

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

ESCUELA DE POSGRADO



Ciudadanía digital en los tiempos de “infodemia”

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN
INTEGRACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA DE LAS TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

AUTORA

Katarina Ostojin

ASESORA

Elizabeth Paula Flores Flores

Abril, 2021

RESUMEN

Los adolescentes y jóvenes suelen recurrir a las redes sociales como la principal fuente de información (Freeman, 2013) y con la crisis del COVID-19, la presencia de los jóvenes en las redes sociales se ha intensificado. Sin embargo, esta percepción entre estudiantes de 16 y 17 años no es la misma en la ciudad de Piura, a partir de los resultados encontrados al aplicar una encuesta a este grupo. Entre estos resultados está el considerar las redes sociales como medio no válido de información y una gran indiferencia por los asuntos públicos. Por esta razón, el objetivo de la presente propuesta de innovación es generar consciencia sobre la importancia de la ciudadanía digital entre los adolescentes de 16 y 17 años de un centro educativo particular en Piura. Considerando la facilidad que tiene esta generación del manejo de las redes y de la importancia de trabajarlo desde el espacio escuela.

El piloto tuvo por finalidad sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de la ciudadanía digital viendo las redes sociales como posible herramienta de fuente de información y de actuar. La experiencia directa de encontrarse con *fake news* despertó la conciencia sobre la abundancia de las mismas en las redes sociales y qué posibles consecuencias pueden tener en el actuar cívico en línea. Asimismo, la percepción de las redes sociales como un espacio de ocio se ha cambiado viéndolo ahora como un lugar que posibilita el intercambio de opiniones y entender esa diversidad como oportunidad de aprendizaje.

Se consideraron las competencias y las habilidades digitales como elementos necesarios para la construcción de una Ciudadanía digital en las actividades sincrónicas y asincrónicas dentro del curso Desarrollo personal y Formación Ciudadana y Cívica, lo que permitió responder al objetivo definido en la propuesta de la innovación educativa.

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Quisiera dar gracias a:

Mi esposo e hijo por comprender la importancia del tiempo invertido en este trabajo y su apoyo incondicional.

A mi mamá, por venir desde lejos para apoyarme. A mi papá y hermano, por ser soporte durante el aislamiento.

Mis compañeras de materia, Britt Barrios y Yajaira Barbeyto por permitirme usar nuestra creación de 3D de un curso previo en el Piloto.

Mis alumnos de la promoción XXIII por participar con entusiasmo y confianza. Sin ustedes, esta tesis no sería posible. Especialmente un agradecimiento a los estudiantes facilitadores. Fue una experiencia grata.

A la institución educativa donde trabajo, por la oportunidad y confianza en realizar el piloto.

A Elizabeth Flores, mi asesora por paciencia, por guiarme y motivarme.

A Alberto Machuca, que supo comprender mi estilo, ayudarme con consejos y por diálogos interminables.

Finalmente, a todos que de una u otra manera en algún momento del proceso de este trabajo participaron, me apoyaron, aconsejaron, comentaron y dialogaron.

Muchas gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	5
1.1 Información general	5
1.1.1 Descripción de la Institución educativa	5
1.1.2 Ámbito de la intervención.....	5
1.1.3 Duración de la propuesta de la innovación educativa	7
1.1.4 Población objetivo directa.....	7
1.1.5 Población objetivo indirecta.....	7
1.2 Justificación	7
1.3 Antecedentes.....	10
1.4 Fundamentación teórica.....	14
1.5 Caracterización del contexto.....	21
1.6 Objetivos y metas de la propuesta de la innovación	23
1.7 Estrategias y actividades planificadas.....	25
1.7.1 Etapas de propuesta de innovación educativa	26
1.8 Recursos Humanos.....	29
1.9 Monitoreo y evaluación	29
1.10 Factores de Sostenibilidad.....	31
1.10.1 Viabilidad	31
1.10.2 Sostenibilidad.....	32
1.10.3 Previsión de riesgos y contingencias	32
1.11 Presupuesto	33
1.12 Cronograma.....	39
CAPÍTULO II: DISEÑO DE PROPUESTA DE EXPERIENCIA PILOTO	44
2.1 Objetivos y metas de experiencia piloto	44
2.2 Estrategias y actividades planificadas.....	45
2.2.1 Etapas del diseño de piloto	46
2.3 Recursos humanos	48
2.4 Monitoreo y evaluación	49
2.5 Factores de Sostenibilidad.....	52
2.6 Presupuesto	54
2.7 Cronograma.....	54
CAPÍTULO III: INFORME SOBRE LA EJECUCIÓN DE LA EXPERIENCIA PILOTO ..	55
3.1 Mecanismo de la evaluación del piloto y presentación de los instrumentos utilizados.....	55

3.2	El proceso de la experiencia del piloto	57
3.2.1	Semana 1.....	59
3.2.2	Semana 2.....	62
3.2.3	Semana 3.....	66
3.2.4	Semana 4.....	68
3.2.5	Semana 5.....	70
3.2.6	Semana 6.....	72
3.3	Resultados obtenidos	76
CONCLUSIONES		83
RECOMENDACIONES		87
REFERENCIAS		89
ANEXOS		92



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características de la propuesta de la innovación educativa	5
Tabla 2. Objetivos específicos y trayectorias posibles	24
Tabla 3. Criterios de monitoreo y evaluación	29
Tabla 4. Posibles riesgos y contingencias	32
Tabla 5. Presupuesto de la Fase 1: Preparación	34
Tabla 6. Presupuesto de la Fase 2: Implementación	35
Tabla 7. Presupuesto de la Fase 3: Ejecución	36
Tabla 8. Resumen de presupuesto por fase	38
Tabla 9. Cronograma de la Fase 1	39
Tabla 10. Cronograma de la Fase 2	40
Tabla 11. Cronograma de la Fase 3	41
Tabla 12. Objetivos por semana de la experiencia piloto	44
Tabla 13. Criterios de monitoreo y evaluación	49
Tabla 14. Instrumentos de recojo de información según el día y actividad	50
Tabla 15. Comentarios de la actividad Fake news	81

ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>Imagen 1 Un poco de filosofía. Fuente: Facebook, Ciencia-T (2020)</i>	<i>1</i>
<i>Imagen 2 Árbol de problema</i>	<i>21</i>
<i>Imagen 3 Encuesta</i>	<i>60</i>
<i>Imagen 4 Bienvenida</i>	<i>61</i>
<i>Imagen 5 Actividad 1, Grupos cerrados</i>	<i>61</i>
<i>Imagen 6 Palabra de la semana</i>	<i>64</i>
<i>Imagen 7 Palabra de la semana, sección B</i>	<i>64</i>
<i>Imagen 8 Actividad 2, sección A</i>	<i>65</i>
<i>Imagen 9 Actividad 2, sección B</i>	<i>65</i>
<i>Imagen 10 Actividad de la clase sincrónica</i>	<i>66</i>
<i>Imagen 11 Actividad 3, sección B</i>	<i>67</i>
<i>Imagen 12 Noticia falsa de clase</i>	<i>Imagen 13 Noticia falsa en grupos</i>
<i>cerrados</i>	<i>69</i>
<i>Imagen 14 Actividad de clase sincrónica, semana 5</i>	<i>71</i>
<i>Imagen 15 Primera publicación de la última semana</i>	<i>73</i>
<i>Imagen 16 Tercera publicación de la última semana</i>	<i>73</i>
<i>Imagen 17 Mensaje final</i>	<i>74</i>

INTRODUCCIÓN



Imagen 1 Un poco de filosofía. Fuente: Facebook, Ciencia-T (2020)

Raúl Gustavo Aguirre, poeta, ensayista y traductor, interpreta la famosa frase de Heráclito que hace referencia al discurrir de la vida, de la siguiente manera:

No es posible bañarse dos veces en el mismo río, ni tocar dos veces una sustancia perecedera en el mismo estado, porque ella, por el ímpetu y la rapidez de sus transformaciones, se dispersa y se reúne de nuevo, se acerca y se aleja del ser (Banura Badui de Zogbi, 1999, p.24).

Todo cambia y evoluciona. Las personas también se modifican de un momento a otro, al igual que el mundo virtual, las redes sociales y los conceptos de ciudadanía.

La pandemia actual, del COVID-19, ha demostrado que los sistemas educativos a nivel global, deben ser dinámicos, flexibles y con capacidad de adaptarse a las distintas modalidades y exigencias. Las brechas educativas, digitales y sociales, se

superan cuando se tiene claro que el objetivo principal es el bien común. Esto es posible únicamente en una sociedad cívica sólida. El Civismo debe tener como base tanto los derechos universales como los valores que persiguen el bien común y como en el río de Heráclito: la flexibilidad y capacidad de adaptación al cambio. De la misma manera la educación, de la cual nace el civismo, se debe sostener en estos principios. ¿Entonces quiénes son los principales actores en la formación de la ciudadanía y el civismo?: ¿Los ciudadanos, profesores, gobierno, el sistema educativo? Estas reflexiones propician la oportunidad de repensar el enfoque que estamos dando a la educación y a la ciudadanía en los tiempos de “infodemia”.

La crisis de ciudadanía en si (delincuencia, alto índice de corrupción, bullying entre los jóvenes etc.) ha mostrado la importancia de trabajar el civismo desde las experiencias significativas y vivenciales, si se desea sensibilizar y formar al alumno como un ciudadano responsable y activo. Entonces, la ciudadanía digital, también se debe trabajar desde las experiencias y situaciones significativas, en el contexto en el cual se forma, existe e influye en la comunidad digital; si queremos que sea entendida y que forme conductas y actitudes asertivas entre los miembros de la comunidad digital.

La pandemia actual, aparte de mostrarnos la necesidad de un sistema educativo más flexible, también ha fomentado la infodemia mediante la proliferación descontrolada de noticias falsas, que de manera directa e indirecta influyen en la sociedad y ésta impacta en ellas. En este círculo dónde la línea entre lo real y no real es poco visible, se encuentran los jóvenes como observadores y como actores: formando parte de una comunidad virtual cuyas actitudes, conductas y normas de convivencia están afectadas con lo que se comparte creando confusión y manipulando la opinión pública. Recordemos solamente las elecciones en EEUU del ex presidente Donald Trump o el referéndum sobre la salida del Reino Unido de la Comunidad Europea conocido como Brexit y el impacto de las noticias en el público. Lo que informó YouTube sobre estos hechos estaba generado por algoritmos, como cualquier otra red social, lo cual imposibilita la capacidad de discernir reales motivos e intenciones, generando un sinsentido de noticias falsas, ficción paranoica, propaganda o spam. (Bridle, como se citó en McDougall, Brites, Couto y Lucas, 2019). Para McDougall et al. (2019) justamente en momentos como ese son necesarias las competencias

digitales, no tanto para identificar noticias falsas o saber a qué categoría pertenecen, sino para ejercer la capacidad de entender los medios digitales con una dosis de escepticismo que parte de un juicio crítico. Añadiría que esto es ciudadanía digital puesta en práctica.

La experiencia obtenida con adolescentes en las clases de educación básica regular, el pensamiento filosófico de Heráclito acerca del cambio inevitable de las cosas y las ideas de Redford (2017) entre otros autores, tratadas en el primer capítulo de este trabajo, propone un itinerario en la definición de la ciudadanía digital y configura el diseño de esta propuesta de innovación educativa: generar consciencia sobre la importancia de la ciudadanía digital usando las Fake news como herramienta para desarrollar la comprensión, el análisis, la argumentación y empatía entre los jóvenes.

En el primer capítulo, se presenta la información general sobre la institución educativa y el contexto en el cual se realizó el piloto como parte de la presente propuesta de innovación: público objetivo y resultados de la encuesta que definieron los objetivos. Como ámbito de innovación se consideró el curso Desarrollo Personal, Formación ciudadana y Cívica (MINEDU, 2016) y dos competencias: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (MINEDU, 2016), la que pertenece al mismo curso mencionado anteriormente y se desarrolla en entornos virtuales generados por las TIC (MINEDU, 2016), una de las competencias transversales que propone el Programa Curricular de Educación Secundaria (MINEDU, 2016). También se consideraron competencias y habilidades digitales como elementos necesarios para responder al objetivo de sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de la ciudadanía digital y considerar las redes sociales como posible fuente de información. Asimismo, se presentaron etapas de la propuesta, monitoreo, funciones de los participantes, presupuesto y el tiempo previsto para la realización.

En el segundo capítulo fue necesario presentar el cronograma de las actividades, etapas de experiencia del piloto, cómo se iba a monitorear y evaluar, posibles riesgos y contingencias y costos aproximados.

En el tercer capítulo, se describe y explica que esta propuesta es posible, usando las redes sociales, que adolescentes de 16 y 17 años se interesen por la ciudadanía digital y cambien su postura personal en relación a ella. Se muestra la explicación de las actividades diseñadas para las sesiones de aprendizaje sincrónicas y asincrónicas por cada semana y los resultados obtenidos.

Finalmente, dentro de la conclusión se mencionan: confianza y posibilidad de interactuar e intercambiar opiniones en redes sociales, como unos de los elementos que influyen en la participación de los adolescentes dentro de las redes sociales. El internet y las redes sociales constituyen un espacio en el cual la mayoría de los adolescentes se sienten cómodos y tiene una gran influencia en sus compañeros. Trabajar con ellos la ciudadanía digital, dentro de ese espacio, nos da oportunidad de formarlos como actores importantes para los cambios políticos y sociales de su comunidad.



CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1.1 Información general

Título de la propuesta: Ciudadanía digital en los tiempos de “infodemia”

1.1.1 Descripción de la Institución educativa.

La propuesta de innovación se realizó en una Institución Educativa Particular mixta, fundada en 1975, ubicada en la zona norte del Perú, en la provincia de Piura. Cuenta con tres niveles educativos: Inicial, Primario y Secundario. Tiene una población escolar de 855 alumnos y 74 docentes.

1.1.2 Ámbito de la intervención.

La innovación contiene elementos ideológicos, cognitivos, éticos y afectivos que forman parte del proceso que altera la realidad y esta alteración modifica concepciones y actitudes, lo que por ende modifica y cambia métodos e intervenciones. Como resultado de estos cambios se espera mejora o transformación de los procesos de enseñanza aprendizaje Carbonell (2002).

Teniendo en cuenta esto, las características de esta propuesta de innovación educativa que tuvo en cuenta los autores como Carbonell (2002), Uzcátegui (2003) y Murillo (2002), y el contexto de la institución educativa, son las siguientes:

Tabla 1. *Características de la propuesta de la innovación educativa*

Criterios	Características
Ámbito de intervención:	En nivel de aula (V grado de secundaria)
Según componentes:	Referidas a los valores, concepciones y creencias.
Según modo de realización:	Adición

Busca mejora en:	Contenidos de uno o más cursos o actividades formativas.
Innovación al nivel operativo del curso	Definición de los objetivos, creación y selección de los contenidos, competencias y metodología. Desarrollo del curso.
Enfoque socio crítico da lugar a:	Modelo de interacción social

Nota: Se representan las características de la propuesta de innovación por cada criterio seleccionado.

La innovación se realizó a nivel operativo, y bajo el enfoque socio crítico, a través de un curso, específicamente en el área, que de acuerdo al Programa Curricular de Educación Secundaria (MINEDU, 2016), tiene nombre de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica mediante la definición de los objetivos, creación y selección de los contenidos, y considerando las siguientes competencias:

- Competencia curricular del curso: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (MINEDU, 2016) y
- Competencia transversal: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC (MINEDU, 2016).

También se ha considerado un enfoque de resolución de problemas por las siguientes razones (Barraza, 2013):

- El punto de partida y centro de innovación son los estudiantes de quinto de secundaria.
- El diagnóstico se realizó antes de la identificación de soluciones.
- Se reconocen los recursos internos para la solución del problema: recursos humanos y materiales.
- El cambio es más sólido si se interioriza por parte de los estudiantes de quinto de secundaria.

1.1.3 Duración de la propuesta de la innovación educativa.

La duración de la propuesta de la innovación educativa es de doce meses.

1.1.4 Población objetivo directa.

La población objetiva directa son los estudiantes de nivel secundario, entre 16 y 17 años y pertenecen a quinto grado del dicho nivel que consta de dos secciones, una de 32 alumnos y otra de 33. La primera sección está formada por 15 varones y 17 mujeres y la segunda sección por 16 varones y 17 mujeres.

1.1.5 Población objetivo indirecta.

Todos los estudiantes que pertenecen al nivel secundario de la institución educativa descrita al inicio.

1.2 Justificación

Cuando Cabero y Ruiz-Palmero (2018) y Hernández (2017) afirmaban que el internet es el aliado clave para superar las barreras de distancia y tiempo de la educación convencional, ni se imaginaban que llegaría el momento en el cual las mejores alternativas para la educación y para salvaguardar el salud de los alumnos y alejarlos de los riesgos de contagio, sería el uso de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) y de la Tecnología para el Aprendizaje y Conocimiento (TAC) (como se cita en Villafuerte, Bello, Pantaleón y Bermello, 2020). La pandemia COVID-19 representa una de las crisis más grandes a nivel mundial originando el cierre de los colegios y universidades que a su vez generaron dilemas de prioridades: tomar la decisión de cerrar centros educativos como medida de prevención y contención de virus, reduciendo el contacto y salvando las vidas, o mantener los centros educativos abiertos y de esta manera mantener una parte de la economía activa. Como efecto, la educación presencial migró al espacio virtual dando así un gran paso para la educación a distancia o también conocida como educación en línea (Burgess y Sievertsen, 2020).

Aunque la educación a distancia existe ya hace décadas, no todos los centros educativos, ni tampoco todos los países a nivel mundial estaban preparados para este gran reto y los resultados se verán en el futuro. Lo que sí comparten, es la consciencia de la importancia de la innovación en la educación a distancia y varias preocupaciones (UNESCO, 2020), las cuales se mencionarán en continuación:

- El dilema de cómo hacer llegar esa educación de manera equitativa e inclusiva.
- La preparación de los maestros para adquirir o mejorar competencias digitales (habilidades en TIC, medios digitales o redes sociales).
- Estrés y ansiedad que experimentan los maestros, especialmente que pertenecen a los grupos vulnerables o marginados.
- Estrés y ansiedad que experimentan los alumnos en confinamiento (Brooks, et al., 2020).
- La importancia de la educación para formar una nueva ciudadanía.

En este trabajo me centraré en: la importancia de una nueva ciudadanía. Este nuevo contexto significa también una oportunidad de repensar la formación para la ciudadanía (Cervantes Holguín y Gutiérrez Sandoval, 2020), su relación con la educación, medios de comunicación, redes sociales y el significado de ciudadanía post pandémica. Esta nueva ciudadanía está relacionada estrechamente con la ciudadanía digital. Por ello, primero repasáremos cómo algunos autores entienden la ciudadanía digital.

Redford (2017) para llegar a su propio entendimiento y definición de la ciudadanía digital traza un recorrido entre las definiciones de ciudadanía digital de distintos autores que veremos a continuación. Así por ejemplo según Isin y Ruppert (2015) la ciudadanía digital se define como la relación entre “hacer cosas con las palabras y decir palabras con cosas (refiriéndose aquí a los dispositivos electrónicos) y la dinámica que ello genera resulta ser el espacio de la ciudadanía digital. Braden (2016) considera que la ciudadanía digital engloba un amplio rango de comportamientos y habilidades necesarios para subsistir en el mundo digital de hoy. Asimismo, Redford (2017) nos recuerda que Heick ve a la

ciudadanía digital de manera similar afirmando que la calidad de los hábitos, las acciones y los modelos de consumo tienen un impacto en las comunidades y ecosistemas digitales.

El concepto de ciudadanía digital también se entiende como la educación formativa (Othler, 2012), que consiste en educar a los estudiantes para que sean entes activos e informados de tal forma que puedan identificar y elegir la información cultural, políticamente fiable. También incluye las habilidades de negar la participación en *cyberbullying*, *sexting* o cualquier otro comportamiento negativo en línea (Ribble, 2015; Crompton, 2015; Gibbs, 2015). Redford usa la película canadiense Adoración (2008), del autor Atom Egoyan, para explicar su entendimiento del concepto de Ciudadanía digital. Considera que ésta puede ser entendida como forma de *currere* donde lo personal y lo histórico sostiene los actos digitales.

El autor pretende demostrar las cuatro fases de *currere* al cual él se refiere en su trabajo como *digital currere*; tales cuatro fases son significativas en el proceso de creación y de entender una cultura cívica digital. La inspiración viene del modelo de *currere* de Pinar (1975) y las cuatro fases: regresiva, progresiva, analítica y de síntesis. Mediante la película y el diálogo pretende que los estudiantes experimenten estas cuatro fases identificando el papel del ciudadano y su lugar en la organización social. Según Redford (2017) *currere* sirve como método para investigar las experiencias de las personas en el contexto educativo y social lo que al final llevará a examinar las posibilidades del cambio necesario. Su entendimiento de ciudadanía digital y el uso de la película Adoración o proyectos como *Blogging*, reactivando pasado en el presente, tienen como base el modelo de *currere* de Pinar y la filosofía del posmodernismo de Foucault.

Si en los años 60' y 70 existía un interés creciente por las libertades individuales que rompieron los paradigmas del momento, las redes sociales y el mundo digital es lo que hoy día rompe los paradigmas en el ámbito educativo y Redford considera que la ciudadanía es responsabilidad del sector educativo. El enfoque de entender y explicar el concepto de la ciudadanía digital del autor es muy posmodernista. A las comunidades digitales les están dando una dimensión

subjetiva e intelectual y lo relaciona no solamente con el ámbito educativo sino también social y político. En esta intersección de lo educativo, social (lo entendemos como presencia e impacto de los medios de comunicación y tecnología) y político, se intenta identificar qué características debería tener un ciudadano digital. Y vimos, en el 2020, durante la crisis política en Perú, que una de características necesaria no es solamente la alfabetización digital entendida en su nivel básico de uso de redes sociales o recursos tecnológicos, sino la creación y comprensión de los contenidos publicados como una expresión del activismo ciudadano.

1.3 Antecedentes

Martin, Wang, Petty, Wang, y Wilkins (2018) en su estudio *Middle School Students' Social Media Use*, mencionan que la Sociedad Internacional de Tecnología en Educación (International Society for Technology in Education [ISTE]) considera a la ciudadanía digital como un elemento importante de la educación informacional. Los autores de artículos usan el marco teórico de Ribble y los 5 estándares de la ciudadanía digital de ISTE para definir los temas que deberían tratarse en la educación para lograr la formación de los ciudadanos digitales. Estos temas son *cyberbullying*, *netiquette*, la huella digital, la privacidad digital y la identidad digital. Su investigación reveló que la mayoría de los jóvenes usa Instagram (72.85%), siguen Snapchat y YouTube con 64.92% de los usuarios. La actividad que la mayoría realiza es postear las imágenes de ellos mismos. Los resultados también revelaron que los jóvenes prefieren Instagram sobre el Facebook porque consideran que los adultos usan más estos dos últimos. Surge la pregunta sobre la importancia de proteger la información personal y su relación con la privacidad en internet.

Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes (127) está interesada en ver la información sobre la vida de las personas y qué es lo que hacen (13) y qué redes sociales les pueden dar oportunidad de ver las noticias que se publican a nivel internacional. Los tres principales aspectos que les gustan en las redes sociales son: el poder de comunicarse con las personas, entretenimiento (ver

videos, imágenes entre otros) y poder enterarse sobre la información de los demás (vida personal, por ejemplo). En cuanto los aspectos que no les gustan, solamente 02 estudiantes mencionaron *Fake news*. Los autores del artículo también han tenido en cuenta la brecha del género dentro de los resultados, el control de los padres en cuanto el uso de las redes sociales y la edad de los usuarios, y han llegado a concluir que es necesario elaborar programas educativos para fortalecer la educación cívica digital.

Los autores Pertegal-Vega, Oliva-Delgado y Rodríguez-Meirinhos (2019) consideran que existen diferentes revisiones de los estudios sobre las redes sociales, distintos enfoques de los mismos, como, por ejemplo, la revisión sistemática hecha por Richter, Riemer y Vom-Brocke (2011, como se citó en Pertegal-Vega et al. ,2019) que identificaron 297 estudios (hasta 2009) sobre redes sociales en general, y los clasificaron en cuatro grandes temáticas: privacidad y revelación de información personal; naturaleza de los vínculos y rol de la red social de contactos; presentación y manejo de la impresión personal; y motivos de uso.

Otra revisión sistemática mencionada es sobre los estudios de Facebook en Ciencias Sociales (Wilson, Gosling y Graham, 2012, como se citó en Pertegal-Vega et al. ,2019). Estos autores identificaron 412 artículos hasta 2011 y propusieron cinco grandes temas investigados: análisis descriptivos de usuarios; motivos de uso; presentación e identidad; el rol de Facebook en las interacciones sociales; y la privacidad y revelación de información personal. Algunas investigaciones se dedican a explorar el uso de alguna herramienta en particular por parte de los estudiantes, como por ejemplo las conclusiones sobre el uso de las redes sociales en la educación a distancia de Poelhuber and Anderson (2011, como se citó en Pertegal-Vega et al. ,2019) que mostraron que los hombres y los estudiantes más jóvenes tienen preferencias hacia el uso de la tecnología.

Otros autores documentaron el éxito o retos que se tuvieron con el uso de los recursos digitales en el aula (Kaplan, 2010; Junco, 2011; Payne, Campbell, Bal, y Piercy, 2011; Rinaldo, Tapp, y Laverie, 2011; Taylor, Mulligan y Ishida, 2012; Zahay, Eddy y Kaufman, 2013, como se citó en Neier y Zayer, 2015). Rinaldo

(2011, como se citó en Neier y Zayer, 2015) se centra en el uso de *microblogging*, como por ejemplo Twitter. De manera similar Junco (2011, como se citó en Neier y Zayer, 2015) investiga sobre el uso de Twitter entre los estudiantes de las prácticas preprofesionales dentro de un proyecto.

Pertegal-Vega et al. (2019) plantean una revisión actualizada hasta el 2017 de los estudios que han investigado la experiencia del uso normalizado de las redes sociales. Según aquellos autores (2019), este trabajo se concreta en tres objetivos específicos: 1) Identificar los estudios previos que han abordado dicha experiencia; 2) Elaborar una taxonomía clarificadora sobre temas, subtemas, variables y constructos propuestos en la investigación al respecto; 3) Y el último objetivo es hacer un equilibrio cuantitativo o estado de la cuestión, al clasificar y cuantificar los estudios identificados en base a dicha taxonomía. Como resultado los siguientes temas que se han investigado desde 2017 son: descripción y cuantificación del uso de redes; la frecuencia de las actividades de los usuarios; el uso activo y el uso pasivo de las redes sociales; la gestión del perfil del usuario y la privacidad; distintas percepciones y actitudes hacia las redes sociales, entre otros.

Cervantes Holguín y Gutiérrez Sandoval (2020) localizaron cinco artículos publicados durante el mes de marzo haciendo un primer marco referencial sobre el coronavirus y la educación:

- Autores que ponen énfasis en la salud mental (Brooks, 2020; Wang, 2020; Ornell, 2020, como se citó en Cervantes Holguín y Gutiérrez Sandoval, 2020);
- Los que analizan los efectos de la Covid-19 en la vida cotidiana (en la percepción de seguridad y la seguridad misma, gobierno, cuidado de la salud, empleo, educación y alimentación), así como los aprendizajes que pueden derivarse para hacer un mundo mejor (Gudi y Tiwari, 2020, como se citó en Cervantes Holguín y Gutiérrez Sandoval, 2020);
- Otros que señalan la necesidad de un mayor trabajo multidisciplinar para la prevención de la Covid-19 en América Latina (Rodríguez-

Morales, 2020, como se citó en Cervantes Holguín y Gutiérrez Sandoval, 2020).

Lo presentado nos plantea la importancia de trabajar el uso de las redes sociales e internet entre los jóvenes y su relación con la ciudadanía. Las redes sociales son la principal fuente de información entre los jóvenes (Freeman, 2013). El hábito de publicar noticias en las redes sociales contribuye a la participación cívica (Choi, 2016, como se citó en Vizcaíno-Laorga et al., 2019). Pero, si no tenemos claro la relevancia de cada información encontrada o compartida en las redes sociales, esta participación cívica se puede encontrar afectada, desde fomentar los estereotipos y prejuicios hasta crear estudiantes insensibles frente a las injusticias. Así, en los resultados de encuesta realizada en la Institución educativa en la cual se realizará la propuesta de innovación, se observa que los alumnos de los últimos años de secundaria, no tienen clara la relevancia de la información encontrada en redes sociales. A pesar de ser participantes activos en redes sociales en la pregunta si comparten artículos sin leer, se identificaron entre otras respuestas las siguiente: Leo el artículo solamente si lo considero importante. Ahora, la pregunta es ¿Cómo uno identifica la importancia de una noticia o información sin lectura y comprensión de la misma? De ahí surge la intención de intentar dar respuesta al problema identificado: a la limitada ciudadanía digital de los adolescentes entre 16 y 17 años de edad que no ven las redes sociales como una posible fuente de información válida, mediante las actividades planificadas dentro un espacio que ellos reconocen y están acostumbrados a interactuar. Esta sensibilización podría transformarse, en el futuro, en acciones y actitudes basadas en los valores cívicos y derechos. La ciudadanía digital no se crea en el aula sino desde las experiencias, en el lenguaje y el espacio que los adolescentes entienden. Si queremos construir una ciudadanía digital con los actores responsables y que sepan adoptar las actitudes democráticas, entonces, esta debe ser construida en el contexto en el cual nace y habita: las redes sociales e internet.

1.4 Fundamentación teórica

Boyd y Ellison (2008, como se citó en Pertegal-Vega et al., 2019) consideran que las redes sociales tienen las siguientes características: abiertas, tienen un perfil propio, un listado de contactos abierto al público que permite ser explorado y contenidos que pueden ser intercambiados y visualizados entre los usuarios. Estas características, por ejemplo, las cumplen: Facebook, Instagram, Twitter y Snapchat. Pertegal-Vega et al., (2019) consideran que durante la última década surge un interés significativo en el estudio de las redes sociales y de los efectos de su uso. Así, Aladro Vico, Valbuena y Padilla (2012) afirma que los jóvenes cuando desean compartir la información utilizan mayoritariamente las redes y medios sociales que se han convertido, en un elemento vital que fomenta la incorporación de los jóvenes en el ámbito cultural y social.

Puede ser que los alemanes durante la segunda guerra mundial no usaban el término *Fake news*, pero la manipulación de la opinión pública mediante la propaganda no les resultaba extraña. El mismo Goebbels solía decir que si una mentira se repite suficientes veces, se convierte en la verdad (Pérez, 2019). Para Sanz Blasco y Carro de Francisco (2019) la existencia de las falsas informaciones en los medios de comunicación no es un fenómeno nuevo. Sin embargo, el acceso masivo a internet y la dinámica que generan las redes sociales, potencian la polarización y la confrontación entre grupos, primando un análisis emocional e impreciso de los hechos y de esta manera se fortalecen los prejuicios y los estereotipos. Ireton y Posetti (2018, como se citó en Salaverría, et al, 2020) mencionan que la Comisión Europea y de la Unesco prefieren evitar el término *fake news* y optan por el más genérico; por un término más general que ellos llaman de “desórdenes informativos”. Estos desórdenes informativos se pueden clasificar en tres categorías:

- Desinformación (disinformation): información deliberadamente falsa, difundida por motivos económicos, ideológicos o por alguna otra razón;
- Información errónea (misinformation): información falsa, pero transmitida con el convencimiento de su verdad;

- Mala información (mal-information): información verdadera, pero de ámbito privado, que se publica con la intención de dañar a una persona, una institución o un país (Ireton y Posetti, 2018, p.44, como se citó en Salaverría, et al. 2020).

Casero-Ripollés (2020) considera las noticias como un “producto vital” para el civismo. Lo explica de la siguiente manera: dependiendo de la autenticidad de las fuentes por las cuales las personas obtengan información sobre hechos relevantes, esta información tendrá consecuencias directas en la democracia (Feenstra et al., 2016, como se citó en Casero Ripollés, 2020). Esto pueda generar divisiones entre los ciudadanos informados y los desinformados originando desigualdades y desbalance lo que al final afectará la equidad, la cual es base de democracia (Dahl, 2006, como se citó en Casero Ripollés, 2020).

Desde inicio de la crisis, las noticias se convirtieron en fuente importante de datos para los ciudadanos. Casero-Ripollés (2020) considera que la información es un recurso fundamental para los ciudadanos en las democracias y por lo tanto un estudio de dinámica de esa información en medios de comunicación, internet y redes sociales, ayudaría a fortalecer la democracia, por ende, la ciudadanía porque ésta estaría en la capacidad de identificar las *Fake news* y orientar a las personas, especialmente en situaciones tan complejas como la del COVID-19. En este sentido, para este autor, la información es sumamente importante como herramienta para reducir incertidumbre y ansiedad.

El dato interesante es que el nuevo escenario de pandemia incrementó el consumo de noticias entre los jóvenes. En EEUU, el consumo de las noticias antes de la pandemia y después entre los jóvenes entre 18 y 29 subió por 47 puntos. Según EBU (como se citó en Casero-Ripollés, 2020), en Europa, rating de noticias en las televisiones europeas nacionales se incrementó en 20% desde el comienzo de la COVID 19. En España, según Gfk (como se citó en Casero-Ripollés, 2020) la prensa digital incrementó su rating 72%. Ese aumento también coincide con el aumento de *fake news* en los medios de comunicación e internet. Como un fenómeno que es más frecuente en las redes sociales, por ende, un

espacio más visitado por los jóvenes y niños, se convierte en un factor importante para la educación y desarrollo de ciudadanía entre los escolares.

Según Salaverría et al., (2020), “la difusión y expansión de informaciones deliberadamente falsas se ha convertido en un problema sanitario”, desde epidemias como la del ébola en 2014 que originaron un inicio de la fabricación y divulgación de noticias falsas, información errónea y/o manipulada (p. 2). Esto ha generado una situación de desinformación y las redes sociales se convirtieron en el actor principal de proliferación y expansión de noticias falsas y manipulaciones, teorías conspiratorias, contenidos intencionadamente cambiados etc. lo que llevó en febrero de 2020 a la Organización Mundial de la Salud a alertar sobre una “infodemia” convirtiéndose así, en un fenómeno que preocupa a la ciudadanía, que en el mar de mensajes engañosos se convierte en una víctima fácil (Salaverría et al.,2020).

Los autores analizan y evalúan el internet y su uso desde distintos puntos de vista. Unos se centran en internet como una nueva alternativa de información y necesidad de incentivar el sentido crítico (Rodríguez San Julián, 2010; Kim y Chen, 2015; Yamamoto, 2015) mientras otros ven el ámbito digital como un espacio que fomenta el compromiso e implicación cívica (Gil de Zúñiga, 2016) y la oportunidad de involucrarse en discusiones políticas de manera directa o indirecta (Ji, 2017). Esta facilidad de acceso y masiva difusión de cualquier información crean nuevos modelos de la cultura digital, cívica y política (Gil Moreno, 2016). Lo afirma también Skoric (2016) cuando considera la existencia de una relación estrecha entre participación política, capital social y compromiso cívico con el uso de medios de comunicación, añadiría, especialmente a través de las redes sociales, hoy en día. Mientras tanto, los autores como Robinson y Phillips (2016) consideran que esta percepción del ciudadano no puede ser sostenida únicamente en el entorno digital, sino que debe tener el sustento en la realidad.

Según Vizcaíno-Laorga (2017) los estudios actuales demuestran que los jóvenes usan las redes sociales para informarse de temas de actualidad y relacionarse con el entorno político.

La interacción entre compromiso social (Lupton, 2014) y la construcción del conocimiento mediante redes (Selwyn, 2011) desarrolla la comprensión del contexto sociocultural de la comunidad en línea (Vygotsky, 1978) también la transformación del conocimiento individual y colectivo que ocurre como resultado de esta misma (Delahunty, Verenikina, y Jones, 2013; Vygotsky, 1978, como se citó en Forbes, 2017, p. 2).

/.../ El uso ético de las redes sociales significa la aceptación e interiorización de los estándares profesionales lo que en la práctica se refleja mediante el cuidado de las publicaciones personales durante y fuera del tiempo de trabajo teniendo en cuenta la privacidad y los derechos de los demás (Forbes, 2017, p. 3).

Tanto estudiantes como profesores deben ser conscientes de la importancia de práctica de la *Netiquette* y de reputación digital (Nussbaum-Beach y Hall, 2012, como se citó en Forbes, 2017) y que todas las actividades en línea crean su huella digital y esta representa su identidad profesional en línea (Goffman, 1959, como se citó en Forbes, 2017). Más si se tiene en cuenta el incremento de la práctica del uso de redes sociales en la educación como se mencionó arriba. Finalmente, los jóvenes tienen percepción de las redes sociales como herramienta de cambio y democrático-participativa de confianza. Pero no se puede hablar simplemente de "el poder" de las redes sociales como elemento participativo y de cambio social, sino que éste habrá que contextualizarlo (Vizcaíno-Laorga, García, y López de Ayala-López, 2019).

Según Sádaba y Bringué (como se citó en Pope, Cohen y Duarte, 2019), es importante tener en cuenta y no olvidar que el uso de las redes sociales y sus efectos, así como sus consecuencias, resultados y objetivos, es un fenómeno dinámico que evoluciona constantemente y por lo tanto debe ser observado e informado socialmente. Pope, Cohen y Duarte (2019) toman en cuenta en su trabajo la opinión de Bedolla (2012) respecto a que la inequidad en la educación cívica puede mantener y fortalecer la marginalización cívica y política. Con el tiempo la falta de igualdad de oportunidades en el sistema educativo, para Garza y Jang (como se citó en Pope, Cohen y Duarte, 2019) lleva a no tener la representatividad en la sociedad y se convierte en la forma de una exclusión

formal por parte de gobierno. La relación es simple: sin acceso a educación, no se desarrolla el juicio crítico y existe falta a la información cómo funciona la sociedad y el estado, esto crea ciudadanos que por falta de información no saben cómo realizar sus derechos y responsabilidades cívicos por un lado y por otro, en el mar de desinformación existe en redes sociales - si tienen acceso a ellos - no tienen las habilidades de identificar las noticias falsas.

Como la famosa frase de Heráclito sobre la imposibilidad de pasar dos veces por el mismo río, las noticias falsas se caracterizan por generalizar los hechos, un título llamativo, la abundante presencia en redes sociales y medios sociales en general, rapidez, efecto masivo, pero superficial, son fugaces, no permanecen mucho tiempo, pero generan el impacto porque alimentan prejuicios, estereotipos e informalidad. En el mar de noticias de desinformación es importante reconocer aquella que genera empatía y que es relevante para el bien común sino todo y siempre parecerá “el mismo río”. Por esto es necesario trabajarlo desde la educación fomentando habilidades en los alumnos para que sean capaces de reconocer las noticias falsas, sepan analizarlas contrastando información usando distintas fuentes y verificando autores y publicaciones, que va a la par con las competencias digitales. Al mismo tiempo lograr la consciencia de la importancia de la veracidad es el primer paso a una ciudadanía más empática porque podrá identificar los objetivos y finalidad que lleva la información.

En primer lugar, cabe clarificar los términos que se mencionan en este apartado: Competencias, Habilidades y Alfabetismo digital como elementos principales en la construcción de una Ciudadanía digital. El uso frecuente de estos términos como sinónimos, ha generado confusiones en entender el significado de cada uno (Lordache, Mariën y Baelden, 2017). Ala-Mutka define competencias como “capacidad de aplicar conocimiento y habilidades en distintos contextos, tales como trabajo, entretenimiento o aprendizaje.” (como se citó en Lordache, et al., 2017, p.8). Mientras tanto Deursen (2010, como se citó en Lordache, et al., 2017) entiende el alfabetismo digital como competencias y conocimiento y las habilidades digitales como el aspecto técnico de estos dos. Bacherlor (2017, como se citó en De Paor y Heravi, 2020) usa el término alfabetismo informacional

y lo considera uno de los métodos más efectivos en la lucha contra las noticias falsas haciendo énfasis que este potencia el juicio crítico.

Esta diferencia entre las habilidades digitales y alfabetismo digital lo confirman Martín y Maldigan de la siguiente manera:

El alfabetismo digital consciente es la actitud y capacidad del individuo sobre el uso apropiado del espacio y las herramientas digitales para identificar, acceder, organizar, integrar, evaluar, analizar y sintetizar los recursos digitales, construir nuevo conocimiento, crear formas de expresión de medios sociales y comunicarse con otros, en el contexto de una situación real concreta para que se genere la acción social productiva (como se citó en Lordache, et al., 2017, p. 8).

En esta propuesta de innovación, se han considerado competencias y habilidades digitales como elementos necesarios para la construcción de una Ciudadanía digital que permitirá responder al objetivo de sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de ciudadanía digital y ver las redes sociales como posible fuente de información. Esto se logrará mediante las actividades que consideran las competencias de la planificación en el área de Desarrollo Personal, Formación ciudadana y Cívica y la competencia transversal definidas por MINEDU en el Programa curricular de la educación secundaria (2016) y por los otros autores que se mencionarán más adelante en este trabajo.

Competencias y habilidades informacionales y cognitivas

Según Eshet-Alkalai “La habilidad de evaluar y tener la información se ha convertido en la habilidad de sobrevivencia para los estudiantes y usuarios de información.” (como se citó en Lordache, et al., 2017, p. 17). En este sentido, las Competencias y habilidades informacionales y cognitivas comprenden:

- Acciones operativas: buscar, identificar, seleccionar, ubicar, acceder, guardar y compartir la información relevante (Lordache et al., 2017).

- Habilidad de resolución de problema digital: identificar el recurso digital que responde a una necesidad específica (lordache, como se citó en lordache, et al., 2017).

Competencias y habilidades de comunicación digital

Estas competencias y habilidades las entendemos como la posibilidad de construir y comprender mensajes, intercambiar y compartir contenido, entretener o persuadir, comentar y responder al contenido creado por otros, buscar y crear contenidos, ser proactivo en compartir noticias, contenidos y fuentes y finalmente interactuar y colaborar en línea (Hobbs, Hargittai, Ferrari y Jenkins, como se citó en lordache, et al., 2017). Se trata de saber comprender, analizar, interpretar mensajes, identificar su objetivo y poder responder al mismo mediante interacción y actuar en línea.

Integración de práctica de Netiquette en las de redes sociales

La práctica de Netiquette en internet, especialmente redes sociales, es importante para poder identificar y seguir las normas existentes de convivencia y comunicación de manera apropiada y respetuosa (lordache et al., 2017). Algunos autores, como Belshaw (como se citó en lordache, et al., 2017) consideran esta habilidad de carácter cultural y la describe como la necesidad de comprender distintos contextos digitales que uno puede experimentar, diferentes códigos y maneras de actuar y situaciones, actitudes y comportamientos que son considerados socialmente y culturalmente aceptables o no. Así mismo Van Dijk y Van Deursen (como se citó en lordache, et al., 2017) sugieren que Netiquette se aprende en la práctica, es decir, directamente de las experiencias de actuar en línea.

1.5 Caracterización del contexto

Para identificar problema se aplicaron las encuestas con la finalidad de obtener información directa de los estudiantes y de los profesores. Los resultados obtenidos abrieron la posibilidad de dos alternativas:

- Centrar propuesta de innovación en profesores.
- Centrar propuesta de innovación en los alumnos.

Se optó por la segunda alternativa y dirigir la propuesta de innovación a los estudiantes de quinto de secundaria lo que llevó a elaboración del árbol de problema (Imagen 2) y, además de considerar los siguientes factores:

- Contexto sociocultural de la ciudad de Piura
- Conducta pasiva frente a las situaciones de injusticia.

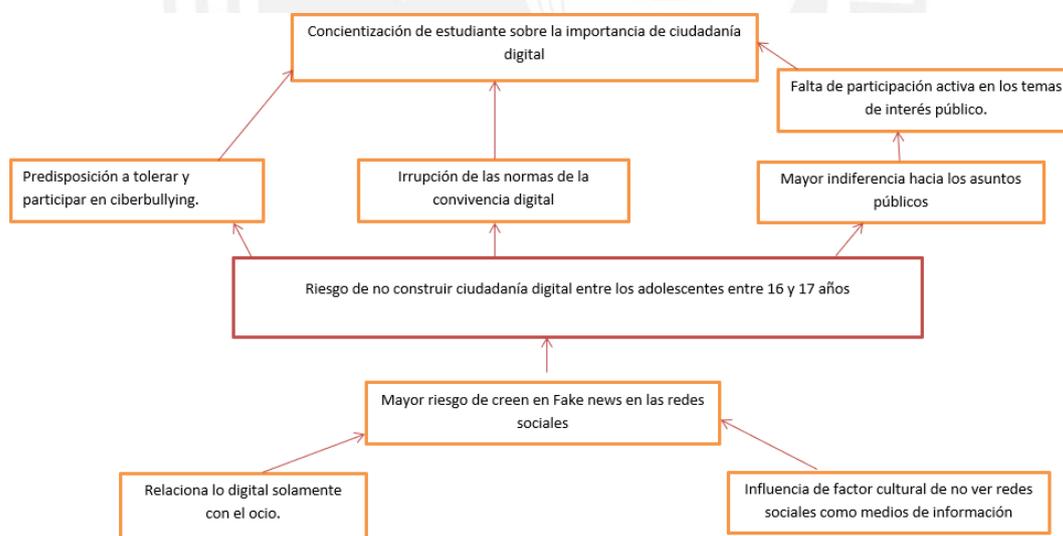


Imagen 2 Árbol de problema

De ahí que el planteamiento del problema se definió como: *Limitada ciudadanía digital entre los adolescentes de 16 a 17 años de edad en una Institución Educativa Particular de Educación Básica Regular en la provincia de Piura.*

El objetivo de la encuesta fue recoger las experiencias y opiniones sobre el uso de las redes sociales, recursos tecnológicos y su relación con la construcción de una ciudadanía digital. Los encuestados son estudiantes de los últimos años de secundaria de la institución educativa privada en la cual se realizará la propuesta. Pertenecen al sector económico considerado como clase media. Tienen acceso a recursos tecnológicos, internet y redes sociales. Las redes sociales que usan son las siguientes (según número de veces mencionados, de mayor frecuencia a menor): Instagram, WhatsApp, Facebook, TikTok, Twitter, YouTube, Snapchat, Twitch, Messenger.

