| 2.1B   | Pregunta: ¿has seguido influencers y has querido imitar su comportamiento? |

| <b>Código</b> | <b>Pregunta</b>  |
|---------------|--|
| 2.2A          | Autenticidad en el Mundo Digital:  |
| 2.2B          | Pregunta: ¿Has sentido alguna vez la presión de actuar de cierta manera en línea?  |
| 2.3A          | Construcción de Identidad Digital:   |
| 2.3B          | Pregunta: ¿Crees que las TIC han cambiado la forma en que te ves a ti mismo y a los demás?   |
| 3.1A          | Ética en el Uso de la Tecnología:  |
| 3.1B          | Pregunta: ¿Alguna vez has utilizado inteligencias artificiales para presentar en tus trabajos?   |
| 3.2A          | Seguridad en Línea:  |
| 3.2B          | Pregunta: ¿Alguna vez has experimentado situaciones de ciberacoso en línea? Comenta tu experiencia.  |
| 3.3A          | Pensamiento Crítico:   |
| 3.3B          | Pregunta: ¿Te han enseñado a desarrollar pensamiento crítico sobre la información digital? Comenta tu experiencia.   |
| 4.1A          | Experiencia Educativa Digital:   |
| 4.1B          | Pregunta: ¿Cómo crees que las plataformas en línea afectan tu aprendizaje? Comenta tu experiencia.   |
| 4.2A          | Recomendaciones Pedagógicas:   |
| 4.2B          | Pregunta: ¿Tienes sugerencias para integrar efectivamente las TIC en el proceso educativo?   |
| 5.1A          | Percepción Personal:   |
| 5.1B          | Pregunta: ¿Qué medidas crees que podrían adoptarse para fomentar un seguimiento más consciente y crítico de influencers en redes sociales entre los jóvenes? |
| 5.1C          | Pregunta: ¿Qué cambios sugieres en el uso de la tecnología para mejorar la formación ética y comunicativa de los estudiantes de tu edad?                     |

## Exposición y análisis de los resultados.

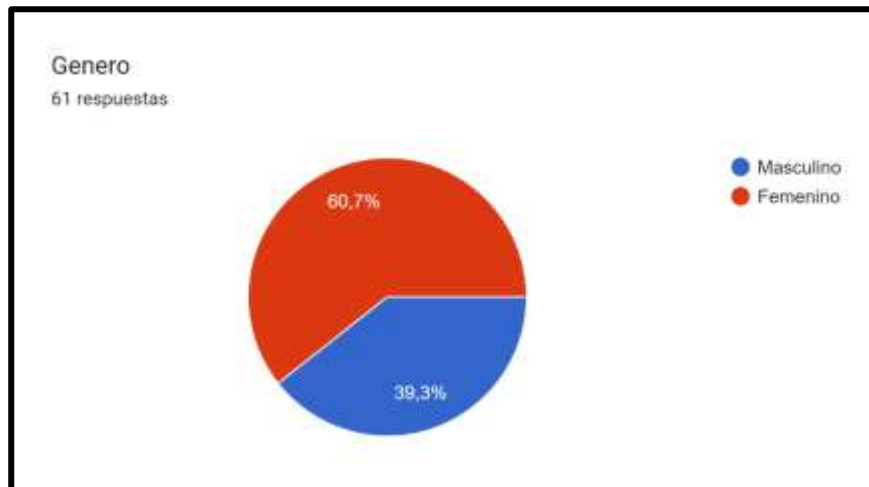
**Tabla 7.**

*Género y edad de los encuestados.*

| <b>Género</b> | <b>1.1A</b> |
|---------------|-------------|
| Masculino     | 39.3%       |
| Femenino      | 60.7%       |
| <b>Edad</b>   | <b>1.1B</b> |
| 16-20 años    | 98.4%       |
| 21 años o más | 1.6%        |

