



Vicerectorado Académico
Estudios de Posgrados
Área de Humanidades y Educación
Programa de Doctorado en Educación

**Desarrollo de una Cultura Digital en el Nivel de
Educación Inicial: Programa de Formación para
Padres en Modalidad e-Learning**

Tesis Doctoral

Autora:

MSc. María Lorena Noboa Torres

Tutora:

Dr. Elsi Jiménez

Caracas, febrero de 2022

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Las ideas y opiniones emitidas en la presente investigación
son de exclusiva responsabilidad de la autora.

CONSTANCIA DE AVAL DEL TUTOR

Dr. Tulio Ramírez

DIRECTOR POSTGRADO EN EDUCACIÓN-UCAB

Presente. -

Estimado Doctor Ramírez:

Por la presente, hago constar que he leído la Tesis Doctoral que presenta la Magister María Lorena Noboa, con cédula de identidad número 0200804862, de nacionalidad ecuatoriana, para optar al título de Doctor en Educación, titulada: *Desarrollo de una Cultura Digital en el Nivel de Educación Inicial. Programa de Formación para Padres en Modalidad e-Learning*. En consecuencia, solicito sus buenos oficios para iniciar los trámites de discusión de esta Tesis, ante el honorable jurado que designe la Dirección de Postgrado en Educación de la Universidad Católica Andrés Bello.

En la ciudad de Caracas, a los 28 días del mes de febrero de 2022.

Dra. Elsi Jiménez

Dedicatorias

El trabajo de una tesis doctoral lleva detrás dedicación, esfuerzo y apoyo de varias personas y, además, de energías que vienen de la divinidad sea cual fuere a lo cual hay que agradecer y dedicar. Por lo manifestado este trabajo va dedicado en primera instancia a mí mismo, por haber superado varios obstáculos presentados en el trayecto de este objetivo propuesto para mi superación profesional.

A mi padre Raúl Noboa y a mi madre Teresa Torres, quienes siempre estuvieron brindando todo el apoyo para mi educación y desarrollo personal, con mucho amor, responsabilidad y esmero.

A mi Mauricio Daniel y Ana Sofía, quienes siempre miraron mis deseos de superación con positivismo y desde su espacio sentí su apoyo moral y espiritual.

A mi Mía y Bastian pequeños seres de luz, amor, dulzura e inspiración, quienes con su inocencia motivaron en este trayecto profesional.

A Fabricio que desde muchos años atrás ha sido un pilar fundamental en mis metas y deseos, brindándome todo su apoyo por hacerme feliz.

A todas las personas que se involucraron en mi trabajo de investigación que permitieron aportar con esta tesis doctoral en el área educativa.

Agradecimientos

Mi agradecimiento a la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB), las autoridades, docentes y personal administrativo que me brindaron todo el apoyo desde un inicio del programa de doctorado, para seguir y culminar con este trabajo de investigación.

Agradezco profundamente el apoyo de mi tutora Dra. Elsi Jiménez, quién con su capacidad profesional y su energía positiva de dedicación, colaboración, motivación y ayuda, permitió que este trabajo sea culminado con éxito.

A todas las personas que con su apoyo fueron partícipes directos como involucrados en esta tesis doctoral.

Contenido

Introducción / 7

Capítulo I: El problema de investigación / 10

Objetivos / 14

Propósito de la investigación / 15

Capítulo II: Marco teórico / 17

Antecedentes teóricos /

Sobre el concepto “cultura digital” / 25

El debate: medios de comunicación-educación / 33

Control Parental / 36

Bases teóricas / 38

Sociedad y Cultura Digital / 45

Alfabetización mediática e informacional (AMI) / 48

Educación en la cultura digital / 53

Dispositivos digitales: Papel en las estructuras socio educativas / 59

Educación virtual: el reto de la enseñanza empleando la tecnología /

Trasmisión de valores con los dispositivos celulares / 62

Integración de dispositivos digitales a la educación / 66

Dispositivos digitales permitidos para la educación infantil / 68

Educación virtual: ¿Cómo enseñar empleando tecnología? / 71

Educación virtual / 73

E-learning: modalidad de educación a distancia virtual / 76

Teorías del aprendizaje en entornos virtuales / 79

Capítulo III: Marco Metodológico / 84

Enfoque epistemológico / 84

Diseño de la investigación y Población / 87

Técnicas de recolección de datos / 88

Validez del instrumento / 89

Análisis de fiabilidad del instrumento / 90

Capítulo IV: Presentación y análisis de resultados / 95

Análisis de resultados / 107

Discusión / 111

Capítulo V: Propuesta teórico-metodológica de un programa de educación sobre cultura digital, para padres y representantes de niños de 3 a 5 años a través de la modalidad e-learning en la Unidad Educativa Galileo Galilei / 113

Introducción / 113

Presentación de la propuesta / 116

Distribución de unidades temáticas / 120

Objetivos de la propuesta / 121

Estructura por temas / 122

Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones / 160

Conclusiones / 160

Recomendaciones / 168

Referencias / 170

Anexos 1: Encuesta aplicada / 184.

Anexos 2: Formato de validación de instrumento / 187

Anexos 3: Rúbricas para validar foros / 190 /

Anexos 4: Autorización de encuestas / 191

Índice de Tablas

Tabla 1:	39
Tabla 2:	90
Tabla 3:	91
Tabla 4:	91
Tabla 5:	91
Tabla 6:	92
Tabla 7:	93
Tabla 8:	94
Tabla 9:	94
Tabla 10:	96
Tabla 11:	97
Tabla 12:	98
Tabla 13:	99
Tabla 14:	99
Tabla 15:	99
Tabla 16:	100
Tabla 17:	101
Tabla 18:	103
Tabla 19:	105
Tabla 20:	117
Tabla 21:	118
Tabla 22:	120
Tabla 23:	124
Tabla 24:	127
Tabla 25:	129
Tabla 26:	131
Tabla 27:	133
Tabla 28:	135

Índice de gráficos

Gráfico 1:	95
Gráfico 2:	102
Gráfico 3:	104
Gráfico 4:	106



UNIVERSIDAD CATOLICA ANDRES BELLO

Urb. Montalbán - La Vega - Apartado 29068

Teléfono: 407-42-68 y 407-42-69 Fax: 407-43-52

Estudios de Postgrado

**ACTA DE EVALUACIÓN DE PRESENTACIÓN Y DEFENSA
DE TESIS DOCTORAL
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Nosotras, Doctores **Elsi Jimenez de Díaz** (tutora), **Marina M. Polo de Rebillou** y **Johanna Pérez Daza**, designados por el Consejo General de los Estudios de Postgrado el día **quince de febrero de dos mil veintidós**, para conocer y evaluar, en nuestra condición de jurado, la Tesis Doctoral **“DESARROLLO DE UNA CULTURA DIGITAL EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL: PROGRAMA DE FORMACIÓN PARA PADRES EN MODALIDAD E-LEARNING”**, presentado por la ciudadana **María Lorena Noboa Torres**, N° de cédula de ciudadanía: P- 0200804862, para optar al título de **Doctor en Educación**.

Declaramos que:

Hemos leído el ejemplar de la Tesis Doctoral que nos fue entregado con anterioridad por la Dirección del Postgrado de Humanidades y Educación.

Después de haber estudiado dicho trabajo, presenciamos la exposición del mismo, el día **veintidós de abril de dos mil veintidós**, a través de la cuenta de la plataforma ZOOM institucional de la Universidad Católica Andrés Bello, donde la doctoranda **María Lorena Noboa Torres**, expuso y defendió el contenido de la tesis en referencia.

Hechas por nuestra parte, las preguntas y aclaratorias correspondientes y, una vez terminada la exposición y el ciclo de preguntas, hemos considerado formalizar el siguiente veredicto:

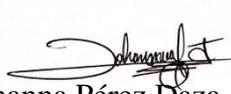
APROBADO

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
ESTUDIOS DE POSTGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN
CARACAS

Hemos acordado calificar la presentación y defensa de la Tesis Doctoral con **dieciséis (16/20)** puntos.

En fe de lo cual, nosotros los miembros del jurado designado, firmamos la presente acta en Caracas, a los **veintidós (22)** días del mes de **abril de dos mil veintidós**.


Elsi Jiménez de Díaz
C.I. 5.590.241


Johanna Pérez Daza
C.I. 14.881.154


Marina M. Polo de Rebillou
C.I. 3.144.452

Área de Humanidades y Educación

Programa de Doctorado en Educación

**Desarrollo de una Cultura Digital en el Nivel de Educación Inicial.
Programa de Formación para Padres en Modalidad e-Learning**

Autora: MSc. María Lorena Noboa

Tutora: Dra. Elsi Jiménez

Febrero 2022

Resumen

La presente tesis doctoral parte del objetivo de desarrollar una cultura digital a través del diseño de una propuesta teórico- metodológica de un programa dirigido a los padres de niños de 3 a 5 años de los subniveles Inicial I y II, a través de la modalidad *e-learning* en la Unidad Educativa Galileo Galilei -ubicada en el Cantón Rumiñahui, de la provincia de Pichincha, Ecuador. Se enfatiza la intervención formativa parental a favor de los hijos para asegurar el desarrollo de la cultura digital en los niños desde sus hogares. Los contenidos teóricos han sido extraídos de investigaciones relacionadas con dos aspectos estudiados: el modelo de educación *e-learning* y la cultura digital en contextos similares. El desarrollo de una cultura digital a través del diseño de un curso de formación dirigido a los padres busca generar competencias y destrezas apropiadas que puedan ser transmitidas a los hijos para utilizar eficientemente la información de la red, como parte del crecimiento personal, educativos y su interacción con el entorno. En el aspecto metodológico, se realizó un estudio de campo entre los 50 padres de niños del nivel inicial en la Unidad Educativa Galileo Galilei. Los resultados demostraron un bajo conocimiento acerca de tres aspectos clave en esta investigación: la identificación de una cultura digital, el manejo diestro de ciertos equipos tecnológicos y la libertad de la que gozan los niños para utilizar el teléfono inteligente y navegar en el ciberespacio sin restricciones. Frente a esta realidad, se considera que el programa de formación planteado tendrá un impacto positivo a favor de una educación para los niños, quienes se beneficiarán de los logros alcanzados por sus padres en cuanto a su alfabetización mediática e informacional y la seguridad que pueden ofrecer a sus niños en el uso de la tecnología.

Palabras claves: Cultura Digital, Alfabetización Mediática e Informacional, *E-Learning*, Internet, Constructivismo, Conectivismo, Plataformas Digitales, Peligros Infantiles en la Red.

**Development of a Digital Culture at the Initial Education Level.
Training Program for Parents in e-Learning Modality**

Author: MSc. María Lorena Noboa
Tutor: Dra. Elsi Jiménez
February 2022

Abstract

This doctoral thesis is based on the objective of developing a digital culture through the design of a theoretical-methodological proposal for a program aimed at parents of children from 3 to 5 years of the Initial I and II sublevels, through the e-learning modality at the Galileo Galilei Educational Unit -located in the Rumiñahui Canton-, in the province of Pichincha, Ecuador. Parental training intervention in favor of children is emphasized to ensure the development of digital culture in children from their homes. The theoretical contents have been extracted from research related to two aspects studied: the e-learning education model and digital culture in similar contexts. The development of a digital culture through the design of a training course aimed at parents seeks to generate appropriate skills and abilities that can be transmitted to children to efficiently use the information on the network, as part of personal growth, education, and their interaction with the environment. In the methodological aspect, a field study was carried out among the 50 parents of children of the initial level in the Galileo Galilei Educational Unit. The results showed a low knowledge about three key aspects in this research: the identification of a digital culture, the skillful handling of certain technological equipment and the freedom enjoyed by children to use the smartphone and navigate in cyberspace without restrictions. Faced with this reality, it is considered that the proposed training program will have a positive impact in favor of an education for children, who will benefit from the achievements made by their parents in terms of their media and information literacy and the security that they can offer. their children in the use of technology.

Keywords: Digital Culture, Media and Information Literacy, E-Learning, Internet, Constructivism, Connectivism, Digital Platforms, Children's Dangers on the Internet.

Introducción

Las tecnologías de la información han facilitado en el ser humano, un saber en la cual se incorporan los recursos tecnológicos en la creación de acciones personales, comerciales, educativas entre diversos sectores generando una cultura digital donde a juicio de Flores Vivar (2009), “la influencia de la cultura Wiki hacia los medios de comunicación, se basa en el desarrollo de la inteligencia colectiva y se fundamenta en el trabajo colaborativo” (p.78).

Es comprensible la importancia del conocimiento de la cultura digital y como se manifiesta la necesidad de generar modelos de capacitación en el contexto de las acciones educativas con el objetivo de optimizar la calidad participativa en la comunidad educativa en forma tripartita: padres, docentes y estudiantes cuyo resultado busca mejorar el entorno familiar y escolar de los niños. A fin de facilitar la participación de los padres en la formación de sus hijos se aspira desarrollar actividades virtuales a través de un curso *e-learning*, estructurado pedagógicamente, en cumplimiento de las disposiciones emitidas en el Art. 59 de Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de la Republica del Ecuador que refiere a la responsabilidad compartida entre el establecimiento educativo y los padres al sostener que:

En las actividades y programas atinentes al Departamento de Consejería Estudiantil, debe participar activamente todo el personal de la institución: directivos, docentes y administrativos, así como los estudiantes y sus representantes legales... (Reglamento a la LOEI, 2011, p. 24).

El tema planteado en esta tesis doctoral concibe la necesidad de investigar mecanismos sobre los cuales se pueda fomentar el manejo parental y docente de niños de corta edad en el manejo de tecnología comunicacional, partiendo del conocimiento de las bondades y precauciones que se deben considerar en su uso, acción que se prevé direccionar a través de una preparación dirigida al cuidado de la integridad física y emocional de los infantes.

El desarrollo de esta investigación se centró la atención en analizar aspectos básicos en el ámbito de la cultura digital, elementos que vinculan a la tecnología con la educación a través de teorías y/o paradigmas que direccionen el trabajo en la creación de un modelo de capacitación con la modalidad virtual, para lo cual se indagó sobre las ventajas del mismo y los perfiles de entrada de los padres de familia asistentes para diseñar una propuesta de formación que contribuya a guiar a padres y representantes en la supervisión y promoción de valores en estos niños, además de comprometerlos en informar y mantener seguros a sus hijos. Por otra parte, incidir en "promover normas y prácticas éticas que protejan y beneficien a los niños en su navegación por la Web, en concordancia de poner a los niños en el centro de las políticas digitales que se diseñen en los países. (UNICEF, 2017)

La fundamentación bibliográfica en el ámbito de las variables investigadas condujo el trabajo hacia la necesidad de virtualizar la enseñanza parental, utilizando la tecnología digital como recurso de aprendizaje, en el contexto de un tema que se relaciona con el manejo de recursos tecnológicos de uso permanente y que se encuentran al alcance de los niños de forma cotidiana.

La intervención fue programada y ejecutada con 50 padres de los niños de los subniveles Inicial I y II de la Unidad Educativa Galileo Galilei, ubicada en el Cantón Rumiñahui, de la provincia de Pichincha en Ecuador; a quienes se les aplicó una encuesta, dimensionada en los siguientes segmentos: aspectos tecnológicos, virtuales y culturales, de cuyas respuestas se obtuvieron las bases temáticas para el planteamiento de la propuesta.

De la experiencia obtenida con la aplicación de la propuesta, se multiplicará esta actividad en otros grados del centro educativo, como un modelo innovador de intervención en la acción de desarrollo de la comunidad educativa.

La estructura de la investigación se segmenta en un primer capítulo donde se describe el problema de investigación, que a su vez orienta el desarrollo del trabajo, el segundo capítulo presenta el marco teórico, que despliega el análisis conceptual de términos y teorías que confluyan hacia ordenar la organización básica de la investigación, es el punto más abstracto y destaca una mayor exigencia, en cuanto a la convergencia de ideas y teorías propuestas por estudios anteriores, que amplían las variables y asignan soporte a los indicadores que se encuentran en la investigación.

El siguiente capítulo alude a la metodología que permitió explicar en detalle las preguntas formuladas en el contexto del problema a través del empleo de mecanismos específicos dentro de la investigación. Se realizaron actividades de recolección de información en fuentes primarias (artículos de revistas y encuesta) y secundarias provenientes en su mayoría de bases de datos disponibles en bibliotecas virtuales y en portales de organismos nacionales e internacionales). Se acompaña el estudio con el diseño transversal de investigación, que indica el estudio de un hecho o fenómeno en un momento específico del tiempo (Arias, 2012) mediante el cual se analizan variables comunes observadas en los sujetos intervinientes, estudian un aspecto de la situación en un momento determinado, en el que se expone la profundidad exploratoria, con estos efectos que reflejan la consistencia interna de la investigación. Se evidenciaron resultados como en el uso de equipos tecnológicos sin una formación previa y la ausencia de ejercicios de educación en línea. Luego de brindar el tratamiento analítico y estadísticos se asoció al análisis de resultados y la contrastación con las teorías presentadas.

Finalmente se planteó una propuesta pedagógica, sustentada en los resultados obtenidos que acogen procesos y contenidos dentro del diseño instruccional distribuidos en unidades de trabajo pedagógico con pautas de manejo virtual, evidenciando actividades individuales y grupales que aporte de manera dinámica a la formación parental en un tema de interés y relevancia como es el uso de la tecnología por parte de niños de 3 a 5 años.

Capítulo I

El Problema de Investigación

Planteamiento del Problema

La sociedad ecuatoriana, así como el resto del mundo, ha experimentado procesos de transformación de sus instituciones, así como en el desenvolvimiento de sus ciudadanos en el día a día con sus múltiples interacciones a través de las pantallas de dispositivos fijos o móviles. Destaca en este proceso de cambios acelerados el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que han facilitado el acceso a una diversidad de recursos: libros, artículos de revistas, música, videoconferencias, películas, fotografías, televisión y radio desde la Web, videos juegos, modelos anatómicos, simuladores y múltiples plataformas de comunicación. Con este conjunto de facilidades que proporcionan las TIC, el ciudadano recibe y emite datos e información constantemente, dejando una huella digital de su paso por diversos medios y redes sociales.

Las tecnologías de la información y comunicación hacen uso de la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones generando otras formas de comunicación con herramientas que facilitan la producción, acceso, tratamiento y uso de datos e información. Este conjunto de tecnologías se centra en la digitalización de registro de contenidos que conducen a un mayor acceso a los datos y a la información, ampliando las comunicaciones sin barreras de distancias ni horario y de forma instantánea. (Claro, 2019). Lo digital prolifera en: las redes sociales, la movilidad, la analítica de datos, la computación en la nube, el Internet de las cosas, cambiando los usos y costumbres de la sociedad.

Este impacto de las TIC se observa en los cambios que experimenta la sociedad en su cotidianidad, por lo que hablamos de una cultura digital, que según expresan Delgado y Pérez (2018) gracias al desarrollo y expansión de Internet la vida de los ciudadanos está permeada por la red de redes, porque al adoptar estas tecnologías masivamente, cambia la

cultura. Internet transforma los modos de crear, buscar, distribuir, acceder, compartir, comunicar, trabajar y recrear nuestras acciones diarias. Es un cambio en el modo de entender y de representar la realidad.

La incorporación de las TIC en la sociedad convierte el contacto común en una acción mediada por el uso de redes por donde circulan datos e información que inciden en el desarrollo de nuevos valores y elementos culturales.

Autores como Jiménez Cárdenas, Pitre Redondo y Hernandez Palma (2020) en un artículo de revisión del uso de las TIC en Colombia, analizan las oportunidades y debilidades de su integración en el sector educativo y su influencia en la familia y la sociedad. Uno de los aspectos a resaltar es en el ámbito educativo, donde el uso de las TIC en las aulas de clase depende de cómo el docente las incluya en sus estrategias educativas, de las competencias de los docentes y del estudiantado en su uso y agregamos el apoyo de los padres y representantes en el proceso de enseñanza, que a la larga, facilitará el desenvolvimiento de los estudiantes en su entorno escolar y en la sociedad que demanda variadas formas de comunicación, interacción, procesos laborales y generación de saberes y conocimiento.

Esta cultura digital, tiene otra cara de la moneda o su lado oscuro, que va desde el *bullying*, la trata y abuso sexual infantil y juvenil, llevando en algunos casos, también a influir en el rechazo hacia personas de otros países, religiones o posturas políticas.

La implicación de las TIC dentro de la dinámica familiar y escolar, alcanza una dimensión importante, en el momento en que la acción educativa se ve tecnológicamente mediada, hecho que pone de manifiesto la necesidad de involucrar a los padres de familia como reforzadores de los contenidos y valores que reciben sus hijos y/o representados en el aula, partiendo del hecho de ser adultos expuestos a un uso más intensivo de las TIC al estar estas tecnologías incorporadas a los sectores productivos, educativos, culturales y familiares. Entre estas tecnologías digitales, el celular es uno de los dispositivos móviles de mayor uso por la población, por ejemplo, para el año 2018 Ecuador tenía 16,98 millones de habitantes y el 87% usaba celulares. (Publimark, 2019).