Todos los participantes afirmaron que existe diferencia entre la ciudadanía digital y la presencial. Respecto a la ciudadanía presencial, respondieron que ésta se refleja en tres aspectos: satisfacción, apertura y socialización.

Asimismo, los artículos e información leída, por los estudiantes, dependen de sus intereses y de las fuentes. Lo interesante es que el 85,7% de los alumnos considera que los recursos tecnológicos pueden ayudar en el desarrollo de la ciudadanía digital. De 21 alumnos 12 de ellos afirma que usa redes sociales para informarse, pero si lo van a compartir depende de sus intereses o percepción de importancia sobre los temas.

De estos resultados se identificaron dos causas principales:

1. Usan las redes sociales solamente como una actividad de ocio.
2. La influencia sociocultural que tienen los estudiantes sobre la percepción de las redes sociales como medios no válidos de información. Esta situación es causada por la cultura de rumor propia del contexto al que pertenecen.

Esto evidencia el riesgo de no tener destrezas para identificar *fake news*, lo cual dificulta el acceso a la información relevante, no precisamente por falta de oportunidades. Como consecuencia o efecto para este trabajo, se identificó la indiferencia de los estudiantes sobre los asuntos públicos, situación que en el

futuro será la causa de la falta de participación ciudadana. Un ejemplo al respecto sería el siguiente: Piura es una de las ciudades más afectada por Covid-19 y en gran medida por falta de respeto de las normas sanitarias dadas. Esta propuesta tiene como finalidad advertir a los estudiantes sobre la importancia de la ciudadanía digital porque asumirla les facilitará el acceso y la masiva difusión de todo tipo de información sobre la gravedad de la Pandemia en la ciudad. Cualquier información crea nuevos modelos de la cultura digital, cívico-política (Gil Moreno, 2016), capital social y participación política (Skoric, 2016). La cultura del rumor implica la presencia de percepciones subjetivas y juicios de valor lo que conlleva a una dificultad de desterrar los prejuicios y estereotipos. Estos conducen a los individuos a creer en aquella información que confirma los prejuicios existentes y por ende descartar argumentos y evidencias que desafían su pensamiento previo o chocan con sus valores y creencias. Existe una inclinación psicológica de dar solamente crédito a lo que uno desea creer o ver. Esta inclinación, ha demostrado tener un impacto significativo en ámbitos como el de la educación, la ciencia y la política (Kappes et al., 2020 y Thornhill et al., 2019, como se citó en Salaverría et al. 2020). Las redes sociales y la cultura del rumor generan consumo de información accidental lo que significa compartir información sin mayor análisis o contrastación de fuentes que finalmente comprende menor interés político y menos conocimiento de cómo funcionan los asuntos públicos (Casero-Ripollés ,2020; Gil de Zúñiga; Diehl, 2019; Lee; Xenos, 2019). También se debe tener en cuenta que los medios sociales se convirtieron en la fuente principal de propagación de las noticias falsas en el nuevo escenario de COVID-19 (Casero-Ripollés ,2020).

1.6 Objetivos y metas de la propuesta de la innovación

Objetivo general de la propuesta de innovación:

- Generar consciencia en los estudiantes entre 16 y 17 años de la importancia de ser ciudadanos digitales responsables.

Objetivos específicos:

- Sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de ciudadanía digital.
- Concientizar a los alumnos sobre la importancia de análisis de la información proveniente de las redes sociales.

En continuación se presenta la trayectoria seleccionada para experiencia piloto, en negrilla:

Tabla 2. Objetivos específicos y trayectorias posibles

Objetivo general:	
Generar consciencia en los estudiantes entre 16 y 17 años de la importancia de ser ciudadanos digitales responsables.	
Objetivos específicos:	Trayectorias posibles:
Objetivo específico 1: Sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de la ciudadanía digital.	<ul style="list-style-type: none">- Presentación a los alumnos participantes de las plataformas y redes sociales que se usarán en el piloto.- Capacitación de los alumnos facilitadores.- Motivación de los alumnos y participación activa en las actividades y dinámicas diseñadas para sesiones sincrónicas y asincrónicas considerando las redes sociales como posible herramienta de fuente de información y de actuar.
Objetivo específico 2: Concientizar a los alumnos sobre la importancia de análisis de la información proveniente de las redes sociales.	<ul style="list-style-type: none">- Aplicación de estrategias que incentivan análisis de información y participación en redes sociales.

-
- Análisis de la dinámica de los jóvenes en las redes sociales y sus comportamientos.
 - Desarrollo de las actividades para identificar y analizar la información proveniente de la cultura de rumor.
-

Nota: El objetivo específico en negrita representa objetivo elegido para experiencia piloto.

Metas

- Metas de ocupación: 02 responsables de Plataforma, 01 soporte técnico, 01 responsable de monitoreo de las actividades, 01 asesor externo especialista.
- Metas de capacitación: 05 alumnos facilitadores capacitados para apoyo durante la aplicación del proyecto de innovación, 02 docentes capacitados como facilitadores durante el primer año.
- Metas de implementación: 01 capacitación de Inducción e instrucción a equipo de 5 estudiantes facilitadores, 01 elaboración de indicaciones del uso de redes sociales y plataformas.
- Metas de producción: Creación de 02 grupos cerrados en Facebook. 03 encuestas desarrolladas (inicio, desarrollo y cierre) y 01 entrevista. Selección de los videos y material digital para la intervención del piloto (05 publicidades, 02 películas, 02 canciones, y 5 noticias). Elaboración del material digital para las sesiones sincrónicas y asincrónicas: 10 actividades asincrónicas, 10 actividades sincrónicas. Diseño de 01 personaje en 3D. Evaluación: 01 evaluación semanal del proyecto y 01 retroalimentación semanal.

1.7 Estrategias y actividades planificadas

El diseño de la propuesta de innovación presenta tres fases: preparación, implementación y ejecución. Cada fase tiene etapas y actividades. La fase de preparación se realizó durante los meses de abril, mayo y junio del año 2020. La fase de implementación concluyó en el mes de septiembre. Para demostrar la viabilidad de la propuesta se ejecutó el piloto durante seis semanas de acuerdo al cronograma (Ver capítulo cronograma y Anexo 1).

La propuesta de innovación educativa se ha pensado para una educación en modalidad virtual y realización de las actividades en el espacio en línea, especialmente en redes sociales. Éstas últimas y las fake news representan dos elementos importantes para esta propuesta: la primera porque ubica comunidades nuevas con dinámicas, actitudes y reacciones como en la vida real y la otra porque es una constante en estas comunidades.

1.7.1 Etapas de propuesta de innovación educativa.

1.7.1.1 Fase 1: Preparación.

La fase de Preparación consta de tres momentos:

- a) Entrevistas y conversaciones con la Dirección General, la Dirección de Estudios y las Coordinadoras del nivel.

En las primeras conversaciones se obtuvo permiso para la aplicación de encuestas cuyos resultados, posteriormente, serán analizados.

- b) Encuestas
- c) Permiso para realizar piloto.

Se comunicó posteriormente la intención de realizar el piloto en la institución educativa y se obtuvo el permiso de las instancias correspondientes, finalmente se estableció el cronograma de la fase de implementación.

1.7.1.2 Fase 2: Implementación.

La fase de Implementación comprende: habilitación de plataforma LMS, plataforma de comunicación y selección de redes sociales. La institución adquirió las herramientas digitales necesarias para desarrollar clases a distancia, que se usarán en esta propuesta de innovación con el permiso obtenido. Estos entornos digitales se usarán para la publicación de indicaciones, actividades creadas y planificadas, así como para compartir material seleccionado. Se elaborarán, en esta fase, las instrucciones para el acceso a las plataformas.

En esta fase también se consideró:

- a) Diseño de las actividades, verificar el cronograma previamente establecido y realizar últimas modificaciones.
- b) Selección del material digital existente (vídeos, publicidades, documentales etc.) y elaboración del nuevo. En la elaboración de una parte del nuevo material se consideró contar con el apoyo de dos alumnos, cuyo rol será de facilitadores en las actividades posteriores.
- c) Revisión de las plataformas, grupos creados, recursos tecnológicos. Entre las redes sociales se optó por Facebook teniendo en cuenta la posibilidad de configurar grupos cerrados a los cuales tendrían solamente el acceso los alumnos con la posibilidad de limitar visibilidad del comentarios y publicaciones. Esta decisión aseguró el control de la privacidad y seguridad de los alumnos.
- d) Elaboración de instrumentos de evaluación y revisión de los mismos.
- e) Inducción e instrucción de los estudiantes y profesores participantes explicando su rol en la propuesta como facilitadores en las actividades posteriores. Se impartirá contenidos a los docentes para que puedan desarrollar su rol de observadores y colaboradores en el proceso, de tal manera que contribuyan en el recojo y organización de la información.

1.7.1.3 Fase 3: Ejecución.

En la fase de ejecución de la propuesta de innovación educativa se pensó en tres etapas para desarrollar las actividades en las redes sociales y centrándose en noticias falsas:

- a) Sensibilización a los estudiantes sobre el uso de redes sociales como fuentes de información.

Para cumplir su rol, los alumnos facilitadores recibirán capacitación en la cual se les explicará sus funciones y las actividades. Como facilitadores ellos serán un nexo entre los estudiantes y el investigador. La misma edad y posibles intereses similares ayudarán a crear un clima de confianza y participación.

Los alumnos comenzarán con el desarrollo de las actividades sincrónicas y asincrónicas y su participación en redes sociales con el apoyo de los facilitadores. En este momento, es importante realizar las actividades planificadas en las redes sociales y observar la dinámica que se genera a partir de ellas. Finalmente se comunicarán los resultados.

También, en este periodo se consideró la ejecución del piloto.

b) Análisis de la información proveniente de redes sociales.

En este momento de ejecución de propuesta innovación, las actividades se centran en y dentro de las redes sociales, desde la búsqueda de información hasta el análisis de la misma, creando y participando en debate. El proceso cognitivo que se debe cumplir es el siguiente: comprensión, análisis, argumentación con el objetivo de llegar a desarrollar juicio crítico y finalmente se evaluará los procesos ejecutados hasta ese momento.

c) En esta etapa diferenciamos dos momentos:

- Cultura del rumor y la información en redes sociales. En este momento, los alumnos deberían ser capaces de identificar las noticias falsas. Este conocimiento servirá como herramienta para indagar sobre la relación entre cultura de rumor y redes sociales.
- Contenido creado: noticias falsas para la encuesta mediante la cual se sondeará la percepción y opinión pública con el fin de identificar la presencia de la cultura del rumor en las redes sociales. Finalmente, los alumnos redactarán un informe y socializarán con sus compañeros y la comunidad educativa.

Por tanto, la secuencia de la fase de ejecución es la siguiente:

- a) Actividades sincrónicas
- b) Actividades asincrónicas
- c) Monitoreo y Evaluación
- d) Socialización

Finalmente, en cada fase de la propuesta se contó con la asesoría de un especialista externo en: elaboración y aplicación de los instrumentos de evaluación. De la misma manera se contó con la presencia de un experto externo en las fases de preparación, creación de contenidos y actividades.

1.8 Recursos Humanos

Para la propuesta de innovación educativa, se ha considerado:

- El apoyo e intervención en las actividades programadas de los estudiantes facilitadores.
- Participación de la Dirección de Estudios y las Coordinaciones de la IE en el monitoreo y en las fases de la propuesta de innovación educativa.
- Participación de los docentes asignados en el monitoreo de las actividades desarrolladas por estudiantes facilitadores.
- Apoyo del personal de soporte técnico para evitar posibles imprevistos en cuanto la conectividad y problemas que pueden surgir en el uso de programas.
- Apoyo de Asesoría externa de los especialistas.
- Comunicación oportuna con Dirección cuando sea necesario.

1.9 Monitoreo y evaluación

Para el monitoreo y la evaluación de la propuesta de innovación se tienen en cuenta los siguientes criterios (Bobadilla, 2005):

Tabla 3. *Criterios de monitoreo y evaluación*

Criterios	Monitoreo	Evaluación
Objetivos que persiguen	Informar sobre el cumplimiento de las etapas de cada fase, para realizar correcciones y mejoras.	Determinar si se lograron los objetivos propuestos en cada fase.
Aspectos que consideran	Cumplimiento de cronograma de	Cumplimiento de objetivos propuestos por cada fase

	planificación por cada etapa y cada fase.	(eficacia, eficiencia, impacto y sostenibilidad).
Frecuencia sugerida	Finalizando cada etapa	Finalizando cada fase
Apoyo	05 estudiantes facilitadores	-
Responsables principales	01 investigador	01 investigador

Nota: Los criterios fueron creados según el modelo de Bobadilla (2005).

El monitoreo y la evaluación serán realizados según el siguiente esquema:

- a) El monitoreo general será compartido entre los directivos de la I.E. y la persona encargado de la propuesta, en este caso, el autor de la misma.
- b) El monitoreo de cada fase del diseño de la propuesta será realizado por el autor y las coordinaciones de nivel de la I.E.
- c) El monitoreo de las actividades por cada etapa será realizado por docentes facilitadores.
- d) La evaluación de cada fase estará a cargo del autor de la propuesta y la evaluación integral se realizará en conjunto con los Directivos de la I.E. y con la asesoría del experto externo.

Las técnicas e instrumentos propuestas para el recojo de información son las siguientes:

- a) Técnica de Observación
 - Lista de cotejo
- b) Técnica de Encuesta (inicio, desarrollo y cierre)
 - Cuestionario
- c) Técnica de Entrevista
 - Entrevista libre

- d) Técnica de Análisis de documentos
 - Diario de trabajo
 - Acta de reunión

1.10 Factores de Sostenibilidad

1.10.1 Viabilidad

Para lograr que viabilidad de la propuesta se factible se han tenido siguientes aspectos de la propuesta:

- a) Técnico: la propuesta está alineada con la filosofía de la I.E. que considera que una institución educativa debe tener capacidad de desarrollar su propio modelo pedagógico e innovando. Esto contribuyó a la comprensión, aprobación y realización de una parte de la propuesta, lo que posteriormente veremos en el capítulo de experiencia piloto. Así mismo, se obtuvo permiso para el uso de las plataformas y recursos tecnológicos de colegio.
- b) Jurídico: para la participación de los alumnos en la propuesta de innovación y entrevistas, se actuó con el permiso de la I. E. y los PPFY y de esta manera garantizar la protección de datos de los menores de edad.
- c) Socio cultural: se tuvo en cuenta las características de la población estudiantil y de los docentes; su percepción sobre ciudadanía digital y hábitos del uso de redes sociales y recursos tecnológicos. Se establecieron roles y responsabilidades de los involucrados en la propuesta de innovación.
- d) Económico financiero: Aunque la I.E dio permiso para el uso de los recursos tecnológicos, como las plataformas, estas se han considerado dentro del presupuesto como lo indica la propuesta de innovación, teniendo en cuenta todos los escenarios: adquisición de los recursos tecnológicos, y la posibilidad de uso de las alternativas gratuitas.

1.10.2 Sostenibilidad

En esta propuesta se tuvo en cuenta la posibilidad de tener alternativas para reducir los costos mediante el uso de recursos tecnológicos con similares funciones y características, que posee la I.E. Estos siendo gratuitos, tienen algunas restricciones, como por ejemplo tiempo de uso limitado o número determinado de usuarios, lo que implica cambio de tiempos asignados por actividad. Al respecto se pensó en dos alternativas: compra de los recursos tecnológicos o uso de los gratuitos, para crear la posibilidad de aplicar la propuesta en diferentes escenarios. Para que esto sea sostenible consideramos los siguientes factores:

- a) Participación de las partes interesadas tanto en las capacitaciones como en la realización de cada fase.
- b) Tener mínimos recursos tecnológicos necesarios que permiten acceso a redes sociales e internet.
- c) Presencia de expertos en los temas de educación virtual y evaluación de proyectos.
- d) Impacto positivo económico al tener alternativas de recursos gratuitos.
- e) Impacto positivo social al generar consciencia entre los jóvenes sobre la presencia de noticias falsas en redes sociales, se despertará interés por temas de asunto público y finalmente, a largo plazo, participación en los mismos.

1.10.3 Previsión de riesgos y contingencias.

Tabla 4. Posibles riesgos y contingencias

Riesgos y contingencias	Alternativas
Interrupción de programación de sesiones sincrónicas que se realizarán dentro del área Desarrollo Personal y Formación Ciudadana y Cívica causada por: Tiempo limitado por actividades institucionales pedagógicas.	Tener como posible solución otro horario distinto al horario de las clases. Traducir sesiones sincrónicas en asincrónicas usando las plataformas de la institución educativa y/o usar redes sociales como una alternativa. Apoyo de los estudiantes facilitadores.

Asignación a otras actividades institucionales del agente innovador.

Reducción del presupuesto de la IE para inversión en programas que se usarán en el piloto. Uso de los programas gratuitos con opciones limitadas.

Problemas de conexión de internet. Mobile learning (redes sociales y plataforma usada por colegio tienen aplicación para celulares).

Gestión de tiempo de los alumnos (Conectarse de manera regular y dentro de fechas establecidas, revisar las actividades y desarrollarlas, lee las indicaciones del profesor, intervenir y participar en la clase, acceder a los materiales y recursos propuestos) Monitoreo regular por parte de encargado de proyecto (Investigador) y Dirección de Estudios.

Nota: Se muestran posibles alternativas por cada riesgo y contingencia.

1.11 Presupuesto

En el presupuesto se ha tenido en cuenta los gastos por etapa de cada fase:

- a) En la primera Fase de Preparación para elaboración, aplicación y revisión de encuestas, así como presentación de propuesta de innovación a los directivos de la I.E., se consideraron siguientes gastos:
 - Uso de internet personal y
 - Útiles de escritorio.
- b) La segunda fase de Implementación consideraba habilitación de plataformas y/o adquisición de las mismas, creación y selección del material y elaboración de instrumentos de evaluación. Es la fase que contempla mayor gasto, el cual depende de los recursos tecnológicos que posee la institución educativa. En este caso se ha considerado el escenario óptimo que significa la posibilidad de adquisición de las

plataformas necesarias. Es importante resaltar que existen alternativas gratuitas, pero con funciones limitadas. Estas limitaciones representan un mayor desafío en cuanto al tiempo de uso, lo que por ende influye directamente en la duración de sesiones sincrónicas y/o actividades, pero no necesariamente en la calidad de las mismas.

c) La tercera fase cuenta con tres etapas:

- Etapa 1: Sensibilización a los estudiantes sobre el uso de redes sociales como fuentes de información.
- Etapa 2: Análisis de la información proveniente de redes sociales.
- Etapa 3: Cultura de rumor y la información en redes sociales.

Las tres etapas comprenden gastos en el uso de internet personal y contratación de especialista externo para asesoramiento en elaboración de las actividades y la evaluación de etapas desarrolladas.

El presupuesto por fases se presenta en las siguientes tablas. La Tabla N°5 representa el presupuesto para la fase de preparación:

Tabla 5. Presupuesto de la Fase 1: Preparación

Actividades según la fase	Bienes: Unidades	Bienes: Valor	Servicios: Unidades	Servicios: Valor	Subtotal
Entrevistas con el grupo directivo sobre el proyecto de innovación.	Útiles de escritorio.	50			50
Elaboración de las encuestas.			Uso de internet personal	100	100
Revisión de encuestas y aplicación de las mimas			Uso de internet personal	100	100

Análisis de encuestas y elaboración de árbol de problemas.			Uso de internet personal	100	100
Establecer cronograma de implementación.	Útiles de escritorio.	50			50
SUBTOTAL		100		300	400

Nota: Para presupuesto se ha considerado moneda nacional.

En la tabla N°6 se muestra el presupuesto de la segunda fase. La implementación es la fase con mayor inversión económica.

Tabla 6. Presupuesto de la Fase 2: Implementación

Actividades según la fase	Remuneraciones: Unidades	Remuneraciones: Valor	Servicios: Unidades	Servicios: Valor	Subtotal
Habilitación de plataformas LMS y Zoom selección de redes sociales y el uso de las mismas			Adquisición de plan educativo de zoom para el uso en el centro educativo y en proyecto por parte de institución x 1 año	3 500	3 500
			Uso de plataforma de gestión institucional x 1 año	10 000	10 000
Diseñar las instrucciones para el uso de plataformas y las actividades.	01 especialista externo x 3 semanas	300	Uso de internet personal	100	400
Verificar el cronograma previamente establecido.					

Selección del material digital existente (vídeos, publicidades, documentales etc.) y elaboración del nuevo.			Uso de internet personal	100	100
			Uso de aplicaciones	200	200
Revisión de las plataformas, grupos creados, recursos tecnológicos.			Uso de internet personal	100	100
Elaboración de instrumentos de evaluación y revisión de los mismos.	01 especialista externo x 1 semana	100	Uso de internet personal	100	200
SUBTOTAL		400		14 100	14 500

Nota: Para presupuesto se ha considerado moneda nacional.

En las tablas N° 7 y N°8 se muestra el presupuesto de la fase de ejecución y el resumen de inversión económica por fases.

Tabla 7. Presupuesto de la Fase 3: Ejecución

Actividades según la fase	Remuneraciones: Unidades	Remuneraciones: Valor	Servicios: Unidades	Servicios: Valor	Subtotal
Sesiones sincrónicas y desarrollo de las actividades de la sesión asincrónica.			Uso de internet personal x 4 meses	400	400

Participación y realización de las actividades en las redes sociales, análisis y socialización de los mismos.	01 especialista externo x 1 semana	100	Uso de internet personal	100	200
Publicación de instrucciones, material para la sesión asincrónica y socialización de las futuras actividades.			Uso de internet personal	100	100
Búsqueda de información en las redes sociales por parte de los estudiantes, análisis de los resultados y desarrollo de las actividades planteadas.			Uso de internet personal	100	100
Evaluación de las etapas desarrolladas	01 especialista externo x 1 semana	100			100
Publicación de las actividades e indicaciones en la plataforma.			Uso de internet personal	100	100

Elaboración de actividad por parte de los alumnos, revisión de la misma, selección de las redes sociales y aplicación.	01 especialista externo x1 semana	100	Uso de internet personal	100	200
Análisis de los resultados de la actividad, redacción del informe y socialización de los resultados.			Uso de internet personal	100	100
Evaluación final.	01 especialista externo x 1 semana (por parte de investigador).	100	Uso de internet personal	100	200
SUBTOTAL		400		1100	1500

Nota: Para presupuesto se ha considerado moneda nacional.

Tabla 8. Resumen de presupuesto por fase

Fases	Remuneraciones (Valor en soles)	Bienes (Valor en soles)	Servicios (Valor en soles)	Subtotal de cada fase	Total
Fase 1:					
Preparación		100	300	400	
Fase2:					16 400
Implementación	400		14 100	14 500	

Fase 3:			
Ejecución	400	1100	1500

Nota: Para presupuesto se ha considerado moneda nacional.

1.12 Cronograma

En el cronograma de la propuesta de la innovación educativa se tuvo en cuenta tres fases: preparación, implementación y ejecución. Se ha considerado el año 2020 cuando comenzó la preparación y también el año 2021 ya que es el cronograma de toda la propuesta y no solamente del piloto que se realizó en el año de inicio. El cronograma presenta también actividades según cada fase, número de semanas previstas para desarrollo de las mismas y mes de ejecución. La duración de la propuesta de innovación es de doce meses.

En continuación se presenta cronograma por cada fase:

- a) Preparación: Comunicación y diagnóstico.