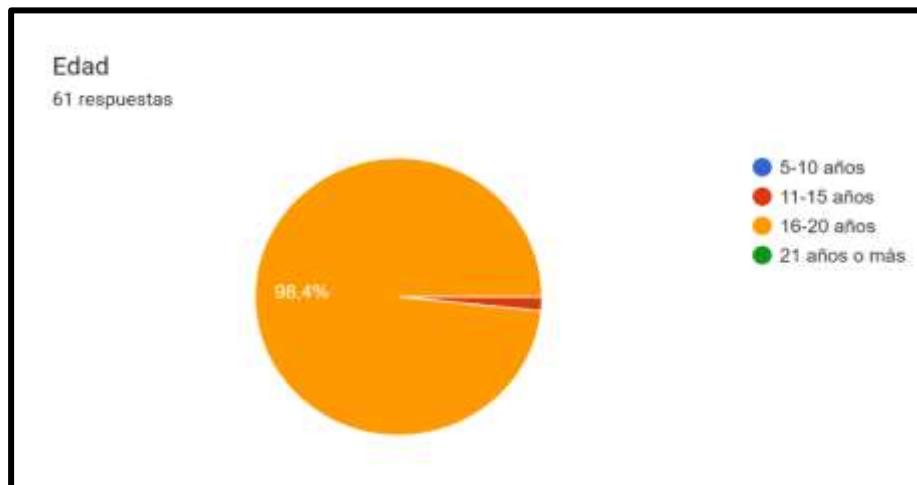
**Gráfico 1.**

*Género de los encuestados.*



**Gráfico 2.**

*Edad de los encuestados.*



## Análisis de las Aplicaciones y Plataformas Digitales Favoritas.

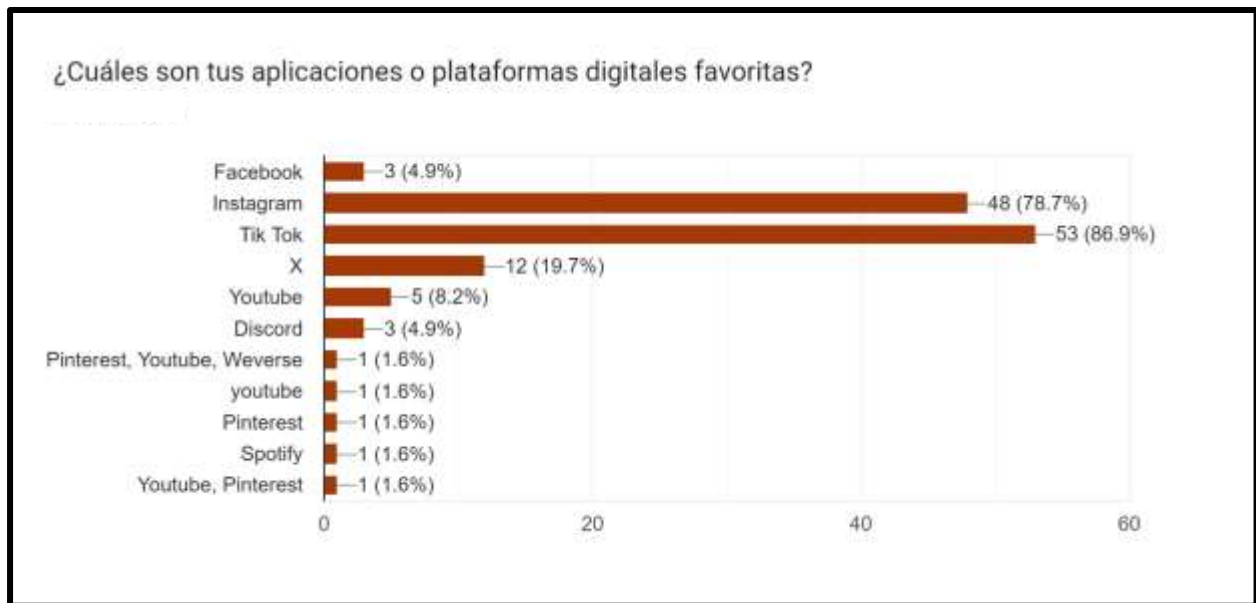
**Tabla 8.**

*Análisis de las aplicaciones y plataformas digitales favoritas.*

| 1.2B. Aplicaciones favoritas | Uso                       |
|------------------------------|---------------------------|
| Instagram                    | 48 (78.7%)                |
| Facebook                     | 3 (4.9%)                  |
| TikTok                       | 53 (86.9%)                |
| Telegram                     | Información no disponible |
| WhatsApp                     | Información no disponible |
| YouTube                      | 5 (8.2%)                  |
| No utilizo                   | 1 (1.6%)                  |
| Total                        | 61                        |