Autores como Siemens y Conole (2011) afirman que los países con un manejo intensivo de las TIC evidencian una transformación de pensamiento y adquisición de

conocimientos de mayores proporciones que aquellos países con menos exposiciones a Internet. La realidad es que nos enfrentamos a la posición indiscutible de virtualizar la educación como efecto de la tecnología en el mundo de la comunicación y por ende en los procesos educativos. Así también, la situación que vivió el mundo durante los años 2020 y 2021 que obligó a un distanciamiento social y al sector educativo a virtualizar sus actividades.

La autora de esta investigación observó en la Unidad Educativa Galileo Galilei, institución ubicada en el Cantón Rumiñahui, de la provincia de Pichincha, que cada día más niños de la etapa inicial I y II (3 y 5 años) llevan a sus salones de clase teléfonos celulares, asimismo, al preguntar a los niños si sus padres les prestan celulares y/o tabletas en sus casas para fines de entretenimiento, casi todos los niños respondieron que sí. Se deduce que posiblemente entreguen un celular o una tableta como sustituto de su atención cuando están ausentes o se encuentran ocupados en casa, sin control del tiempo de uso ni de los contenidos a los que se exponen los niños.

Todas estas acotaciones, unidas a pocos estudios acerca del uso de dispositivos digitales por parte de los niños y la incorporación de íconos, emojis y palabras recortadas, en la comunicación a través de las redes, son parte de la problemática observada; razón por la cual, la propuesta de preparar un curso dirigido a padres -aquí también se incluyen a representantes que nos son los padres- con la temática de cultura digital, pretende despertar a nivel parental la necesidad de investigar acerca de las ventajas y desventajas que representa el entregar un teléfono inteligente o tableta a niños entre 3 y 5 años, proporcionándoles herramientas que puedan aplicar a favor de sus hijos en el cuidado de su integridad dentro de la red.

Es indudable la necesidad de formar a los padres de familia y representantes en la responsabilidad que implica la utilización de las tecnologías digitales desde la primera infancia, es por ello que se prevé el manejo de una alternativa utilitaria, que corresponde a la modalidad de educación *e-learning* o completamente a distancia con características probadas que se constituyen en el mejor instrumento para realizar un trabajo educativo adecuado con los padres, respetando su tiempo al establecer una interacción amigable gracias a la aplicación de sistemas de comunicación telemática; con ello es posible acortar las distancias entre la familia y el docente.

Al respecto se prevé el empleo adecuado de un aula virtual que permita estructurar el trabajo del maestro, organizar las temáticas a tratar, utilizar recursos educativos abiertos y técnicas encaminadas a evitar la inercia comunicativa y compartir experiencias con el resto de los participantes del programa. Se espera que este modelo de capacitación facilite el trabajo de los padres de familia, con fines de apoyo a la escuela, a través de la toma adecuada de decisiones sobre uso de la tecnología por parte de los niños de Inicial I y II.

La Unidad Educativa Galileo Galilei, está ubicada en el Cantón Rumiñahui, de la provincia de Pichincha en Ecuador, es un centro educativo que abarca los subniveles de Inicial, Educación General Básica y Bachillerato, al momento la institución lleva a su cuenta 18 años de experiencia al servicio de la educación de niños y jóvenes del cantón. Ocupa una extensión de 2 Has. de terreno distribuido entre aulas, áreas administrativas, espacios ecológicos, zonas de recreación y canchas deportivas, el grupo estudiantes que asiste a este plantel educativo corresponde a niños y jóvenes de estratos bajos y medios, en el primer caso la institución aporta becas parciales como parte de su responsabilidad social.

Es por ello, que en el marco de esta investigación se busca indagar cuáles son las competencias instrumentales en el uso específico de los celulares y las competencias en el uso responsable de los equipos que tienen los padres de este grupo de niños de 3 a 5 años para guiarlos en el desarrollo de una cultura digital no solo en el uso de juegos, y las interacciones en la red, sino también en su aplicación en el desarrollo escolar y de protección a los niños.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar una cultura digital en los padres de niños en el nivel de Educación Inicial de la Unidad Educativa Galileo Galilei, mediante su formación en la modalidad e-learning.

Objetivos Específicos

1. Determinar los elementos teóricos que convergen hacia la cultura digital, así como los distintos modelos pedagógicos y metodológicos que puedan aplicarse en un programa de educación bajo la modalidad *e-learning*.
2. Analizar los conocimientos parentales sobre cultura digital, tecnologías de la información y la comunicación y la educación virtual con que cuentan los padres de los niños de educación inicial en la Unidad Educativa Galileo Galilei, ubicada en el Cantón Rumiñahui, de la provincia de Pichincha.
3. Diseñar una propuesta teórica- metodológica para un programa de formación para el desarrollo de competencias en la cultura digital, para padres y representantes de los niños de 3 a 5 años en la Unidad Educativa Galileo Galilei en el Cantón Rumiñahui, de la provincia de Pichincha.

Propósito del estudio

Desde el punto de vista académico, el estudio se propone indagar acerca de las características de la cultura digital que comparten los padres de los niños que cursan la etapa inicial I y II de la Unidad Educativa Galileo Galilei, y de acuerdo a estos resultados, elaborar el diseño de un curso en cultura digital parental en línea, como un aporte en el manejo adecuado de los dispositivos digitales y el control sobre el consumo de la información en manos de los más pequeños del hogar, presentado como un modelo de capacitación en el uso de Internet, a través de la plataforma Moodle, considerado a modo de un ejercicio pionero que se pondría en marcha dentro de la Institución y que sirva de modelo para el sector educativo.

El enfoque y selección parental del grupo etario de los subniveles de Educación Inicial I y II evidencia la necesidad de incursionar en un modelo formativo virtual para la familia de manera inmediata, el mismo que se constituye en un aporte para padres y representantes en la crianza de los niños dentro de una cultura digital, con el ánimo de minimizar riesgos para sus hijos como lo sostienen García López, Armenta, Lozano Rodríguez & Mercado Varela (2019), quienes asumen integrar la tecnología al desarrollo cognitivo de los niños, basándose en la conformación de ambientes creativos de aprendizaje desde el hogar.

A través de esta investigación, se destaca al mundo digital con su presencia en la sociedad actual y mediante análisis conceptuales y aportes teóricos y metodológicos utilizados, se brindará un aporte con el desarrollo de un programa que fomente la cultura digital, tendiente a desarrollar competencias informacionales y mediáticas en los padres y representantes de familia como agentes multiplicadores que requieren consolidar conceptos, destrezas y habilidades para transmitir a las nuevas generaciones, las potencialidades del mundo digital y también la forma de protegerse ante individuos y hechos que vulneren su seguridad y sanidad física y mental.

Partimos de la afirmación que la familia se constituye en el eje fundamental dentro de la organización de las rutinas y conductas de los niños y juega un papel relevante en la forma en la cual puedan comenzar a demostrar competencias en uso de equipos, destrezas en el aprendizaje y asimilación de conocimientos a través del uso de programas infantiles y aplicaciones acordes a sus edades.

En este sentido, se considera que la presente investigación posee relevancia social, al poder extender su alcance instruccional a instituciones educativas de la zona o en dicho caso, al Cantón Rumiñahui cercano a la capital ecuatoriana. Por su característica innovadora en el trabajo de formación a los padres/representantes, el valor agregado de esta iniciativa se encuentra en el manejo de tecnologías de uso común asociadas a la capacitación parental, cuya repercusión en la vida cotidiana de los hogares tiene una importancia relevante para el desarrollo psicoafectivo y cognitivo de los menores en las edades mencionadas.

Intencionalmente se busca recrear la importancia familiar, como unidad básica de la sociedad y espacio psicosocial para el desarrollo de las personas (Martín, 2016) en concordancia con los efectos de las TIC en la realidad familiar (Ávila, 2013).

Capítulo II

Marco Teórico

Antecedentes

Dentro de este orden de ideas, Agredo, Fernández & Muñoz (2017), presentan su estudio documental, donde se relaciona la enseñanza contemporánea, la cultura digital y la tecnología, conjeturando la importancia de fusionar estos elementos a manera de una fuente de oportunidades para los estudiantes de ahora y del futuro; sin embargo es esencial exigir el compromiso parental para el uso de la tecnología en el hogar, siendo un complemento obligatorio que el docente se mantenga en constante retroalimentación pedagógica y tecnológica de acuerdo a la demanda de los nuevos paradigmas que involucran la evolución de las TIC.

Este artículo destaca lo fundamental de la cultura digital como parte de la realidad actual en la que docentes y estudiantes, quienes viven experiencias de aprendizaje basado en la autonomía intelectual y moral de los alumnos y el esfuerzo docente para precautelar la integridad de sus estudiantes. La utilización de la metodología cualitativa, sustentada en los métodos documental y analítico, incorporan conceptos y criterio de diversos autores en el entorno de cultura digital, de manera que brinda un aporte significativo acerca de la realidad parental y la necesidad de procesos continuos de refuerzo pedagógico en los maestros.

Con relación a la temática expuesta, el estudio de Martín (2017), pone de manifiesto la incorporación masiva de la tecnología a la vida social, fundamentalmente en el contacto que ofrecen las redes de comunicación que facilitan en tiempo y espacio el uso de Internet para obtener nuevos escenarios de aprendizaje e inclusive contenidos que atrapan al visitante y le trasladan hacia el modelo investigativo en aras a demostrar suficiencia en el manejo de los equipos; la denominada cultura digital la concibe a manera de una necesidad en constante movimiento, que ubica al sujeto como ente protagónico, tanto al crear información como al recibirla; el análisis se soporta básicamente en los elementos

teóricos de los principios de la Educación para el Desarrollo (EPD), desde donde se discrimina el escenario de la cultura digital, en los ambientes propios del ser humano.

El empoderamiento del individuo dentro del uso de medios digitales, lo transforma en un ente investigador permanente, para quien navegar en Internet se convierte en una actividad que va desde el manejo de redes sociales, hasta la búsqueda de datos e información; demostrando competencias en el uso de la tecnología; no obstante, su desconocimiento en el uso de tecnología sin supervisión podría exponer a los niños a problemas de acoso, que perjudiquen su estado físico y emocional.

Por consiguiente, estos argumentos que forman parte de las Actas del II Congreso Internacional Move.net, se relacionan con la investigación realizada en vista de la necesidad de capacitar a los padres de familia en el manejo adecuado de la Internet, cuya meta se relaciona con la seguridad que deben tener los niños de corta edad en cada uno de los hogares.

Dentro del proceso enseñanza y aprendizaje el docente en calidad de conductor educativo, se ve obligado a romper la barrera de la educación tradicional por los nuevos formatos y exigencias de la cultura digital; de esta manera el trabajo de Duso (2017), evidencia la importancia de que el docente incorpore las TIC a su formación, a la vez que fusione estrategias dinámicas de enseñanza en el uso de la tecnología como conocedores del impacto que se genera en la producción de saberes propios para cada grupo, para lo cual se conmina al educador a reflexionar acerca de su práctica y consecuentemente evaluar el modelo pedagógico que aplica, así como a reconocer la existencia de innovaciones tecnológicas que podría emplear correctamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para mejorar sus estándares de calidad académica.

El estudio de Duso, destaca el aporte que brinda la cultura digital al docente, que se concentra en la capacidad de éste para compartir con sus pares, con quienes definirá los desafíos y soluciones para innovar en el trabajo académico, de manera que se vinculen valores sociales, diferentes en cada grupo, que exige a los maestros renovar sus habilidades e intercambiar estrategias a fin de generar una educación dinámica y profunda, que se apoye en el desarrollo conjunto con los estudiantes, quienes deben aprender los procedimientos para alcanzar el conocimiento con el uso de la tecnología

El desafío de lograr profesionales en la docencia virtual, forma parte de los procesos de reconocimiento de la cultura digital en el medio educativo, no se trata de verificar las ventajas o desventajas del uso de las TIC como herramientas educativas, sino de la incorporación tecnológica al proceso de enseñanza y aprendizaje, a vincular al estudiante en la producción de su conocimiento, que es coincidente con la temática que se abordó en el curso que se dictará a los padres y representantes de los niños, quienes aprenderán a utilizar la tecnología con responsabilidad, al igual que el docente, que necesitará una capacitación de vanguardia en el uso de los medios digitales para cumplir con su compromiso de formar nuevas generaciones.

A juicio de López (2019), la identidad y lengua en el ciberespacio, forma parte de una conciencia digital común, compartida por internautas que unidos por la web, establecen un modelo cultural que utiliza un lenguaje específico que les permite comunicarse entre sí, el mismo que se emplea al navegar en Internet y que se considera diferente a la lengua materna, esta forma de expresión de cuantos conforman parte de las denominadas “tribus digitales”, demuestran la categorización de quienes se conjeturan como expertos digitales innatos frente a los que utilizan la tecnología eventualmente, pese a haber nacido y crecido en un medio virtualizado y que los ubica en niveles de inferioridad.

El estudio lleva a considerar la importancia de una buena formación en el uso de medios digitales, de manera que pueda reconocerse la significancia de valorar la cultura digital, sin perder su propia identidad, en la cual prevalezca la razón y se llegue a comprender que la tecnología está al servicio del hombre y no a la inversa.

El tema es de importancia a esta investigación al destacar aspectos relacionados con la cultura digital, el lenguaje informático y la alfabetización digital, que aportaron argumentos en el desarrollo de la propuesta prevista en la investigación.

Otro aspecto vinculado con esta investigación es el relacionado con la alfabetización mediática e informacional (AMI), este otro tipo de alfabetización está ampliamente relacionada con la formación escolar en todos los niveles de enseñanza y para el desenvolvimiento de los ciudadanos en el mundo actual. La UNESCO expresa la relación de la AMI eliminando barreras y contribuyendo en superar las diferencias en el acceso y uso de la información.

La AMI es un tema de estudio que desarrolla De Benito (2017) cuando analiza las diferencias digitales en España centrándose en la alfabetización digital como elemento fundamental para reconocer la existencia de la brecha digital, basada de cierta manera en el desarrollo de destrezas y competencias en el uso de la tecnología y su aplicación correcta, frente a quienes por varios motivos no han podido alcanzar este nivel, ubicándose en el segmento de sujetos con desventajas competitivas.

Este pensamiento de quienes interactúan con tecnologías digitales, ha generado brechas en las aulas entre docentes con dominio de conocimientos básicos en el uso de las TIC, frente a estudiantes con mayores habilidades digitales, viéndose superados en el uso de equipos y aplicaciones por parte de niños y jóvenes. Las reflexiones del autor, permiten definir la alfabetización digital como el proceso para buscar, recuperar, analizar y comunicar información a través de las TIC disponibles y de esta manera disminuir la desigualdad de acceso a la información y exclusiones tecnológico-sociales en los ámbitos educativos, laborales y generales.

Concluye el autor, con la importancia del proceso de capacitación de modo que el estudiante alcance el conocimiento para generar autonomía a través del uso adecuado de las TIC, desarrollando un pensamiento analítico e independiente frente a la información que circula por Internet. Los criterios planteados en el estudio nos permiten relacionar los elementos más importantes que deben tomarse en consideración para la implementación de un programa de capacitación.

En el mismo orden de ideas la investigación de Matamala (2018) da a conocer las prácticas pedagógicas para enseñar esquemas de búsqueda, evaluación de recursos y creación de nueva información -base de la alfabetización informacional- que se comprende como el proceso de formación para adquirir nuevos mecanismos cognitivos que permitan el tamizaje de la información existente en la red; en resumen se concilia que la estrategia de prácticas investigativas resulta la más adecuada para desarrollar aprendizaje autónomo y obtener resultados eficientes.

Según Rojas Flores, Pasquel Cajas, Hilario Cárdenas, Rojas Salazar, y Mori Paredes, (2022), la necesidad de asumir competencias necesarias para un franco desenvolvimiento en los aspectos sociales y laborales obliga a todos los sectores a manejar estrategias que permitan desarrollar las habilidades suficientes para transformar las TIC en instrumentos

de utilidad educativa. El objetivo de aplicar un módulo de alfabetización digital para mejorar las aptitudes digitales en los docentes, expone una serie de factores que deben considerarse para obtener resultados esperados, el contenido utilizado en un proceso de capacitación con una duración de cinco meses y luego de la evaluación de procesos a través de la prueba McNemar, para demostró que existe mejoramiento en capacidades digitales, así como en el manejo de información, resolución de problemas, no obstante los resultados en creación de contenidos y seguridad fueron poco halagadores. El módulo y sus temáticas son experiencias valiosas que proporcionan un soporte adecuado a nuestro trabajo.

Asimismo, el análisis de la gestión del conocimiento a través de la alfabetización digital ha sido abordado por Urdaneta, Pitre y Hernández (2018), en un estudio en el cual se pretende demostrar posibilidades de gestionar el conocimiento a través de lineamientos de transformación educativa, mediante el uso de las TIC, el trabajo recoge propuestas valiosas entre las cuales se destaca el sentido real de la alfabetización digital que corresponde al aprendizaje de los estudiantes para optimizar el conocimiento y aplicarlo en su realidad, utilizando tecnologías digitales; al respecto el rol del docente es fundamental para dosificar la información a la vez que se generan aulas virtuales en las cuales se difunde el conocimiento, mediante acciones dinámicas que potencien el aprendizaje.

Rodríguez-Rosell, Castro-Zubizarreta & Caldeiro-Pedreira (2018), sostienen que el contar con tecnología en el aula, no es un factor determinante para la efectividad de estas en el proceso de enseñanza aprendizaje, de hecho la tendencia de maquillar con equipamiento variado a las aulas permite entrever el desconocimiento de los fundamentos de la cultura digital, que lejos de exigir al docente la utilización del recurso, se logre el uso adecuado a favor de los niños, interesa que el estudiante al trabajar con una herramienta tecnológica (tableta u teléfono), encuentre motivación en su afán de descubrimiento, utilizándolo de manera adecuada.

El estudio ratifica la importancia de trabajar en el aula con smartphone o tabletas con niños de educación inicial II, transformándoles en recursos educativos para mejorar el aprendizaje y relacionar un recurso común en el ámbito familiar con el centro educativo, una de las estrategias de esta propuesta didáctica es el uso de Códigos QR o lenguaje asociado, gracias a lo cual se puede garantizar que dicho lenguaje cumpla con su cometido, evitando de esta manera que el niño pueda conectarse con sitios inadecuados para su edad;

la propuesta se enfoca en tres dimensiones, i) decodificar el lenguaje tecnológico, ii) aptitud para comprender la información que llega de diferentes fuentes y iii) establecer relación entre herramientas.

El trabajo pretende generar un modelo de interactividad tripartita entre la familia y los padres, quienes son los principales protagonistas de la educación de los pequeños, los cuales requieren de asistencia y control permanente y les corresponde ser garantes del manejo correcto de dispositivos móviles, no sobre su utilización, sino desde la perspectiva de supervisar su usanza, con la decisión de que los niños comprendan los límites a los cuales se someten dentro de la accesibilidad a la tecnología. Los argumentos y resultados ponen de manifiesto la importancia de trabajar en capacitación parental, a fin de emplear adecuadamente su experiencia en la utilización de equipos y direccionarlos hacia fines educativos, a través de la intervención adecuada de los docentes.

El tema expuesto por González Patiño (2015), describe en su contexto la práctica de docente y estudiantes en cuanto a los modelos empleados en educación *e-learning*, cada uno de los modelos enfoca desde distintos ángulos el proceso de enseñanza y aprendizaje. Bajo la concepción crítica de los distintos modelos pedagógicos y las diversas situaciones de aprendizaje y con las contribuciones de las distintas teorías del aprendizaje, la práctica demuestra que ningún proceso es inadecuado no obstante se debe reconocer en función del grupo, el contenido y los recursos disponibles a aquel que nutra el aprendizaje, que canalice la instrucción y que se constituye en un real acompañamiento virtual que promueva la autogestión. El correcto diseño instruccional que estimule el pensamiento crítico y formativo es la mejor manera de direccionar un modelo de capacitación y/o formación *e-learning*; constituyéndose en una teoría que aporta en la estructuración de cursos bajo la modalidad a distancia virtual completa.

El modelo de formación planteada en el trabajo con padres de familia, corresponde al *e-learning*, razón por la cual se toma el trabajo de Cobos Velasco, Simbaña Gallardo & Jaramillo Naranja, quienes analizan la aplicabilidad de la metodología PACIE (presencia, alcance, capacitación, interacción, *e-learning*) para saberes constructivistas en procesos de aprendizaje a través del uso de la tecnología. Los autores consideran que esta metodología se integra adecuadamente a la formación de personas cuyos horarios no son compatibles con la modalidad presencial, ofreciendo a los asistentes la posibilidad de recibir el mismo contenido académico en sus tiempos libres, además de valorar alternativas de innovación

con esta metodología y concluyen con la visión del docente acerca de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sobre la misma temática con enfoque local se referencia el trabajo de Verdezoto (2018) quien analiza el impacto de las plataformas que brindan educación *e-learning* a nivel universitario, es importante la respuesta de personas adultas en su manejo, evidencia la modificación de hábitos educativos tanto en estudiantes como en docentes, quienes se ven obligados a flexibilizar el aprendizaje y los medios para alcanzar eficacia en los procesos; se concluye en la necesidad de una mejor formación docente en el uso de las TIC, con la finalidad de vincular al estudiante en el tratamiento de la información y la subsiguiente respuesta del alumnado por desarrollar competencias eficientes en el manejo de la información necesaria para su preparación.