Tabla 9. Cronograma de la Fase 1

Actividades según fase	Abril	Mayo	Junio
Entrevistas con el grupo directivo sobre el proyecto de innovación.	x		
Elaboración de las encuestas.	x		
Revisión de encuestas y aplicación de las mismas.	x	x	
Análisis de encuestas y elaboración de árbol de problemas.		x	x
Establecer cronograma de implementación.			x

Nota: Duración de fase: tres meses.

- b) Implementación: Habilitación de Plataforma para actividades sincrónicas y asincrónicas.

Tabla 10. Cronograma de la Fase 2

Actividades según la fase	Julio	Agosto	Septiembre
Habilitación de plataformas LMS y Zoom y selección de redes sociales.	x		
Elaborar instrucciones para el acceso a las plataformas y redes sociales.	x		
Diseño de las actividades y verificar el cronograma previamente establecido.	x		
Selección del material digital existente (vídeos, publicidades, documentales etc.) y elaboración del nuevo.	x	x	
Revisión de las plataformas, grupos creados, recursos tecnológicos.		x	
Elaboración de instrumentos de evaluación y revisión de los mismos.			x
Inducción e instrucción de los estudiantes y profesores facilitadores.		x	x

Nota: Duración de fase: tres meses.

c) Ejecución:

- Sensibilización a los estudiantes sobre el uso de las redes sociales como fuentes de información.
- Análisis de la información proveniente de redes sociales.
- Cultura de rumor y la información en redes sociales.

Tabla 11. Cronograma de la Fase 3

Actividades según la fase	Octubre	Noviembre	Diciembre	Febrero	Marzo	Abril
Inducción e instrucción de los estudiantes participantes.	x					
Sesiones sincrónicas 1	x	x				
Desarrollo de actividades de la Sesión asincrónica.	x	x				
Participación y realización de las actividades en las redes sociales.	x					
Análisis de las actividades.		x				
Socialización de los resultados de la primera etapa de fase 3.		x				
Publicación de instrucciones y material para la sesión asincrónica.		x				
Sesiones sincrónicas 2		x		x		
Búsqueda de información en	x					

las redes sociales por parte de los estudiantes.				
Análisis de los resultados de la búsqueda.	x		x	
Debate usando redes sociales.			x	
Socialización de las actividades próximas.			x	
Evaluación de las etapas de ejecución en 2020.			x	
Publicación de las actividades e indicaciones en la plataforma.			x	
Sesiones sincrónicas 3			x	x
Elaboración de actividad por parte de los alumnos.			x	
Revisión de la actividad antes de aplicación.			x	
Selección de las redes sociales y aplicación de la actividad.			x	x
Análisis de los resultados de la actividad.				x
Redacción del informe.				x
			x	x

Socialización de los resultados.	x
Evaluación final	x

Nota: Duración de fase: seis meses.

Para ver planificación detallada del cronograma de la innovación educativa elaborada para realización de piloto en el año 2020, ver Anexo 1.



CAPÍTULO II: DISEÑO DE PROPUESTA DE EXPERIENCIA PILOTO

Dado el contexto de emergencia sanitaria por el Covid-19, el piloto se realizó en modalidad virtual, dentro del área: Desarrollo personal ciudadanía y cívica, usando la naturaleza y programación curricular de la misma área, así como aspectos que pueden favorecer su realización. Se asignó una hora lectiva para sesiones sincrónicas y para el fin de este piloto. De esta manera se respetó la organización previa de las clases de la institución educativa. Se contó con los permisos oportunos para el uso de la plataforma de gestión de la institución educativa lo cual permitió la comunicación con los alumnos, el desarrollo de clases sincrónicas y la realización de actividades asincrónicas en redes sociales.

2.1 Objetivos y metas de experiencia piloto

El objetivo específico número 1 de la propuesta de innovación educativa se convirtió en el Objetivo del piloto:

Sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de ciudadanía digital.

Y para lograrlo se formularon objetivos por semana para la experiencia de piloto. De esta manera se permitió hacer el seguimiento y monitoreo del mismo. A continuación, se presentan los objetivos semanales:

Tabla 12. *Objetivos por semana de la experiencia piloto*

N° de la semana	Objetivo por semana
1	Sensibilización de facilitadores y estudiantes.
2	Integrar redes sociales como estrategia en construcción de ciudadanía digital.
3	Identificar el tipo de información que comparten estudiantes en las redes sociales.

4	Uso de redes sociales y noticias falsas como estrategia. Parte 1.
5	Uso de redes sociales y noticias falsas como estrategia. Parte 2.
6	Verificar de la utilidad de experiencia piloto en la construcción de Ciudadanía digital de los estudiantes de V de secundaria.

Nota: La experiencia piloto tiene duración de seis semanas.

Metas

- Metas de ocupación: 1 asesor externo.
- Metas de capacitación: 4 alumnos facilitadores para apoyo durante la aplicación del piloto.
- Metas de implementación: 1 capacitación de Inducción e instrucción a equipo de 4 estudiantes facilitadores, 1 elaboración de instructivo para el uso de red social seleccionada.
- Metas de producción: Creación de 2 grupos cerrados en Facebook. 1 encuestas desarrolladas (inicio) y 1 entrevista. Selección de material digital para la intervención del piloto (6 publicidades y 2 noticias). Elaboración del material digital para las sesiones sincrónicas y asincrónicas: 10 actividades asincrónicas, 6 actividades sincrónicas. Diseño de 1 personaje en 3D. Evaluación: 1 evaluación semanal del proyecto y 1 retroalimentación semanal.

2.2 Estrategias y actividades planificadas

Para la experiencia piloto se utilizaron las siguientes estrategias:

- a) Modalidad de educación virtual,
- b) Redes sociales: se eligió Facebook por cuanto permite mantener la privacidad de datos y crear grupos cerrados.
- c) Elaboración y uso de noticias falsas para las actividades en las redes sociales.

2.2.1 Etapas del diseño de piloto

2.2.1.1 Fase 1: Preparación

En esta fase se conversó con los directivos de la institución educativa para tener permiso a realizar el piloto. Se explicaron los posibles beneficios para los estudiantes.

Así mismo se dieron a conocer las fases de piloto, actividades, objetivos y cuál sería el público beneficiario. Se demostró el alineamiento del piloto con la programación del área en el cual se desarrollará el mismo (Ver Anexo 2).

Finalmente, se conversó con los alumnos sobre su interés en participar en el piloto en diciembre del año 2019. Por el contexto de emergencia sanitaria COVID-19 las conversaciones se interrumpieron durante el periodo entre marzo y abril del año 2020. Finalmente, a partir de mayo del mismo año, las conversaciones y coordinaciones se han restablecido mediante zoom y vía telefónica.

En el texto que sigue, los estudiantes facilitadores serán mencionados como Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2).

2.2.1.2 Fase 2: Implementación

La fase de Implementación comprende la planificación de sesiones sincrónicas y asincrónicas (Ver Anexo 3). Se seleccionó y organizó el material necesario para el desarrollo de la sesión. Asimismo, se elaboraron las sesiones de clase que se aplicarán en el piloto (Ver Anexo 2).

La IE cuenta con las Plataformas necesarias para el desarrollo de las actividades planificadas. Estas plataformas fueron adquiridas por la propia institución al inicio del año 2020 y se usaron para la publicación de indicaciones y actividades planificadas. También se usaron redes sociales (Facebook) para la interacción entre estudiantes. Para ello se crearon grupos cerrados en Facebook para proteger los datos e información que se publicará por parte de menores de edad o cualquier otra situación de riesgo que podría ocurrir (Ver Anexo 4). Al finalizar

el piloto se eliminaron los grupos creados. El material publicado se organizará y codificará para guardar la confidencialidad, previamente a la eliminación de los grupos.

En esta etapa también se conversó con los alumnos facilitadores. La reunión fue realizada mediante la plataforma zoom. Se presentó el piloto y se acordó el día y hora para las siguientes reuniones (Ver Anexo 5).

2.2.1.3 Fase: Ejecución

El tiempo previsto para la aplicación del piloto es de seis semanas organizadas de la siguiente manera: 6 días asignados para el desarrollo de las actividades programadas, un día de evaluación de los avances hasta ese momento y un día para revisión de materiales para la semana siguiente.

El piloto se inició el 5 de octubre y culminó el 15 de noviembre del año 2020 según la planificación (Ver Anexo 3).

Su estructura es la siguiente:

- Reunión con estudiantes facilitadores y publicación de actividades y materiales en las plataformas que usa IE y redes sociales elegidas.
- Revisión de resultados de actividades de la semana anterior.
- Sesiones sincrónicas con las dos secciones.
- Actividades asincrónicas.
- Retroalimentación de las actividades realizadas hasta ese momento.
- Evaluación de los pasos realizados hasta este momento.

Durante cada semana se realiza una sesión que consta de (Ver Anexo 2):

- Actividades asincrónicas previas.
- Actividades sincrónicas.
- Actividades asincrónicas posteriores.

Para lograr el siguiente objetivo específico: *Sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de la ciudadanía digital viendo las redes sociales como posibles herramientas de fuente de información y de actuar*, se planificaron siguientes estrategias:

- Creación de un personaje acompañante en 3D para las actividades asincrónicas.
- Sesiones de inducción a los estudiantes y facilitadores.
- Integración de grupos cerrados de Facebook en las actividades de aprendizaje.
- Participación de los estudiantes en la elección de los nombres para el personaje acompañante y para el grupo cerrado de Facebook.
- Elaboración de reglas de convivencia digital que ponen en práctica Netiquette, para los grupos cerrados de Facebook.
- Acceso a los estudiantes a la plataforma y empleo de las redes sociales.

2.3 Recursos humanos

Para el piloto, se ha considerado:

- El apoyo e intervención en las actividades programadas de los estudiantes facilitadores: Para este fin se realizaron reuniones virtuales por zoom de inducción y motivación. Previamente se solicitó permiso a la instancia de la institución educativa (Dirección).
- Participación de Dirección de Estudios y Coordinaciones de la IE en el monitoreo del piloto y sesiones sincrónicas y asincrónicas previstas.
- Apoyo del personal de soporte técnico para evitar posibles imprevistos en cuanto la conectividad y problemas del uso de programas.
- Apoyo de Asesoría externa de los especialistas.
- Comunicación oportuna con Dirección si fuera necesario.

2.4 Monitoreo y evaluación

Para el monitoreo y la evaluación del piloto se tienen en cuenta los siguientes criterios (Bobadilla, 2005):

Tabla 13. Criterios de monitoreo y evaluación

Criterios	Monitoreo	Evaluación
Objetivos que persiguen	Informar sobre el cumplimiento de la fase operativa semanalmente, para realizar correcciones y mejoras.	Determinar si se lograron los objetivos propuestos en el piloto.
Aspectos que consideran	Cumplimiento de actividades y tareas propuestas por cada semana.	Cumplimiento de objetivos propuestos por cada semana (eficacia, eficiencia, impacto y sostenibilidad).
Frecuencia sugerida	Semanal	Semanal
Apoyo	04 estudiantes facilitadores (apoyo 1 y 2)	-
Responsables principales	01 investigador	01 investigador

Nota: Los criterios fueron creados según el modelo de Bobadilla (2005).

Las técnicas e instrumentos usadas en el piloto para el recojo de información son siguientes:

- a) Observación

- Lista de cotejo (Ver Anexo 8)
- b) Encuesta: se aplicó al inicio del pilo (Ver Anexo 6)
 - Cuestionario
- c) Entrevista
 - Entrevista libre
- d) Análisis de documentos
 - Diario de trabajo (Ver anexo 10)
 - Acta de reunión (Ver anexo 9)

Las fuentes de información son siguientes:

- Foro (Ver anexo 7).
- Publicaciones en grupos cerrados de Facebook (Ver Anexo 4).
- Grabaciones de entrevistas.
- Sesiones sincrónicas.

A continuación, se presenta la tabla en la cual se muestra los instrumentos de recojo de información según el día y actividad planificada para la primera semana de piloto:

Tabla 14. *Instrumentos de recojo de información según el día y actividad*

Nº	Fecha y hora	Secuencia de la actividad (Descripción detallada de las acciones a seguir durante la semana)	Instrumento de recojo de información
DIA 1	05/10	Recordar a los alumnos facilitadores vía correo y/o celular la fecha y la hora de reunión en zoom. Creación de presentación para sesión sincrónica con los estudiantes participantes. Publicación de la primera actividad en grupos cerrados de Facebook y plataformas que usa IE para gestión interna y mensajería. Publicación de la palabra mágica de la semana: VERDAD.	Acta de reunión
DIA 2	06/10	Reunión con los estudiantes facilitadores para presentar de nuevo	Lista de cotejo

el piloto y las actividades. Explicar y presentar su rol dentro del piloto.

Asignar las primeras responsabilidades:

- Compartir el rol de anfitrión en los grupos creados en Facebook,
- Elaborar la lista de correos de sus compañeros de clase.
- Presentar la primera actividad (Presentación en los grupos) a los estudiantes facilitadores.
- Presentar diapositivas que se usará en la sesión sincrónica.

Establecer la fecha de una reunión semanal (lunes, 19:00h).

DIA 3	07/10	Sesión sincrónica con sección A: <ul style="list-style-type: none">- Presentación del piloto.- Presentación de un estudiante facilitador (otro será sombra).- Presentación de grupo cerrado en Facebook.- Actividad 1: Nombre del grupo.- Actividad 2: Encuesta (virtual).	Encuesta
DIA 4	08/10	Ingreso de los estudiantes en grupo de Facebook para familiarizarse con nuevo entorno digital y el desarrollo de la primera actividad asincrónica. Retroalimentación. Coordinación con los estudiantes facilitadores.	Lista de cotejo
DIA 5	09/10	Sesión sincrónica con sección B: <ul style="list-style-type: none">- Presentación del piloto.- Presentación de un alumno facilitador (otro será sombra).- Presentación de grupo cerrado en Facebook.- Actividad 1: Nombre del grupo.- Actividad 2: Encuesta (virtual).	Encuesta
DIA 6	10/10	Ingreso de los estudiantes en grupo de Facebook para desarrollo de la primera actividad asincrónica. Retroalimentación. Publicación de las actividades e indicaciones para la segunda semana.	Lista de cotejo
DIA 7	11/10	Revisión de los pasos realizados durante la semana y si están dentro de las fechas establecidas. Organización de resultados de encuesta.	Diario de trabajo

Revisar el material necesario para la semana siguiente.

Nota: Es una muestra la secuencia de actividades, descripción de las mismas e instrumentos de recojo de información.

2.5 Factores de Sostenibilidad

Para que la propuesta de este trabajo cumpla con condiciones de viabilidad y sostenibilidad se consideró las siguientes etapas: la administrativa, la planificación y la operativa (Hooper, Vicarioli, Valerio, Castro, Durán y Paniagua, s.f.):

- a) En la parte Administrativa se tuvieron en cuenta características de la población estudiantil; su percepción sobre ciudadanía digital y hábitos del uso de redes sociales, así como recursos tecnológicos. Es importante mencionar que se contó con los permisos por parte de dirección de la I.E. y con el apoyo de coordinaciones y soporte técnico.
- b) En la parte de Planificación se establecieron roles y responsabilidades de los involucrados en el piloto:
 - Responsable de ejecución de piloto: el mismo autor de la propuesta de innovación.
 - Equipo de Estudiantes: facilitadores en actividades remotas.
 - Partes involucradas en el monitoreo, evaluación y unidades responsables de las mismas: Dirección de estudios, Coordinación secundaria y el mismo autor de la propuesta.
 - En cuanto los costos se han tenido siguientes gastos: en total 16 400 soles (Internet, diversas aplicaciones y/ programas s, consumo de electricidad, uso de plataforma de gestión de la I.E., especialistas externos).
- c) En la parte Operativa:
 - Habilitación de Plataforma para actividades sincrónicas y asincrónicas: 1 hora por semana de actividad sincrónica y dos horas de actividades asincrónicas lo que incluye Gestión de tiempo de los alumnos (Conectarse de manera regular y dentro de fechas establecidas, revisar las actividades y desarrollarlas, leer las indicaciones del profesor, intervenir y participar en la clase,

acceder a los materiales y recursos propuestos, estudiar los temas programadas, preguntar si tiene dudas, etc.) y Manejo de error (Manejar el error como una oportunidad de aprendizaje que permite reelaborar el conocimiento).

- Sensibilización, información y motivación a los estudiantes para su participación en el piloto.
- Desarrollo de sesiones de inducción a los estudiantes facilitadores.
- Acceso a los estudiantes a la plataforma y empleo de las redes sociales.
- Desarrollo de un contexto en donde los estudiantes puedan identificar noticias provenientes de la cultura del rumor.

Los riesgos y contingencias previstas en la planificación del piloto fueron:

- Interrupción de la programación de sesiones sincrónicas a causa de otras actividades institucionales pedagógicas y asignación a las mismas (ver semana 4 y semana 5).
- Gestión del tiempo por parte de los alumnos, como el acceso a las actividades y el desarrollo de las mismas dentro de las fechas establecidas.

Uno de los factores que no se mencionaron en la planificación, pero que interrumpieron el inicio del piloto fue la calendarización de la I.E de periodo de vacaciones. El cambio se dio por el contexto de COVID-19 y aunque se tuvo en cuenta las posibles fechas, fue comprensible que la I.E adaptara la calendarización, según sus propias necesidades, dependiendo del contexto de crisis sanitaria dada. Por esto las actividades para una sección se ajustaron con el fin de recuperar el ritmo planificado.

2.6 Presupuesto

Debido al contexto de la crisis sanitaria causada por la COVID-19, la institución educativa ha pasado de modalidad presencial a modalidad a distancia. Por ello adquirió el Plan Educativo de Zoom. Esta adquisición se considera en el presupuesto porque la propuesta educativa de innovación hace uso de este recurso digital. Cabe mencionar que existen plataformas gratuitas (Jitizzi, Googlemeet) que se pueden reemplazar la mencionada con recursos limitados. Asimismo, se incluyó el costo de la plataforma de gestión que usa la institución educativa, costos del uso del internet personal por parte de la investigadora y los de especialistas externos. Para ver detalles de planificación del presupuesto, ver Anexo 11.

2.7 Cronograma

Las fases se pueden observar en el cronograma de planificación de actividades mostrando objetivos semanales, rol de los participantes, materiales, fechas y tiempo considerado para la ejecución del piloto (Anexo 3).

CAPÍTULO III: INFORME SOBRE LA EJECUCIÓN DE LA EXPERIENCIA PILOTO

3.1 Mecanismo de la evaluación del piloto y presentación de los instrumentos utilizados

Para el monitoreo y la evaluación del piloto se tuvieron en cuenta los siguientes criterios (Bobadilla, 2005):

- **Objetivo:** Recoger información, semanalmente, sobre el cumplimiento de la fase operativa, para corregir o comprobar si se lograron los objetivos propuestos en el piloto. Se establecieron 06 objetivos: uno por semana, como se puede ver más adelante, en la descripción semanal del piloto.
- **Aspecto:** se tuvo en cuenta el cumplimiento de actividades y los objetivos propuestos por cada semana: eficacia, eficiencia, impacto y sostenibilidad.
- **Frecuencia:** La frecuencia sugerida fue semanal.
- **Apoyo:** Se tuvo apoyo de los alumnos facilitadores a quienes se les denominó: apoyo 1 y apoyo 2. Su función fue; asistir en la publicación del material e indicaciones elaboradas por el investigador y motivar a los alumnos que participaron, mediante la interacción en los grupos cerrados creados en Facebook.
- **Responsables:** el investigador.

Los instrumentos que se usaron para el recojo de información fueron los siguientes: Observaciones, Encuesta, Foro, Publicaciones en grupos cerrados de Facebook, Lista de cotejo, Acta de reunión, Diario de trabajo y entrevistas.

Para el monitoreo y evaluación del piloto, se siguieron los siguientes pasos: Cada semana se inició con la reunión entre el investigador y los alumnos facilitadores para la coordinación de los pasos realizados: publicación de actividades e indicaciones y su participación en los grupos cerrados de Facebook. De 04 facilitadores, 02 fueron facilitadores ocultos, cuya función fue conocer con anticipación las actividades planteadas e iniciar la participación en algunas dinámicas. Otros dos alumnos facilitadores fueron presentados, uno a

cada grupo, como apoyo en el piloto. Aparte de su rol asignado como facilitadores y cumplir con las indicaciones, sus observaciones sobre la duración de actividades o frecuencia de las mismas fue valiosa para que el piloto funcione mejor. Se usó el Acta de reuniones para organizar las observaciones y anotar los acuerdos y posibles mejoras (Anexo 9).

Cada semana, el investigador llenó el Diario de trabajo (Anexo 10) para lo cual se tuvieron en cuenta 04 criterios: cumplimiento de las actividades planificadas, cumplimiento del rol del docente (en este caso del investigador), participación de los alumnos en las actividades y el cumplimiento del rol asignando a los alumnos facilitadores. Asimismo, existen dos secciones más: observaciones, con el fin de describir el cumplimiento de objetivos y las dificultades identificadas en los criterios anteriormente mencionadas, si fuera necesario. Finalmente, en la sección mejoras se anotaron posibles mejoras teniendo en cuenta tres factores: sugerencias de los alumnos facilitadores en las reuniones del inicio de semana, observaciones de dinámicas en los grupos cerrados de Facebook y actividades sincrónicas y anotaciones en el diario de trabajo.

También se usó lista de cotejo para algunas actividades asincrónicas (actividades publicadas en grupos cerrados) y una actividad sincrónica (ver más adelante en descripción de la semana 4) con el fin de evaluar competencias consideradas para el desarrollo de Ciudadanía digital. Como criterios se consideraron: Desarrollo de las Competencias y habilidades informacionales y cognitivas, Desarrollo de las Competencias y habilidades de comunicación digital e Integración de práctica de Netiquette en el uso de redes sociales.

En la última semana del piloto se realizaron entrevistas con 06 alumnos. Primero se plantearon preguntas generales y fáciles, después preguntas más complejas y finalmente preguntas de cierre (Hernández-Sampieri y Mendoza Torres, 2018) que incluyeron recomendaciones por parte de los entrevistados. Las entrevistas eran realizadas y grabadas por zoom respetando la identidad del menor y por esto se les pidió que mantengan la cámara apagada durante la entrevista.

3.2 El proceso de la experiencia del piloto

El piloto se realizó en el área de Desarrollo Personal y Formación ciudadana y cívica, con los alumnos de quinto grado de secundaria. Durante el proceso de sensibilización de los alumnos se hizo énfasis en la importancia de la ciudadanía digital. Con este objetivo se evitó la influencia del investigador (creencias, experiencias entre otros relacionadas al problema de estudio) sobre los participantes (Grinell y Unrau, como se citó en Hernández-Sampieri y Mendoza Torres, 2018).