**Gráfico 3.**

*Análisis de las aplicaciones y plataformas digitales favoritas.*



## **Interpretación**

El gráfico muestra las aplicaciones o plataformas digitales favoritas de 61 encuestados. Las principales conclusiones son:

### **1. TikTok (86.9%)**

- **Popularidad:** TikTok es la plataforma más popular entre los estudiantes, con un 86.9% de ellos usándola como su aplicación favorita. Esta alta tasa de uso refleja el atractivo de TikTok debido a su formato de videos cortos y entretenidos, lo que ha resonado particularmente bien con la generación más joven.
- **Implicaciones:** La prevalencia de TikTok sugiere que es una plataforma crucial para cualquier estrategia educativa o de comunicación dirigida a estudiantes. Su uso puede ser aprovechado para la difusión de contenido educativo en formatos atractivos y accesibles.

### **2. Instagram (78.7%)**

- **Popularidad:** Instagram es la segunda plataforma más utilizada, con un 78.7% de preferencia entre los estudiantes. La combinación de imágenes, videos y stories hace de Instagram una plataforma versátil y popular.
- **Implicaciones:** Dada su popularidad, Instagram puede ser una herramienta efectiva para campañas de concienciación y participación estudiantil. Los educadores pueden utilizar Instagram para crear contenido visualmente atractivo que complemente las actividades académicas.

### **3. X (anteriormente Twitter) (19.7%)**

- **Popularidad:** Aproximadamente uno de cada cinco estudiantes (19.7%) utiliza X como una de sus plataformas favoritas. Esto indica una menor pero significativa

audiencia que prefiere el formato de microblogging para mantenerse informados y participar en conversaciones.

- Implicaciones: Para llegar a este segmento, es útil utilizar X para compartir noticias rápidas, actualizaciones y discutir temas relevantes. Su uso puede complementar otras plataformas al proporcionar un canal para el debate y la reflexión.

#### **4. YouTube (8.2%)**

- Popularidad: Aunque YouTube es una plataforma ampliamente utilizada a nivel general, solo el 8.2% de los encuestados la mencionaron como su favorita.
- Implicaciones: Esto puede deberse a que los estudiantes prefieren contenido más interactivo y breve en otras plataformas. No obstante, YouTube sigue siendo una plataforma importante para contenido educativo más extenso y detallado, como tutoriales y clases grabadas.

#### **5. Facebook y Discord (4.9% cada una)**

- Popularidad: Ambas plataformas son utilizadas por un 4.9% de los estudiantes. Facebook, aunque muy popular en generaciones anteriores, parece haber perdido relevancia entre los estudiantes actuales.
- Implicaciones: Discord, por otro lado, es popular para la comunicación en tiempo real y la creación de comunidades, especialmente en el ámbito de los videojuegos y las actividades extracurriculares. Su uso en educación puede estar ligado a proyectos colaborativos y discusiones grupales.

## 6. Otras Aplicaciones (1.6%)

- Popularidad: Plataformas como Pinterest, Spotify y combinaciones de varias aplicaciones (e.g., Pinterest, YouTube, Weverse) tienen una menor representación con un 1.6% cada una.
- Implicaciones: Aunque menos populares, estas plataformas pueden ser útiles para nichos específicos. Pinterest puede ser aprovechado para proyectos creativos y visuales, mientras que Spotify puede ser utilizado para listas de reproducción educativas o podcasts.

En síntesis, los datos muestran una clara preferencia por TikTok e Instagram entre los estudiantes, destacando la importancia de contenido visual y breve. Otras plataformas, aunque menos utilizadas, tienen su lugar en nichos específicos y pueden complementar las estrategias educativas. Comprender estas preferencias permite a los educadores y comunicadores desarrollar estrategias más efectivas y adaptadas a los medios que los estudiantes encuentran más atractivos y útiles.