Se afirma que los estudiantes a pesar de dominar la tecnología, se consideran débiles en el uso efectivo y responsable de las herramientas educativas; uno de los aspectos positivos que resultan del trabajo *e-learning* es la posibilidad de que el alumno se convierta en el gestor de su conocimiento y a pesar de sus limitaciones, sea capaz de organizar su tiempo y desarrollar niveles de responsabilidad en un modelo flexible y colaborativo, conducente a lograr el aprendizaje significativo que se espera alcanzar dentro de los objetivos educativos.

El planteamiento de un curso de cultura digital se orienta al reconocimiento de la necesidad de brindar un apoyo a los padres de familia y representantes para desarrollar conocimientos de importancia en el manejo de la tecnología y la generación de estrategias de seguridad para los niños, quienes merecen utilizar los recursos tecnológicos, pero con fines de crecimiento, sin riesgos en su vinculación directa.

Astorga & Schmidt (2019), realizan un análisis acerca de la problemática infantil en cuanto al acercamiento a redes sociales y la manera de salvaguardarlos mediante procesos de ciberseguridad, dentro del cual se proporcionan estrategias de cómo educar a los padres en la forma en que sus hijos puedan relacionarse por Internet; se considera que este trabajo guarda coherencia con el presente trabajo doctoral, tanto en los resultados obtenidos estadísticamente, en función de las necesidades de los padres y representantes como en un elevado porcentaje de sugerencias temáticas que pueden utilizarse al capacitar al grupo que ha sido intervenido.

Es importante destacar el criterio de McDuffie (2014), quien expresa que las nuevas tecnologías se han convertido en la puerta de ingreso a una nueva realidad comunicacional, al mismo tiempo se destaca el razonamiento de Amador (2017) acerca de desarrollar modelos de educación que permitan orientar a los padres de familia acerca del peligro que corren sus hijos e hijas en la infinidad de la web, siendo emergente el desarrollo de estrategias adecuadas para mantener una cultura digital de más seguridad a través de procesos de alfabetización digital.

No puede dejar de mencionarse a Labrador (2018), quien toman de referencia estudios realizados por el Instituto de la Juventud de Madrid, acerca del uso de la tecnología, que, más de ser una forma de adicción, refleja en conducta inapropiada y el uso de un lenguaje carente de respeto, exponiendo el nudo crítico y la realidad en la cual la falta de coherencia formativa parental y docente en tiempos de virtualidad, pueden inferir en comportamientos incorrectos con la familia y la sociedad en general.

Frente a esta realidad, el estudio arroja un dato alarmante al comprobar que el uso habitual de Internet corresponde 72% por parte de los padres de familia y el 86 % a los niños y jóvenes, estos resultados conducen a los autores a indicar tomar medidas preventivas que debe adoptar la familia, por ser este núcleo social responsable puntual en la crianza de los infantes, pero en el caso del manejo de tecnología es preciso preparar a los padres de familia con herramientas que eviten alcanzar límites indeseables con sus hijos. Cada uno de los temas tratados por los autores, forman parte del estudio y de las temáticas de la propuesta, siendo un importante referente para la producción de recursos dentro del aula virtual prevista.

Sobre el concepto cultura digital

A los efectos de esta tesis, por “cultura digital” debe entenderse la más amplia capacidad de acceso a la información que disponen las personas, y que influyen en la formación de criterios para la toma de decisiones personales. Y, en consecuencia, para la formación de lo que conocemos como “opinión pública”, que es una de las condiciones esenciales de los sistemas políticos que clasificamos como sociedades abiertas, pero que también son tomadas en cuenta por las sociedades autoritarias.

No obstante, este concepto propuesto que orienta los criterios teóricos y metodológicos de la presente investigación para el campo educativo requiere ser aclarado en diversos puntos siguientes.

En primer lugar, lo “digital” no hace a la cultura. Pues lo que concebimos como cultura son un conjunto de valores que llamamos culturales. Es decir, nuestras costumbres y, en general, nuestras formas de concebir la vida y el modo en que vivimos. Todos esos valores que constituyen la cultura como base de la identidad personal y social la hemos heredado del pasado. De un pasado tan remoto como reciente, y muy anterior a la aparición de lo que hoy solemos llamar como Era Digital.

En efecto, la formación cultural de nuestras sociedades, sean de dónde sean, occidentales u orientales, son resultado, en su mayor parte, por los sedimentos del pasado. Y han sido transmitidos de generación en generación en sus formas más diversas y mediante diferentes modalidades de socialización. Instituciones como la familia, las religiones y las entidades del Estado, se ha hecho cargo de preservar y transmitir esos valores culturales. Y en los últimos dos siglos XIX y XX de nuestra Era se ha sumado la institución educativa como entidad por excelencia de ese sedimento de la identidad cultural.

En este punto, es necesario acordar que lo que concebimos como valores culturales cumplen una función esencial para hacer posible la sociedad humana: cumple la función de lograr la convivencia social. Esencialmente, de eso se trata la cultura, de garantizar la convivencia entre los humanos que conforman una determinada sociedad. Es por ello que se suele llamar “culturas” cuando se refieren las diferentes civilizaciones de la especie

humana. Civilización y cultura son sinónimos o conceptos estrechamente asociados y complementarios.

Las distintas culturas se apropian de sus respectivas herencias del pasado en forma de costumbres y tradiciones. Y esto explica que, aunque distantes en el tiempo, muchos valores propios de una cultura no suelen padecer la implacable obsolescencia del tiempo, sino que, por el contrario, a mayor pasado se refuerza su estima. Es un distintivo de todas las culturas sin excepción la afinidad y admiración humana por el patrimonio del pasado y las abundantes conmemoraciones representativas de la identidad de cada sociedad.

Pero, constatar que el sedimento cultural de las sociedades proviene del pasado no impide a las distintas civilizaciones ajustarse a los requerimientos de cada presente histórico.

La moralidad que subyace en nuestro sistema guía de valores ha resultado de un milenario período de gestación. Sus fuentes principales de origen son la moralidad religiosa, la que provee las religiones modernas: judaísmo, taoísmo, cristianismo e islamismo. Y la ética racional, aportada por la convivencia social cotidiana y por la cultura helénica inspirada en el Juramento Hipocrático. De modo que la clave del concepto de cultura es la convivencia humana. Independiente de la época y de las tecnologías que la sociedad humana ha dispuesto a lo largo del tiempo.

Lo “digital” refiere entonces a la tecnología. Y más particularmente a la tecnología de la información, que cumple la función transporte y preservación para el intercambio social informativo. Desde esa perspectiva es sencillo observar diferentes eras o épocas tecnológicas de la información. La era del lenguaje escrito, que separó la historia humana entre prehistoria e historia. La era de la imprenta que, al estandarizar los alfabetos, masificó progresivamente el acceso a la información, clasificando a las sociedades en alfabéticas o analfabéticas. La época de la imprenta impuso conceptos de gran influencia como “cultura de masas”. Una tercera era no demoró en aparecer de la mano de la tecnología de las telecomunicaciones, iniciada por la telegrafía, la telefonía, la fotografía, la cinematografía y la radiodifusión. Con la tercera época de las telecomunicaciones, la comunicación oral y la comunicación escrita ascienden a una escala masiva sin precedentes, cuyo impacto cambió por completo la trayectoria de la sociedad humana. Pero la tecnología de la información prosiguió su curso con el surgimiento de dos grandes

innovaciones: las bases de datos computacionales y la red de conexiones interactivas en línea y en tiempo real que llamamos Internet. La dupla formada por las computadoras personales y por la red de Internet no sólo recrearon todos los medios de comunicación conocidos (correo, impresos, imágenes fijas y en movimiento, audiovisuales), sino que además crearon sus propios medios que actualmente conocemos como “redes sociales”. Este último salto de la historia de la información ha potenciado a la mayor masificación del acceso a la información jamás experimentada en la historia humana, y ha creado una dinámica completamente nueva de sociedad horizontal, que académicos como Marshall McLuhan llamó “aldea global”, en 1964, y Manuel Castell bautizó como “sociedad red”, en 1992.

El impacto de las redes sociales ha sido tan aturdidor, que ha llevado a pensar que cultura de la que provenimos ha dado un salto a otro tipo de cultura, que solemos llamar como “cultura digital”. Esta percepción es legítima, por supuesto, en el sentido que se propone en esta investigación. Porque es cierto que el acceso prácticamente infinitesimal a la información al que puede accederse hoy dista en abismal distancia al limitado acceso de hace apenas tres décadas atrás, cuando aquellas generaciones bordeaban el paso de segundo y al tercer milenio de nuestra Era.

Pero lo que realmente ha ocurrido son. Al menos, dos aspectos cruciales. Una, es la inesperada ampliación en el horizonte informativo, de más fácil y menos costoso acceso. Y dos, una mayor interconexión entre personas de diferentes lugares, países y cultura. Estos dos aspectos sólo tienen precedentes desde el inicio y del relativamente lento desarrollo de las telecomunicaciones. Mientras que la conexión persona a persona ya ocurría desde la existencia de los servicios de correo, limitado para quienes supieran leer y escribir o pagar a un escribano, y para quienes pudieran asumir los costos del servicio postal.

Lo que denominamos frecuentemente tecnologías de la información y la comunicación o TIC, resultan de la conversión de las telecomunicaciones, proceso que comienza a mediados del siglo XIX con el telégrafo y termina con el uso del código binario que es la base del lenguaje de los ordenadores. A partir de ese momento histórico, que lleva ya varias décadas y que aún se encuentra en pleno desarrollo, es cuando se comienza a percibir el concepto “digital”.

Es casi consenso llamarlo Era Digital. Como ya afirma más arriba, ha creado sus propios medios de comunicación que llamamos redes sociales en forma muy general, y que se verifica en una incontable cantidad de “aplicaciones”, como se conocen ahora lo que antes llamábamos “software” o “programas”, capaces de realizar las más multifacéticas tareas. Por supuesto que tan extraordinarias herramientas están modificando aceleradamente el modo en que producimos, consumimos, nos informamos, aprendemos y nos relacionamos.

Las tecnologías de la información condujeron, aguas abajo, hacia una cascada de cambios tecnológicos que han trastornado, y aún lo hacen con mucha intensidad, a la estructura de los costos de sostener a las sociedades. La forma de vida y de trabajo de fines del siglo XX, no ha pasado mucho tiempo de ello, ya nos parecen lejanas en el tiempo, como las máquinas de escribir y los televisores de semiconductores.

Nuestras identidades culturales están siendo constantemente abatidas por la intensa y exigente presión que obliga a cambiarlo todo, aunque nos resistamos en ello. Es como si las tecnologías industriales del vapor y la electricidad y las tecnologías de la información hubieran abierto la caja de Pandora, un punto sin retorno. Las pocas culturas que aún se resisten, y que persisten en vivir sus vidas como lo hicieron siglos atrás sus antepasados, se encuentran cada vez más aisladas. El mundo se está pareciendo a aquella época asimétrica, en la que coexistían sociedades del paleolítico con las sociedades de la modernidad, tal como descubrieron los viajeros europeos de fines del siglo XV.

Sin embargo, aún con tan extraordinarios adelantos tecnológicos, nuestras bases culturales siguen siendo relativamente las mismas de las que heredamos en el siglo XX, heredadas a su vez desde el siglo XIX. Seguimos escuchando conceptos políticos como socialismo, capitalismo y de democracia a lo Abraham Lincoln: “gobierno del pueblo para el pueblo”. Los ciudadanos seguimos quejándonos de la mayor opacidad en el desempeño administrativo de los gobiernos, lo cual es un contrasentido, pues las tecnologías de la información facilitan la transparencia. Nos siguen sorprendiendo la cruel brutalidad de las guerras de todo tipo escala. Nos sorprenden que puedan coexistir regímenes forajidos y criminales con el resto de la comunidad internacional que se intenta hacer para evitarlo, por más que circulen con escandalosos detalles imágenes e información de los abusos y delitos tipificados como crímenes de lesa humanidad, según el Estatuto de Roma de 1995. Hoy día podemos enterarnos de casi todo, en tiempo real.

De pronto, distintas realidades, global o locales, que estuvieron sumergidas en la ignorancia aparecen de un modo casi escandaloso, perturbando la cotidianidad e introduciendo altas dosis de incertidumbre. Si el siglo XX pareció extremadamente ruidoso por el flujo constante de noticias sorprendidas, y casi siempre las noticias no son buenas noticias, el siglo XXI, primero del tercer milenio de nuestra Era, ya lo está superando. En especial por la constante amenaza de una posible tercera guerra mundial.

Las nuevas tecnologías de redes de información horizontal también han revelado también un “lado oscuro” social, que solía transcurrir inadvertido y clandestino. Lo llamamos la otra cara de la moneda de la cultura digital. Abarca desde el acoso y violencia escolar (*bullying*), la pederastia, el abuso sexual infantil, adolescente y juvenil, la pornografía, entre muchas otras perversiones que referimos relacionadas con el tema de la presente investigación.

Por otra parte, una nueva corriente de ideas políticas que se autodenominan “perspectiva de género” y que se le conoce como “ideología de género” han contribuido en desplazar los límites entre los valores educativos con respecto a este “lado oscuro”. Básicamente, los ideólogos y las “políticas de género” están promoviendo que los estudiantes de la escuela básica y diversificada exploren su percepción sexual.

Inicialmente, la literatura y los movimientos políticos promotores de la “perspectiva de género” se concentraban en el problema de las brechas educativas, salariales y otros derechos que se observan entre hombres y mujeres¹. Poco después el movimiento evolucionó hacia el problema de la violencia doméstica donde, efectivamente, la mayoría de los casos eran de violencia de hombres contra mujeres. El éxito de estos movimientos se constata al observarse que diez países iberoamericanos han aprobado leyes de violencia de género o de violencia contra las mujeres. Pero en los últimos tiempos, estas primeras preocupaciones se volcaron hacia la orientación sexual, coincidiendo con los movimientos conocidos como “Colectivos LGTBIQ”, que han ganado terreno en la aprobación de políticas públicas relacionadas con la legalización del matrimonio entre

¹ Los argumentos básicos de la fase inicial de la “perspectiva de género” puede observarse en portales Web educativos como: <https://www.educo.org/blog/que-es-perspectiva-de-genero-y-su-importancia>, por ejemplo el de Melina Schweizar.

parejas del mismo sexo, la legalización del aborto y la educación sexual desde la perspectiva de la “percepción cultural de género”.

El arrollador impulso de los movimientos de perspectiva de género ha tomado por sorpresa a las sociedades donde sus movimientos se han convertidos en auténticos grupos de influencia, hasta el punto de imponer lo que se conoce como “lenguaje inclusivo”, con el que muchos políticos suelen cometer graves errores gramaticales y hasta convertir el lenguaje formal en una retórica ripiosa de carácter “sacramental”, para usar un término religioso.

La extensa horizontalidad de las redes sociales ha permitido que muchas personas sin la formación propia de determinados campos profesionales tengan acceso al gran público, a un bajo o casi ningún costo, y hasta alcanzar escalas considerables de audiencias. Lo que hasta hace poco se encontraba estaba relativamente regulado por legislaciones sobre colegios profesionales respecto a la difusión masiva de contenidos temáticos, hoy se encuentra superado por un aluvión de “canales” de producción casi artesanal y con muy poca o sin casi ninguna limitación regulatoria. Un ranking de los cien “*youtoubers*” (creadores de contenido en la red social *YouTube*) ofrece cantidades de un mínimo de 31,7 hasta 213 millones de suscriptores ². Mientras que en lengua española destacan canales como “Reino Infantil”, de canciones infantiles animadas digitalmente, con 49,5 millones de suscriptores, y “Badabun” con reportajes etnográficos y de sucesos, con 45,5 millones³.

Sin embargo, la reacción regulatoria sobre la “cultura digital” ya comienza a ser motivo de preocupación por parte de la clase política. Los primeros pasos estuvieron orientados en aplicar las normas tradicionales de limitación de la información, contenidos en diversos instrumentos como código penal, leyes comerciales y publicitarias, leyes sanitarias y leyes de ejercicio profesional, entre otros.

² [«Top 100 YouTubers sorted by Subscribers - Socialblade YouTube Stats | YouTube Statistics». *socialblade.com*. Marzo de 2021.](#)

³ Estos datos se pueden constatar directamente en sitio de Youtube.

En Ecuador está vigente un capítulo especial del código penal que califica delitos relacionados con la tecnología de la información e informáticos. Otros países han hecho énfasis en leyes que penalizan delitos relacionados con la protección de datos. Otras de las leyes promulgadas desde 2002, en Ecuador, es la Ley de Comercio Electrónico, Firmas y Mensaje de Datos, que regula una diversidad de actividades del mundo digital, tales como: mensajes, firmas electrónicas, servicios de certificación, contratación electrónica y telemática, prestación de servicios electrónicos, redes de información, comercio electrónico, así como la protección de usuarios de Internet, que acuña conceptos jurídicos como “infracciones informáticas” y “daño informático”.

Las normativas reguladoras de la información están siendo ajustadas frecuentemente, en la medida en que evolucionan las tecnologías digitales, pero también, en la medida en que han ido apareciendo nuevas modalidades de transgresiones y delitos. El submundo delictivo ha encontrado en las redes de Internet espacios más amplios y relativamente fáciles de usar. De modo que los ajustes regulatorios han debido recalificar las transgresiones por medios telemáticos, desde el mercado de oferta de servicios sexuales con menores de dieciocho años por medios electrónicos hasta la captura o uso indebido y no autorizado de datos informáticos.

Tales transgresiones ya estaban tipificadas en los códigos penales, en muchos países. Los abusos de la libertad de expresión, así solían llamarse, como las calumnias, la extorsión, las estafas, la revelación no autorizada de la intimidad personal, las ofensas, han adquirido ahora una dimensión sin precedentes. No es materia de la presente investigación, pero sorprende el aumento considerable de las denuncias, demandas y querrelas penales que se hacen cotidianas mediante el uso de las redes sociales. Por un tiempo, Internet se convirtió en un territorio sin ley en el que se podía insultar y transgredir sin consecuencias. Los sistemas judiciales en el mundo han tenido que adaptarse aceleradamente para intentar frenar el aluvión de abusos. Particularmente los gobiernos han tenido que desempolvar del pasado viejos conceptos como apología del delito o exaltación del terror, que ahora suelen identificarse como “delitos de odio”.

Así pues, la cultura digital, entendida como el mayor acceso y participación en la dinámica de la información, nos muestra la opción de nuevas sociedades posibles, dado el potencial implicado en la difusión del saber a escalas sin precedentes. Pero al mismo tiempo, nos muestra una “dimensión desconocida” de la sociedad que hemos sido o que

aún somos. La cultura digital nos obliga a enterarnos de esa parte de la sociedad que solíamos subestimar por considerarla contingencias minoritarias e irrelevantes. Pequeños puntos negros que no machaban el panorama. Aisladas ovejas negras que no alteraban nuestra percepción optimista de futuro. La cultura digital nos fuerza a no desentendernos de esa “realidad oscura” que se ha revelado de pronto a una escala que jamás habríamos imaginado. Los videos de las espeluznantes ejecuciones del Estado Islámico, montañas de imágenes crímenes, violaciones, agresiones, insultos, son ahora arte y parte de nuestra cotidianidad cultural. Sabíamos que ocurrían. Conocíamos a distancia y por ficción cinematográfica el horror de las guerras y el dolor y las tristezas de las postguerras. Sólo que ahora, la cultura digital se hace cargo de que no olvidemos tales iniquidades.

El debate: medios de comunicación-educación

Desde la década de 1950 en que aparece, la televisión se convirtió muy pronto en el medio de comunicación rey entre todos sus congéneres. No había medio que tuviera más audiencia hasta la llegada de la cultura digital. A partir de 2010, los índices de audiencia de la televisión de señal abierta comienzan a declinar. Es cuando se conoce del siguiente salto tecnológico de este medio conocido como la televisión digital terrestre (TDT), con el que se intenta rescatar al medio televisivo del inminente colapso que ya se avizoraba. Fue inútil, la TDT nació muerta. La televisión clásica, predominante por algo más de medio siglo, llegaba a su fin, para dejar de ser televisión y convertirse en un monitor, en una pantalla adjunta a un computador (Buzeta y Moyano, 2013).