Para lograrlo se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos según Hernández-Sampieri y Mendoza Torres (2018):

- Se crearon grupos cerrados en Facebook, utilizando la posibilidad que permite esta aplicación para configurar la privacidad y el acceso limitado a los estudiantes participantes y el investigador. Para añadir a los participantes se recolectaron los correos electrónicos. Para aprobar la participación de los miembros al grupo, llegaba una notificación a los administradores (investigador y los dos alumnos facilitadores) quienes confirmaban la admisión. Las actividades y los comentarios eran visibles solamente para los integrantes de los grupos cerrados.
- Conversaciones y diálogo con los alumnos facilitadores para identificar las dificultades y replantear las actividades como posibles mejoras.
- Participación en algunas actividades y ciertas sesiones sincrónicas para lograr empatía y dinamismo. Por lo tanto, se puede decir que el papel del investigador, como observador durante el piloto, era activo porque participaba en las actividades, pero siendo, ante todo, un observador. Para conseguir distintas perspectivas, se recogió la información de los alumnos facilitadores que se consideraron como otros observadores con la intención de evitar posibles sesgos (Martens, como se citó en Hernández-Sampieri y Mendoza Torres, 2018).

Según la Planificación del Piloto, se publicaron semanalmente palabras con el objetivo de iniciar y motivar la participación de acuerdo al siguiente orden:

- Semana 1: Verdad
- Semana 2: Diversidad
- Semana 3: Veracidad
- Semana 4: No se publicó
- Semana 5: Duda
- Semana 6: Creatividad

En cada semana se realizaron las actividades publicadas en los grupos cerrados de Facebook de cada sección, incluyendo los cambios que se dieron por distintos motivos, como, por ejemplo: el manejo del tiempo por parte de los estudiantes participantes, interrupción de sesiones por las actividades institucionales, entre otros.

Como estrategias de motivación se utilizaron las siguientes:

- Participación en la creación del nombre para el grupo cerrado en Facebook de cada sección. En la sesión sincrónica de la primera semana (sección A) y segunda semana (sección B), los alumnos propusieron nombres para su grupo cerrado y mediante votación en plataforma zoom; eligieron uno.
- Para la publicación de cada palabra se creó un personaje en 3D, mediante el programa gratuito: *Tinkercad*, cuya función fue: presentar la palabra mágica de la semana. Para poder ver la palabra y el personaje se creó un código QR, usando el programa *Augment*: El código se escanea con el celular y la aplicación *Augment* para dispositivos móviles. Esto permitió visualizar la palabra y el personaje mediante el uso de realidad aumentada (RA).
- Se invitó a los estudiantes participantes a proponer y después elegir un nombre para el personaje en 3D mediante una encuesta en el grupo cerrado de Facebook.

Para las sesiones sincrónicas se usó la plataforma zoom. Las comunicaciones sobre las actividades planificadas en las sesiones asincrónicas y publicadas en

los grupos cerrados de Facebook, se realizaron mediante las plataformas que usa la Institución educativa.

A continuación, se describirá cada semana:

3.2.1 Semana 1.

Objetivo de la semana: Sensibilización de facilitadores y estudiantes.

La primera semana se inició el 5 de octubre según el cronograma establecido. Por lo tanto, el 4 de octubre el estudiante facilitador creó los grupos cerrados en Facebook según previa indicación del responsable del piloto. En la reunión de los estudiantes facilitadores se decidió esperar la primera sesión sincrónica para crear las primeras actividades y agregar el resto de los estudiantes participantes.

El 8 de octubre se iniciaron vacaciones breves para los estudiantes después de culminar el tercer bimestre. Por este motivo, las actividades se presentaron solamente a la sección A y por el mismo motivo no hubo una respuesta esperada en las actividades dentro de las fechas establecidas.

La clase sincrónica comenzó con la presentación del piloto de la siguiente manera:

Primero se presentó una imagen del Facebook y se les preguntó si les gustaría tener clases en este espacio virtual. Después de escuchar sus respuestas y un breve diálogo, el segundo paso fue elegir el nombre del grupo cerrado. Se compartió un documento en Google drive y los estudiantes mediante lluvia de ideas anotaron sus propuestas para el nombre. Los alumnos de sección A participaron en la elección del nombre de su grupo. Mediante la opción votación en Zoom eligieron el nombre de su grupo cerrado.

También conocieron al personaje acompañante en clase sincrónica mediante el uso de RA (Realidad aumentada). En la misma clase sincrónica se dieron las indicaciones de cómo descargar la aplicación de *Augment* y escanear el código

con el celular. Los primeros estudiantes que lograron visualizar el personaje, lo mostraron a sus compañeros desde su celular.

La clase concluyo con el video sobre el uso de Netiquette creado por parte de *Internet Segura for Kids*¹, y el desarrollo de una encuesta sobre el uso de esta y las redes sociales. De 32 alumnos de sección A, 24 resolvieron encuesta.

The image shows a screenshot of a Google Forms survey. At the top, there are navigation tabs for 'Preguntas' and 'Respuestas' with a count of '24'. Below the tabs is a header image featuring a smartphone with various colorful icons (lock, globe, mail, percentage, music) floating around it. The main content area is titled 'Encuesta' and contains the following text: 'Estimado alumno/a, esta encuesta nos ayudará ver la percepción que tienes sobre las redes sociales y guiarnos para siguientes actividades que se publicarán en nuestro grupo de Facebook.' Below this is a required text input field labeled 'Dirección de correo electrónico *' with a placeholder 'Dirección de correo electrónico válida'. At the bottom of the form, there is a note: 'Este formulario recopila las direcciones de correo electrónico. Cambiar configuración'. On the right side of the form, there are standard Google Forms interaction icons: a plus sign, a share icon, a print icon, a copy icon, a refresh icon, and a list icon.

Imagen 3 Encuesta

Los estudiantes facilitadores recogieron los correos de sus compañeros y les agregaron al grupo creado. Previamente se publicaron las reglas de Netiquette del grupo, se añadió el nombre elegido por los estudiantes, la bienvenida y se indicaron las primeras actividades: publicación de la palabra mágica de la semana y la actividad 1.

¹ Internet Segura for Kids (IS4K), un Centro de Seguridad en Internet para menores de edad en España con el objetivo de promover uso responsable de internet y nuevas tecnologías. El siguiente vídeo fue visto por los alumnos: Practica la netiqueta en internet (IS4K, 8 de junio,2020)



Imagen 4 Bienvenida



Imagen 5 Actividad 1, Grupos cerrados

Los estudiantes de la sección A ingresaron al grupo cerrado, pero algunos dejaron comentarios en la actividad 1.

15 alumnos publicaron los comentarios sobre la palabra mágica de la semana. Posteriormente se notó de nuevo la actividad y las publicaciones de los comentarios, pero fuera de las fechas establecidas. En total se publicaron 24 comentarios sin tener en cuenta las fechas establecidas inicialmente. Algunos estudiantes se animaron a proponer el nombre para el personaje en 3D. En total 6 estudiantes publicaron el nombre para el personaje, 20 vieron la publicación de la encuesta y 18 votaron.

Las fechas límite, publicadas, de la participación en las actividades se cambiaron, prolongándolas. En la semana dos para la sección B se realizaron la presentación y las actividades de dos sesiones, lo que implicó el replanteamiento de las fechas y los ajustes en las actividades.

No se cumplieron las fechas establecidas para desarrollo de las actividades por el parte de los estudiantes participantes; por lo cual se consideró ampliar las fechas, como mejora, lo que finalmente se realizó.

A causa de vacaciones no se realizaron las actividades planificadas de la primera semana en la sección B. Como mejora se realizaron adaptaciones de las actividades, como, por ejemplo: actividad de las palabras, con el fin de que las dos secciones puedan seguir de manera paralela.

Finalmente, el objetivo de la semana 1 (ver arriba) se cumplió en parte considerando los factores externos como factor vacaciones y gestión de tiempo.

3.2.2 Semana 2.

Objetivo de la semana: Integrar redes sociales como estrategia en construcción de ciudadanía digital.

La clase sincrónica se inició con la presentación de distintas imágenes y se les pidió a los estudiantes que indicaran si les gustaba la foto, o no, votada en la plataforma zoom. Para esto se prepararon diapositivas conteniendo las imágenes numeradas. Comentaron brevemente los motivos por qué les gustó o no cierta imagen. Después se propuso la siguiente pregunta: ¿Eres lo que publicas? Con la cual se inició un nuevo diálogo. Para mantener el diálogo se realizó la siguiente pregunta: Si lo relacionas con la palabra mágica de la sesión anterior (*Verdad*) ¿Dirías que lo que publicas representa lo que verdaderamente opinas sobre algún tema, asunto, persona etc.? Terminado esta parte los

alumnos vieron el video *Eres lo que publicas*² que cuestiona su autenticidad y sinceridad en la red.

El alumno facilitador comenzó expresando su opinión para motivar el grupo. Se escucharon las opiniones de otros alumnos. El segundo alumno facilitador tuvo el papel de facilitador de sombra e intervino para mantener la dinámica de la conversación sobre el video.

La sesión asincrónica propuso las siguientes actividades: primero, los estudiantes tenían que ingresar en la plataforma educativa que usa la I.E. y participar en el foro en el cual encontraron la misma pregunta inicial de la clase sincrónica: ¿Eres lo que públicas?: Tenían que argumentar la respuesta respetando la estructura ARE (Afirmación, Razonamiento, Evidencia.). Se obtuvieron 9 respuestas dentro de las fechas establecidas en la sección. Luego de este plazo el foro se inhabilitó y no permitió publicaciones. En la sección B no hubo respuestas.

Después del foro tenían que consultar la plataforma de gestión que usa la I.E para ver las indicaciones correspondientes a siguiente actividad: Elegir cualquier imagen, foto (puede ser objeto, persona, foto personal etc.) y enviarlo al estudiante facilitador.

- El estudiante facilitador publicó todas las fotos e imágenes sin indicar a qué estudiante pertenecía, pero con numeración.
-

El siguiente paso fue la participación en la actividad de la palabra mágica de la semana. Se obtuvieron 28 comentarios (3 de estos fuera de las fechas establecidas) en la sección A.

² Eres lo que publicas es video realizado por Orange España, filial española de la compañía multinacional francesa Orange.



Imagen 6 Palabra de la semana

En la sección B se hicieron ajustes por la situación anteriormente mencionada y la actividad 1 comprendía las dos palabras de la semana y preguntas correspondientes, tal como muestra la siguiente imagen:



Imagen 7 Palabra de la semana, sección B

Este ajuste de las actividades no afectó el objetivo de la semana, más bien, logró que se cumpla el objetivo de la semana 1.

En esta sección la actividad fue vista por 21 alumnos y se registraron 8 comentarios, no todos dentro de las fechas establecidas.

La segunda actividad en el grupo cerrado de Facebook de esa semana fue la participación de los estudiantes indicando cual imagen/foto les gustaba y comentar el motivo de su selección. En la sección A esta actividad fue vista por

todos y recibió 16 comentarios (Imagen 8). En la sección B esta actividad se publicó en la siguiente semana por la situación mencionada al inicio y fueron necesarios algunos ajustes por la acumulación de las actividades (Imagen 9). La actividad fue vista por 21 alumnos y se registraron 19 comentarios.



Imagen 8 Actividad 2, sección A



Imagen 9 Actividad 2, sección B

En la semana 2, se realizaron las actividades planificadas, de nuevo con un pequeño desajuste del tiempo, pero se logró el objetivo planificado para esa semana: Integrar redes sociales como estrategia en construcción de ciudadanía digital, considerándolo en las sesiones de aprendizaje dentro del curso Desarrollo Personal, formación ciudadana y cívica.

3.2.3 Semana 3.

Objetivo de la semana: Identificar el tipo de información que comparten estudiantes en las redes sociales.

Se comentaron las actividades y comentarios de la semana anterior en la sesión sincrónica.

Después se presentaron titulares de distintos periódicos y sobre distintos temas haciéndoles comentar sobre qué podría tratar cada artículo. Se presentó en Google documento una tabla con los titulares y dos columnas vacías. El documento se compartió y se les pidió a los alumnos que anotan su nombre al lado del titular que les llamó la atención (Imagen 10).

Imagen	Nombre del titular que le llamó la atención	¿Por qué me gusta?
 	[Redacted]	
		S
	David Guzman Zhoia Vilena	

Imagen 10 Actividad de la clase sincrónica

La profesora dividió los alumnos en pequeños grupos intentando respetar los gustos expresados en el documento trabajado. Se presentaron las siguientes indicaciones:

Cada grupo, de acuerdo a sus preferencias, escogió un tema con el que redactaron una noticia. Tuvieron 15 minutos para realizar esta actividad. No todos los grupos terminaron la redacción de la noticia en la clase, pero todos enviaron por plataforma, posteriormente, el documento con la actividad desarrollada.

En cuanto las actividades asincrónicas, los estudiantes primero participaron en la actividad de la palabra de la semana y posteriormente ingresaron en la plataforma correspondiente para conocer las indicaciones de la siguiente actividad de la semana; que consistió, mediante su participación en el grupo cerrado de Facebook, en buscar una noticia según su interés y publicarlo en el grupo. Después de la publicación, tuvieron que comentar, al menos, dos noticias de sus compañeros (Imagen 11).



Imagen 11 Actividad 3, sección B

La participación disminuyó en la sección B. Esta actividad fue vista por 19 personas, pero registró solamente 4 comentarios. Los alumnos facilitadores participaron primero con la intención de “romper el hielo”. Una actividad no la contestaron: la de La palabra de la semana. Ésta, no registró ninguna respuesta, aunque fue vista por 17 personas. En la sección A esta actividad fue vista por 23 personas y registró 9 comentarios. Pero la actividad de noticia favorita, en esta sección no registro ningún comentario, aunque fue vista por 19 personas.

Se pensó no poner fechas límites de participación en las siguientes actividades para que se parezca más a la dinámica nativa de las redes sociales.

En esta semana las actividades en la sesión sincrónica se desarrollaron sin dificultades, pero la participación de los estudiantes en la actividad asincrónica, publicar una noticia de interés, en el grupo cerrado, disminuyó considerablemente. El objetivo no se logró completamente porque se disponía solamente con la información y dinámica observada en la sesión sincrónica. Se

conversó con los alumnos facilitadores para recoger impresiones sobre cuáles podrían ser los motivos de la poca participación en los grupos cerrados de Facebook. Sus observaciones coinciden en dos puntos: confianza y el tiempo. Consideraron que todavía no se generó confianza para que libremente comenten las actividades y finalmente con tiempo se referían que se debería disminuir el tiempo previsto para actividades.

3.2.4 Semana 4.

Objetivo de la semana: Uso de redes sociales y noticias falsas como estrategia.
Parte 1.

La reunión con el grupo de los estudiantes facilitadores se realizó el día 27 de octubre (un día después de lo planificado). Hubo interrupciones en la planificación por las indicaciones dadas por parte de la I.E de trabajar un tema no previsto (Día de la Canción criolla), pero se logró acoplar al piloto y finalmente y se realizó la actividad planeada:

En la sesión sincrónica se presenta una noticia falsa creada por el alumno facilitador bajo las indicaciones de la profesora; con tal propósito se dejó un error ortográfico y una falta del autor, aparte del texto inventado, para ayudar en la identificación de la noticia falsa. Se usó la temática del día de la Canción criolla (por ejemplo, que el legado de Chabuca Granda fue dejado al museo de Oxford y negado al museo de Lima) y la dinámica de noticia falsa sirvió como dinámica de motivación en la clase. La noticia fue presentada y se escucharon las reacciones de los alumnos. Primero expresaron sus opiniones y después se les preguntó que indiquen el medio de comunicación que lo publicó. Posteriormente se les pidió que lo busquen en la misma web de dicho medio de comunicación y al no encontrarlo se les pidió que indicaran el autor. En este momento algunos alumnos comenzaron a sospechar que se trataba de una noticia falsa. Leímos de nuevo la noticia identificando los elementos sospechosos.

Una vez comentada la noticia y presentadas las diapositivas, la profesora los dividió en 6 grupos usando la opción de trabajo en grupos pequeños de la

plataforma Zoom. Previamente se dieron indicaciones sobre la actividad: mediante trabajo cooperativo tenían que elaborar una lista con los pasos para identificar las noticias falsas usando documento en el Google drive. Fue necesario que compartieran su pantalla de tal forma que la profesora pudo visualizarlos en el momento de monitorear los avances de la actividad.

Inicialmente se pensó publicar la noticia falsa (Imagen 12) con 3 días de anticipación en los grupos cerrados, pero después viendo los resultados de las actividades de la semana anterior se decidió usarla en la clase para motivar de nuevo los alumnos y crear una segunda (Imagen 13) para la actividad en las redes sociales.



Imagen 12 Noticia falsa de clase

Imagen 13 Noticia falsa en grupos cerrados

La mayoría de alumnos presentes en clase participaron en las actividades sincrónicas, y algunos en la actividad publicadas en Facebook. En la sección A la actividad sobre noticia falsa fue vista por 18 alumnos, pero solamente se registraron dos comentarios que no identificaron que se trataba de una noticia falsa. En el grupo cerrado de Facebook de la sección B, la actividad fue vista por 18 alumnos y se registraron 7 comentarios. Los alumnos identificaron la noticia como la falsa. Algunos indicaron los pasos que se siguieron en las actividades de clase para identificar las *fake news*.

No se realizó la actividad de elaboración de preguntas para la encuesta por el cambio que se hizo en la planificación de la sesión sincrónica. Tampoco se publicó la palabra de la semana.

Se consideró este tipo de interrupciones de planificación como una posibilidad para el futuro. Fue necesario replantear de otra manera la actividad de la semana siguiente para no perder el hilo de las actividades: publicar una pregunta que ayude a identificar noticias falsas.

El éxito de la actividad sincrónica confirmó el logro del objetivo planteado para la semana 4.

3.2.5 Semana 5.

Objetivo de la semana: Uso de redes sociales y noticias falsas como estrategia. Parte 2.

Se tuvo que cambiar la planificación debido a indicaciones de la Coordinación de nivel secundario y aplicar una ficha de autorreflexión sobre el curso en la clase sincrónica. Por tanto, fue imposible realizar la actividad de elaboración de preguntas de la encuesta. Para no perder la continuidad de actividades y relación temática, se determinó un tiempo de 20 minutos para el desarrollo de la ficha de autorreflexión y el resto del tiempo para actividades replanteadas del piloto. Se creó un documento en Google drive y se compartió con todos los alumnos para poder trabajarlo de manera cooperativa. La profesora compartió la pantalla en Zoom con el propósito de que todos observaran las aportaciones en el documento. En el documento se creó una tabla de tres columnas: la primera para anotar el nombre del alumno, la segunda para que indiquen situaciones de riesgo en las redes sociales y la tercera para formular una pregunta que les pueda ayudar a identificar si están en una situación de riesgo (Imagen 14).

Nombre y apellido	Situaciones de riesgo en redes sociales	Formula una pregunta que te puede ayudar a identificar si estás en una situación de riesgo
A	Pérdida de privacidad	¿Quieres que sepan mucho de ti?
V	Suplantación de Identidad	¿Cómo sé que eres tú?
F	robo de datos	¿La cantidad de información que estoy poniendo es importante?
K	Hackeos	¿Que garantiza la seguridad en tu página Web?
F	Ciberbullying	¿Me siento bien con lo que me está diciendo?
C	Presión social (Dependencia de redes sociales)	¿Qué tanto le prestas atención a las reacciones que tienen tus posts o comentarios?

Imagen 14 Actividad de clase sincrónica, semana 5

De las actividades asincrónicas se realizaron las siguientes: Se publicó la palabra mágica de la semana. En el grupo cerrado de sección A la actividad fue vista por 23 alumnos y se registraron 7 comentarios. En la sección B, esta actividad fue vista por 17 personas y se registró solamente 1 comentario. El comentario fue realizado por el alumno facilitador con el fin de incentivar la participación de los demás.

La actividad de preguntas para la encuesta se propuso de forma diferente: Se planteó que una de las actividades de participación en el grupo de Facebook sea en forma de lluvia de ideas y fuera de la fecha establecida. La actividad suscitó la siguiente situación: Si se quisiera hacer una encuesta que ayude a comprobar si las personas leen la información antes de compartir, ¿qué preguntas crees que deberían plantearse en esa encuesta? En la sección A, la actividad la vio 22 alumnos y recibió 8 comentarios mientras que en la sección B la actividad la vieron 20 alumnos y recibió 9 comentarios.

Se notó que los alumnos ingresaron en las actividades anteriores en Facebook y participaron.

La reunión con los facilitadores se realizó el día martes 3 de noviembre. Nuevamente las actividades no se desarrollaron dentro del tiempo establecido. Se decidió publicar las actividades en intervalos más cortos.

Fue necesario replantar el producto del piloto con otra actividad y no la aplicación de la encuesta en la red social elegida. En este momento ya no fue viable, porque el tiempo e interrupciones de la planificación no permitió realizarlo de manera completa.

3.2.6 Semana 6.

Objetivo de la semana: Verificar la utilidad de experiencia piloto en la construcción de Ciudadanía digital de los estudiantes de V de secundaria.

Las fechas de la semana 6 se cambiaron y las actividades se realizaron en la semana siguiente del 16 a 20 de noviembre por motivos de salud de la profesora responsable del piloto.

Debido al contexto social que se vivió (protestas por motivo de vacancia del presidente Martín Vizcarra) se decidió usarlo para motivar la participación de los alumnos dentro de los grupos cerrados. No participaron todos, pero los que participaron comenzaron a comentar los demás y no limitarse a un comentario. El número de *likes* aumentó.

Las actividades fueron publicaciones de preguntas relacionadas con el tema del piloto y el contexto que se vivió. La primera publicación fue la siguiente pregunta: ¿Podemos confiar en la información que se publica sobre protestas en las redes sociales? La sección A fue vista por 17 alumnos y se registraron 4 comentarios mientras en la sección B, 20 alumnos la vieron y se registró 12 comentarios (Imagen 15).



Imagen 15 Primera publicación de la última semana

La siguiente pregunta publicada fue: ¿Consideran que las redes sociales influyen en la opinión pública? Esta publicación fue vista en la sección A por 20 alumnos y se registraron 10 comentarios.

La tercera publicación invitaba a los alumnos que comentan un aspecto positivo y uno negativo sobre el uso de redes sociales teniendo en cuenta el contexto de esa semana (Imagen 16).



Imagen 16 Tercera publicación de la última semana

En la sección A 14 alumnos vieron la publicación y se registraron 6 comentarios mientras en sección B la vieron 16 alumnos y se registraron 7 comentarios. Entre

los comentarios sobre los aspectos negativos, casi todos los alumnos que mencionaron la presencia de una distorsión de la verdad y que las noticias falsas son el principal problema.

En la última semana del piloto se decidió publicar la palabra de la semana como última actividad para poder también dejar el mensaje de despedida y agradecimiento mediante el uso del personaje en 3D (Imagen 17).



Imagen 17 Mensaje final

Finalmente se realizaron las entrevistas con los alumnos que enviaron dos documentos: asentimiento y consentimiento firmado. Las entrevistas fueron realizadas y grabadas en zoom.

Se tuvo en cuenta que las entrevistas en los estudios cualitativos son más flexibles y abiertas que las cuantitativas (Savin-Baden y Major y King y Horrocks, como se citó en Hernández-Sampieri y Mendoza Torres, 2018). Por esto la entrevista fue de carácter abierta. Esto significa que se tuvo una guía general de preguntas y flexibilidad (Hernández-Sampieri y Mendoza Torres, 2018) de ampliar el espectro de preguntas dependiendo del entrevistado, las respuestas de este y la situación. Así, al inicio al entrevistado se le indicó que la entrevista sería grabada y se le preguntó si estaba de acuerdo. El orden y las preguntas se adecuaron a cada entrevistado, generando un carácter más amistoso de la entrevista. También se tuvo en cuenta la necesidad de ajustar la comunicación y lenguaje al de entrevistado (Hernández-Sampieri y Mendoza Torres, 2018).