## Uso de Tecnologías en la Construcción de Identidad.

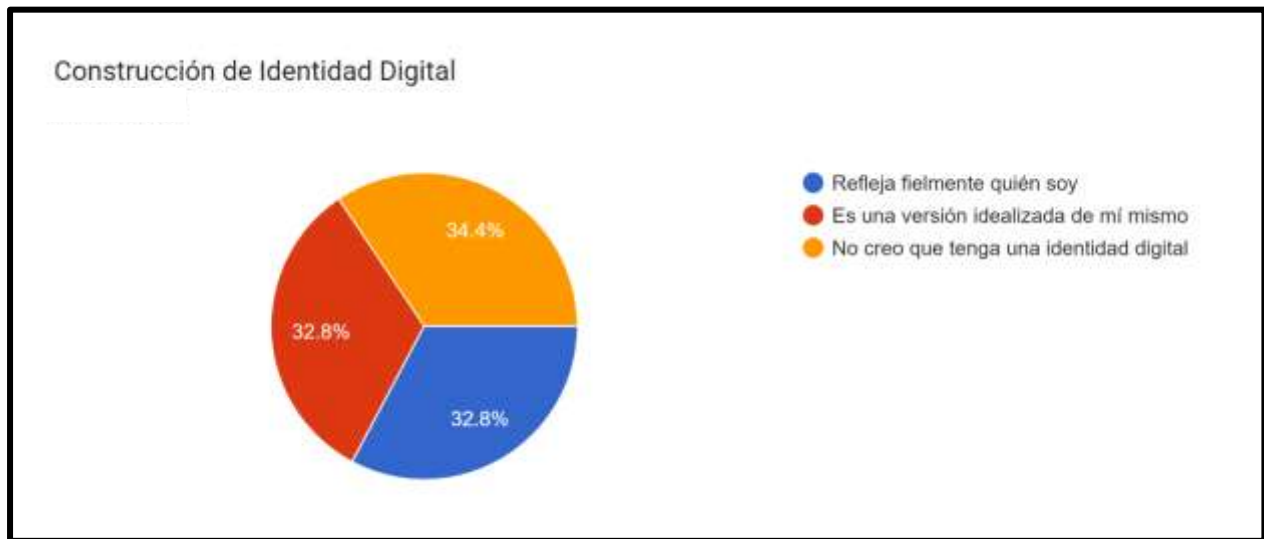
**Tabla 9.**

*Uso de Tecnologías en la Construcción de Identidad digital.*

| <b>2.3B. ¿Crees que las TIC han cambiado la forma en que te ves a ti mismo y a los demás?</b> | <b>Porcentaje</b> |
|---|-------------------|
| Refleja fielmente quién soy   | 32.8%             |
| Es una versión idealizada de mí mismo   | 34.4%             |
| No creo que tenga una identidad digital   | 32.8%             |

**Gráfico 4.**

*Uso de Tecnologías en la Construcción de Identidad digital.*



### Interpretación

El gráfico muestra las percepciones de adolescentes estudiantiles sobre su identidad digital o su representación en línea.

Un tercio (32.8%) siente que su identidad digital refleja fielmente quiénes son realmente en la vida real. Probablemente son estudiantes que tienen una presencia auténtica y consistente en las redes sociales y plataformas en línea.

Otro tercio (34.4%), que es el grupo ligeramente más grande, ve su identidad digital como una versión idealizada de sí mismos. Esto es común entre adolescentes, quienes pueden tender a presentar una imagen más pulida o realzada en línea.

El tercio restante (32.8%) no cree que tenga una identidad digital definida. Pueden ser adolescentes más reservados en línea o que simplemente no le dan tanta importancia a su presencia digital.

En conclusión, los resultados revelan una división casi equitativa entre los adolescentes en edad escolar en cuanto a la autenticidad de su identidad en línea: algunos la ven como reflejo fiel de sí mismos, otros como una versión idealizada, y también hay quienes no perciben tener una identidad digital definida. Estas distintas actitudes y enfoques reflejan la diversidad de percepciones de los jóvenes hacia su imagen digital en la era de las redes sociales.