En ese medio siglo se produjo un intenso e inconcluso debate acerca de la relación entre la televisión y el sistema educativo formal de todos los países adscritos a la UNESCO. Se advertía que la educación no debía seguir ignorando la poderosa influencia que sobre los educandos tenía la televisión. Estas denuncias iniciales tuvieron resultados. En EEUU se intentaron sin éxito regulaciones coercitivas para poner límites a los contenidos. Las iniciativas reguladoras tuvieron más éxito en los países europeos e iberoamericanos, donde se lograron establecer zonas de horarios restringidos y pautas en el uso del lenguaje. Muchas de estas regulaciones aún están vigentes, así como aún lo están para los medios de prensa y radiodifusión.

El debate no concluyó allí. Las diferentes regulaciones a la televisión no satisficieron la demanda de mayor injerencia en la difusión masiva de contenidos. El argumento central explicaba que, mientras la educación se encontraba estrictamente regulada por leyes y políticas públicas, los medios masivos no lo estaban en la misma medida, pues apenas si eran regulados.

Por lo general, la censura, las prohibiciones fueron, por mucho tiempo, el recurso más expedito usado por los Estados para contener lo que consideraba como mensajes contrarios a la convivencia social y al ideal de la moral de cada época, donde el sistema educativo jugaba un papel de estelar importancia. Por ejemplo, tras la invención de la imprenta de tipos móviles a mediados en el siglo XV, le suceden de inmediato una larga lista de libros prohibidos, a cuyo pesar de los decretos no dejaron de distribuirse ni de leerse masivamente. El recurso de la censura jamás fue efectivo realmente. La Era de las

comunicaciones masivas que se iniciaba con la imprenta había abierto la “Caja de los Truenos”, imposible de contener con ningún tipo de prohibición legal ni amenaza gubernamental.

Desde el campo educativo, otra corriente propuso que los contenidos de los medios de comunicación masiva, en vez de ignorarse, debían incluirse y tratarse en las escuelas. Y que dichos medios debían convertirse también en herramientas pedagógicas para renovar el agotado modelo del aula clásica. A esa corriente se le llamó de diversas maneras: “Educación para los medios”, “Alfabetización mediática o digital”, “Uso creativo de los medios de comunicación”. Desde esta perspectiva las regulaciones deben complementarse con una estrategia de enseñanza a la audiencia potencial que serán los educandos del sistema formal educativo, dotando así de criterios individuales para los futuros ciudadanos puedan distinguir la ficción de la realidad, lo constructivo de lo destructivo, lo positivo de lo negativo, lo bueno de lo malo. En todos los países iberoamericanos y europeos, incluso en los EEUU, se aplicaron programas diversos, con resultados tangibles. Y cuando comenzaba muy lentamente a ganar influencia esta corriente, surge súbitamente la Era Digital. Haciendo que la estrategia de la educación para los medios se hiciera más urgente, pues los recursos de la censura, las prohibiciones y las regulaciones siguieron siendo tan insuficientes como en la anterior época de las comunicaciones masivas que ahora llamamos tradicionales.

La cultura digital conlleva a pensar que la estrategia educativa de educación para los medios requiere de un nuevo protagonismo: el de la educación familiar. Que siempre ha existido, pero por mucho tiempo, inexplicablemente por demasiado tiempo, se mantuvo sino al margen, en paralelo con el sistema educativo formal diseñado por el “Estado docente”. Este es un debate muy actual, que no es nuevo. Es el debate de la mayor o menos participación de los padres y representantes en la educación de los niños, adolescentes y jóvenes, y que adquiere en el contexto de lo que ahora conocemos como cultura digital, una relevancia mayor.

Control parental

Una parte del debate acerca del mayor protagonismo de la familia en el proceso educativo lo concentra el concepto de “control parental”. Es un concepto que aparece de la mano de los dispositivos electrónicos diseñados para restringir el acceso de contenidos a los menores de edad, en los medios de acceso a contenidos televisivos y de Internet. Por lo general, mediante mecanismos de bloqueo a través de alfanuméricas y otras. Muchos programas o aplicaciones de navegación ofrecen opciones de control de contenidos. Tale recursos de control eran más efectivos cuando la cultura digital se difundía por la televisión por suscripción o TDT, y cuando a la conexión a Internet se accedía desde un computador personal. Pero con la aparición de la telefonía celular inteligente, tal efectividad comenzó a disminuir.

Los recursos de control parental han sido acompañados por una creciente ola de regulaciones diversas que intentan normar la producción de contenidos cinematográficos y en Internet, pero muy especialmente en área de los videojuegos. Pero, a medida que evolucionan las tecnologías digitales, haciendo posible la ampliación del acceso a los contenidos desde las más diversas fuentes, aumentan también las demandas de más y mejores recursos de control parental o de vigilancia de los contenidos.

Las familias se han visto en la necesidad de establecer una especie de vigilancia familiar sobre el acceso infantil a la Web, que cada vez adquiere más importancia para los padres. Igualmente ocurre con el control de aplicaciones en los teléfonos celulares inteligentes, que permitan revisarlas antes que puedan ser descargadas. Mecanismos similares permiten bloquear llamadas desde números desconocidos o de llamadas comerciales en los dispositivos de los menores. Así también dispositivos de regulación de tiempo de uso, así como de un sistema que permite a los padres conocer el flujo de llamadas en dichos dispositivos que usan los hijos. Se agregan sistemas de alarmas que los menos pueden usar cuando se consideren amenazados o en una situación de peligro, complementados con recursos de geolocalización inmediata o en tiempo real.

Así que el debate sobre la conveniencia de una relación más estrecha entre la educación familiar con la educación formal ha adquirido en el contexto de la cultura digital una dimensión extraordinaria, que demanda más investigación y más estudios, dada la diversidad de los casos a tratar y dadas las especificidades culturales de la pluralidad

social que caracteriza nuestras naciones, cada vez más conectadas interculturalmente, pero al mismo tiempo, cada vez más dispersas en la diversidad de opciones culturales contenidas en el casi infinito horizonte de los contenidos digitales.

A manera de concluir este subcapítulo, no cabe duda alguna que la educación que definimos como proceso de aprendizaje sobre la base del conocimiento y la interacción social ha sido considerablemente alterada, en ocasiones de forma radical, con la aparición súbita de la cultura digital. Es una realidad que ha superado el perfil de profesores, estudiantes y programas tradicionales educativos y que está imponiendo la obligatoriedad de cambios al interior de las instituciones educativas. La reciente experiencia de cautiverio masivo provocada por la pandemia del Covid 19, puso de manifiesto el rezago del sistema educativo respecto del uso de las tecnologías digitales. Y mucho más en el sentido de la valoración de la cuantiosa recepción de contenidos que procesan constantemente los educandos, desde hace ya más de una década.

No sabemos si el uso que los estudiantes hacen de los recursos disponibles de Internet conlleven a resultados que cumplan con los objetivos académicos que aspira el sistema educativo. Aunque si sabemos la utilización de Internet es abrumadoramente más intensa para usos sociales y de entretenimiento. Sabemos también que los educandos prefieren los recursos digitales para resolver sus tareas escolares, y consultar y asesorarse con más frecuencia que en relación con los recursos tradicionales de los libros, bibliotecas y docentes. Sabemos también del crecimiento inesperado de los programas, aplicaciones y portales con fines educativos, y que la gran mayoría de los estudiantes consumen los contenidos de dichas fuentes. Pero en contraste, desconocemos las particularidades de dichos contenidos, ni de su fiabilidad ni de su calidad. La educación continúa estando severamente regulada por los programas y por la intervención del Estado docente en contraste con la lenidad con la que fluyen los contenidos en el universo digital.

Bases Teóricas

Desde la perspectiva teórica, esta investigación presenta sustentos técnicos-sociales y educativos que parten de la Declaración de Grünwald (UNESCO, 1982), que se toman como la base de una línea de tiempo que evidencia los esfuerzos de la UNESCO, así como de varios países del mundo por destacar la importancia de la enseñanza en el uso y consumo de medios, la convergencia de ideas frente a un creciente avance tecnológico, se convierte en la tónica del momento para escalar acciones como el *Coloquio de Toulouse* con el tema central de *Nuevas Direcciones de Educación en Medios* en el año 1990; la Conferencia de Viena de 1999; la iniciativa *e-Europe* de 2000; el seminario *Educación en Medios para Jóvenes* celebrado en Sevilla en 2002; la *Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información* de 2003 en Ginebra; la *Proclamación de Alejandría acerca de la Alfabetización Informacional y el Aprendizaje de por Vida* de 2005; la *Carta Europea para la Alfabetización en Medios* publicada en 2006; el *Digital Literacy High-Level Experts Group* desarrollado en 2006; la *Directiva de Servicios de Medios Audiovisuales* de 2007; las *Doce Recomendaciones para la Educación Mediática de la Agenda de París* en 2007; la *Recomendación de 2009* de la Comisión Europea sobre la alfabetización mediática en el entorno digital para una industria audiovisual y de contenidos más competitiva y una sociedad del conocimiento incluyente; la *Declaración de Bruselas* por una *Éducation aux Médias tout au long de la vie* en 2011; y la *Declaración de Braga* de 2011 (Eleá, 2014, p.233).

Se busca dentro de estas acciones mundiales destacar experiencias en el campo de la educación en medios, en un contexto histórico de profundizar las competencias básicas en el tratamiento de la información y la comunicación dirigidas a incorporar la cultura digital en el dominio de lenguajes y soportes y su aplicación a la comprensión, la interpretación crítica, la declaración y la expresión recogiendo conceptos como el de educación en materia de comunicación o educación para la comunicación. (Aparici (2010); Ferrés (2013).

Si se considera a la familia como núcleo social, su intervención es fundamental, al compartir la responsabilidad formativa dentro de la nueva cultura digital a través del compromiso en la orientación de niños y jóvenes cuando acceden a la información de la red (UNICEF, 2017).

Las sugerencias de la *Agenda de París* (UNESCO, 2007) luego de 25 años a partir de las Declaraciones de Grünwald, en la cual se determinaron principios fundamentales en la utilización de medios en el contexto educativo y en el marco de la cooperación de comisiones de la UNESCO, del Consejo de Europa, así como del Ministerio de Educación Nacional francés, se formulan las siguientes 12 recomendaciones destinadas a generalizar la educación informacional y en medios:

Tabla 1:

12 recomendaciones para la Educación de los Medios

N°	Recomendación	Objetivo
1	Adoptar una definición inclusiva de alfabetización mediática integral en la educación en medios en currículo escolar.	No se trata de distinguir entre educación por los medios como herramientas educativas y la educación en medios como objeto de estudio, es situar la educación en medios en un entorno económico y social que cambia rápidamente debido al desarrollo inminente de las TIC.
2	Fortalecer los vínculos entre educación en medios, diversidad cultural y respeto por los derechos humanos.	Los cursos deberán adaptarse a la diversidad en contexto educativo, cultural, económico y social para no adoptar modelos que no se corresponden con las realidades locales.
3	Definir las habilidades adquiridas y los sistemas de evaluación.	De acuerdo con estos principios, las habilidades y conocimientos a adquirir, transversales e interdisciplinarios, se hará explícito para cada nivel del sistema escolar y será objeto de una evaluación que debe preocupar tanto a los estudiantes como a los profesores en formación.
4	Integrar la educación en medios en la formación inicial del profesorado	La formación inicial del profesorado es un elemento clave del sistema y debe integrar tanto dimensiones conceptuales y conocimientos prácticos y estar basados en conocimientos de prácticas mediáticas de los jóvenes.
5	Desarrollar métodos de enseñanza adecuados y escalables	Se trata de configurar métodos "activos", que no se adaptan bien a las "recetas" y "listo para enseñar" e implican una evolución del rol del docente, una mayor participación de los estudiantes y relaciones más estrechas entre la escuela y el mundo exterior.
6	Movilizar a todas las partes interesadas del sistema escolar	La integración de la educación en medios en los sistemas escolares debe movilizar a todos actores, directivos, administradores, jefes de área.
7	Movilizar a otros actores de la esfera pública	La educación en medios no se limita al entorno escolar, sino que también preocupa a familias, asociaciones y profesionales de los medios. Los padres y, en general, las familias, así como las asociaciones, deben contribuir dentro y fuera de la escuela, en entornos de educación no formal, para pasar

		de la experimental a la generalización de la innovación.
8	Incluir la educación en medios en el aprendizaje permanente	La educación en medios concierne no solo a los jóvenes sino también a los adultos donde los medios de comunicación son las principales fuentes de información e incluso de conocimiento.
9	Desarrollar la educación e investigación en medios en la enseñanza superior	La educación superior es el vínculo entre formación e investigación que debe iluminar y orientar las prácticas.
10	Crear redes de intercambio	Es fundamental capitalizar y agrupar hipótesis de los resultados de la investigación para contribuir a la ampliación de la educación en medios.
11	Organizar y hacer visibles los intercambios internacionales	Deben estimularse y organizarse intercambios internacionales para difundir los "buenos prácticas" y publicitar el trabajo existente, para comprender mejor la diversidad de situaciones concretas y promover la cooperación de todo tipo.
12	Sensibilizar y movilizar a los actores políticos	La educación en medios no puede generalizarse sin un esfuerzo por promover la conciencia y la movilización de todas las partes interesadas y en particular, de los responsables políticos al más alto nivel en todos los países.

Fuente: *Paris agenda or 12 recommendations for media education*. UNESCO (2007).

Dentro de una línea de tiempo relacionada con el entorno educativo y el uso de la tecnología, la UNESCO en el año 2013 emite un informe acerca del enfoque estratégico sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe, en él se sostiene que:

La omnipresencia de las TICS que, al mismo tiempo de ser una oportunidad y un desafío, implican la tarea urgente por encontrar para ellas un sentido y uso que permita desarrollar sociedades más democráticas e inclusivas que fortalezcan la colaboración, creatividad y distribución más justa de conocimiento científico que contribuya a una educación más equitativa y de calidad para todos. (p. 10).

La UNESCO, ha recibido la responsabilidad de los Estados Miembros para afrontar temas sustanciales que generan tensión en las políticas educativas a nivel mundial, entre las cuales se encuentra la potencialidad de las TIC frente a la educación y el desarrollo de los pueblos, direccionadas por dos aspectos:

a) Los modelos de aplicación de las TIC.

b) La medición de aprendizajes.

Es una alerta en el complejo espacio en el cual corresponde vincular los estudios de la UNESCO y los planes de gobierno en un entorno político propio de cada Estado, más aún si se considera que existen críticas permanentes de los modelos educativos y contenidos que forman parte del currículum actual y que en lo sustancial fueron diseñados para satisfacer las demandas de una sociedad del conocimiento, que frente a los cambios vertiginosos que se ocasionan con la tecnología, pierden valor casi instantáneo al intentar amalgamar lo que se debe enseñar y el cómo se aprende, por lo tanto “vivimos en tiempos de grandes transformaciones tecnológicas que modifican de manera profunda las relaciones humanas” (UNESCO, 2013, p. 14).

La UNESCO destaca la existencia de sociedades del conocimiento dentro de la educación a distancia cimentada en tecnología existente, cuya fundamentación rompe la brecha formativa a través del método *e-learning* que, acompañada de estructuras pedagógicas adecuadas, flexibilizan el aprendizaje y orientan al trabajo autónomo, constituyéndose en una herramienta poderosa para vincular pedagogía y comunicación.

La revista *Niños en un Mundo Digital*, proporciona al lector alertas importantes respecto a la incorporación del mundo digital a la vida de los infantes y los cuidados parentales que deben generarse, lo que constituye una parte sustancial de los elementos que se toman en cuenta para el presente trabajo (UNICEF, 2017). La proliferación de recursos tecnológicos en un entorno globalizado evidencian a las TIC como una fuerza imparable que abre puertas para el progreso de la vida en la incorporación habitual de estos recursos en el diario vivir y la aceleración de la información y la comunicación; cuya trascendencia se evidencia en el desarrollo de destrezas desde la primera infancia al formar parte de un mundo virtualizado; sin embargo las TIC igualmente pueden facilitar el intercambio de material poco apropiado, para lo cual se requiere desarrollar alarma que prevengan daños colaterales que puede ocasionar la tecnología mal direccionada y perjudicial en los registros psicológicos, sociales y familiares de los niños y adolescentes.

El mismo documento articula las proyecciones de la conectividad para mejorar la calidad de la educación, que no solamente involucra la tecnología sino la funcionalidad que esta brinda al estudiante, en el ámbito escolar al contar con información a su alcance,

capacidad para discriminar contenidos, crear producciones propias, estructurar modelos individuales de aprendizaje y comunicarse sin límites de tiempo y distancia.

Llevando estas preocupaciones a Ecuador, encontramos que la Constitución de la República del Ecuador (2008), en su Artículo 347. Numeral 7 se anticipa al análisis de la UNICEF, al mencionar que está vigente: “el mandato de erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo”. Argumento de completa validez para la investigación que aquí se desarrolla y la propuesta que se presenta.

En lo que concierne al área educativa, se cita a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), Capítulo II, Artículo 6, literales i y j. que dispone:

“Literal i: Impulsar los procesos de educación permanente para personas adultas y la erradicación del analfabetismo puro, funcional y digital, y la superación del rezago educativo;

Literal j: Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Ley Orgánica de Educación Intercultural. 2019, p. 19).

El derecho a la búsqueda y acceso de la información en el Ecuador se encuentra tipificado en el *Código de la Niñez y Adolescencia* (2002) Artículo 45, que manifiesta: “Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescentes reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos.”. (p. 11)

El fenómeno social que representa el uso indiscriminado de tecnologías que fungen de entretenimiento y compañía para niños menores se convierte en una problemática generalizada a nivel mundial en el momento en que los chicos acuden a la búsqueda de programas en línea o videos infantiles que en su recorrido, se entrecruzan con informaciones inapropiadas para su edad y desarrollo mental. Este escenario no es exclusivo de Ecuador o Iberoamérica, es común en otras partes del mundo.

Al uso generalizado y cotidiano de Internet se le considera como parte de la cotidianidad, asociado a comportamientos socialmente aceptados, sin contemplar el riesgo que pueden generar los recursos digitales, pudiendo considerarse adictivos como lo sostiene Villadangos González & Justicia Justicia (2009); de hecho, es normal en la actualidad que niños, jóvenes y adultos dediquen su tiempo libre al uso de teléfonos inteligentes y transformen su comunicación verbal en un texto escrito por chat o encuentren diversiones variadas en las redes sociales o juegos en línea.

El estudio realizado por UNICEF (2017), expone la realidad mundial en que viven los niños y jóvenes frente a la tecnología y la influencia que ésta ejerce; positivamente gracias a la amplitud del espectro comunicativo y negativamente al ser considerada una amenaza que atenta contra la forma de vida que afecta el entretejido social, familiar, político y económico.

En dicho informe se reconoce la existencia de una línea divisoria en la cual millones de infantes de áreas rurales o fuera de cobertura de servicios, carecen de Internet, por lo tanto se encuentran en desventaja en el desarrollo del conocimiento de nuevos modelos educativos y comunicacionales; la experiencia de niños y jóvenes dentro del informe, pone en evidencia el riesgo que encierra el uso de la tecnología a edades tempranas, al ser un grupo vulnerable frente a depredadores sexuales, que buscan la manera de romper la privacidad de los niños y poner en peligro su integridad física, psicológica y emocional.

Consecuentemente, el Estado Mundial de la Infancia a través del *Informe de la UNICEF (2017)*, concluye en las siguientes acciones fundamentales que permitirán aprovechar el poder de la digitalización en beneficio de los niños:

1. Proporcionar a todos los niños un acceso asequible a recursos en línea de alta calidad. Proteger a los niños de los daños en línea, incluido el abuso, la explotación, la trata, el acoso cibernético y la exposición a materiales inadecuados.
2. Proteger la privacidad y la identidad de los niños en línea.
3. Impartir alfabetizaciones digitales para mantener a los niños informados, comprometidos y seguros en línea.
4. Aprovechar el poder del sector privado para promover normas y prácticas éticas que protejan a los niños en línea.

5. Poner a los niños en el centro de la política digital (p. 5).

Si bien para Prensky (2001), existen los nativos digitales como característica de los niños que han nacido y crecido con el conocimiento tecnológico, no obstante White (2008), sugiere evitar categorizaciones como nativos digitales por su destreza en el uso de la tecnología, más bien, explica claramente que esta experiencia en un mundo digital surge de la forma de utilizar los recursos, dándoles el atributo de residentes virtuales, quienes dejan de ser dependientes de la tecnología por usuarios que la utilizan para su beneficio.

El tiempo inexorable presenta una realidad mundial, en la cual se ha perdido el hábito de acudir a sitios de esparcimiento en familia para disfrutar de actividades tradicionales que recuerden la cultura propia; ahora, es común encontrar en estos sitios a las personas con teléfonos inteligentes en su mano, chateando o vinculándose a través de redes sociales con sus amigos. Al respecto Ofele (1999) a finales de la década de los noventa sostiene que se ha descuidado el valor de los juegos físicos considerados como herramientas sociales y familiares, donde las diversas generaciones de un hogar propiciaban momentos de acercamiento en su tiempo libre, uniéndose en actividades recreacionales específicas que tradicionalmente eran un soporte social y cultural, dando paso a la tecnología impersonal.