Las preguntas de la guía general fueron las siguientes:

- ¿Qué tal te pareció la experiencia de participar en este piloto?
- ¿Cómo te ayudaron las actividades realizadas en tu aprendizaje?
- ¿Consideras que Facebook o redes sociales pueden ayudar en la construcción de la ciudadanía digital?
- ¿Consideras que alguna otra red social generaría mayor participación en las actividades?
- ¿A qué se debe la irregularidad en la frecuencia de participación?
- ¿Tienes la percepción de que las actividades realizadas te ayudaron en identificar las noticias falsas?
- Teniendo en cuenta el contexto actual de crisis política, ¿consideras que la experiencia del piloto te ayudó en redes sociales en cuanto la información que se publicaba?
- Y finalmente, como pregunta de cierre se pedía que los entrevistados recomiendan las mejoras.

Los alumnos entrevistados consideran que la actividad sobre noticia falsa realizada en la sesión sincrónica de la semana N°4, es la que les ayudó a ser más conscientes sobre la presencia de este tipo de noticias en las redes sociales. Esta experiencia según, lo comentado, les permitía posteriormente identificar con mayor facilidad las noticias falsas incluyendo el periodo que de crisis política que se dio.

También consideran que pasar de aula tradicional a redes sociales ayuda en la construcción de la ciudadanía digital porque están directamente en contacto con distintas experiencias y que esta opción les permite ver las diferentes opiniones de sus compañeros. Afirmaron que la frecuencia de participación dependió posiblemente de siguientes factores: la red social seleccionada (Instagram lo ven más cercano a su edad), confianza (como tiempo pasaba se sintieron con más confianza de participar y comentar unos a los otros) y cronograma (un cronograma publicado en redes sociales o creando notificaciones como recordatorio les ayudaría a no olvidar de participar en las actividades.

Finalmente, consideran que el piloto ha cambiado dinámica de clases de manera positiva y le dio oportunidad de poner en práctica lo aprendido.

3.3 Resultados obtenidos.

Durante la ejecución del piloto sucedieron situaciones inesperadas que obligaron a realizar ajustes en algunas actividades respecto al tiempo. El impacto de las interrupciones y desajustes del tiempo se solucionaron de siguiente manera: primero se reprogramó las fechas indicando siempre la fecha límite. Se notó que los estudiantes realizaron algunas actividades anteriores y dejaron sus comentarios. Los alumnos facilitadores sugirieron cortar el tiempo en las actividades para crear una dinámica más atractiva con los estudiantes y similar a la de las redes sociales (un flujo constante, pero cambiante de la información). Finalmente, respetando la dinámica de cada grupo, aunque se publicaron las mismas actividades en las fechas planificadas, se dejó de insistir en la fecha límite de participación, sino que esta fecha marcó la publicación de una nueva actividad.

Según los estudiantes, uno de los factores que influyó en la frecuencia de participación fue la confianza: Se esperaba el comienzo de las primeras publicaciones de comentarios para animarse a participar:

E5: “Supongo que es la confianza la que empezó a crearse en el grupo, un ambiente sano, nadie respondía con insultos o de manera de odio, sino que cada uno dio su punto de vista y podía generar un diálogo. Entonces la confianza y el ambiente de confianza que se creó fue lo que aumentó las interacciones”.

E1: “Fue una cuestión progresiva, yo vi que las demás personas iban comentando mediante pasaba el tiempo y veían que había más post”.

E7: “A medida como hubo más publicaciones y comentarios la gente se animaba”.

Lo interesante del comentario del estudiante E5, además de la importancia del factor confianza que menciona, fue la relación que establece con el comportamiento y actitudes de sus compañeros que tuvieron durante el piloto. Entonces, se puede considerar que se ha logrado la Integración de la práctica de Netiquette en el uso de redes sociales dentro del piloto, la cual tuvo como bases: el respeto, tolerancia y la creación de un entorno agradable dentro de los dos grupos.

Las actividades desarrolladas tuvieron menor o mayor participación dependiendo de la confianza y de los intereses. Así en la actividad dos en la cual se publicaron fotos, que ellos eligieron y en las cuales se visualizan ellos mismos o algún objeto de interés, y al enviarlas al alumno facilitador sin saber de qué trataba esa actividad, resultó una de las más comentadas y con mayor número de participación (16 comentarios en sección A y 19 en la sección B). Otras dos actividades, que incluso superaron el número de participaciones a la anteriormente mencionada, fueron las publicaciones de las primeras dos palabras: *Verdad* y *Diversidad* (en total 62 comentarios, 25 likes y fue visto por 68 estudiantes). Cabe mencionar en este punto que las palabras de la semana fueron elegidas por su posible asociación/relación que tienen con las redes sociales; como por ejemplo la diversidad de opiniones, información y contenidos publicados como verdades, si la información fue veraz o despertó dudas y finalmente la palabra creatividad que agregó valor al contenido, y a la herramienta; las cuales pudieron tener un uso útil, pedagógico, positivo, significativo o todo lo opuesto: engañoso o desorientador.

En las entrevistas los estudiantes mencionaron lo importante que significó para ellos la oportunidad de leer comentarios de los demás y poder responder a los mismos creando así diálogo e intercambio de ideas durante esa esta actividad y en las posteriores. Así como se puede leer en los siguientes comentarios:

E1: “Sentí que me escuchaban más en las redes sociales/.../ En clase es muy difícil que todas las personas hablen, pero en este caso sí se consiguió /.../

“Cuando tu redactas, puedes ver los comentarios de los demás y ves distintas opiniones, ves distintos argumentos”.

E2: “En redes sociales es más sencillo/.../es comentar y no tienes límite de tiempo”.

“Puedes comentar mucho más libre que en clase que sientes que está mirando todo el mundo”.

E5: “He aprendido de los comentarios de otros chicos y no solamente de lo que yo investigaba para poder responder”.

E6: “Me parecía bien porque nunca lo había hecho. La verdad me pareció interesante porque sentía que participar en algo que podía aportar algo y a parte que...o sea... como que mi opinión que valía, ¿no?”

“Podía ver comentarios de otros compañeros y eran diferentes de los míos, entonces también como que aportaban para mis ideas y podía saber más”.

Las entrevistas presentaron a las redes sociales como un espacio en el cual la interacción fue importante para un intercambio de opiniones y ser escuchados entre los pares. Se enfatizó en sus respuestas la posibilidad de poder ver la diversidad de opiniones al igual que esta diversidad ayuda y complementa el aprendizaje. Algo similar afirma Hobbs (como se citó en Gleason y Von Gillern, 2018) cuando dice que la participación en línea tiene una relación estrecha con la ciudadanía digital, la lectura, escritura, participación en el diálogo, todo lo cual contribuye a la democracia.

Xenos (como se citó en Gleason y Von Gillern, 2018) notó que en Estados Unidos y Australia los jóvenes desarrollan la ciudadanía digital mediante discusiones en las redes sociales y la participación en línea, comprometiéndose con grupos, comunidades o individuos en la mejora y búsqueda de soluciones. Como avanzaba el piloto, estas características aparecían entre los estudiantes. Primero aumentaron publicaciones de sus comentarios directamente

relacionados con la pregunta planteada en la actividad y después se iniciaba la interacción entre ellos. Finalmente, los estudiantes comentaron que esta experiencia del diálogo generado en las actividades sincrónicas y asincrónicas les sirvió posteriormente en las redes sociales para identificar con más rapidez y facilidad la desinformación o intentos de organización social por parte de los jóvenes durante la crisis política no quedándose indiferentes frente la actualidad.

Aunque las actividades mencionadas anteriormente tuvieron mayor número de las participaciones en los grupos cerrados de Facebook por parte de los estudiantes, la actividad de noticia falsa en la sesión sincrónica de la semana 4 tuvo los resultados significativos en cuanto las Competencias y habilidades de comunicación digital. El éxito de esta actividad radicó en la experiencia misma de *vivir la noticia falsa en su propia piel*. El hecho que se presentó noticia sin decirles que era falsa y confiar en la autoridad que la presentaba (en este caso el docente), demostró a los estudiantes que es muy fácil ser la víctima de una desinformación y sufrir un desengaño, lo que demuestran los siguientes testimonios dados en la entrevista final:

E2: “Para darse cuenta que es sencillo (se refiere a creación de noticias falsas) ...con dos teclas, a lo mejor un Paint e internet...unos 5 minutos...ya puedes crear una noticia falsa, publicarla y de repente que sea viral y dañar muchas cosas... (se refiere a la importancia a darse cuenta) e importancia de saber diferenciar una noticia verdadera y una falsa”.

“Lo ayuda mucho...porque lo vivieron.”

E5: “Todo el mundo se la creyó...o sea nadie sabía que era la noticia falsa. Y no solamente en la clase sino también por los grupos o sea privados de whats app, también empezaron a comentar que era una noticia normal, verdadera, pero después como que ya analizando y yendo más allá nos dimos cuenta, que advirtieron que se trataba de una noticia falsa y nada, supongo que a partir de ahí, además con todo lo que estaba pasando, la coyuntura actual de la crisis política y del Congreso, también se dieron cuenta de varias noticias falsas que

aparecieron en redes sociales. A partir de este primer paso tratado en la clase, lograron identificar más noticias falsas.”

E6: “Otra vez vi una noticia, una noticia que pusieron en clase, usted la proyectó... y yo pensaba que era noticia real y luego dijeron que no, que era falso. Entonces me di cuenta que es muy fácil que como te pueden engañar/.../ahora tengo mucho más cuidado con las noticias que leo”.

La inspiración para esta actividad se encontró en Radford (2017) que usa la película canadiense Adoración (2008), del autor Atom Egoyan, para explicar su entendimiento del concepto de Ciudadanía digital. Aunque la actividad no es tan compleja y no incluye todas las fases de Pinar (como se citó en Radford, 2017) regresiva, progresiva, analítica y la de síntesis, que usa Radford, la idea está presente. Si Radford mediante la película y el diálogo pretende que los estudiantes experimenten estas cuatro fases identificando el papel del ciudadano y su lugar en la organización social, en la actividad sincrónica de la semana 4 se pretendió que los alumnos, mediante la experimentación de la noticia falsa, identificaran la responsabilidad ciudadana. Según Radford (2017) esto sirve como método para investigar las experiencias de las personas en el contexto educativo y social lo que al final llevará a examinar las posibilidades del cambio necesario. El enfoque de entender y explicar el concepto de la ciudadanía digital del autor es muy posmodernista. A las comunidades digitales les están dando una dimensión subjetiva e intelectual y lo relaciona no solamente con el ámbito educativo sino también social y político. En esta intersección de lo educativo, social (lo entendemos como presencia e impacto de los medios de comunicación y tecnología) y político se intenta identificar qué características debería tener un ciudadano digital. Podemos decir que una de estas características que debe tener un ciudadano digital es la capacidad de discernir información de desinformación.

Esta actividad sincrónica directamente tuvo consecuencias en la siguiente y en sus prácticas en redes sociales. Cuando se repitió la actividad dentro del grupo cerrado en Facebook, pero publicando otra noticia, los alumnos con seguridad y de manera directa respondieron que se trataba de una noticia falsa. Algunos

comentarios publicados en la actividad en el grupo cerrado de la sección B se pueden ver en el siguiente cuadro:

Tabla 15. *Comentarios de la actividad Fake news*

Alumno	Comentario
E4	“Parece una noticia falsa debido que no la encuentro en ningún otro diario y además no se especifica de donde es la procedencia de esta”.
E6	“Parece una noticia falsa ya que no cumple con los requisitos que cumplen las noticias reales”.
E8	“Parece una noticia falsa, el vaciado es extraño, no tiene autor, y teniendo en cuenta la procedencia del BBC, utiliza un código y vocabulario extraño”.

Nota: Los comentarios de los estudiantes como respuestas a la actividad planteada dentro de los grupos cerrados.

El estudiante E4 aplicó los pasos realizados durante la clase sincrónica cuando se analizó la noticia: intentó contrastar la información en diferentes fuentes y al no encontrarla se dio cuenta que la misma noticia no tenía la fuente especificada que finalmente lo hizo sospechar en la autenticidad de esta. De forma general lo confirma el estudiante E6 y E8 quienes utilizan otros criterios mencionado en clase para verificar la autenticidad de la información, como por ejemplo la (in)existencia del autor, estilo (in)formal del texto, entre otros.

Mosseberger (como se citó en Gleason y Von Gillern, 2018) considera que la ciudadanía digital es el precursor de la participación política. Si los jóvenes están más presentes en la participación en línea, tendrán mejor conocimiento y entendimiento de la política y del cómo funciona la sociedad. La coyuntura de crisis política del país, que sucedió en el mes de noviembre, fue una oportunidad para poner en práctica lo que propusimos en el piloto.

Siguen algunas respuestas a la pregunta de la entrevista final:

Pregunta: Teniendo en cuenta el contexto actual de crisis política, ¿consideras que la experiencia del piloto te ayudó en las redes sociales en cuanto a la información que se publicaba?

E3: “El medio de prensa es lo más incoherente hoy. /.../ Nos permite ver esto... Como los medios actualmente en redes sociales buscan seguidores, no buscan informar.”

E5: “Las redes sociales fueron un foco de información. Los pasaban por los grupos y la gente decía: ¿Estás seguro?, ¿Verificaste la fuente?” (se refiere al momento de crisis política generada en el país en el mes de noviembre).

E6: “La información que tenemos es real y entre nosotros la complementamos. Y últimamente en las semanas se ha visto todo lo que estaba pasando en Perú, lo suben (se oye la palabra no muy entendible) en Instagram y la verdad sirvió bastante para que la gente este informada sobre lo que está pasando en Perú. Y me parece bien, y me parece genial que usen plataformas digitales para cosas buenas como esta. /.../ Mucha gente no sabía lo que estaba pasando o no tenía conciencia.”

Es interesante ver los aspectos que mencionan los estudiantes. A algunos la experiencia de las actividades les ayudo a identificar que las redes sociales se convirtieron en el foco de (des)información, otros sobre el rol e intenciones de medios de comunicaciones en las redes sociales, como lo comenta el estudiante E2: “Y finalmente había alumnos que vieron el lado positivo que podrían tener redes sociales en los sucesos políticos y sociales como por ejemplo informar, socializar y organizar la población para actuar”.

CONCLUSIONES

Para implementar una propuesta de innovación educativa cuyo objetivo es generar cambios en el desarrollo de Cultura digital y redes en el ámbito escolar, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- En plan macro: la vigencia de políticas educativas claras sobre la innovación e integración de las TIC. Si existe una política clara, entonces, la realización de la propuesta de innovación cuenta con el primer factor necesario para su implementación en cuanto a la estructura física y tecnológica. Esta situación favorable propiciaría la oportunidad de implementarla también en el ámbito escolar público, de tal manera que favorecería una educación de calidad para la mayoría de la población estudiantil en el país.
- En el plan micro: Alinear la propuesta con los fines y objetivos de la institución. También es importante tener en cuenta los objetivos de los directivos, profesores y alumnos para evitar una brecha digital en las expectativas de cada sector de la comunidad educativa: puede ocurrir que algunas expectativas que tienen los docentes no coincidan con las expectativas de los alumnos o de cualquier otro miembro de I.E. lo cual causaría demoras de implementación de todas las fases y etapas de la propuesta. Finalmente, el tiempo es otro factor importante, en el sentido de que existen actividades institucionales anuales, proyectos, periodos de exámenes finales etc. que hay que tomar en cuenta.

Para la implementación de una propuesta de innovación es importante tener, no solamente el consentimiento de los directivos, sino la seguridad de que han entendido lo que significa para los usuarios. Es importante que estén convencidos de los objetivos y de su aplicación, así como el desarrollo de las competencias digitales dentro del contexto virtual. La ciudadanía digital no se construye por el desarrollo de una actividad sino por el cambio que ocurre en el proceso de construir un pensamiento crítico y la interiorización del usuario que participa en esta propuesta.

Al analizar los resultados de la experiencia piloto, se identificaron los siguientes elementos en las respuestas de los estudiantes que, de acuerdo a su opinión, son importantes:

- Confianza
- Combinar redes sociales
- Un cronograma previamente establecido
- Posibilidad de ver opiniones de los demás e interactuar.

Según los resultados, la confianza ha sido un elemento importante para el desarrollo de las actividades planificadas y participación en las mismas durante las 06 semanas de piloto. Mayor nivel de confianza, la participación e interacción entre los estudiantes aumenta en las actividades.

Otro elemento que mencionaron los participantes fue la posibilidad de combinar diferentes redes sociales. Consideraron que esta alternativa crearía una dinámica más atractiva para su público.

Es importante mencionar que según los estudiantes la presencia de un cronograma más detallado y accesible en cada momento para los alumnos, con notificaciones, como consecuencia tendría mayor número de interacciones y cumplimiento de las actividades.

El elemento que la mayoría de los estudiantes participantes mencionaron, fue la posibilidad de interactuar con sus pares, conocer las diferentes opiniones lo que entendieron como una oportunidad de aprendizaje y la comprensión de distintos puntos de vista, enfoques y argumentos. Esto, más las experiencias directas con las noticias falsas, posteriormente, les ayudo en identificar la información fiable y distinguirla de la información fabricada.

Se consideraron que los objetivos por semana (ver en cada semana) y el objetivo general del piloto: *Sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de la ciudadanía digital viendo las redes sociales como posible herramienta de fuente de información y de actuar*, logrados, no por rigurosidad de respetar las fechas

establecidas, sino por el significado de los comentarios y respuestas de los estudiantes participantes y su posterior actuar en las redes sociales.

La ciudadanía digital se puede manifestar de diferentes maneras, mediante el uso de redes sociales, creación de proyectos en línea, organizando grupos o discutir sobre temas relevantes online. Los jóvenes tienen un impacto en sus compañeros y esta ventaja pueden usarla los profesores, si los saben guiar, en el proceso de desarrollo de la ciudadanía digital: Usando el espacio en el cual se sienten cómodos como los medios sociales y recursos digitales; los jóvenes, bajo la guía de los adultos, pueden convertirse en actores importantes para los cambios políticos y sociales de su comunidad.

Según la experiencia del piloto y de los comentarios de los participantes, los grupos cerrados de Facebook son más convenientes que las actividades que implican redacción de comentarios más largos o que incluyen una investigación (por ejemplo, creación del contenido, los documentos, encuestas entre otros), mientras Instagram es más conveniente para actividades que no implican mucho texto sino una dinámica más rápida.

Aunque los participantes comentaron que la experiencia de las actividades del piloto les sirvió en redes sociales durante las semanas de crisis política en el país, para identificar algunos aspectos mencionados en este trabajo, queda pendiente investigar y comprobar si la frecuencia de mayor uso de redes sociales con fines educativos como efecto generó que los alumnos eran solamente observadores de los hechos políticos actuales que lograron percibir o también tomaron una postura más proactiva frente a lo sucedido. Cabe mencionar que esto no fue el objetivo del piloto. Así como en este piloto no se ha trabajado el factor cultural, como la cultura del rumor, aunque algunos de los entrevistados lo mencionaron. A la pregunta ¿A qué se debe la poca participación al inicio?, entre otras respuestas referentes a la confianza (anteriormente mencionadas), surgió una relacionada de manera más directa a la cultura de rumor:

E7: "Popularidad. A medida que hubo más publicaciones y comentarios la gente se animaba."

Sería interesante ver el desarrollo de la siguiente fase de esta propuesta de innovación y los resultados de misma.

Finalmente, termino citando uno de los estudiantes entrevistados:

E1: “Hace tiempo vi que había un meme que decía: Facebook es tu currículum e Instagram tu carta de presentación.”



RECOMENDACIONES

Si bien el currículo nacional plantea el desarrollo de la competencia digital: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, de manera transversal, no aborda y deja poco espacio para la construcción de una Ciudadanía digital en los estudiantes, puesto que el enfoque propuesto se centra únicamente en el desarrollo del uso de las TIC. Después del año 2020 y en crisis sanitaria, vimos la importancia de las competencias digitales y la necesidad de responder a las demandas de esta nueva comunidad digital en la cual la ciudadanía tiene un rol crucial en cuanto la opinión pública y la toma de decisiones: Hay una relación directa entre el uso de estas competencias y aquello que se publica. Por tanto, la recomendación parte del Currículo nacional como base, alineando la propuesta con el marco teórico existente. Pero es importante considerar y trabajar otros ámbitos en los que la ciudadanía digital se genera, de tal forma que evitemos el error de quedarnos en interpretaciones teóricas y no dar paso a la práctica. La ciudadanía que considera solo la teoría es un esfuerzo incompleto y estéril, se recomienda, trabajar ciudadanía digital mediante actividades en el contexto en el cual nace: las redes sociales e internet.

Como segundo factor, es importante analizar la política educativa a nivel nacional sobre innovación e implementación de las TIC y si esta incluye el desarrollo de ciudadanía digital. Si así fuere, entonces tendremos que considerarla como la base para alinear objetivos de la propuesta con la misma y si no, tendremos la oportunidad de iniciar invitando a que se generen más propuestas de innovación de la misma o similar línea.

Para la implementación de la propuesta de innovación educativa es importante tener en cuenta:

- Siempre innovar en la búsqueda de recursos digitales abiertos para generar oportunidades de acceso libre y/o gratuito a los usuarios.
- La existencia de infraestructura tecnológica de I.E. y de los usuarios.
- El acceso a internet.
- Tener presente que la ciudadanía digital es dinámica y nace en un espacio cambiante y con un sinfín de posibilidades.

De ahí, a partir de la experiencia de la propuesta piloto, se recomienda considerar la opinión de los estudiantes participantes sobre la organización de las actividades. Los estudiantes expresaron que un horario de las actividades similar al horario escolar en el cual se visualizaría por día y la hora exacta la actividad, ayudaría en el cumplimiento de las fechas establecidas para el desarrollo de las actividades propuestas. También se demostró que el tiempo más corto dedicado para una actividad, daba mejores resultados en cuanto las interacciones y participación.

Se recomienda implementar otras redes sociales, como Instagram y Twitter, pero en diferentes fases. Teniendo en cuenta el factor de confianza que comentaron los participantes. En la primera etapa se recomienda el uso de grupos cerrados en Facebook por ser un espacio controlado por el investigador y seguro en el sentido de poder limitar el acceso solamente a los que participan en el proyecto. Este ambiente genera la percepción de seguridad y confianza. Una vez establecida la dinámica y generado el ambiente de confianza se pueden usar otras dos redes sociales, mencionados anteriormente, teniendo en cuenta las características de cada uno y las características de las actividades sugeridas.

Finalmente, nos podemos preguntar si somos nosotros quienes definimos la ciudadanía digital y los comportamientos socialmente aceptables dentro de las redes sociales o la dinámica de las redes sociales definen nuestros comportamientos y dicta reglas de una ciudadanía digital que se escapa de nuestro control.