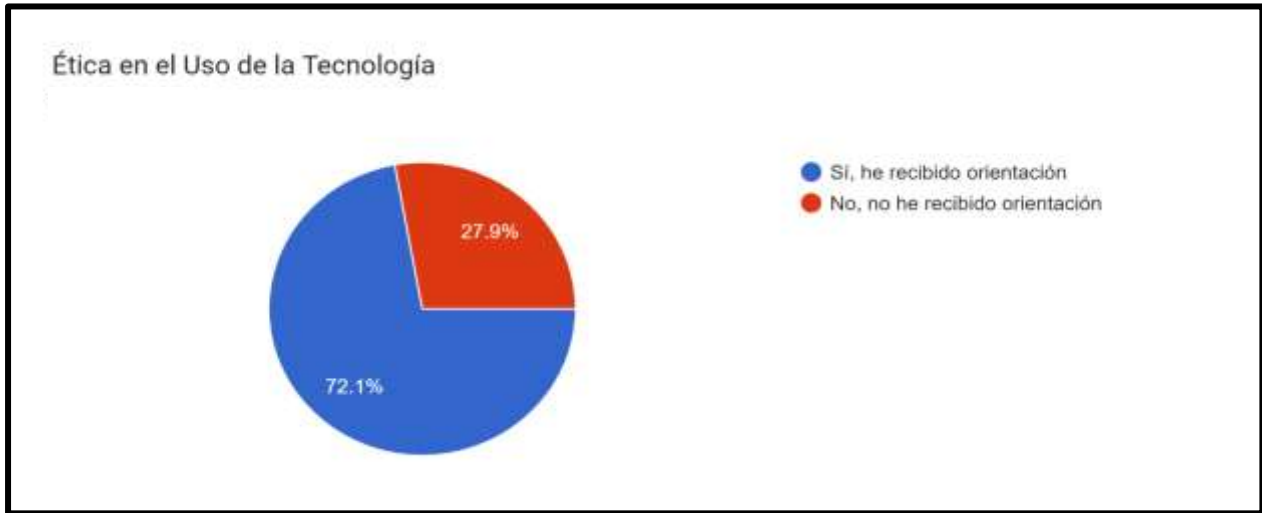
**Tabla 10.**

*Ética y Tecnología.*

| Pregunta   | Siempre/Sí | Rara vez/Cuido información | Nunca/No |
|--|------------|----------------------------|----------|
| 3.1A. Ética en el Uso de la Tecnología             | 72.1%      | 27.9%                      | -        |
| 3.2A. Seguridad en Línea                           | 24.6%      | 68.9%                      | 6.6%     |
| 3.1B Uso de Inteligencias Artificiales en Trabajos | 21.3%      | 77%                        | -        |