Desde la perspectiva social, manifestada por Suárez (2018), en la actualidad la familia ha sufrido grandes transformaciones, en su estilo y dinámica estructural, en sus creencias, formas de pensamiento y relación, sometida a la inactividad y uso de la tecnología en una presencia física y ausencia comunicacional.

A propósito de este modelo de educación a distancia, Esteban (2016) destaca que: “el papel de la metacognición en el modelo *e-learning*, pensando desde la selección, secuenciación y organización de los contenidos, atiende a las características y situaciones de aprendizaje específicas de los alumnos” (p. 1). Este aspecto favorece a la propuesta en el contexto de un modelo formativo diferente al convencional, rico en estrategias pedagógicas, que por sí mismo compromete a la investigadora a plantear un estudio altamente cualificado que se dirija hacia los temas adecuados a tratar y los resultados del trabajo individual y colaborativo por parte de los asistentes.

En este capítulo se han seleccionado los antecedentes que se ajusten a las variables que constan en la investigación, recordando que el tema tiene como fundamento el desarrollo de un curso sobre cultura digital, dirigido a padres y representantes de los niños de Inicial I y II de la Unidad Educativa Galileo Galilei, mediante la modalidad *e-learning*.

Sociedad y Cultura Digital

El mundo actual está imbuido en la virtualidad, es decir, la sociedad de hoy y sus cambios culturales están impregnados de herramientas, programas y dispositivos que presentan la información y el conocimiento en una realidad paralela e intangible a la física a partir de los bits. Este evento ha transformado la vida de los seres humanos de manera vertiginosa, gracias a los avances tecnológicos y las modificaciones en los modelos de comunicación que van más allá de una vertiente cultural y de pensamiento, es un cauce donde la tecnología es parte del diario vivir del ser humano.

Al revisar la literatura relacionada con educación virtual es difícil determinar cuántos valiosos documentos se encuentran en la red, lo que demuestra en esta búsqueda la realidad de un mundo cada vez más acelerado gracias a la firme transformación tecnológica, la cual convierte a las generaciones actuales en individuos en constante evolución, en navegadores que intentan encontrar respuestas en la inmensidad de un mundo nuevo y rico en información calificada en cuanto a experiencia y probidad científica.

Para conceptualizar la cultura digital, es necesario acortar escalas de pensamiento que se encaminan hacia la inmensidad del mundo virtual en un contexto socio cultural que se modifica contantemente gracias a la presencia de productos digitales.

Torrico, Steinbach, Vega, Vélez y Gómez (2012) se aproximan a una definición de cultura digital como “ la capacidad de una persona o grupo para desarrollar y usar recursos y productos digitales” (p. 24); el estudio dimensiona la necesidad de aplicación del medio; siendo una investigación teórico empírica, sus datos relevantes demuestran que las principales TIC, utilizadas por jóvenes corresponden a teléfonos celulares; al igual que se constituye en el recurso de mayor demanda, entre los jóvenes. Demuestran la incorporación de estos equipos a la cotidianeidad de los adolescentes en una evidente escala ascendente.

Los resultados obtenidos demuestran que existe gran demanda de teléfonos, y es notable la importancia que ha alcanzado el uso de las TIC, considerándolas como herramientas completamente útiles para sus relaciones sociales, a la par se observa su capacidad por explorar las diferentes funciones que proporcionan equipos y aplicaciones o recursos dentro de la red.

En la misma secuencia de la comunicación audiovisual, se halla el trabajo de Ferrés (2007), en el cual define los escenarios en los cuales se expande la comunicación audiovisual y sus señales en el campo educativo; el valor se encuentra en los aportes de 64 expertos reconocidos en Iberoamérica. Destaca, por ejemplo, al Consejo de Barcelona desarrollado en el año 2002, donde se toma como eje de discusión la alfabetización digital y las lenguas extranjeras, además de requerirse habilidades específicas para su consolidación sustentadas en la sociedad del conocimiento, a estas aptitudes se les conoce con el nombre de competencias digitales que abarcan a las TIC e implica el uso de los medios de manera analítica.

En la actualidad, se exige por lo tanto que el ciudadano que sea capaz de interpretar y analizar reflexivamente las imágenes y mensajes audiovisuales.

Es uno de los estudios más completos, ya que aborda cada uno de los componentes de la comunicación y del lenguaje digital sus dimensiones que corresponden a palabra, tecnología, producción, ideología y valores, recepción y audiencia; indicadores básicos, con ellos se demuestra la transformación que ha dado el mundo con el surgimiento de las TIC, el cambio que ha surgido en la forma de comunicación, que en la actualidad es altamente virtual.

Según Acevedo & Brijaldo (2018), se podría entender como cultura digital a una nueva forma creada desde el seno de la relación existente en la sociedad mediada por las TIC, su concepto trasciende al instrumentalismo de los dispositivos, superando las barreras del tiempo, espacio y relaciones socio culturales, logrando adquirir información y estructurar conocimientos; es indudable que Internet ha transformado la vida cotidiana de la sociedad, a partir el vínculo presente entre las personas con la tecnología.

Según Cancino (2012) la cultura digital: "es el estudio de los aspectos sociales, culturales, éticos y estéticos de la Tecnología de las Información y la Comunicación",

concepto que desestima la posibilidad de comprender a la cultura digital como el control de las herramientas tecnológicas, más aún si se vincula a todo el entorno del sujeto que hace de este recurso el instrumento básico para su desarrollo. La pluralidad de conceptos de tecnología digital no permite destacar a uno de ellos, se recoge aquel que se ajusta a la realidad del país, y se pretende ajustarlo a componentes generales tales como el manejo de información automatizada en un escenario propio de cada zona del planeta.

Complementando lo antedicho, Daza Hernández (2017) sostiene que la cultura digital forma parte de un proceso social, de información, comunicación y procesos cambiantes en la industria, la producción y el empleo de tecnologías que interconectan al individuo con similares estructuras creadas por la sociedad virtual conocidas como redes sociales, comprendiendo que la tecnología se ha convertido en la entidad constructora de una identidad que ha atravesado los límites territoriales y de pensamiento; en muchas oportunidades, generando lenguajes distintos a los usuales, y espacios de satisfacción personal, en los cuales la impersonalidad prima en el diario transitar por los caminos de la red.

Pérez Hernández (2021) también destaca el uso e impacto de las TIC en la sociedad e influye en comportamientos y valores sociales.

Observamos que la cultura digital traspasa las fronteras geográficas por el uso de las TIC, los ciudadanos interactúan a través de dispositivos que han influido en los cambios de hábitos, formas de pensar, educarse, trabajar y actuar para adaptarse a un medio digital cambiante, en evolución y que en muchas ocasiones ahoga con datos e información.

Alfabetización mediática e informacional (AMI)

Para los organismos internacionales que velan por el bienestar de los niños y la juventud, la UNESCO (2017) afirma “las tecnologías digitales están cambiando, a un ritmo cada vez más creciente, el modo en que las personas viven, trabajan, se instruyen y socializan en todas partes del mundo.” Encontrarse en un ambiente digital implica no solamente conocer de programación y redes, sino acoplarse a la tecnología, consentir en su existencia como un modelo de vida que exige un proceso cultural y social dentro del mundo virtual.

Courtenay Rattray (2020) expresa que:

El propósito de la alfabetización mediática e informacional (AMI) consiste en empoderar a los usuarios de la tecnología a través del aprendizaje continuo y la adquisición de conocimientos acerca de las funciones de los medios de comunicación; los mecanismos para la creación y distribución de contenidos; los efectos de los medios de comunicación; los derechos de las personas a la información y de expresión; las responsabilidades de aquellos que utilizan, arbitran y controlan los medios de comunicación; así como un diseño y un uso éticos de las tecnologías nuevas y emergentes.

Decir en la actualidad que Internet es parte del diario vivir suena a una frase repetitiva, porque se tiene conciencia del crecimiento del mundo virtual, sin embargo, difícilmente se conoce hacia donde se proyectan estos avances y cuántos progresos existen diariamente, la generación y comunicación del conocimiento se ha transformado gracias a la tecnología, la instantaneidad supera la dinámica de búsqueda a través de libros y revistas impreso, frente a los nanosegundos con que Google busca y recupera la información, se evidencia un cambio completo y el aprovechamiento del tiempo.

Según autores como Dussel (2017), urge incluir a la AMI entre los conocimientos que deben tener los ciudadanos del siglo XXI, más aún si los datos presentados por la UNESCO (2017) demuestran que la mitad de la población mundial utiliza Internet y 2.700 millones de individuos emplean las redes sociales, se estima que casi la totalidad de estas personas desconocen al conectarse a la red, cómo se produce la información o qué usos se puede dar a la tecnología y a sus datos.

Estar alfabetizado significa tener la capacidad de leer un lenguaje informático, comprender que la lectura no solamente es la interpretación de la simbología, sino,

representa dar un sentido que conecta a la información existente en la red con la experiencia (Dussel, 2017).

Por otra parte, la importancia que tiene, en la sociedad actual, poseer competencias en una cultura digital es determinante para no formarse ideas erróneas acerca de los hechos, es crear opiniones sobre la base de evidencias y evitar las falsas noticias o contenidos distorsionados, es decir, aprender a vivir en la era digital. Los nuevos enfoques en educación emplean el término alfabetizado mediática e informacional a propósito de la habilidad para seleccionar, analizar y cuestionar la gran cantidad de información y conocimiento que se recibe en el contexto de la necesidad del desarrollo de competencias en entornos virtuales.

A criterio de Delgado y Pérez (2018), las competencias mediáticas e informacionales inciden en el desarrollo de conocimientos y habilidades, que facultan al sujeto a un desempeño eficiente dentro del campo digital, no solamente para acceder a la red, sino a discriminar contenidos, buscar información y adecuarla a sus necesidades.

La literatura sobre las competencias en el área educativa coincide en que éstas poseen las siguientes características fundamentales: que el sujeto posea conocimiento o la información suficiente, que desarrolle sus habilidades, que actúe con probidad y que ejerza sus capacidades en una circunstancia concreta.

Díaz Barriga (2006), considera que existen varias categorías de competencia, las más usuales son las genéricas, las cuales miden las competencias para la vida (ciudadana, de convivencia) y las académicas (comunicativa, lectora); las curriculares, que comprenden las disciplinares (aptitud anatómica) y transversales (clínica); instrucción formal que señalan las complejas (integradoras), las derivadas (incurrir en temas de comportamientos), sub-competencias (generales) y; de desempeño profesional (evolución de pregrado a una práctica controlada), iniciales (transición de una habilidad supervisada a la independiente), avanzada (las adquiridas después de cinco años de práctica independiente). Estas clasificaciones obedecen a la naturaleza conceptual y cultural que les corresponde, de acuerdo con la teoría.

En el mismo contexto Ferrés (2007), define los ámbitos de incidencia que deberían sostener los niveles de competencia, se dividen en personal y operativo; en el primer caso

corresponde al nivel de cognición de los sujetos en las emociones que despiertan su atracción al mundo digital y su capacidad para orientar su pensamiento analítico; en el segundo tipo incumbe a la facilidad por asumir una conciencia crítica de lo que observa y la oportunidad para generar modelos de comunicación eficientes y eficaces.

Entro otros aspectos el mismo autor explica las seis dimensiones fundamentales de la comunicación mediática que corresponden a lenguaje, ideología y valores, recepción y audiencia y finalmente la estética. Cuando habla de indicadores refiere a la expresión audiovisual que a su vez se deriva de los códigos, medios, tipos y géneros; igualmente surge el ámbito de expresión que se caracteriza por la capacidad de elaborar cuadros estáticos, iconos creativos producto de la interacción, imágenes que asocian imágenes a textos verbales con un nuevo valor comunicativo y finalmente el integrar imágenes y sonidos creativamente para producir audiovisuales.

Existen otros ámbitos que complementan a los abordados, y cada uno de ellos demuestra la eficacia de las destrezas comunicativas, que parte de la destreza en alcanzar la comunicación audiovisual con la finalidad de lograr la mínima distorsión en el ámbito comunicativo.

Los cambios emergentes que implica la transformación de los modelos de aprendizaje presencial hacia el uso de TIC que implican múltiples y nuevos procesos de recepción e interlocución que infieren la conectividad entre la tecnología y la educación.

Ferrés (2013), sostiene que la alfabetización digital es la consolidación de conocimientos, pericias y cualidades para resolver problemas que surjan en el contexto del uso de insumos digitales, constituyéndose en una exigencia básica para garantizar la autonomía del sujeto, así como de otros individuos para alcanzar el desarrollo integral e inclusivo de sociedades democráticas.

Según lo manifiesta Área (2015), la alfabetización de jóvenes y adultos del siglo XXI no solamente implica el crecimiento cognitivo y las habilidades instrumentales relacionadas con las ciencias tecnológicas, sino el despertar en el crecimiento de valores y actitudes familiares y sociales, frente al uso de la tecnología, planteado en cinco dimensiones formativas: la instrumental, cognitiva, comunicativa, axiológica y emocional.

- Dimensión instrumental que se encamina al dominio del software y el hardware.
- Dimensión cognitiva relacionada con el uso inteligente de la tecnología.
- Dimensión comunicativa responsable de los distintos modelos de comunicación que emplee el hombre a través de la tecnología.
- Dimensión axiológica que determinan el manejo ético de la tecnología, desde un contexto de valores que deben guardarse en lo social y cultural como proyección hacia una sociedad tecnológicamente potenciada, sin excesos ni fractura de los derechos de ser humano.
- Dimensión emocional determinada por los afectos que el ser humano alcance con la tecnología y sus productos tecnológicos, de manera que las emociones negativas no rompan el equilibrio afectivo personal entre los individuos y la red.

La conciencia absoluta sobre la tecnologización del planeta, evidencia la preocupación que deben tener los distintos modelos escolares, respecto al paso que corresponden dar a los docente y estudiantes en las nuevas formas de comunicación, y acceso a la información que se generan con las tecnologías digitales, demostrando la necesidad de un contante proceso de alfabetización en los diferentes modelos formativos y los objetivos educacionales que se esperan lograr.

Ante lo expuesto, Ferrés (2013), es determinante al sostener que la responsabilidad de quienes cuentan con poder de decisión en el campo educativo, es consolidar la incorporación mediática en todos los entornos educativos formales o informales, debiendo poner énfasis en el entorno emocional de quienes asumen el uso del computador como mediador del proceso enseñanza aprendizaje; de lo cual se desprende la convergencia tanto de la alfabetización como de la competencia digital en los entornos educativos y culturales, cuyo valor formativo es facultar a los individuos en el manejo coherente de las herramientas digitales y de la información, haciéndoles partícipes de la construcción del conocimiento y de su ejercicio en la sociedad.

Lo expresado en párrafos corresponde a una visión amplia de conceptos que determinan consideraciones importantes en el proceso de utilización de la tecnología de manera formal, de un modelo de empoderamiento de la información y la comunicación humana que ha conducido a un cambio sustancial e inevitable en la vida social, dentro de modelos significativos de evolución mediática que seguirán evolucionando a la par de las transformaciones en el mundo virtual; en este contexto el tratar aspectos como las

competencias digitales, centra el estudio en un análisis acerca de la digitalización total en que se desenvuelve la humanidad, en los entornos educativos, comerciales, políticos, legales, financieros, industriales y en fin, en cada uno de los sectores que comprende el desarrollo socio productivo (Levano, Sánchez, Guillén, Tello y Herrera, 2019).

Para Ferrés (2013), es complejo emitir un concepto sobre competencias digitales en una era en la cual se observa que todos los ciudadanos requieren ser alfabetizados en el uso y comprensión de la información que reciben, debido a la acción de los agentes persuasores, quienes no recurren únicamente a la información como tal, sino, a las emociones que despierta ésta y los atrapa para utilizar el campo digital; dicha posición es valiosa al pretender teorizar un tema que no solamente es polémico en el sentido etimológico, sino que se convierte en un reto semántico cuando se pretende argumentar la competencia como destrezas y conocimientos que se requieren para poner en marcha una acción, en este caso es la rapidez en el desarrollo tecnológico dentro de la red, que determina que las competencias y habilidades son obsoletas en corto tiempo debido a los avances vertiginosos de la tecnología.

Educación en la cultura digital

Educar en los tiempos actuales supone cuestionar y reformular la estructura educativa tradicional, donde las clases magistrales, el control y evaluación tanto de la enseñanza-aprendizaje como de la información impartida a partir del contenido curricular convencional diseñado por las instituciones, requiere en gran medida, adaptarse a la realidad global y, por consiguiente, a la cultura digital que predomina en estos tiempos.

El modelo cultural digital y por otro lado, el estándar educativo convencional, en la actualidad convergen en profundos cambios motivados por la compleja interacción tecnología-sociedad, pero su brecha aún es muy amplia; por lo que es esencial la apropiación de los códigos, los símbolos, los canales, los medios y estrategias propicios para conectarse y sintonizarse adecuadamente con este nuevo estadio temporal.

Según Area (2015), la cultura digital es dinámica y se desliza en lenguajes cada vez más sofisticados y rápidos, esto representa todo un reto para las instituciones educativas y la planta docente en su esfuerzo por enseñar a través de las herramientas, estrategias y medios disponibles hasta ahora.

Lema (2012) distingue los problemas de la educación tradicional para formar sujetos adaptados al contexto presente cuando habla del modelo “broadcast”, el cual involucra dos acciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje: la difusión del conocimiento de parte de un emisor autorizado (docente, entes educativos) y la recepción de este de parte de un grupo (o las masas-alumnos). Ante este modelo, Lema explica la injerencia que tiene el saber 2.0 en el agotamiento paulatino de la enseñanza “broadcast”.

Las diferencias que alejan el modelo educativo tradicional de la educación 2.0 remiten directamente a las características de ellas, es decir, conciliar o complementar ambos estándares implica modificar algunos rasgos propios de cada una. Desde este enfoque, no cabe hablar de sustitución de un modelo por otro, se debe tomar en cuenta que se requiere de la infraestructura, la metodología, las estrategias cognitivas y la formación de los docentes y estudiantes con el fin de conciliar la educación presencial tradicional y la virtual. Ambos modelos cuyo objetivo esencial es la transmisión coherente y efectiva de los conocimientos adaptados al devenir de la cultura y sociedad predominante, es menester examinar qué elementos tienen en común ambos tipos de educación para potenciar sus

fortalezas y qué se puede modificar en provecho de los ciudadanos alfabetizados informacional y mediáticamente.

La instrucción formal tradicional no depende en su totalidad de la tecnología como medio y herramienta, el personal, los materiales y herramientas de trabajo convencionales podrían ser empleados hasta en los lugares más recónditos de la Tierra, tal como una selva en la Amazonía o en una aldea africana en medio de la nada, donde no existen ni las condiciones ni la infraestructura ni los medios para la enseñanza-aprendizaje 2.0; los libros físicos y los crayones no requieren de dispositivos electrónicos ni mucho menos Internet para ser usados. Sin embargo, la educación 2.0 es ubicua en el sentido de que no se requiere espacio físico, agendas rígidas, contenidos programáticos dosificados e impersonales, instrumentos tangibles y personal de carne y hueso para acceder al conocimiento sin límites.

Por otra parte, la web 2.0 ofrece la libertad de seleccionar la manera y el ritmo de aprendizaje adaptados a los intereses y aptitudes del sujeto que desea aprender, el único obstáculo para anquilosar esa autonomía sería la carencia de medios digitales y conexión a Internet. No obstante esta ventaja, surge el inconveniente de la validez de la información, pues si bien es cierto que la educación 2.0 brinda posibilidades extensas en el ejercicio de sus objetivos, tales como incitar la autorregulación y crecimiento intelectual y personal tanto del alumno como del facilitador (Juca, 2016), permitir a los diversos estamentos sociales tener acceso al conocimiento y a producirlo, establecer una interacción más cercana entre el facilitador (profesor o institución) y los ciudadanos, promover la creatividad y desmonopolizar las herramientas y los medios para acceder a la información, entre otros, también existen debilidades propias de este tipo de estructura educativa como el abuso de recursos educativos no evaluados ni mucho menos verificados, datos distorsionados, noticias falsas, información anacrónica, en fin, material no adecuado para la formación integral de las personas en la web.

En contraste con la educación 2.0, la tradicional en cambio, se fundamenta en textos revisados, materiales y herramientas validadas generalmente como pedagógicas y lineamientos definidos para la producción del conocimiento y su difusión. Sin embargo, limitan, en cierto modo, al colocarlos a modo de receptores pasivos de información, entrenados para memorizar datos, procesarlos y ajustarlos a modelos de vida que se alejan cada día más de la realidad digital y tecnológica que abarca poco a poco todos los ámbitos.