REFERENCIAS

- Aguerrondo, I. (2007). Racionalidades subyacentes en los modelos de planificación educativa. *RBP*AE. 23(3), pp. 463-481. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/303979028.pdf>
- Aladro Vico, E., Valbuena, F. y Padilla, G. (2012). Redes sociales y jóvenes preuniversitarios españoles: los nuevos ejes de socialización y comunicación. *Austral Comunicación*. 1(1). Buenos Aires. Argentina.
- Banura Badui de Zogbi, M. (1999). Ríos de agua y tiempo. *Revista de literaturas modernas*. Mendoza. Argentina. Recuperado de: https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/1980/banurairios.pdf
- Barraza, A. (2013) ¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa? Universidad Pedagógica de Durango, México. Recuperado: <http://docplayer.es/2636273-Comoelaborar-proyectos-de-innovacion-educativa.html>
- Bobadilla, P. (2005). Herramientas para el diseño de sistemas de monitoreo y evaluación de proyectos sociales. Módulo de capacitación a distancia. Curso: Diseño, Monitoreo y Evaluación de Proyectos Sociales. Maestría en Gerencia Social. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Burgess, S. y Sievertsen, H. (1 de abril, 2020). Schools, skills, and learning: The impact of COVID-19 on education. *VOX CEPR Policy Portal*. Recuperado de: <https://voxeu.org/article/impact-covid-19-education>
- Carbonell, J. (2002). *La aventura de innovar. El cambio en la escuela*. 2a ed. Ediciones Morata. Madrid.
- Casero-Ripollés, Andreu (2020). "Impact of Covid-19 on the media system. Communicative and democratic consequences of news consumption during the outbreak". *El profesional de la información*. 29(2). <https://doi.org/10.3145/epi.2020.mar.23>
- Cervantes Holguín, E. y Gutiérrez Sandoval, P. (2020). Resistir la Covid-19. Intersecciones en la Educación de Ciudad Juárez. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*. 9(3), pp.7-23. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.001>
- De Paor, S. y Heravi, B. (2020). Information literacy and fake news: How the field of librarianship can help combat the epidemic of fake news. *The Journal of Academic Librarianship* 46. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2020.102218>
- Forbes, D. (2017). Professional Online Presence and Learning Networks: Educating for Ethical Use of Social Media. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18(7). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i7.2826> Transcript.
- Gleason, B., y Von Gillern, S. (2018). Digital Citizenship with Social Media: Participatory Practices of Teaching and Learning in Secondary Education. *Educational Technology & Society*, 21 (1), 200–212. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/322733013_Digital_citizenship_with_social_media_Participatory_practices_of_teaching_and_learning_in_secondary_education
- Gordillo, A.; Barra, E. y Quemada, J. (2018). Estimación de calidad de objetos de aprendizaje en repositorios de recursos educativos abiertos basada en las interacciones de los estudiantes. *Educación XX1*, 21(1), pp. 285-302, doi: 10.5944/educXX1.15440
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza Torres, Ch. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES. México.
- Hooper, C., Vicarioli, F., Valerio, C., Castro, A., Durán, Y. y Paniagua, M. (s.f.). Diseño y organización de entornos virtuales de aprendizaje. En *CONSIDERACIONES PARA EL DISEÑO Y OFERTA DE ASIGNATURAS EN LÍNEA*. Capítulo IX. 74-

81. UNED. Disponible en: https://www.uned.ac.cr/academica/images/PACE/recursos/Diseno-oferta_asignaturas_linea_UNED.pdf
- Internet segura for kids (IS4K). (8 de junio, 2020). Practica la netiqueta en internet [Video]. Recuperado de: <https://youtu.be/sLmwnRIZLgg>
- lordache, C., Mariën, I., y Baelden, D. (2017). Developing Digital Skills and Competences: A Quick Scan Analysis of 13 Digital Literacy Models. *Italian Journal of Sociology of Education*, 9(1), 6-30. doi: 10.14658/pupj-ijse-2017-1-2 Transcript.
- McDougall, J., Brites, M., Couto, M. y Lucas, C. (2019). Digital literacy, fake news and education / Alfabetización digital, fake news y educación. *Cultura y Educación*, 31:2, 203-212, doi: 10.1080/11356405.2019.1603632
- Martin, F., Wang, C., Petty, T., Wang, W., & Wilkins, P. (2018). Middle School Students' Social Media Use. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 213-224. Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/26273881>
- Ministerio de Educación (2016). Programa curricular de Educación Secundaria. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- Neier, S. y Zayer, L. (2015). Students' Perceptions and Experiences of Social Media in Higher Education. *Journal of Marketing Education* pp. 1–11. doi: 10.1177/0273475315583748.
- Nsaidzeka, H. (2017). Social media, design and creative citizenship: an introduction, *Digital Creativity*, 28 (1), pp. 1-7, doi: 10.1080/14626268.2017.1306568. <https://doi.org/10.1080/14626268.2017.1306568>
- Organización Panamericana de Salud (OPS). (1 de mayo, 2020). Entender la infodemia y la desinformación en la lucha contra la COVID-19. Recuperado de: <https://www.paho.org/es/documentos/entender-infodemia-desinformacion-lucha-contra-covid-19>
- Orange España. (12 de julio, 2018). Eres lo que publicas. [Video]. Recuperado de: <https://youtu.be/WzmhBCtm8fs>
- Pertegal-Vega, M., Oliva-Delgado, A. y Rodríguez-Meirinhos, A. (2019). Revisión sistemática del panorama de la investigación sobre redes sociales: Taxonomía sobre experiencias de uso. *Comunicar*, 60, pp. 81-91. <https://doi.org/10.3916/C60-2019-08>
- Pérez, T. (31 de octubre de 2019). La ira, el miedo y las fake news. El mostrador. Recuperado de: <https://www.elmostrador.cl/destacado/2019/10/31/la-ira-el-miedo-y-lasfake-news/>
- Pope, A., Cohen, A. y Duarte, C. (4 de diciembre, 2018). Making civic engagement go viral: Applying social epidemiology principles to civic education. *Journal of Public Affairs*. 19 (1). <https://doi.org/10.1002/pa.1857>
- Radford, L. (2017). Teacher candidates in the urban Canadian classroom: Rereading the digital citizenship paradigm through atom Egoyan's Adoration. *Digital Culture & Education*, 9(1), 1-13. Recuperado de: <http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2017/02/radford.pdf>
- Salaverría, R., Buslón, N., López-Pan, F., León, B., López-Goñi, I. y Erviti, M. (2020). "Desinformación en tiempos de pandemia: tipología de los bulos sobre la Covid-19". *El profesional de la información*, 29(3). <https://doi.org/10.3145/epi.2020.may.15>
- Sanz Blasco, R. y Carro de Francisco, C. (2019). Susceptibilidad cognitiva a las falsas informaciones. *Historia y comunicación social*, 24(2), pp. 521-531. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/download/66296/4564456552460>
- Silva Quiroz, J. y Astudillo Cavieles, A. (2012). Inserción de TIC en la formación inicial docente: barreras y oportunidades. *Revista Iberoamericana de Educación*. Vol.

- 58, N°4. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5895745>
- Skoric, M. y Zhu, Q. (28 de agosto, 2015). Social Media and Offline Political Participation: Uncovering the Paths From Digital to Physical. *International Journal of Public Opinion Research*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Marko_Skoric/publication/282184301_Social_Media_and_Offline_Political_Participation_Uncovering_the_Paths_From_Digital_to_Physical/links/5606a7d608ae5e8e3f36593e.pdf
- Skoric, M., Zhu, Q., Goh, D. y Pang N. (2016). Social media and citizen engagement: A meta-analytic review. *New media & society*. 18(9). Recuperado de: <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/citizenship-robson-skoric-2016.pdf>
- Tejada Garitan, E., Castaño Garrido, C., y Romero Andonegui, A. (2019). Los hábitos de uso en las redes sociales de los preadolescentes. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), pp. 119-133. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23245>
- UNESCO (2020). COVID-19 Educational Disruption and Response. Recuperado de: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>
- Uzcátegui, R. (2003). CARBONELL SEBARROJA, J. La aventura de innovar. El cambio en la escuela. Madrid: Morata, 2001, 127 p. *Revista de Pedagogía*, 24(71), 469-473. Recuperado de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922003000300006&lng=es&tlng=es.
- Villafuerte, J., Bello, J., Pantaleón, Y. y Bermello, J. (Enero-Abril, 2020). Rol de los docentes ante la crisis del covid-19, una mirada desde el enfoque humano. *REFCaE*. 8 (1). Recuperado de: <http://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3214>
- Vizcaíno-Laorga, R., García, B. y López de Ayala-López, MC. (2019): Participación y compromiso de los jóvenes en el entorno digital. Usos de las redes sociales y percepción de sus consecuencias. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, pp. 554-572, doi: 10.4185/RLCS-2019-1345. Recuperado de: <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1345/28es.html>
- Wang, G., Zhang, Y., Zhao, J., Zhang, J. y Jiang, F. (3 de marzo, 2020). Mitigate the effects of home confinement on children during the COVID-19 outbreak. *The Lancet*. 395. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30547-X](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30547-X)

ANEXOS

Anexo 1: Cronograma de la propuesta de la innovación educativa

AÑO 2020												
FASE 1: Preparación												
Comunicación y el diagnóstico.	Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividades según fase												
Entrevistas con el grupo directivo sobre el proyecto de innovación.	x											
Elaboración de las encuestas.		x	x									
Revisión de encuestas y aplicación de las mismas				X	x	x	x					
Análisis de encuestas y elaboración de árbol de problemas								x	x	x		
Establecer cronograma de implementación.											x	
FASE 2: Implementación												
Habilitación de Plataforma para actividades sincrónicas y asincrónicas.	Julio				Agosto				Septiembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividades según la fase												
Habilitación de plataformas LMS y Zoom y selección de redes sociales.	x											
Elaborar instrucciones para el acceso a las plataformas y redes sociales.	x											
Diseño de las actividades y verificar el cronograma previamente establecido.		x	x									
Selección del material digital existente (vídeos,				X	x	x						

publicidades, documentales etc.) y elaboración del nuevo.												
Revisión de las plataformas, grupos creados, recursos tecnológicos.							x					
Elaboración de instrumentos de evaluación y revisión de los mismos.								x	x	x		
Inducción e instrucción de los estudiantes y profesores facilitadores.											x	x
FASE 3: Ejecución												
Sensibilización a los estudiantes sobre el uso de redes sociales como fuentes de información.	Octubre				Noviembre				Diciembre			
Actividades según la fase	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Inducción e instrucción de los estudiantes participantes.	x											
Sesiones sincrónicas.		x	x	X	x							
Desarrollo de actividades de la Sesión asincrónica.		x			x							
Participación y realización de las actividades en las redes sociales			x	X								
Análisis de las actividades.					x							
Socialización de los resultados de la primera etapa de fase 3.						x						
Análisis de la información proveniente de redes sociales.	Noviembre				Diciembre							
Actividades según la fase	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Publicación de instrucciones y material para la sesión asincrónica.			x									
Sesiones sincrónicas			x					x				

Búsqueda de información en las redes sociales por parte de los estudiantes.				X									
Análisis de los resultados de la búsqueda.					X								
Debate usando redes sociales.						X	X						
Socialización de las actividades próximas.								X					
Evaluación de las etapas de ejecución en 2020								X					
AÑO 2021													
Cultura de rumor y la información en redes sociales.	Febrero				Marzo				Abril				
Actividades según la fase	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Publicación de las actividades e indicaciones en la plataforma.	x												
Sesiones sincrónicas de esta etapa.	x		x		x								
Elaboración de actividad por parte de los alumnos		x	x										
Revisión de la actividad antes de aplicación.				X									
Selección de las redes sociales y aplicación de la actividad.				X	x	x							
Análisis de los resultados de la actividad.							x						
Redacción del informe.								x	x				
Socialización de los resultados.										x			
Evaluación final											x	x	

Anexo 2: Ejemplo de Sesión de aprendizaje del piloto

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

II. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO	“Palabra que cuenta”	GRADO	V	SECCIONES	A / B	
PROPÓSITO	Inducción e instrucción de los estudiantes facilitadores y estudiantes participantes en el piloto.		SEC.			
ÁREA	Formación cívica y ciudadana	BIMESTRE	II BIM	FECHA	INICIO	FIN
DOCENTE	Katarina Ostojin	UNIDAD	N° 6		07.10.	09.10.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	COMPETENCIA TRANSVERSAL	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	- Delibera sobre asuntos públicos	- Sustenta su posición a partir de la contraposición de puntos de vista distintos del suyo	- Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Expresa opinión crítica analizando la información que publican los medios de comunicación mediante opinión publicada en redes sociales.	-Lista de cotejo

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES A OBSERVAR
- Enfoque de Atención a la diversidad	-Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia. -Ni los docentes ni estudiantes estigmatizan a nadie

V. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	ACTITUDES O ACCIONES A OBSERVAR

- Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje
- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	- Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando interactúa en diversos espacios (como portales educativos, foros, redes sociales, etc.) de manera consciente y sistemática administrando información y creando materiales digitales en interacción con sus pares de distintos contextos socioculturales expresando su identidad cultural.

VI. DESARROLLO DE LA SESIÓN

<p><u>INICIO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Motivación:</u> Se presenta imagen del Facebook y se les pregunta si les gustaría tener clases en este espacio virtual. Después de escuchar sus respuestas y un breve diálogo se presenta uno de los alumnos facilitadores que ayudará en la presentación de la actividad y del grupo en Facebook. • <u>Saberes previos:</u> Los saberes previos sobre redes sociales se recogen mediante el diálogo <p><u>Propósito:</u> Inducción e instrucción de los estudiantes facilitadores y estudiantes participantes en el piloto.</p>	<p>05 minutos</p>
<p><u>DESARROLLO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Problematización: Se presenta siguiente pregunta: ¿Cómo se va a llamar nuestro grupo en Facebook? Se comparte documento en Google drive y los estudiantes mediante lluvia de ideas anotan sus propuestas sobre el nombre. Mediante la votación eligen uno. • Análisis de información: Se presenta siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=sLmwnRIZLqg y después de un breve diálogo se presenta por parte del alumno facilitador: la dinámica de trabajo, así como las indicaciones para sesiones sincrónicas y asincrónicas. • Desarrollan la encuesta sobre <i>Netiqueta</i> y redes sociales. • Acuerdos: Participación regular y aplicar <i>Netiqueta</i> en redes sociales 	<p>15 minutos 30 minutos</p>
<p><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Evaluación:</u> Encuesta (Pretest) <p><u>Metacognición:</u> ¿Qué sabía sobre el tema? ¿Cuáles eran mis expectativas?</p>	<p>5 minutos</p>

Anexo:

- *Objetivo GENERAL del piloto:*

Sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de ciudadanía digital viendo las redes sociales como posible herramienta de fuente de información y de actuar.

- Objetivo de la semana: Inducción e instrucción de los estudiantes facilitadores y estudiantes participantes en el piloto.
- Sesión para las actividades asincrónicas se presentan en el siguiente cuadro:

1. Etapa asincrónica previa		
Actividades	Materiales / Recursos	Tiempo (min)
Reunión con los estudiantes facilitadores por zoom para coordinar primera sesión sincrónica y presentación de la primera actividad.	Zoom	40 minutos
Elaboración de PPT para primera sesión sincrónica con estudiantes facilitadores.	Google presentación en drive	30 minutos
Publicación de primera actividad en el grupo cerrado de Facebook y las indicaciones y recordatorios en las plataformas que usa IE como plataformas educativas y de gestión.	Plataforma Compartir Santillana Plataforma Idukay Facebook	30 minutos
2. Etapa asincrónica posterior		
Actividades	Materiales / Recursos	Tiempo (min)
Los estudiantes ingresan en la plataforma Idukay para conocer las indicaciones de primera actividad	Plataforma Idukay	10 minutos
Ingresan en el grupo cerrado de Facebook para realizar la actividad de bienvenida: <ul style="list-style-type: none"> - Leen el mensaje de bienvenida y las indicaciones. - Escanean el código según lo indicado en la actividad 1. Visualizarán la palabra VERDAD en 3D. - Participan en el grupo comentando que para ellos significa y cómo entienden la palabra VERDAD. 	Facebook Celular Programa para escanear códigos QR	30 minutos

Anexo 3: Planificación semanal de las actividades del piloto

Planificación de la semana 1

Objetivo de la semana: Sensibilización de los facilitadores y estudiantes.

N°	Fecha y hora	Secuencia de la actividad (Descripción detallada de las acciones a seguir durante la semana)	Tiempo planificado / previsto para la acción programada	Rol del investigador	Rol del participante	Uso de recursos
DIA 1	05/10	Recordar a los alumnos facilitadores vía correo y/o celular la fecha y la hora de reunión en zoom. Creación de presentación para sesión sincrónica con los estudiantes participantes. Publicación de la primera actividad en grupos cerrados de Facebook y plataformas que usa IE para gestión interna y mensajería. Publicación de la palabra mágica de la semana: VERDAD.	120 minutos	Responsable principal	/Facilitador (apoyo 1 y 2)	Correo Google presentación Facebook Plataformas de gestión que usa IE <i>Tinkercad</i> <i>Augment</i>
DIA 2	06/10	Reunión con los estudiantes facilitadores para presentar de nuevo el piloto y las actividades. Explicar y presentar su rol dentro del piloto. Asignar las primeras responsabilidades: <ul style="list-style-type: none"> - Compartir el rol de anfitrión en los grupos creados en Facebook, - Elaborar la lista de correos de sus compañeros de clase. - Presentar la primera actividad (Presentación en los grupos) a los estudiantes facilitadores. - Presentar diapositivas que se usará en la sesión sincrónica. Establecer la fecha de una reunión semanal (Lunes, 19:00h).	60 minutos	Responsable principal	Facilitador (apoyo 1 y 2)	Plataforma Zoom Google presentación
DIA 3	07/10	Sesión sincrónica con sección A: <ul style="list-style-type: none"> - Presentación del piloto - Presentación de un estudiante facilitador (otro será sombra). - Presentación de grupo cerrado en Facebook. - Actividad 1: Nombre del grupo. - Actividad 2: Encuesta. 	50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de la sección A	Plataforma Zoom Celular Aplicación Augment Google presentación Google Form

DIA 4	08/10	Ingreso de los estudiantes en grupo de Facebook para familiarizarse con nuevo entorno digital y el desarrollo de la primera actividad asincrónica. Retroalimentación. Coordinación con los estudiantes facilitadores.	30 minutos 60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de la sección A	Correo Facebook
DIA 5	09/10	Sesión sincrónica con sección B: - Presentación del piloto. - Presentación de un alumno facilitador (otro será sombra). - Presentación de grupo cerrado en Facebook. - Actividad 1: Nombre del grupo. - Actividad 2: Encuesta (virtual).	50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 2) Estudiantes participantes de la sección B	Plataforma Zoom Celular Aplicación Augment Google presentación Google Form
DIA 6	10/10	Ingreso de los estudiantes en grupo de Facebook para desarrollo de la primera actividad asincrónica. Retroalimentación. Publicación de las actividades e indicaciones para la segunda semana.	30 minutos 60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 2) Estudiantes participantes de sección B	Facebook Plataformas de gestión que usa IE
DIA 7	11/10	Revisión de los pasos realizados durante la semana y si están dentro de las fechas establecidas. Organización de resultados de encuesta Revisar el material necesario para la semana siguiente.	120 minutos	Responsable principal	-	Facebook Computadora Google drive

Planificación de la semana 2

Objetivo de la semana: Integrar redes sociales como estrategia en construcción de ciudadanía digital.

N°	Fecha y hora	Secuencia de la actividad (Descripción detallada de las acciones a seguir durante la semana)	Tiempo planificado / previsto para la acción programada	Rol del investigador	Rol del participante	Uso de recursos
DIA 1	12/10	Reunión con los estudiantes facilitadores por zoom para coordinar siguiente sesión sincrónica y presentación de la segunda actividad. Publicación informativa sobre las actividades asincrónicas de esta semana.	120 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2)	Correo Google presentación Facebook Plataformas de gestión que usa IE Tinkercad Augment

		Publicación de la palabra mágica de la semana: DIVERSIDAD.				
DIA 2	13/10	Revisión de los resultados de la primera actividad asincrónica.	60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2)	Facebook Correo Celular
DIA 3	14/10	Desarrollo de la sesión sincrónica con sección A: <ul style="list-style-type: none"> - Inicio y motivación. - Desarrollo de la actividad. - Participación de los estudiantes en la sesión sincrónica. Ingreso a plataforma de IE para <ul style="list-style-type: none"> - Ver indicaciones de la actividad asincrónica 1: Participación de los estudiantes en el foro. - Ver indicaciones para la actividad asincrónica 2: enviar 2 imágenes o fotos al estudiante facilitador. 	50 minutos 50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de sección A	Plataforma Zoom Google presentación Plataforma de gestión de IE Foro
DIA 4	15/10	Revisión de observaciones y anotaciones después de la sesión sincrónica con sección A. Retroalimentación.	60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1)	Facebook Celular Google drive
DIA 5	16/10	Desarrollo de la sesión sincrónica con sección B: <ul style="list-style-type: none"> - Inicio y motivación. - Desarrollo de la actividad. - Participación de los estudiantes en la sesión sincrónica. Ingreso a plataforma de IE para <ul style="list-style-type: none"> - Ver indicaciones de la actividad asincrónica 1: Participación de los estudiantes en el foro. - Ver indicaciones para la actividad asincrónica 2: enviar 2 imágenes o fotos al estudiante facilitador. 	50 minutos 50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 2) Estudiantes participantes de sección B	Plataforma Zoom Plataforma de gestión de IE Foro
DIA 6	17/10	Revisión de observaciones y anotaciones después de la sesión sincrónica con sección A. Retroalimentación. Recordatorio sobre la actividad asincrónica 2.	60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1)	Facebook Celular Google drive
DIA 7	18/10	Publicación de material enviado en grupos cerrados de Facebook. Revisión de los pasos realizados durante la semana y si están dentro de las fechas establecidas. Revisar el material necesario para la semana siguiente y publicación de las actividades asincrónicas.	120 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y 2) Estudiantes participantes de	Facebook Computadora Google drive

					ambas secciones	
--	--	--	--	--	-----------------	--

Planificación de la semana 3

Objetivo de la semana: Identificar el tipo de información que comparten estudiantes en las redes sociales.

N°	Fecha y hora	Secuencia de la actividad (Descripción detallada de las acciones a seguir durante la semana)	Tiempo planificado / previsto para la acción programada	Rol del investigador	Rol del participante	Uso de recursos
DIA 1	19/10	Reunión con los estudiantes facilitadores par revisión de la organización semanal. Publicación de la palabra mágica de la semana: VERACIDAD. Participación de los estudiantes en la actividad asincrónica.	60 minutos 50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2)	Correo Google presentación Facebook Plataformas de gestión que usa IE <i>Tinkercad</i> <i>Augment</i>
DIA 2	20/10	Organización de los resultados de la semana anterior para análisis posterior. Publicación de noticia sobre un integrante (estudiante facilitador) en grupo cerrado de Facebook. Observación de comentarios y reacciones.	90 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2) Estudiantes participantes de ambas secciones	Facebook Google drive
DIA 3	21/10	Sesión sincrónica con sección A: - Presentación de material publicado y de los comentarios. - Conversatorio sobre lo publicado. - Se observa si habrá mención de la publicación sobre el estudiante facilitador. - Conclusiones. Ver indicaciones para la actividad asincrónica 1: buscar una noticia y publicarla en Facebook.	50 minutos 30 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de sección A	Plataforma Zoom Plataforma de gestión de IE Facebook
DIA 4	22/10	Participación de sección A en grupo cerrado de Facebook. Retroalimentación.	30 minutos 60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de sección A	Facebook
DIA 5	23/10	Sesión sincrónica con sección B: - Presentación de material publicado y de los comentarios.	50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 2)	Plataforma Zoom Plataforma de gestión de IE

		<ul style="list-style-type: none"> - Conversatorio sobre lo publicado. - Se observa si habrá mención de la publicación sobre el estudiante facilitador. - Conclusiones. Ver indicaciones para la actividad asincrónica 1: buscar una noticia y publicarla en Facebook.	30 minutos		Estudiantes participantes de sección B	Facebook
DIA 6	24/10	Participación de sección B en grupo cerrado de Facebook. Retroalimentación. Publicación de indicaciones de actividad asincrónica2: noticia falsa publicada en dos grupos por los estudiantes facilitadores.	30 minutos 60 minutos 20 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y 2) Estudiantes participantes de sección B	Facebook Plataforma de gestión de IEs
DIA 7	25/10	Revisión de los pasos realizados durante la semana y si están dentro de las fechas establecidas. Revisar el material necesario para la semana siguiente.	120 minutos	Responsable principal	-	Facebook Computadora

Planificación de la semana 4

Objetivo de la semana: Uso de redes sociales y noticias falsas como estrategia. Parte 1.