### Gráfico 5.

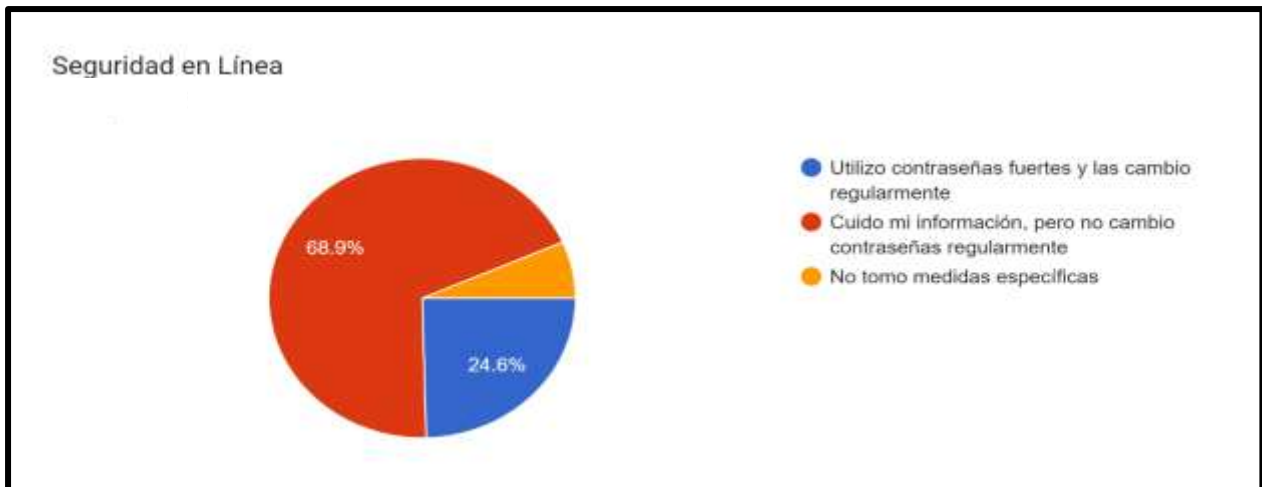
*Ética y tecnología.*



Una amplia mayoría (72.1%) de los estudiantes encuestados respondieron "Siempre/Sí" en cuanto a la ética en el uso de la tecnología, lo que sugiere que son conscientes de la importancia de utilizar la tecnología de manera ética y responsable. Sin embargo, existe un grupo considerable (27.9%) que respondió "Rara vez/Cuido información", lo que indica que pueden tener una actitud más relajada o despreocupada hacia las consideraciones éticas en el uso de la tecnología.

### Gráfico 6.

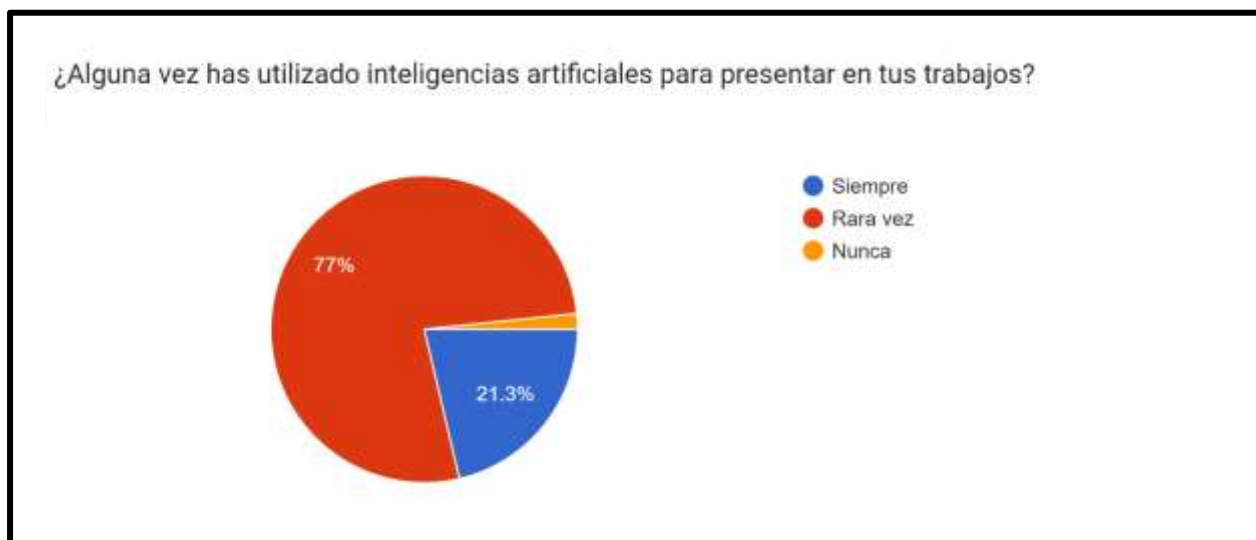
*Seguridad en línea.*



- La mayoría de los estudiantes (68.9%) respondieron "Rara vez/Cuido información" con respecto a la seguridad en línea, lo que podría sugerir una falta de conciencia o precaución en cuanto a las prácticas de seguridad en línea.
- Un porcentaje más pequeño (24.6%) respondió "Siempre/Sí", lo que indica que existe un grupo que tiene en cuenta la seguridad en línea.
- Es preocupante que el 6.6% respondiera "Nunca/No", lo que sugiere una falta de atención a la seguridad en línea por parte de este grupo.

### Gráfico 7.

*Uso de inteligencias artificiales en trabajos.*



La mayoría de los estudiantes (77%) respondieron "Rara vez/Cuido información" en cuanto al uso de inteligencias artificiales en trabajos, lo que podría indicar una falta de conocimiento o comprensión sobre este tema.

Sólo el 21.3% respondió "Siempre/Sí", lo que sugiere que una minoría tiene una actitud más abierta o está familiarizada con el uso de inteligencias artificiales en el ámbito laboral.