Es necesario ejemplificar mejor una de estas paradojas, mencionando la reflexión que hace Lema sobre los detractores de Internet, específicamente frente al intelectual Andrew Keen, quien considera que la llegada de la Internet “está asesinando la cultura” (Lema, 2012), precisamente por varios factores, algunos mencionados más arriba, como la calidad de la información y la corrupción de los datos en la web. Lema opina lo siguiente:

Andrew Keen critica precisamente los aspectos que pueden considerarse más interesantes de Internet, es decir, la democratización de las herramientas de producción y difusión que permiten acceder a una enorme variedad de expresiones culturales y artísticas, que no sean sólo las que los mass media promueven (p. 71).

Más allá de un combate entre la visión académica tradicional y la educación 2.0 por tener la razón, el genuino quehacer educativo demanda del sistema actual la cohesión entre los espacios educativos, planificación, control y evaluación, formación docente y acceso a herramientas y recursos ajustados a la cultura y era digitales.

Las estrategias y herramientas de la educación tradicional para la adquisición y dominio del conocimiento y aptitudes se han acoplado alrededor de los valores y estándares de producción y rendimiento en la sociedad, son factores ajustados a la imagen del servicio a lo externo, y los resultados de su desenvolvimiento están en virtud de lograr determinada seguridad personal y económica, en favor de la cohesión social. Existe una idea persistente en los entes gubernamentales y en la población, por ejemplo, “forjar ciudadanos útiles para el país”; en cierta forma, pareciera que los matices morales de la sociedad estuvieran imbuidos sigilosamente en fines utilitarios para el pretendido progreso, sea económico, sea nacional. Es una visión muy familiar en nuestros países latinoamericanos.

Por otro lado, si esta percepción es genuina y ciertamente tradicional, ¿Qué hay del aprendizaje integral del individuo, de la ampliación de sus capacidades, de sus habilidades para aprender a aprender y su asertividad en el mundo real, como lo plantea la formación de las competencias? ¿Cómo adaptar a los niños y jóvenes a los cambios tecnológicos, económicos y, por tanto, sociales de hoy y del mañana conservando su dignidad como ser humano?

La solución podría estar en la respuesta rápida que brinde la educación actual, sus gerentes y agentes ante estos retos. Al reflexionar respecto a ello, Fadel, Bialik y Trilling

(2015) se preguntan sobre el rumbo de la estructura institucional educativa y su contenido curricular ante la proyección que se intuye del futuro a partir de las pistas que nos da el presente y que, ya en sí mismo, es bastante diferente a lo que estaba establecido hace apenas unos años.

Esta observación la explica muy bien Fadel et al. (2015):

La versatilidad es la llave de la supervivencia en un mundo cambiante; esto vale tanto para las especies, como para el currículo, la base del entendimiento y competencias que comparte nuestra especie. Si un currículo no es adaptativo, se rigidiza (p. 43).

Está demás decir, entonces, el alcance insondable que han tenido las TIC en todos los aspectos de la vida humana a lo largo de las últimas décadas, cómo es el nuevo proceso de comunicación, en el cual prácticamente se reestructuran los modos y medios de transmitir datos e información.

Un ejemplo palpable de este fenómeno son las personas que habitan lugares donde no existe la tecnología para abastecerse de dispositivos digitales como medio de comunicación e información, y que por alguna razón han de trasladarse permanentemente a una ciudad, se encontrarán con muchas dificultades para entender de inmediato el entorno que les rodea, pues las herramientas digitales está presente incluso en asuntos tan nimios como saber el precio de un producto en un supermercado o cancelar los servicios básicos con sólo presionar teclas sin salir del trabajo o del hogar. La cuestión es si a pesar de que esas personas, en su mayoría, han estado inscritas en los programas de educación gratuita, si saben leer, inferir, calcular y tienen consciencia histórica de la región donde residen, ¿es suficiente ese conocimiento para manejarse con éxito en las ciudades y lograr sus objetivos?

Ante estas posibilidades que trae consigo la cultura digital, y como lo insinúa el ejemplo anterior, que dicho sea de paso es extremo, pero concreto, cabe preguntarse si la mayoría de las personas tienen la habilidad de entender el mundo que les rodea y responder en consecuencia, si al final están preparados para manejar adecuadamente los dispositivos electrónicos, para decodificar el lenguaje digital y discernir la información que abunda e invade el día a día de la civilización.

Es necesario replantearse al examinar más de cerca el papel de la educación en las dinámicas socioculturales de la era digital. El problema tiene dos caras: el del manejo adecuado de las herramientas digitales y el del consumo de la información que abastece esos medios o, como se ha mencionado antes, la alfabetización y la competencia mediática, esto sin mencionar la dotación de la infraestructura y la inversión en formación y capacitación de los agentes humanos de parte de los entes institucionales para establecer las condiciones destinadas a una formación de este tipo.

La intención no es discutir los paralelismos entre la calidad y eficacia de los modelos educativos tradicional y virtual para contener las carencias generales de una formación supuestamente integral y adaptativa a la situación actual de la civilización, sino más bien poner en la palestra algunos aspectos del estado existente de la enseñanza con el fin de atisbar el verdadero rol de esta (García Areito, 2017). Para ello, es menester diferenciar a grandes rasgos la educación digital como la 2.0 o incluso 3.0, sin sobreestimar o disminuir su alcance pedagógico y referencial de la realidad inmediata.

Como ya se ha mencionado en la presente tesis doctoral, es innegable que dentro de los aspectos esenciales de esta educación se destacan la relación entre facilitador y alumno (aunque en realidad podría considerarse al facilitador en este caso un guía en los senderos del saber), horizontalidad en la transmisión del conocimiento, libertad y creatividad para la producción de contenido, actualización en herramientas, plataformas, entre otros; pero también se debe destacar que la planificación, selección, regulación y gestión de los medios y de la información es el punto en el que debería volcarse la institución educativa en la formación docente en este sentido y, a su vez, el educador estará siempre susceptible de “enseñar aprendiendo” durante su interrelación con los alumnos, los cuales, en su mayoría, son afines a las nuevas tecnologías y connaturales a la mediación.

Aunque en esta década del siglo XXI haya más innovaciones tecnológicas y los nativos digitales adquieran mayor pericia en el área, docentes y estudiantes deben tener el enfoque principalmente en el provecho cognoscitivo de las herramientas y medios más que congeniarse de lleno con la diversidad digital. Esto es, desarrollar las capacidades y destrezas de ambas partes, docentes y alumnos, e incorporarlas con los demás valores que hacen de un sujeto un ser humano integral a través una educación coherente con el devenir social y cultural.

Para Kaplún (2002), el cambio de modelo limitado a uno democrático radica en la transformación de procesos o de técnicas realizadas dentro del aula, que sin perder el concepto de empatía entre el lenguaje público y el codificado que demanda la educación digital deben combinarse para formular un mensaje adecuado al objetivo educativo que se desea alcanzar, a través de canales de comunicación que permitan socializar los aprendizajes obtenidos (p. 205). Kaplún, se convierte un referente inspirador para el docente del siglo XXI, porque impulsa a plasmar una pedagogía comunicacional basada en la proximidad entre los lenguajes actuales que se relacionan con el campo virtual y el lenguaje coloquial oral o escrito que forman parte de métodos de aprendizaje significativo.

Área, Gutiérrez y Vidal (2012), sostienen que definir y caracterizar la Web 2.0 desde seis parámetros de producción, consumo y difusión, estos estadios corresponden a:

La biblioteca universal, un mercado global, un gigantesco puzzle de piezas informativas conectadas hipertextualmente, una plaza pública de encuentro y comunicación de personas que forman comunidades sociales, un territorio donde prima la comunicación multimedia y audiovisual, así como la diversidad de entornos virtuales interactivos (p.21).

Al considerar la infinidad de información que existe en la red, en forma fragmentada con soporte social y tecnológico, surge la necesidad de alfabetizar a los ciudadanos de este siglo en competencias mediáticas e informacionales y elevados niveles de autonomía, análisis y cultura en el ciber espacio.

Para Área, Gutiérrez y Vidal (2012), el uso de las TIC y su importancia en los sectores socio productivos, ha evidenciado una relevancia significativa en el uso de dispositivos digitales, cuyo protagonismo en el campo de la comunicación social, ha marcado un cambio en las relaciones formales; es así como en la educación se han creado desconexiones o dicotomías que en nada favorecen a la formación integradora; de especial interés es el tratamiento que debe darse a estos recursos tecnológicos, que forman parte de la escalada tecnológica conjuntamente con la Internet.

Dispositivos digitales Papel en las estructuras socio educativas

Como ya se expuso, los dispositivos digitales en general han tenido una incidencia determinante en el cambio de la estructura social y educativa. Esto se debe a los efectos mediáticos que han tenido en las personas, puesto que tanto la información como el conocimiento han incidido en los hábitos del consumo del ciudadano, convirtiéndose en equipos indispensables con los cuales las personas pasan la mayor parte de su tiempo. Se ha observado cambios en los hábitos de uso y adquisición de productos, a través del teléfono móvil en la actualidad se recibe información variada, así como ofertas y promociones mediante las redes sociales, convirtiendo al Internet en el instrumento fundamental para el comercio empresarial.

La UNESCO (2013), expone la elevada difusión de dispositivos móviles en el planeta, posibilita mejoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje en su ánimo por transformar la educación tradicional hacia un modelo formativo más dinámico. Uno de los escenarios que se potencia a través de los artefactos digitales es la lectura, más aún si se considera que en varios países de África no se cuenta con estos recursos, lo cual retrasa el desarrollo de los individuos por falta de competencia en el proceso lector, disminuyendo por ende la calidad educativa ante una instrucción limitada. La organización considera que el compartir conocimientos a través de la tecnología especialmente de dispositivos digitales, universaliza la educación y reduce brechas de aprendizaje generadas por la distancia a centros educativos, o la carencia de insumos para investigar; la Web se constituye en el espacio infinito en el cual la sociedad actual puede acceder para una enseñanza más profunda y amigable.

Es de especial atención la influencia que han tenido los dispositivos celulares en las interrelaciones de las personas con el entorno en el cual desarrollan sus diligencias cotidianas. Las funcionalidades de este dispositivo permiten al usuario no sólo comunicarse vía telefónica, si no también realizar otras actividades relacionadas con sus labores profesionales y entretenimiento, es decir, si antes los seres humanos empleaban diversos dispositivos por separado para tales fines como, ver TV, escuchar radio, conectarse por Internet a través de una PC, enviar o recibir información, etc. Ahora es posible realizar todas estas tareas mediante un equipo telefónico.

El fácil acceso a estos dispositivos debido a los relativamente bajos costos, variedad y la infraestructura que le apoya, ha hecho que el celular se volviera prácticamente imprescindible para la humanidad. Este fenómeno ha tenido alcances insospechados, se podría tomar como ejemplo de ello Internet, en donde el celular es un componente muy importante para este nuevo sistema de comunicación entre el ser humano y los dispositivos electrónicos; para representar dicho ejemplo, hoy día es posible controlar las funciones de los electrodomésticos y la seguridad del hogar con solo un clic desde el dispositivo móvil a través de una aplicación. Las proyecciones en el futuro para la constante innovación de este dispositivo son muchas.

En este sentido, el influjo del celular en todos los ámbitos, formal e informal ha sido definitivo. En la vida pública y privada su empleo ha tenido ventajas y desventajas, ya que es un medio masivo y condensa la comunicación en todas sus formas. Por lo tanto, hay que considerar que, por ser un canal muy eficaz para albergar y transmitir información, promocionar la competencia digital y mediática de los usuarios debe ser tomada en cuenta por entes reguladores y educativos.

Según Rush (2011), “los procesos de aprendizaje están totalmente influenciados por la tecnología”, ante lo cual es importante determinar la influencia real de la tecnología, especialmente de los recursos móviles en la dinamización de la educación, más aún si se consideran posiciones que favorece su uso o la problemática en los patrones de uso para Rush (2011).

Las características del celular tales como: portabilidad, funcionalidad intuitiva, entorno amigable, rapidez, capacidad de albergar mucha información, versatilidad en la comunicación a través de redes GSM, 3G, 4G, 5G, operatividad eficiente, compatibilidad con diversos formatos, premura en la recepción de archivos de diferentes tipos, bajos costos de adquisición, entre otros, le ha propiciado un lugar muy importante en la cotidianidad de los usuarios de cualquier edad, en todo lugar y a cualquier hora siempre que se tenga acceso a la infraestructura. No es de extrañar, a partir de estas circunstancias, que las relaciones entre las personas (incluso las relaciones de poder entre los miembros de la sociedad) sufran importantes modificaciones desde todo punto de vista, lo que conlleva a nuevos modelos de comportamiento, nuevos patrones de interacción, expresión y lenguaje.

Es importante recalcar que esta incidencia está estrechamente vinculada con el constante desarrollo de la tecnología, por lo tanto, dicha forma de comunicarse va más allá de la bidireccionalidad entre persona y persona, ya que se suma una nueva conciencia de colectividad virtual con sus propias expresiones, normas, maneras de aprender y forjar la información, de interrelacionarse unos con otros con tan solo un clic sobre un objeto inteligente, por supuesto con el riesgo añadido de la itinerante desconexión personal entre miembros de la familia y la sociedad y la alteración de las relaciones gregarias naturales que nos caracterizan como especie, una realidad que se debe evaluar y confrontar.

La dicotomía al validar o no el uso de los dispositivos electrónicos forma parte de la cultura digital, la AMI y el uso de recursos de comunicación móvil, que en la actualidad es parte del diario vivir de los humanos del siglo XXI.

Trasmisión de valores con los dispositivos celulares

El uso de la tecnología como recurso que ha influido en el comportamiento de la familia ha generado profundas transformaciones en cuanto a la comunicación e interrelaciones, su utilización que va relacionado con el consumo de Internet, incidencia entre los miembros familiares que han cambiado el intercambio de ideas, demostraciones de afecto y amistad, por el uso de un chat que muchas veces se da en el mismo sitio donde se encuentran compartiendo.

Sánchez (2008) sostiene que la relación existente entre la tecnología, los infantes y las dinámicas relacionales, van de la mano con la brecha digital, caracterizada por el dominio de uso de los más pequeños, quienes disfrutan el acceso a Internet y la telefonía móvil de manera extremadamente ágil frente a un adulto, aspecto que genera en estos últimos preocupación en cuanto a los contenidos que se encuentra en la red.

Frente a una sociedad en la cual lo digital cubre todos los aspectos dentro de la comunicación, educación y aparato productivo, surge la pregunta relacionada a la práctica de valor en el uso de las herramientas tecnológicas, comprendiéndose a aquellos valores esenciales que una sociedad plural va olvidando poco a poco como son el respeto a los derechos de todas las personas, en aras a una convivencia equilibrada.

En Elzo (2009), se concibe que la práctica de valores se relaciona con la convivencia y los conflictos existentes en el campo educativo, dentro de ellos se determina que los valores clave que una sociedad virtual requiere es la aceptación de las diferencias de sexo, origen, etnia, discapacidad, orientación sexual y evitar cualquier tipo de violencia, sin distinción de cuál de ellas sea, basándose en el respeto que cada individuo merece, de manera que no se aproveche el anonimato para violentar sus derechos.

Los equipos tecnológicos especialmente los dispositivos inteligentes, han modificado la vida de las personas a la vez que facilitan la comunicación, el entretenimiento y actividades de diversa índole relacionada con su diario vivir, demostrando que su utilidad ha alcanzado niveles de dependencia por parte de la población mundial, al disponer de manera inmediata con información que ha superado la frontera de la comunicación al permitir tener acceso a la Web con todo tipo de documentos que nutren las necesidades del ser humano. Una encuesta realizada por el Pew Research Centre en el año 2018, arrojó lo

difícil que sería estas sin teléfono celular (74%) y sin acceso a Internet (73%). (Perrí, 2018).

Ante el incremento de los datos y la información como parte de una cultura contemporánea interrelacionada con el desarrollo virtual se detectan aspectos que atentan contra la cultura que traen consigo transformaciones significativas considerando en palabras de Bericat (1996) los efectos de la tecnología influyen en la cultura de la sociedad generando nuevos modos de expresarse, vestirse, posiciones políticas y formas de comunicarse.

Postman (1994), sostiene que es indispensable generar conciencia en el uso de la tecnología, la misma que deberá ser empleada para el bien de la humanidad y a su vez preservar la cultura y valores en un modelo de paz y ética.

La educación actual se constituye en uno de los principales retos del docente de este siglo, en función del uso frecuente de los recursos tecnológicos dentro del esquema enseñanza aprendizaje, convirtiéndolo en un modelo de instrucción móvil, interactivo, cooperativo que ha transformado la educación tradicional en un proceso mucho más amplio en el cual el estudiante puede fortalecer el contenido a partir de distintos enfoques, programas o aplicaciones con que se cuenta en la red.

En su estudio Maldonado, Juca y García (2020), reflejan que según el reporte del Instituto Nacional de Estadísticas de Chile del año 2016, el 56% de la población mayor de 5 años poseían un teléfono inteligente que paralelamente evidencia el uso de mensajes de voz sobre el uso de datos; frente a esta realidad, sugieren que al plantear el uso de la tecnología a modo de acompañamiento al proceso de enseñanza aprendizaje, hay que considerar el monitoreo de la actividad como principio para el cumplimiento de objetivos tendientes a evitar la distracción y el alejamiento de metas planteadas que a pesar del uso de herramientas digitales, debe mantenerse el control de espacios que permitan identificar su registro educativo, evadiendo distractores y el manejo de sitios inadecuados; al respecto el uso de valores sociales, familiares y personales debe constituirse en un proceso continuo y permanente de trabajo de manera que las orientaciones desde el hogar y la escuela, cumplan su función en el momento de conocer el sitio que pueda brindar información sin riesgos, apreciar el conocimiento y aplicarlo.

Importante resulta complementar este análisis con el enfoque de Olcott, Carrera, Gallardo y González (2015), quienes sostienen que la toma de decisiones constantes que acogen el modelo educativo en el cual se vinculan las tecnologías digitales, va acompañado de un cuestionamiento ético que debe justificar la bondad de los actos que se derivan en el uso de programas, plataformas o aplicaciones que a más de tener un espacio en el mundo digital, corresponden confluír a la práctica de valores entre personas así como dentro de la tecnología, afirmando que los retos de la educación virtual son amplios entre los cuales hay que considerarse los siguientes aspectos:

- Delimitación y diferenciación de los espacios reales y digitales de manera que no se confunda la realidad con la ilusión.
- Seguridad en la red, para evitar riesgos personales, grupales y familiares y el uso de la razón para prevenir la pérdida de buenos hábitos en el manejo de la tecnología y las redes.
- Acoso virtual dentro y fuera del contexto escolar
- Abuso de las TIC en el contexto escolar y familiar.
- Respeto a la propiedad intelectual en los entornos digitales
- Respeto a la difusión de información y compartición de conocimientos en el ciber espacio.

Consecuentemente a lo expuesto, Salvi (2012) considera la importancia de contar con planes de aprovechamiento de la educación virtual que conlleven a salvaguardar los valores fundamentales personales y sociales, entre los cuales se detallan: la protección de la dignidad humana, respeto a las libertades, aplicación de la democracia y la ciudadanía, a la vida privada, a la autonomía, la justicia y la solidaridad, muchos de los cuales fueran determinados por la UNESCO (2006).

Las TIC se constituyen en herramientas que fortalecen valores y también pueden atentar contra los principios de respeto y humanidad, al considerar que las TIC, no son neutras en el desarrollo de valores.

En la actualidad la sociedad ha volcado su interés hacia la regulación del comportamiento de los cibernautas, por ejemplo, las netiquetas son: "el conjunto de reglas que regulan el comportamiento que deben tener los usuarios en la red, para garantizar una navegación divertida, agradable y lejos de problemas" (Sánchez, 2001)

Por otra parte, Matsuura (2004) en su calidad de Director General de la UNESCO expresa que la crisis de valores se manifiesta por el hecho de que no se alcanza a brindar una correcta orientación en un modelo tan contradictorio que es el campo virtual, donde no es una crisis de valores por sí misma sino la carencia de sentido de éstos y la falta de aptitud para gobernarlos y reorientarlos; además exhorta a la sociedad a permanecer vigilante ante dos peligros que son “la erosión de la diversidad cultural y el aumento de las desigualdades”.

Integración de dispositivos digitales a la educación

El buen uso de los dispositivos digitales tiene mucho que ver con la formación en la mediación y competencias mediáticas. Siemens (2004), sostiene que la concepción del aprendizaje es completamente distinta, considerando la existencias de nuevas corrientes psicológica que demuestran variaciones en el desarrollo, ocasionadas por la presencia de entornos mediáticos que fusionan el constructivismo y el uso de la tecnología en el contexto del conectivismo, el mismo que abarca nociones suscitadas desde la "teoría del caos, de la complejidad y autoorganización" en donde se demuestra la amplitud de experiencias que puede tener el estudiante al incorporar dos o más principios en el proceso de un aprendizaje auto regulado.