N°	Fecha y hora	Secuencia de la actividad (Descripción detallada de las acciones a seguir durante la semana)	Tiempo planificado / previsto para la acción programada	Rol del investigador	Rol del participante	Uso de recursos
DIA 1	26/10	Reunión con los estudiantes facilitadores. Publicación de las indicaciones y actividades de la semana Publicación de la palabra mágica: DUDA.	60 minutos 30 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2)	Correo Google presentación Facebook Plataformas de gestión que usa IE <i>Tinkercad</i> <i>Augment</i>
DIA 2	27/10	Revisión y organización de los resultados de la actividad asincrónica (conteo del número de las Like y número de veces compartidas).	60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2)	Facebook Google drive
DIA 3	28/10	Sesión sincrónica con sección A: <ul style="list-style-type: none"> - Inicio y motivación. - Desarrollo de actividad y/o conversatorio. - Observaciones y conclusión sobre noticia falsa publicada por estudiante facilitador. - Encuesta sobre experiencia de noticia falsa. 	50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de sección A	Plataforma Zoom Google Forms

DIA 4	29/10	Participación y desarrollo de actividad asincrónica de sección A en Facebook relacionada a la palabra mágica: Publicación de los 5 pasos de identificar noticia falsa (trabajo cooperativo). Retroalimentación.	50 minutos 60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de sección A	Facebook Google drive
DIA 5	30/10	Sesión sincrónica con sección B: - Inicio y motivación. - Desarrollo de actividad y/o conversatorio. - Observaciones y conclusión sobre noticia falsa publicada por estudiante facilitador. - Encuesta sobre experiencia de noticia falsa.	50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 2) Estudiantes participantes de sección B	Plataforma Zoom Google Forms
DIA 6	31/10	Participación y desarrollo de actividad asincrónica de sección B en Facebook relacionada a la palabra mágica: Publicación de los 5 pasos de identificar noticia falsa (trabajo cooperativo). Retroalimentación.	50 minutos 60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 2) Estudiantes participantes de sección B	Facebook Google drive
DIA 7	01/11	Revisión de los pasos realizados durante la semana y si están dentro de las fechas establecidas. Revisar el material necesario para la semana siguiente.	120 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y 2)	Facebook Computadora

Planificación de la semana 5

Objetivo de la semana: Uso de redes sociales y noticias falsas como estrategia. Parte 2.

N°	Fecha y hora	Secuencia de la actividad (Descripción detallada de las acciones a seguir durante la semana)	Tiempo planificado / previsto para la acción programada	Rol del investigador	Rol del participante	Uso de recursos
DIA 1	02/11	Reunión con los estudiantes facilitadores. Publicación de las indicaciones y actividades de la semana. Publicación de la palabra mágica: CREATIVIDAD.	60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2)	Correo Google presentación Facebook Plataformas de gestión que usa IE <i>Tinkercad</i> <i>Augment</i>
DIA 2	03/11	Revisión de los resultados de las actividades asincrónicas.	60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2)	Facebook Google drive

DIA 3	04/11	Sesión sincrónica con sección A: - Inicio y motivación. - Desarrollo de actividad y/o conversatorio. - Conclusión/acuerdos. - Elaboración de las preguntas y de la encuesta por parte de los estudiantes.	50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de sección A	Plataforma Zoom Google Forms Google drive
DIA 4	05/11	Publicación de la encuesta en Facebook.	10 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de sección A	Google Forms Facebook
DIA 5	06/11	Sesión sincrónica con sección B: - Inicio y motivación. - Desarrollo de actividad y/o conversatorio. - Conclusión/acuerdos. - Elaboración de las preguntas y de la encuesta por parte de los estudiantes.	50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 2) Estudiantes participantes de sección B	Plataforma Zoom Google Forms Google drive
DIA 6	07/11	Publicación de la encuesta en Facebook.	10 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 2) Estudiantes participantes de sección B	Google Forms Facebook
DIA 7	08/11	Revisión de los pasos realizados durante la semana y si están dentro de las fechas establecidas. Revisar el material necesario para la semana siguiente.	120 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2)	Facebook Computadora

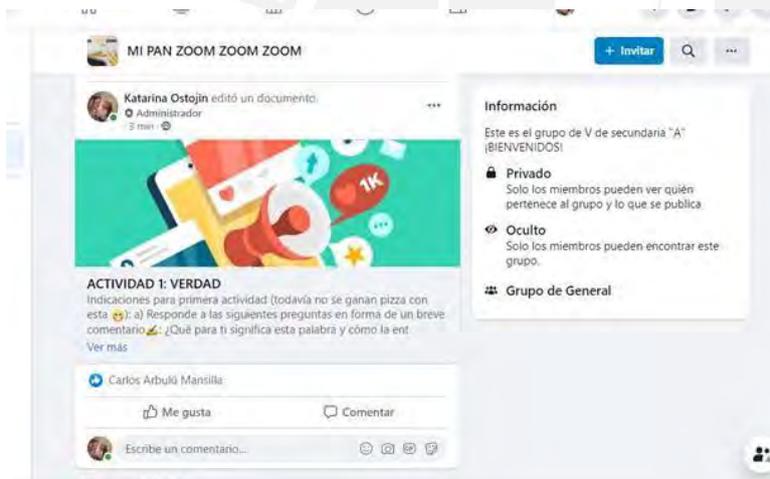
Planificación de la semana 6

Objetivo de la semana: Verificar la utilidad de la experiencia piloto.

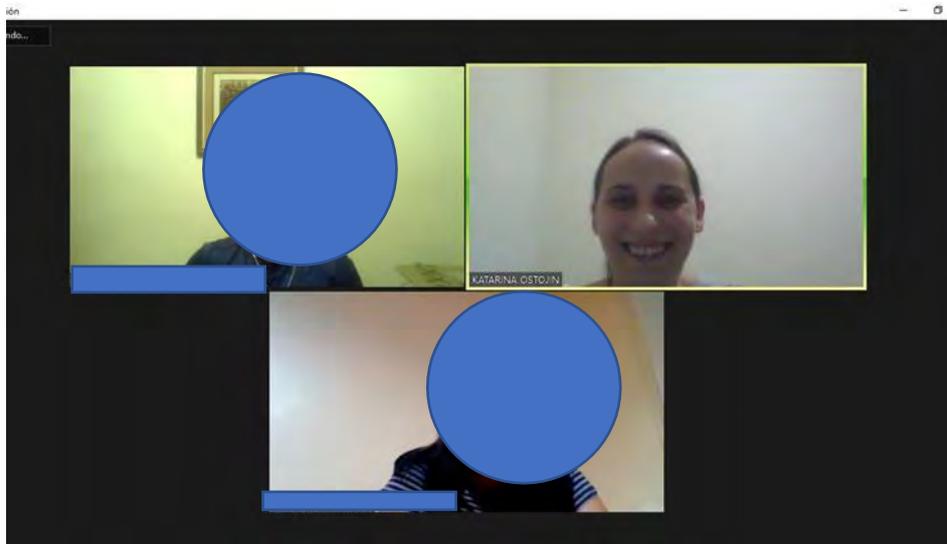
N°	Fecha y hora	Secuencia de la actividad (Descripción detallada de las acciones a seguir durante la semana)	Tiempo planificado / previsto para la acción programada	Rol del investigador	Rol del participante	Uso de recursos
DIA 1	09/11	Reunión con los estudiantes facilitadores. Publicación de las indicaciones y actividades de la semana.	60 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2)	Correo Google presentación Facebook

		Publicación de la frase mágica: ACCIÓN-REACCIÓN.				Plataformas de gestión que usa IE <i>Tinkercad</i> <i>Augment</i>
DIA 2	10/11	Seguimiento de la encuesta publicada por los alumnos. Primer análisis de los resultados.	120 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y apoyo 2)	Facebook Google Forms
DIA 3	11/11	Sesión sincrónica con sección A: - Inicio y motivación. - Desarrollo de actividad y/o conversatorio. - Conclusión/acuerdos sobre resultados de la encuesta.	50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de sección A	Plataforma Zoom Google Forms
DIA 4	12/11	Organización de los resultados de la encuesta de sección A. Actividad asincrónica: Encuesta final.	60 minutos 30 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 1) Estudiantes participantes de sección A	Google drive Google Forms
DIA 5	13/11	Sesión sincrónica con sección B: - Inicio y motivación. - Desarrollo de actividad y/o conversatorio. - Conclusión/acuerdos sobre resultados de la encuesta.	50 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 2) Estudiantes participantes de sección B	Plataforma Zoom Google Forms
DIA 6	14/11	Organización de los resultados de la encuesta de sección B. Actividad asincrónica: Encuesta final.	60 minutos 30 minutos	Responsable principal	Estudiantes facilitadores (apoyo 2) Estudiantes participantes de sección B	Google drive Google Forms
DIA 7	15/11	Revisión de los pasos realizados durante la semana y si están dentro de las fechas establecidas. Informe final.	120 minutos	Responsable principal	-	Facebook Computadora

Anexo 4: Creación de los grupos cerrados en Facebook



Anexo 5: Reunión con los alumnos facilitadores



Anexo 6: Encuesta

A screenshot of a Google Forms survey titled 'Encuesta'. The form is displayed on a tablet screen with various colorful icons (lock, globe, mail, percentage, music) floating around it. The survey text reads: 'Estimado alumno/a, esta encuesta nos ayudará ver la percepción que tienes sobre las redes sociales y guiarnos para siguientes actividades que se publicarán en nuestro grupo de Facebook.' Below the text is a required text input field labeled 'Dirección de correo electrónico *' with a placeholder 'Dirección de correo electrónico válida'. At the bottom, there is a note: 'Este formulario recopila las direcciones de correo electrónico. Cambiar configuración'. The form is set to 'Preguntas' and 'Respuestas' with a count of 24. A vertical toolbar on the right side of the form contains icons for zooming, copying, sharing, and printing.

Anexo 7: Ejemplo de tipo de foro de la plataforma educativa de IE



The screenshot shows a forum interface with a navigation bar at the top containing 'Inicio', 'Temas', 'Actividades', 'Bibliotecas de curso', 'Foro', and several icons. Below the navigation bar, there is a search bar with the text 'Buscar'. The main content area displays a forum post titled 'FCC: ¿Eres lo que publicas?' with a lock icon, indicating it is a locked thread. The post was initiated by 'Katarina Ostojin' on 10/10/2020 at 14:00, with 0 responses and a closing date of 15/10/2020 at 00:00. The user's profile picture and name are visible. The post text reads: 'Estimados alumnos y alumnas, Este espacio vamos a usar para publicar un comentario respondiendo a la pregunta. No se olviden, usar estructura ARE en al construcción de sus argumentos. Saludos.' Below the text, there is a pagination control showing '1' of 1 page.



Anexo 8: Lista de cotejo (Formato y ejemplo del uso)

Competencias consideradas para el desarrollo de Ciudadanía digital								
Desarrollo de las Competencias y habilidades informacionales y cognitivas			Desarrollo de las Competencias y habilidades de comunicación digital			Integración de práctica de Netiquette en el uso de redes sociales		
	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO
Accede a las plataformas para informarse sobre las actividades planificadas para la semana.			Crea contenido en Facebook.			Fomenta un entorno agradable y con respeto.		
Accede al Facebook para realizar las actividades planificadas para la semana.			Intercambia y comparte contenido creado por el mismo y otros en Facebook.			Muestra respeto y tolerancia frente distintas opiniones del suyo.		
Busca e identifica la información que necesita para responder a las actividades mencionando fuentes.			Interactúa en el grupo cerrado de Facebook (post, comentario, like).			No publica contenido ofensivo.		
Identifica recurso digital que responde a la necesidad de actividad.			Interpreta comentarios, mensajes, imágenes entre otros posts en grupo cerrado de Facebook.			Respeto las normas establecidas en las sesiones sincrónicas.		

Realiza la secuencia indicada.			Argumenta respetando estructura ARE.			Respeto las normas establecidas en grupo cerrado de Facebook.		
--------------------------------	--	--	--------------------------------------	--	--	---	--	--

Elaboración propia

1. Editar Ver Insertar Formato Herramientas Ayuda [¿Qué es Microsoft Word? ¿Cómo funciona?](#)

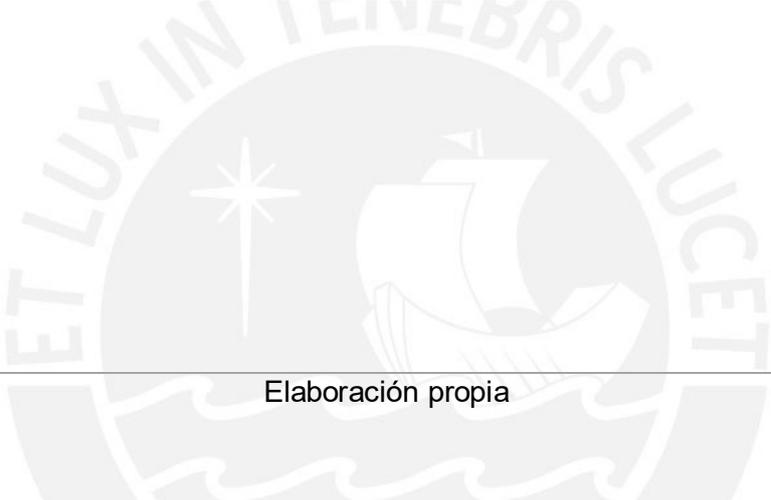
100% Texto normal Arial

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

Competencias consideradas para el desarrollo de Ciudadanía digital								
Desarrollo de las Competencias y habilidades informacionales y cognitivas			Desarrollo de las Competencias y habilidades de comunicación digital			Integración de práctica de Netiqueta en el uso de redes sociales		
	SI	NO		SI	NO		SI	NO
Accede a las plataformas para informarse sobre las actividades planificadas para la semana.			Crea contenido en Facebook.			Fomenta un entorno agradable y con respeto		
Accede al Facebook para realizar las actividades planificadas para la semana.			Intercambia y comparte contenido creado por el mismo y otros en Facebook.			Muestra respeto y tolerancia frente distintas opiniones del suyo.		
Busca e identifica la información que necesita para responder a las actividades mencionando fuentes.			Interactúa en el grupo cerrado de Facebook (post, comentario, like).			No publica contenido ofensivo.		
Identifica el recurso digital que responde a la necesidad			Interpreta comentarios, mensajes, imágenes entre			Respeto las normas establecidas en las sesiones		



Anexo 9: Formato de acta de reuniones con los estudiantes facilitadores (apoyo 1 y 2)

Acta de reunión		
Fecha de reunión:	Lugar de reunión:	Modalidad de reunión:
Participantes de la reunión:		
Acuerdos tomados		
		

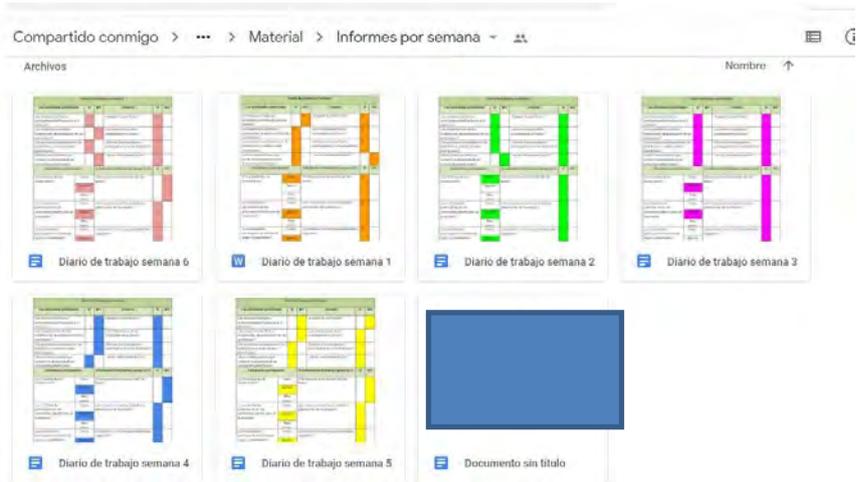
Elaboración propia

Acta de reunión		
Fecha de reunión: 05 de octubre	Lugar de reunión: Piura	Modalidad de reunión: Virtual (Zoom)
Participantes de la reunión:	Estudiantes facilitadores (apoyo 1 y 2): C.A y A.M.S.	
Acuerdos tomados		
<ul style="list-style-type: none"> - Las reuniones serán cada lunes a las 7.00pm. - En cada reunión se van a repasar las actividades por cada semana y materiales necesarios para su desarrollo. - Se probó material creado en 3D para la Bienvenida y Actividad asincrónica 1 en grupo cerrado de Facebook para verificar el funcionamiento de la aplicación necesaria (Augment). - Se asignaron roles y responsabilidades para la semana. 		

Anexo 10: Diario de trabajo

Diario de trabajo por semana							
Las actividades planificadas		SÍ	NO	Docente		SÍ	NO
¿Se realizaron todas las actividades planificadas para la semana?				¿Respeté lo planificado?			
¿Se respetaron las fechas establecidas de publicación de las actividades?				¿Las indicaciones de las actividades eran claras?			
¿Se publicaron actividades en las plataformas y redes sociales planificadas?				¿Motivé a los estudiantes participantes y los facilitadores?			
¿Hubo interrupciones que cortaron secuencia de las actividades planificada?				¿Se dio retroalimentación?			
Estudiantes participantes			Estudiantes facilitadores (apoyo 1y 2)		SÍ	NO	
¿Los estudiantes se involucraron?	Todos		¿Participaron en la reunión del día lunes?				
	Algunos						
	Muy pocos						
¿Los estudiantes participaron en las actividades planificadas de semana?	Todos		¿Se involucraron en las actividades planificadas de la semana?				
	Algunos						
	Muy pocos						
¿Los estudiantes participaron en Facebook según lo planificado?	Todos		¿Cumplieron con las responsabilidades asignadas?				
	Algunos						
	Muy pocos						
¿Hubo interacción entre los estudiantes en Facebook fuera de lo planificado?	SÍ		¿Motivaron a sus compañeros para que participen en las actividades?				
	NO						
¿Respetaron las fechas establecidas del desarrollo de las actividades?	SÍ		¿Respetaron las fechas establecidas?				
	NO						
Otras observaciones:							
Posibles mejoras:							

Elaboración propia



Anexo 11: Presupuesto

AÑO 2020							
FASE 1: Preparación							
Comunicación y el diagnóstico	Remuneraciones		Bienes		Servicios		Subtotal
	Unidades	Valor	Unidades	Valor	Unidades	Valor	
Actividades según la fase							
Entrevistas con el grupo directivo sobre el proyecto de innovación.			Útiles de escritorio.	50			50
Elaboración de las encuestas.					Uso de internet personal	100	100
Revisión de encuestas y aplicación de las mismas					Uso de internet personal	100	100
Análisis de encuestas y elaboración de árbol de problemas					Uso de internet personal	100	100
Establecer cronograma de implementación.			Útiles de escritorio.	50			50
SUBTOTAL				100		300	400
FASE 2: Implementación							
Habilitación de Plataforma para actividades sincrónicas y asincrónicas	Remuneraciones		Bienes		Servicios		Subtotal
	Unidades	Valor	Unidades	Valor	Unidades	Valor	
Actividades según la fase							
Habilitación de plataformas LMS y Zoom selección de					Adquisición de plan educativo de zoom	3 500	3 500

redes sociales y el uso de las mismas					para el uso en el centro educativo y en proyecto por parte de institución x 1 año Uso de plataforma de gestión institucional x 1 año	10 000	10 000
Diseñar las instrucciones para el uso de plataformas y las actividades. Verificar el cronograma previamente establecido.	01 especialista externo x 3 semanas (por parte de investigador)	300			Uso de internet personal	100	400
Selección del material digital existente (vídeos, publicidades, documentales etc.) y elaboración del nuevo.					Uso de internet personal Uso de aplicaciones	100 200	100 200
Revisión de las plataformas, grupos creados, recursos tecnológicos.					Uso de internet personal	100	100
Elaboración de instrumentos de evaluación y revisión de los mismos.	01 especialista externo x 1 semana (por parte de investigador)	100			Uso de internet personal	100	200
SUBTOTAL		400				14 100	14 500
FASE 3: Ejecución							

Sensibilización a los estudiantes sobre el uso de redes sociales como fuentes de información	Remuneraciones		Bienes		Servicios		Subtotal
	Unidades	Valor	Unidades	Valor	Unidades	Valor	
Actividades según la fase							
Sesiones sincrónicas y desarrollo de las actividades de la sesión asincrónica.					Uso de internet personal x 2 meses	200	200
Participación y realización de las actividades en las redes sociales, análisis y socialización de los mismos.	01 especialista externo x 1 semana (por parte de investigador)	100			Uso de internet personal	100	200
Análisis de la información proveniente de redes sociales.	Remuneraciones		Bienes		Servicios		Subtotal
Actividades según la fase	Unidades	Valor	Unidades	Valor	Unidades	Valor	
Publicación de instrucciones, material para la sesión asincrónica y socialización de las futuras actividades.					Uso de internet personal	100	100
Sesiones sincrónicas					Uso de internet personal	100	100
Búsqueda de información en las redes sociales por parte de los estudiantes, análisis de los resultados y desarrollo de las					Uso de internet personal	100	100

actividades planteadas.							
Evaluación de las etapas desarrolladas	01 especialista externo x 1 semana (por parte de investigador)	100					100
SUBOTOTAL		200				600	800
AÑO 2021							
Cultura de rumor y la información en redes sociales.	Remuneraciones		Bienes		Servicios		Subtotal
Actividades según la fase	Unidades	Valor	Unidades	Valor	Unidades	Valor	
Publicación de las actividades e indicaciones en la plataforma.					Uso de internet personal	100	100
Sesiones sincrónicas de esta etapa.					Uso de internet personal	100	100
Elaboración de actividad por parte de los alumnos, revisión de la misma, selección de las redes sociales y aplicación.	01 especialista externo x1 semana (por parte de investigador)	100			Uso de internet personal	100	200
Análisis de los resultados de la actividad, redacción del informe y socialización de los resultados.					Uso de internet personal	100	100
Evaluación final.	01 especialista externo x 1 semana (por parte de	100			Uso de internet personal	100	200

	investigado r).						
SUBTOTAL		200				300	700
TOTAL (soles)							16 400