En conclusión, los datos muestran que, si bien existe una conciencia general sobre la ética en el uso de la tecnología, hay áreas como la seguridad en línea y el uso de inteligencias

artificiales en el trabajo donde los estudiantes parecen tener menos conocimiento o una actitud más relajada. Estos resultados podrían sugerir la necesidad de una mayor educación y concientización sobre estas cuestiones relacionadas con la tecnología y su impacto en la sociedad.

### **Conclusiones generales de la encuesta.**

Las redes sociales y plataformas digitales son fundamentales en la vida de los estudiantes encuestados, con TikTok e Instagram como aplicaciones favoritas, resaltando la importancia del contenido visual y de video corto. Sin embargo, existe una división en cuanto a la percepción de la identidad digital: algunos la ven como un reflejo fiel, otros como una versión idealizada y un tercio no cree tener una definida. Aunque la mayoría reconoce la importancia de la ética tecnológica, hay falta de conocimiento o actitud relajada hacia áreas como seguridad en línea y uso de inteligencias artificiales, revelando una brecha entre conciencia ética y prácticas reales. Es crucial educar sobre estas cuestiones y aprovechar de manera efectiva y creativa las plataformas preferidas por los estudiantes para mejorar la experiencia de aprendizaje y la formación ética y comunicativa, reconociendo el papel central que desempeñan en su vida.

## 5. Conclusiones y Recomendaciones

Las actividades diseñadas para este proyecto promoverán un enfoque dinámico e interactivo de los estudiantes, abordando el impacto significativo que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) tienen en la formación de la identidad ética y comunicativa de los estudiantes. A través del uso de recursos digitales interactivos y multimedia, como debates, presentaciones interactivas y videos educativos, se puede lograr mantener el interés y la motivación de los alumnos, facilitando un aprendizaje más profundo y duradero. Sin embargo, las capacitaciones adicionales podrían mejorar aún más el desempeño de estas actividades.

***Impacto Positivo de las TIC:*** Las TIC han demostrado ser herramientas poderosas para el aprendizaje, no solo facilitando el acceso a la información sino también promoviendo el pensamiento crítico y la reflexión ética entre los estudiantes. El uso de recursos digitales permitirá que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas efectivas y una mayor conciencia sobre la ética en el entorno digital.

***El enfoque dinámico e interactivo:*** Las actividades diseñadas para este proyecto promueven un enfoque dinámico e interactivo de los estudiantes. Los debates, las presentaciones interactivas y los videos educativos han sido cruciales para mantener el interés y la motivación de los alumnos, facilitando un aprendizaje más profundo y duradero.

***Desafíos Técnicos:*** Uno de los principales desafíos identificados fue la complejidad técnica en la creación de recursos interactivos y animaciones. Este aspecto requirió un tiempo considerable de aprendizaje y exploración de herramientas digitales, lo cual subraya la necesidad de una formación continua para los docentes en el uso de TIC.

## **Recomendaciones**

***Capacitación Continua para Docentes:*** Es fundamental proporcionar formación continua a los docentes en el uso de herramientas digitales y TIC. Esta capacitación debe incluir tanto aspectos técnicos como pedagógicos, para asegurar que los profesores puedan integrar eficazmente estos recursos en su práctica docente.

***Desarrollo de Recursos Adaptativos:*** Los recursos digitales deben ser diseñados para adaptarse a diferentes niveles de complejidad cognitiva, utilizando estrategias de personalización y adaptabilidad. Esto permitirá que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades y conocimientos previos, puedan beneficiarse de las TIC.

***Promoción de la Ética Digital:*** Es crucial fomentar una cultura de ética digital entre los estudiantes. Esto puede lograrse mediante la inclusión de temas relacionados con los derechos humanos, la discriminación, el etnocentrismo y la ciudadanía global en el currículo. Actividades como debates y análisis de casos ayudarán a los estudiantes a desarrollar un sentido crítico sobre su conducta en línea y su impacto en la sociedad.

***Fomento de la Comunicación Interactiva:*** Se recomienda el uso de herramientas multimedia y recursos interactivos para enriquecer la comunicación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Esto incluye la utilización de videoconferencias, foros de discusión, y blogs para facilitar la interacción y el diálogo asincrónico entre estudiantes y docentes.