Cabero (2007), asume el hecho de que las tecnologías se ubican como herramientas de impacto en la enseñanza , el aprendizaje, la investigación entre otros procesos educativos, sin embargo no descarta que en corto tiempo, se construya a través de la tecnología modelos de instrucción abierta y móvil que transforme la educación hacia niveles insospechados de protagonismo, sin embargo argumenta que las TIC o herramientas tecnológicas no deben ser consideradas a modo de los recursos potenciadores únicos de la educación, ya que las variables curriculares, así como la toma de decisiones de cómo enseñar, no deja de ser potestad del docente y las autoridades educativas del establecimiento o el país.

Sin lugar a dudas que la utilidad formativa de los recursos tecnológicos digitales, se convierte en una realidad en el modelo de formación actual, al obtener información y conocimientos que reorientan las dimensiones del acto educativo, permitiendo transformar las barreras del tiempo y el espacio al interactuar con datos localizados en la red a disposición de los estudiantes y docentes; indudablemente, que el manejo de la multimedia ha convertido a los dispositivos electrónicos en recursos de alto interés pedagógico, gracias a estructuras combinadas entre imágenes y mensajes en movimiento que han superado el trabajo estrictamente lineal que correspondía a la clase magistral, creando entornos de aprendizaje personales que forma parte de una respuesta atractiva y práctica que enriquece la programación prevista por los docentes en función de los objetivos educativos, las destrezas formativas y las competencias esperadas en el uso de la tecnología y de los contenidos aplicables dentro de las diferentes áreas del conocimiento.

Las medidas que deba adoptarse para acercar los recursos digitales al aula, a juicio de Cabero y Marín y otros (2018), se orienta hacia la formación del docente, quien a través de una correcta alfabetización mediática e informacional, potenciará el uso de la tecnología y obtendrá respuestas favorables al obtener resultados concretos en un modelo de adecuada cultura digital en sus estudiantes, quienes no solamente operan con mayor facilidad la tecnología, sino, son capaces de investigar, apropiarse de la información y aplicarlos en el cumplimiento de las metas educativas.

Dispositivos digitales permitidos para educación infantil

Para la UNICEF (2017), la infancia no corresponde a ningún segmento poblacional, que se inhiba de la corriente constante de comunicación y el uso de conexiones digitales, sin embargo, ha podido observarse las limitaciones existentes en lugares remotos o quienes sumidos en la pobreza exclusión o situaciones de emergencia, no pueden acceder a la tecnología y abrir sus horizontes hacia el futuro.

Aun cuando las TIC hayan transformado el modelo de intercambio de conocimientos, también ha abierto nuevas vías para enlazar a los infantes a nuevos escenarios que no solamente generan desarrollo formativo sino, la posibilidad de riesgos que ciertos canales de conectividad puedan presentar para los niños, quienes se verán expuestos en lo personal y familiar.

La UNICEF (2017) exige la colaboración de padres de familia, docentes y autoridades de educación en la necesidad de identificar las brechas de peligro en la red y tratar de cerrarlas, posibilidad en el acceso a sitios inseguros a los cuales los niños acceden sin determinar el peligro que al que pueden exponerse; conmina a la atención de los adultos para instaurar modelos de protección en línea a través de políticas y normas que logren establecer el camino del cambio a través de la tecnología, puede considerarse como dura la frase que se emplea en el estudio al sostener que “ningún niño está a salvo del riesgo en línea, pero los más vulnerables son quienes tienen más posibilidades de sufrir daños” (p. 21).

Es indudable el beneficio que reciben los niños en el mundo a través de experiencias digitales que en la actualidad se conciben como el punto de partida para la vida, en el caso actual de los grupos más aventajados, se observa que el uso de Internet se ha convertido en un reforzamiento para su entorno social, al contrario de aquellos quienes tienen dificultades sociales y son rechazados, donde encuentran una alternativa para establecer amistades, siendo este último el grupo más vulnerable al acoso cibernético.

Como lo expresan Trucco y Palma (2020):

Entre los riesgos más comunes mencionados en la opinión pública y difundidos a través de los medios de comunicación están el hostigamiento o ciberbullying, que afecta la honra y reputación de los niños (...) Para beneficiarse de las oportunidades

que brinda estas tecnologías en ejercicio de sus derechos, niñas, niños y adolescentes requieren aprender formas de participar en la era digital disminuyendo los riesgos y estrategias de autocuidado.

El cúmulo de habilidades que destacan de la utilización de los recursos digitales, sobrepasa el nivel de aprendizaje de competencias, implica la responsabilidades por autoridades políticas públicas, educativas y la familia para poner en práctica medidas de protección al menor en el uso de las plataformas virtuales frente al avasallante progreso de la tecnología y el uso de dispositivos electrónicos que no solamente se alinean con estructuras sociales, sino, ha llegado el momento de vincularle a la educación como instrumento de uso formativo, que demanda la formación de aptitudes digitales y mediáticas que van desde la alfabetización mediática e informacional hasta el modelo educativo general.

La realidad mundial exige el incremento de tecnología y la consecuente utilización de recursos que los estudiantes desde la infancia pueden utilizar en su formación. Es así como se ha logrado vincular las tabletas a la enseñanza infantil, que no solamente implica el hecho de introducir un recurso al proceso, sino iniciar la educación formal que involucra contar con un modelo pedagógico, así como la estructura didáctica que conlleva su uso, en el sentido de reconocer dónde se aprende, qué se aprende y como reaprender. (Reina, Pérez y Quero, 2017, p. 193).

Las tabletas son las herramientas que por sus características permiten al niño utilizarlas fácilmente, tanto por el tamaño de la pantalla, además del registro táctil, siendo su manejo parte de sus juguetes favoritos, estudios como el que presenta Peirce (2013), concluyen que los beneficios del uso de este instrumento al ramificar el aprendizaje, permite mejorar la conciencia fonológica, la memoria, habilidades de coordinación motora, despertar de la capacidad matemática, que, no alcanza la totalidad formativa, sin embargo el soporte tecnológico impulsa destrezas y competencias que se obtendrían mediante modelos tradicionales de educación en tiempo más amplios, se destaca el uso del dispositivo en el rincón del juego que se utiliza una vez concluida la actividad académica propiamente dicha, de manera que se establece la diferencia entre el trabajo y la distracción.

Desde esta visión se evidencia, por consiguiente, que los dispositivos digitales han atravesado los modelos de aprendizaje formal e informal y que, inexorablemente, las

herramientas virtuales se comportan como los nuevos medios junto con los tradicionales para la transmisión de información a través de la escolaridad, permitiendo una interacción directa entre el niño y el conocimiento, en ambientes controlado; recursos tales como tabletas, PC, laptops, cuyas características operativas permiten que el niño se motive mediante video, audio, imagen y texto e incorpore el aprendizaje practicando sus competencias y participando en el proceso de adquisición.

Fernández Rodrigo (2016) expone desde su punto de vista pedagógico la utilidad de las tabletas como apoyo a los procesos de formación educativa, a modo de elementos facilitadores del aprendizaje estudiantil, dentro de la capacidad de éste por activar la comprensión previa y procesar el nuevo conocimiento para aplicarlo en el cumplimiento de sus tareas, razón por la cual varias instituciones han adoptado el uso de este recurso, cuya finalidad es generar un modelo educativo más dinámico, individual que permita el reforzamiento de las destrezas educativas y las competencias digitales.

Se destaca el estudio realizado por la British Educational Suppliers Association en la cual se reconoce que el 76% de escuelas secundarias han vinculado el uso de tabletas en el sistema educativo regular. (Paddick, 2015).

Desde una perspectiva general, los dispositivos representan una herramienta poderosa en el proceso enseñanza-aprendizaje, sin embargo, se debe considerar los mecanismos, habilidades y precauciones para controlar y evaluar su uso y, además, reparar en la elaboración de estrategias y objetivos concretos para su empleo en el aula.

Educación virtual ¿Cómo enseñar empleando tecnología?

Los procesos históricos y su transformación han estado intrínsecamente relacionados con la innovación y el desarrollo de la ciencia y la tecnología, es un hecho evidente e irreversible entre los seres humanos. El desarrollo tecnológico actual y los diferentes tipos de comunicación virtual, han multiplicado las plataformas de *streaming* con Zoom, Webex Meet y Teams, entre otras, como referentes que han pasado de la conferencia y las citas de trabajo a distancia por aulas en las cuales es posible realizar actividades académicas y el docente tiene otras alternativas para incentivar el proceso enseñanza aprendizaje a través de Internet, además de emplear las redes sociales como WhatsApp, Facebook, Instagram que forman parte del diario vivir de los estudiantes, su familia y docentes (Albarello, 2020).

El cambio de una educación tradicional, que parte del contacto entre profesor y estudiante, además de docente y padre de familia, se ve transformada por un escenario impersonal, en donde se ha cambiado la pizarra por la pantalla en la cual se comparten acciones con sus pares y el uso se enfoca en la competencia alcanzada por formación o ejercicio en el uso, convirtiéndose en un interfaz de aprendizaje, que de manera silenciosa y transparente se ha integrado en los diferentes modelos educativos.

Para Scolari (2018), la relación entre alfabetismo mediático y alfabetismo *transmedia*, viene a resolver definitivamente la dicotomía existente entre cultura de las aulas y cultura de los estudiantes, ocasionada por el uso de la tecnología en su diario vivir.

Albarello (2020) proyecta y visualiza el futuro pedagógico en su libro “*El aula sin muros*”, se determina un modelo formativo en el cual el aula no forma parte del contexto educativo, sino la dualidad entre el alumno y el medio de comunicación, transformando el acto educativo en un proceso ajeno a la zona de confort acostumbrada entre el docente y el estudiante, exigiendo un modelo diferente de enseñanza que exige contar con una vasta cultura digital.

Los métodos de transmisión del conocimiento son tan importantes como la forma en que la sociedad avanza y están estrechamente relacionadas entre sí, es decir, la educación que es la institución social indiscutible para la transmisión del saber humano debe estar en sintonía y sincronía con los cambios sociales, los cuales vienen apuntalados por la

innovación tecnológica y las formas de comunicarse en ese momento histórico, también por los medios y modos de producción generados por estas. En el caso de la era digital, ésta demanda no sólo la integración de las TIC en la instrucción, sino también el uso más provechoso y ético de sus bondades para el desarrollo integral de los individuos y mediante estos, de los pueblos.

Educación virtual

Un mismo hito trasciende la manera en que la gente teje esta relación descubrimiento-conocimiento-producción-transmisión. Aunque el resultado final diste de la idea original, el fin siempre será el mismo, obtención de un conocimiento a través de distintas herramientas y su coherente aplicación. Frente a un mundo tecnológicamente involucrado en cada uno de los elementos que conforman su aparataje socio productivo, compete a la educación romper la barrera que marca la diferencia de una escuela tradicional con esquema presencial con el modelo formativo a distancia virtual, es indudable que la educación actual no abarca todas las oportunidades que brinda la tecnología y la red a todo el planeta, sin embargo el desarrollo de distintas modalidades académicas han surgido como propuestas en marcha desde el punto de vista de la distancia entre docente y estudiante en la implementación de una pedagogía dinámica que se adecua al tiempo de educar y el respeto a las distancias geográficas con relación al centro de estudios. (Jonassen y Driscoll, 2013).

Para Uriarte (2021), educación a distancia:

“... es una forma de enseñanza que se realiza de forma remota, es decir, no existe un ámbito académico físico en el que se encuentran alumnos y profesores, sino que los centros educativos imparten enseñanza a través de un canal que suele ser virtual, como Internet.”

Los matices que otros autores, pudiesen proporcionar a este concepto la razón de ser de un modelo educativo contemporáneo que cada día cobra mayor vigencia. Morales, Fernández, y Pulido (2016), afirman que la educación virtual o *e-learning*, aporta elementos valiosos en la instrucción pública y privada, a través de la combinación de la interacción sincrónica y asincrónica de información que permita al estudiante incursionar en la red sin restricciones de tiempo ni espacio, en su vasta cobertura, comprendiéndose los retos que ocasiona la virtualidad.

Se comprende entonces que los cursos de educación virtual se orientan al uso de habilidades pedagógicas sustentadas en modelos de diseño instruccional que deben incorporar la interfaz del usuario, la interacción y la estructura de la plataforma de base en la cual se facilitará la información, sin descuidar las estrategias en línea que se emplearán, en el diseño de los contenidos de las aulas virtuales, orientadas hacia el cumplimiento de

objetivos, competencias y otros detalles propios de las características del proceso enseñanza aprendizaje propuesto.

A fin de clarificar los conceptos de educación a distancia virtual se toman cuatro características fundamentales de este modelo, de las descritas por Uriarte (2021):

- La casi permanente separación de docentes y estudiantes en un espacio físico y tiempo podría variar si en esta última variable se considera la interacción síncrona.
- El estudio independiente en el cual el alumno gobierna su tiempo y ritmo puede ser complementario con actividades presenciales o virtuales que propicien la socialización y el aprendizaje colaborativo.
- La comunicación mediada por diferentes recursos tecnológicos entre docente y estudiante
- El soporte institucional que organiza y planifica el componente pedagógico, contenidos y tecnología, cuya responsabilidad es el seguimiento, control y motivación del aprendizaje a través de tutorías debidamente estructuradas

El antiguo modelo de educación a distancia se ha visto modificado en su contexto organizacional, pedagógico y sobre todo tecnológico, por un esquema educativo ubicuo, que se nutre de la comunicación en sus diferentes estructuras por la inmediatez que gracias a Internet se logra.

La enseñanza virtual en estos momentos forma parte de la organización académica en todos los niveles y se caracteriza por una estructura asociativa, no lineal y jerárquica, en la cual se vinculan diversos medios de comunicación sea sincrónica o asincrónica a través de un espacio educativo adecuado.

Se habla de una red que se encuentra representada por un sistema integrado de conexiones de hiperenlaces que se encuentran en la Web, que llevan a unidades comunes de conocimiento.

En la actualidad la comunicación sincrónica se soporta en una variedad de recursos entre los más comunes se encuentran el chat, las video conferencias, las aulas virtuales, el correo electrónico, bases de datos, laboratorios, bibliotecas, etc., el docente escoge la estrategia de enseñanza aprendizaje a seguir al trabajar con un grupo de estudiantes, con un estudiante o en actividades compartidas entre pares.

La educación virtual, exige el tratamiento adecuado de los contenidos y la incorporación de estrategias de enseñanza apropiadas que transformen el contenido en un objeto de aprendizaje que integre efectos, animaciones, video, dibujos, imágenes y enlaces de tal manera que se conviertan en recursos atractivos para el estudiante y logren motivarlos y estimular el trabajo autónomo, que caracteriza a este modelo educativo.

Para poner en marcha educación virtual, en un proceso combinado de plataformas digitales y teorías del aprendizaje asociadas a entornos virtuales, que se convierten en una exigencia para el docente que ejerza esta modalidad académica.

E-Learning: modalidad de educación a distancia virtual

Para Lazor y Kledzik (2013), la educación en línea se hace más interactiva y personalizada, en el sentido de que el usuario se organiza y propone los tiempos de aprendizaje, por un lado, y tiene un contacto más direccional tanto con su facilitador como con el material digital para su capacitación.

La modalidad *e-learning* se caracteriza por predominio de dos formas de comunicación: la sincrónica que implica la interacción bidireccional entre docente y alumno en tiempo real y la asíncrona donde no es necesaria la relación en línea y en tiempo real de formador y estudiante, toda vez que este último autogestiona su aprendizaje, organizado previamente por el docente en base de un diseño curricular propio del proceso (Cabero, 2004).

Para Area y Adell (2009), esta modalidad educativa se sustenta en la utilización de herramientas digitales, es un tipo de enseñanza que:

... consiste en un diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o un plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores y puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados o que interactúan en tiempos diferidos del docente, empleando los recursos informáticos y de telecomunicaciones (p. 2).

El término *e-learning*, surge desde la educación ocupacional a partir del uso de las TIC, constituyéndose en un referente de formación a través del ordenador y el uso de las redes. Su traducción lineal sería “aprendizaje electrónico”.

Los aportes que esta modalidad ofrece al campo educativo en sus distintos escenarios se sintetizan, de acuerdo con Área y Adell (2009, p. 3):

- Extender el acceso a personas que no pueden asistir a educación presencial.
- Desarrollo de la autonomía y responsabilidad estudiantil.
- Franqueamiento de las limitaciones de distancia y tiempo entre profesor y estudiante.
- Estimular el potencial interactivo entre docente y estudiante
- Flexibilizar los tiempos de estudios

- Acceder a información ilimitada en la multiplicidad de fuentes proporcionadas por el maestro, en cualquier momento y lugar
- Incorporar un modelo de aprendizaje colaborativo entre comunidades virtuales de maestros y estudiantes.

La modalidad *e-learning* cuenta con un espacio educativo el aula virtual que se caracteriza por un entorno completamente digital en el cual maestro y estudiante se encuentran eventualmente, gracias a la programación planificada por el docente, sustentado en un diseño instruccional que organiza el conocimiento en cuanto a contenidos, estrategias de aprendizaje, modelos de seguimiento y control y finalmente los productos esperados que corresponde a la evaluación.

Por su experiencia y valiosos enfoques Área y Adell (2009), identifican cuatro dimensiones pedagógicas del método *e-learning*:

- Dimensión informativa que corresponde a los recursos, materiales de estudio, enlaces, presentaciones, artículos y demás insumos dispuestos en la red.
- Dimensión Práctica que se refiere a las acciones, tareas y actividades que los estudiantes deben realizar en el aula virtual
- Dimensión comunicativa que se refiere a los recursos y acciones de intercomunicación entre docente y estudiante. A través de foros, chat, mensajes internos, correo electrónico, video conferencias.
- Dimensión tutorial y evaluativa que alude a las actividades que debe desarrollar el docente para escoger la temática, organizar y graduar la información, crear herramientas de trabajo autónomo e interactivo, determinar el tiempo para tutorías individuales y colectivas, generar cronogramas de trabajo, asignar valores a las actividades desarrolladas, dosificar el tiempo de trabajo en el aula, estructurar el modelo de evaluación y el sistema de calificaciones a utilizar (Área y Adell, pp.10-12).

Gros Salvat (2018) realiza una recapitulación de las seis etapas del e-learning:

1. Se enfocó en diseño y la publicación de los recursos multimedia en línea a partir de Internet y el uso del correo electrónico.

2. Las aplicaciones de los juegos para el aprendizaje en línea.
3. Surgen los gestores de aprendizaje, aparecen las aulas virtuales.
4. El uso de la web 2.0 donde los nodos son las personas en lugar los equipos, la proliferación de dispositivos móviles dio gran auge a esta etapa.
5. La computación en la nube y el contenido abierto son dos de los aspectos más resaltantes de esta etapa.
6. La formación a través de los cursos abiertos masivos en línea (MOOC) se fueron creando en diversas instituciones.

Una de las estrategias didácticas más usadas en la modalidad de educación *e-learning* es el aula invertida, que, en palabras de Vidal Ledo, Rivera Michelena, Nolla Cao, Morales Suárez y Vialart Vidal (2016) se caracteriza por un mayor énfasis en aspectos prácticos, con un enfoque centrado en el estudiantado a través de las actividades de participación donde ellos evalúan el avance de su aprendizaje.

Los estudiantes que participan en la aplicación de esta estrategia didáctica son más independientes, tanto para el estudio de los contenidos como su aplicación en la práctica y el logro de competencias en la adquisición de conocimientos y habilidades, permitiendo en el momento de la clase el debate y resumen de lo aprendido, lo que hace a esta estrategia didáctica muy recomendada en la educación de adultos en ambientes virtuales.

Teorías del aprendizaje en el entorno virtual

El uso de la tecnología ha despertado el interés social por la dinámica de los procesos de enseñanza aprendizaje, por la diversidad de medios y recursos que pueden utilizarse para ejecutar la labor educativa, un verdadero reto es la creación de ambientes virtuales de formación que enfrentan al docente a una tarea comprometida con la cultura digital y el conocimiento profundo de las raíces de la pedagogía, exigiendo aún más la planeación didáctica y el colocar a los pies del estudiante la tecnología como recurso complementaria a una educación cada vez más innovadora y amplia en teorías y descubrimientos.

La perspectiva de la instrucción guarda coherencia con los principios en los cuales los educandos se nutren de conocimientos, de acuerdo con las etapas de maduración en la que se encuentren, en acceso el desarrollo de habilidades, y destrezas, así como de competencias en la aplicación del aprendizaje alcanzado y su uso tecnológico.

Describir la epistemología del conocimiento se remonta el estudio a los siglos V y IV a.C, en la época que la filosofía se cuestionaba acerca de un tema tan profundo que involucraba a la fuente del saber, el cómo aprender o determinar si existe aprendizaje, en función del medio ambiente.

El nacimiento de las teorías del aprendizaje son la clave de la estructuración de distintos enfoques que se ha asignado al conocimiento a través del tiempo. Suppes (1974), manifiesta que una teoría es un conjunto de principios tendientes a explicar un fenómeno.