***Retroalimentación Constructiva:*** Mantener una cultura de retroalimentación constructiva es esencial. Los docentes deben brindar comentarios específicos y oportunos para ayudar a los estudiantes a mejorar su desempeño. La retroalimentación debe ser un proceso continuo que apoye el desarrollo personal y académico de los alumnos.

Estas conclusiones y recomendaciones están diseñadas para maximizar el impacto positivo de las TIC en la educación, promoviendo un aprendizaje activo, ético y significativo. Implementar estas prácticas no solo enriquecerá el proceso educativo, sino que también preparará a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado.



## 6. Referencias Bibliográficas

- Astudillo, M. E., Arboleda, M. J., & Anchundia, Z. (2018, 2 de junio). *Aplicación de las TIC como herramienta de aprendizaje en la Educación Superior*. Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento, 2(2018), 4. [https://doi.org/10.26820/recimundo/2.\(2\).2018.585-598](https://doi.org/10.26820/recimundo/2.(2).2018.585-598)
- Bourdieu, P. (2020). *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*. Taurus.
- Buckingham, D. (2008). *Youth, Identity, and Digital Media*. MIT Press.
- Duran, M., & Estay-Niculcar, C. (2016). *La comunicación en entornos virtuales de aprendizaje*. Revista de Educación a Distancia, 16(50), 173-187.
- García, A., Rodríguez, S., & Gómez, C. (2015). *Buenas prácticas en entornos virtuales de aprendizaje*. Editorial Académica Española.
- Giménez, A. M., Padilla, J. L., & Sánchez, P. (2019). *Riesgos asociados al uso de las redes sociales por adolescentes: Una revisión sistemática*. Revista de Comunicación, 18(2), 113-144. <https://doi.org/10.26441/RC18.2-2019-A6>
- Giménez, A. M., Padilla, S. X., & Sánchez, L. (2019). *Riesgos de las TIC y mediación parental percibida en adolescentes*. Comunicar, 27(59).
- González, T., & López, A. (2018). *La identidad digital de los adolescentes: usos y riesgos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 81.
- Jansen, H. (2012). *La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social*. Paradigmas, 4, 39-72.
- Johnson, A. (2020). *Teaching Empathy in the Era of Social Media*. Psychology Today, 14(3), 44-55.

- Kehily, M. J., & Pereira, M. (2019). *Understanding Identity: contemporary identity work*. Sociopedia.isa, 1-12.
- Kirkpatrick, G., Reich, S. M., & Costa, P. (2019). *La paradoja de la vida en línea: Implicaciones para el desarrollo moral de los adolescentes*. *Revista de Psicología del Desarrollo*, 45(3), 567-585. <https://doi.org/10.1037/dev0000689>
- Mendoza, D. (2018, mayo). *Influencias cognoscitivas de la tecnología de información y comunicación en el aprendizaje de la matemática*. *INNOVA Research Journal*, 3(2018), 5. <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n5.2018.446>
- Pérez, J. (2021). *La transformación de la identidad en la era digital*. Ediciones Digitales.
- Smith, J. (2021). *Academic Integrity in the Digital Age*. *Journal of Higher Education*, 1(1), 1-10.
- Taylor, K. (2019). *Online Safety for Children and Teens*. *Digital Ethics Quarterly*, 22(2), 77-90.
- UNICEF. (2021). *Adolescentes conectados: La generación del cambio está en línea*. UNICEF América Latina y el Caribe.
- Universidad Internacional del Ecuador. (s.f.). Maestría en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC. Diseño de Materiales Educativos Digitales. Mayo 2022- mayo 2023.
- Universidad Internacional del Ecuador. (s.f.). Maestría en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC. Plataformas de gestión en entornos virtuales (octubre 2022 - octubre 2023).
- Universidad Internacional del Ecuador. (s.f.). Maestría en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC. Responsabilidad Social, Ética y Comunicación Educativa en Entornos Virtuales. Cohorte: octubre 2022- octubre 2023.

Veliz, A., & Gutiérrez, M. (2021). *Optimización de la comunicación en entornos virtuales*.

Revista Iberoamericana de Educación, 85(1), 30-40.