Las teorías más usuales para explicar el proceso de aprendizaje en la actualidad son el constructivismo y el conectivismo. Es difícil unificar un concepto definitivo y general del constructivismo en la educación, pero entre todos los ya propuestos describen la esencia de este enfoque, como lo indica la siguiente definición:

Desde el constructivismo, se puede pensar en dicho proceso como una interacción entre los conocimientos del docente y los del estudiante, que entran en discusión, oposición y diálogo, para llevar al aprendizaje. Sin embargo, hay que recordar que éste y la forma en que se realice, aun cuando sean constructivistas, están determinados por un contexto específico que influye en ambos participantes: docente y estudiantes, debido a sus condiciones biológicas, psicológicas, sociales, económicas, culturales, incluso políticas e históricas. (Ortiz Granja, 2015, p. 97)

De este mismo concepto se desprende la importancia que tiene, en los individuos que participan en la enseñanza-aprendizaje, la experiencia, el conocimiento adquirido del entorno y de sí mismos, la interacción que haya vivido y su herencia cultural con sus respectivos paradigmas en el establecimiento de la relación entre docente y alumno.

Por todas estas razones, el constructivismo se constituye en el modelo dinámico de enseñanza en el cual los docentes facilitan al estudiantado un cúmulo de principios desde donde pueden ser capaces de resolver una problemática y presentar posibles soluciones a través de la promoción del aprendizaje significativo y co-participativo, que evidencie resultados concretos y duraderos. (Coll, Martín, Mauri, Miras, Onrubia, Solá y Zabala, 1993; Lamata y Domínguez, 2003; Pulgar, 2005).

En la misma línea la Universidad Buenaventura (2015) brinda una visión de las raíces del constructivismo a partir de Kant (1724-1804) quien en su texto *Crítica de la Razón Pura*, expresa que el individuo solo puede conocer los fenómenos y manifestaciones de las cosas desde el plano fenomenológico y no a partir de su esencia *per se*.

Para Ortíz (2015), la construcción del conocimiento se produce en cada persona, cuando ésta es capaz de percibir la realidad, organizarla y asignar un sentido dentro del constructo cognitivo para formar un concepto coherente que de lógica a las cosas, unicidad al entorno y capacidad para darle utilidad oportuna, por ello argumenta que cada realidad es única y depende del entorno, sus capacidades física y emocionales; un concepto más digerible como el expuesto, direcciona al aprendizaje significativo descrito por Vygotsky y Ausubel.

Papalia, Wendkos y Dustin (2007), demuestran que el conocimiento a partir del constructivismo surge de dos procesos: la asimilación que parte del contacto con el entorno de individuo y la acomodación que se fundamenta en la interiorización a la red cognitiva del sujeto, desde donde se genera su propia idea y estructuran pensamientos individuales que le permiten contribuir y adaptarse a su realidad; luego de lo cual aparece el equilibrio que a juicio de Ausubel, se denomina aprendizaje significativo (Ausubel, Novak y Hanesian, 1983).

El conectivismo aparece con el uso de la tecnología digital y se trata de una teoría educativa que explica el aprendizaje en la era digital. La educación actual forma parte de

los procesos de evolución de un modelo educativo en el cual se han roto las barreras de geográficas, brindando a la instrucción formal una alternativa denominada educación a distancia que al vincularse con los recursos digitales han originado el desarrollo electrónico del *e-learning*, *b-learning* o *m-learning*, diferenciados por el canal electrónico que se utiliza a más del esquema adoptado para reforzar el aprendizaje (Sánchez, Costa, Mañoso, Novillo y Pericacho, 2019).

El conectivismo es la capacidad del ser humano por elaborar el aprendizaje a manera de una red adaptada al entorno, por lo tanto es un proceso que se forma a partir de redes en conexión con distintos nodos; dejando el conocimiento alojado en dichas tramas, aspecto que promueve en el aprendiz la participación y creatividad que siente la necesidad de constante actualización, además exige en adentrarse a nuevas conexiones y reconocer patrones que gracias a su experiencia le permitan la toma de decisiones acertadas. (Siemens y Conole 2011; SITEAL, 2016)

De la misma manera Aguilar y Mosquera (2015), definen al conectivismo como “un enfoque para entender la mentalidad colectiva de una red de personas, una comunidad o una sociedad en base a un mismo principio, gracias a la generación de ecologías de redes en constante cambio y desarrollo”

La similitud que tiene la mente humana con las redes (Internet), es destacable, más aún si se considera el hecho de que la tecnología es producto del ser humano y su éxito depende del grado de satisfacción que se alcance como una forma dinámica y real de lograr beneficios personales. Sánchez, et al. (2019) formulan la hipótesis de que el conectivismo es uno de los enfoques psicopedagógicos más robustos que reúne las mejores condiciones para explicar el mundo actual desde el modelo donde la realidad y la virtualidad se conjugan para participar en la adquisición de conocimientos y aprendizajes efectivos, aspecto que se relaciona con teorías de la Gestalt, en la cual el aprendiz tiene un rol activo en el aprendizaje intencional.

Se observa una relación con el Conectivismo y el Constructivismo ya que el constructo del conocimiento se basa en la orientación del proceso por parte del docente, como actividad propia del estudiante quien estructura el saber de forma autónoma y consciente de la utilidad del mismo. Zapata-Ros (2015), considera que el conectivismo supera las limitaciones de otras teorías al momento de interpretar los efectos, ventajas y

naturaleza con que se produce el conocimiento en los entornos digitales, así como en la actividad social de los usuarios del sistema, con este corpus de ideas, esta teoría mantiene un fuerte impacto en la educación a distancia e-learning.

El reconocimiento de patrones, la adaptación al cambio, las destrezas para establecer conexiones entre elementos clave durante el proceso, el enriquecimiento de la autoorganización partiendo de distintos puntos de vista, el resultado de su contrastación y la participación en la toma de decisiones a partir de lo observado se asemeja bastante a la vida real en todo lo que compone el acontecer diario. El enfoque conectivista no es un modelo teórico alejado de la naturaleza, por el contrario, está confeccionado desde su lógica (Sánchez, et al., 2019).

El uso de la tecnología permite asociar al proceso enseñanza aprendizaje a estrategias de instrucción adecuadas a los distintos modelos educativos y necesidades que se presenten en el contexto de capacitación o formación; la educación virtual o e-learning es parte de esta teoría, al vincular las TIC, la pedagogía y los contenidos en un entorno método cibernético eficaz en el trabajo formativo de adultos, donde se trabaja dentro de un formato de autorregulación y disciplina, con la convicción de aprender y alcanzar los objetivos personales e institucionales en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Teoría Andragógica

La Andragogía es una disciplina que abarca la educación y el aprendizaje del adulto. Uno de los teóricos de la Andragogía es Knowles (1973), quien expresa que los adultos tienen motivaciones y actitudes diferentes a los niños cuando se trata de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Este autor propone su teoría bajo seis principios, que se resumen a continuación:

Los adultos:

1. Necesitan comprender el motivo de su aprendizaje.
2. Quiere ser responsable en la planificación y desarrollo de su propia formación.
3. Son determinantes las experiencias previas como base de su aprendizaje
4. Necesita reconocer los resultados de su aprendizaje rápidamente en su vida, es la aplicación de la teoría en la práctica.

5. Están motivados para aprender orientados a la solución de problemas reales en su quehacer diario.
6. Tienen más motivaciones internas que externas.

En la propuesta del desarrollo de una cultura digital, el aprendizaje de los padres y representantes se enfoca en la Andragogía, mediante estrategias para obtener el máximo beneficio, preparándolos para vivir el mundo digital con más herramientas que contribuyen a obtener un aprendizaje significativo.

Capítulo III

Marco Metodológico

Enfoque epistemológico

En el contenido de este capítulo se consideraron aspectos relacionados al enfoque epistemológico, tipo de investigación, informantes clave, métodos, instrumentos, técnicas, procedimientos y etapas de la investigación.

El enfoque epistemológico de la presente investigación consiste en relacionar, lo más estrechamente posible, las teorías más aceptadas de la educación y las experiencias educativas más documentadas en la modalidad de enseñanza mediada por computadoras, el uso de las tecnologías de la información y comunicación, así como el desarrollo de competencias mediáticas e informacionales.

Epistemología es, a los efectos de este trabajo, la dinámica que regula y determina los límites entre saber científico, de lo que no lo es. Sin dejar de lado, que un saber especulativo es un conocimiento en espera de adquirir el rango científico. La epistemología es un sistema de criterios de selección, procesamiento y análisis de la información, el saber y el conocimiento.

Un enfoque epistemológico consiste en delimitar la información y las ideas que son parte del conocimiento científico, contrastando y corroborando la autenticidad de los datos y la información, la lógica de las ideas y la congruencia entre las teorías y los resultados encontrados.

La epistemología tiene que ver con las explicaciones racionales formales de los hechos, sobre la base de estos y de la lógica de su funcionamiento. Las teorías, son de tres tipos: descriptivas, explicativas y predictivas.

En este trabajo se consideraron las teorías más conocidas, con preferencia a las teorías de la ciencia de la educación aplicadas a realidades muy particulares. En este caso, en el uso de la tecnología y su vinculación con la enseñanza y aprendizaje en la modalidad remota.

Esta investigación obtiene conclusiones mediante la investigación de campo, para luego exponer conclusiones y recomendaciones a las instituciones que tienen que ver con el proceso educativo.

En esta tesis, se realizó una investigación de campo, aunque modesta, reúne datos de una muestra de 50 padres de niños cursantes de los subniveles I y II en la Unidad Educativa Galileo Galilei, ubicada en la provincia de Pichincha, Ecuador.

La investigación de campo que a decir de Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez (2014), se la concibe desde el ambiente en el cual se realiza el proceso, en este caso, corresponde a la ejecución del proceso de investigación en un lugar o universo de estudio, desde esa óptica se toma contacto directo con el fenómeno objeto de la investigación, para lo cual se emplean herramientas creadas para recolectar la información que corresponde a la encuesta a los padres de los niños del Subnivel Inicial I y II de la Unidad Educativa Galileo Galilei, la misma se aplicó mediante herramientas digitales.

Finalmente se considera la investigación explicativa como el mecanismo mediante el cual los estudios van más allá de la descripción de conceptos y fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. Es un tipo de investigación dirigido a responder e identificar el alcance y naturaleza de las relaciones causa y efecto, se incluye el análisis de situaciones problemas relacionados con las variables del tema: en este caso interesa conocer los factores asociados entre el método *e-learning* y la cultura digital como temática para brindar un soporte formativo a los padres en el cuidado de los niños entre 3 y 5 años frente a las tecnologías digitales y su uso cotidiano.

La situación planteada en esta investigación parte de la observación de la autora en la Unidad Educativa Galileo Galilei de niños entre 3 a 5 años haciendo uso de teléfonos celulares y tabletas entregadas por sus padres a veces llevadas a la escuela como un juguete. En el hogar su uso no tiene mayor control quedando expuestos a los beneficios y también a los peligros de la Web.

El soporte investigativo se ha dado en la revisión del material de libros considerados de importancia en las tres dimensiones antes descritas. equilibrando las teorías clásicas presentadas por Área (2015), Cabero y Marín (2018), Ferrés (2013), entre los más destacados investigadores, mediante la búsqueda en bibliotecas digitales, bases de datos

como EBSCO Host, bibliográficas, hemerotecas y portales web, que cuenten con información veraz y científicamente probada, en la búsqueda de experiencias teórico experimentales, que guarden estricta relación con la temática propuesta en esta investigación doctoral; en la búsqueda se ha utilizado el programa Harzing's Publish or Perish, como filtro de los recursos que se encuentran en la red.

Las teorías analizadas son diferentes en muchos de sus detalles, sin embargo, la mayor parte de ellas son coincidentes y complementarias. Esto permitió presentarlas como un sistema de teorías que posibilitan sustentar la viabilidad de un programa de formación para los padres en el desarrollo de una cultura digital

Diseño de la investigación

Esta investigación se la considera no experimental, debido a que las variables de estudio han sido tratadas en su entorno natural, sin manipulación para recolectar la información de los sujetos que intervienen en el proceso, ha buscado detallar las competencias del grupo entrevistado, que en este caso corresponde a las competencias digitales y el conocimiento acerca de cultura digital. En cuanto a la temporalidad se considera que es transversal porque se aplicó un instrumento (encuesta), en un tiempo determinado que correspondió al mes de junio del 2021.

Se dimensionó el trabajo en tres temáticas específicas: Cultura digital, uso de tecnología por parte de los padres de niños de 3 a 5 años y el método *e-learning*,

Población

La población que forma parte del estudio corresponde a un total de 50 sujetos compuesta por padres responsables del cuidado de los niños agrupados en los subniveles de inicial I y II de la Unidad Educativa Galileo Galilei, por lo tanto y por ser una cantidad muy pequeña de sujetos, se aplicó el instrumento a toda la población, sin tomar muestra.

Técnicas e instrumentos para recolección de datos

Se aplicó una encuesta que permitió captar las opiniones del grupo de padres ante lo cual se consideraron:

- Número de sujetos participantes (teoría de la probabilidad).
- Selección del grupo de sujetos que participan en el estudio.
- Significación de la respuesta, sobre la base del correcto planteamiento del cuestionario y selección de la modalidad a emplear
- Interpretación de resultados

Arias (2012) manifiesta entender por técnicas de recolección de datos el procedimiento o forma particular de obtener datos e información (p, 25), para esta investigación se cumplieron ciertos requerimientos como: contar con las variables a medir, operacionalizar las variables, determinar la población y reconocer los recursos con que se contaban para ejecutar la investigación.

El instrumento utilizado fue el cuestionario, Escofet, Folgueiras, Luna y Palou (2016), sostienen que una vez definido el objetivo del cuestionario se detallan sus dimensiones e indicadores a fin de elaborar la primera versión, con las preguntas para cada indicador planteado, que a su vez distinguen la escala a seguir para facilitar la aplicación del instrumento en el grupo de padres y representantes de los niños cursantes de la etapa inicial I y II de la Unidad Educativa Galileo Galilei.

Validez del instrumento

Una vez desarrollado el instrumento para la recolección de datos, se consideró oportuno y adecuado proseguir con su validación, para asegurar que el instrumento tenga la estructura suficiente para medir las variables que fueran oportunamente dimensionadas para facilitar la operativización de las preguntas. Se consideró el criterio de valides de Arribas (2004), quien manifiesta que el instrumento creado para obtener datos de una investigación “debe ofrecer resultados veraces y constantes en condiciones similares de medición”. Para el efecto se empleó el Modelo de Lawshe de 1995, modificado por Tristán (2008).

Para brindar la respuesta adecuada a los indicadores teóricos, se procedió a validar el instrumento mediante el juicio de expertos de reconocido valor académico en áreas como: Tecnología, Comunicación, Educación, e Investigación, ante lo cual la encuesta fue revisada por los profesionales: Dr. Edgardo Marcer, Dra. María Mercedes Tello, Dra. María R d'Mercel y Msc. María D. Elmira, y siguiendo sus juicios se tomó la decisión de eliminar las preguntas 13, 14 y 15 de la propuesta inicial, por razones coincidentes en el sentido de duplicidad en el planteamiento de preguntas, igualmente se realizaron varias correcciones sintácticas para mejorar la comprensión de las preguntas.

Cada experto, tuvo en sus manos un instrumento donde se analizaron aspectos como claridad, extensión, afinidad entre las variables, fondo y forma de las preguntas. (Anexo 2); sus recomendaciones fueron aplicadas oportunamente, una vez analizado los documentos con la valoración de los jueces se procedió al análisis de consistencia interna, mediante el cálculo del Coeficiente Alfa de Cronbach.

Análisis de fiabilidad del instrumento

La validez de un instrumento es considerada como un tipo de estudio dentro de la intervención investigativa que surge dentro de los estudios experimentales, cuasi experimentales o de otra índole (Supo, 2013), para lo cual se emplean diversas fases, que determinan la forma en que deben aplicarse los instrumentos, es así, como en esta tesis doctoral, luego de haber validado el instrumento se indagó para obtener el grado de confiabilidad del mismo, a través del Coeficiente Alfa de Cronbach, toda vez que los ítems fueron planteados mediante la escala de Likert, dentro de su constructo de correlaciones en tanto el valor se aproxime a 1, la consistencia interna es mayor.

Para obtener el Coeficiente Alfa de Cronbach, se realizó una prueba piloto con la participación de 11 padres de familia del centro educativo inicial “Bosque Encantado”, quienes se sometieron a la aplicación del cuestionario modificado bajo el criterio de los expertos, en él se verificó la pertinencia, utilidad y procedimiento de aplicación.

Para este procedimiento se contó con la autorización de la directora del Centro infantil Bosque Encantado, se utilizó la plataforma Zoom para dirigir el proceso y los resultados fueron remitidos por correo electrónico.

Las dimensiones que dieron forma al documento fueron: competencias instrumentales, competencias en el uso responsable de los equipos y temática para ser empleada en la planificación del curso para padres y representantes en cultura digital.

Análisis de fiabilidad para la escala: competencias instrumentales

Tabla 2:

Consistencia interna o confiabilidad de la escala competencias instrumentales

Dimensiones	Alfa de Cronbach	No. de ítems
Cultura digital	0,925	9

Fuente: Elaboración propia

La tabla indica que pasando la fiabilidad a 9 ítems de la sección “competencias instrumentales” el instrumento tiene un 92,5% de confiabilidad. Los resultados correspondientes a esta escala en cada uno de los 9 ítems se presentan a continuación:

Tabla 3:

Evaluación general

Estadísticos total-elemento				
	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
¿Ha escuchado hablar de dispositivos digitales?	22,41	51,926	,611	,925
¿Utiliza teléfono inteligente?	22,66	55,394	,431	,934
¿El celular lo utiliza como complemento laboral?	19,63	39,984	,857	,909
¿En casa utiliza el celular?	22,41	52,120	,655	,925
¿Utiliza el celular para navegar en sus redes sociales?	21,44	44,254	,929	,904
¿Utiliza el celular para actividades académicas?	20,06	36,190	,944	,905
¿Recibe cursos digitales?	20,16	36,523	,960	,902
¿Utiliza el celular para marketing digital?	19,28	46,660	,851	,911
¿Recibe mensajería por celular?	22,22	50,822	,810	,919

Fuente: Elaboración propia

Análisis de fiabilidad para la escala: competencias en el uso responsable de los equipos

Tabla 4:

Consistencia interna o confiabilidad de la escala competencias en el uso responsable de los equipos

Dimensiones	Alfa de Cronbach	No. de ítems
Cultura digital	0,871	9

Fuente: Elaboración propia

La tabla indica que pasando la fiabilidad a 9 ítems de la sección “competencias en el uso responsable de los equipos” el instrumento tiene un 87,10% de confiabilidad. Los resultados correspondientes a esta escala en cada uno de los 9 ítems se presentan a continuación:

Tabla 5:

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
¿Su niño/a utiliza su teléfono celular?	26,91	28,668	,839	,843
¿El uso del celular para su niño es monitoreado por usted?	27,38	31,339	,703	,860
¿Entrega el celular a su hijo para que se distraiga?	26,50	23,355	,754	,846
¿Utiliza el celular para que su hijo mejore la capacidad cognitiva?	24,34	24,878	,769	,840
¿Su hijo utiliza el celular para quedarse dormido?	24,66	26,297	,922	,829
¿Bloquea el acceso a los sitios inadecuados para su hijo?	24,50	25,290	,861	,830
¿Permite a su hijo mirar redes sociales?	24,22	27,402	,781	,842
¿Ha explicado a su hijo los peligros del Internet?	25,16	30,330	,377	,878
¿Usted y su hijo/a, utilizan al mismo tiempo el celular?	26,09	38,023	-,403	,914

Fuente: Elaboración propia

Análisis de fiabilidad para la escala: temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital

Tabla 6:

Consistencia interna o confiabilidad de la escala temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital

Dimensiones	Alfa de Cronbach	No. de ítems
Cultura digital	0,916	9

Fuente: Elaboración propia

La tabla indica que pasando la fiabilidad a 9 ítems de la sección “competencias en el uso responsable de los equipos” el instrumento tiene un 91,6% de confiabilidad. Los resultados correspondientes a esta escala en cada uno de los 9 ítems se presentan a continuación:

Tabla 7: Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
Los dispositivos digitales como medios informativos y formativos.	20,72	19,628	,931	,892
Contenidos que se transmiten a través de los dispositivos digitales.	20,34	26,749	,794	,907
Los dispositivos digitales adecuados para niños de 3 a 5 años.	23,22	26,499	,846	,904
Conciencia digital como parte de la de selección de las aplicaciones.	19,97	27,644	,571	,916
Las mejores aplicaciones dentro de los dispositivos digitales para el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.	23,34	26,749	,794	,907
Los efectos cognitivos, emociones positivas y negativas en el uso de los dispositivos digitales en niños de 3 a 5 años.	22,91	24,604	,861	,897
El aprovechamiento de los dispositivos digitales como trasmisor de valores y mejora del entorno en niños de 3 a 5 años.	22,66	22,943	,941	,889
La actitud ética a la hora de descargar productos útiles en la utilización de los dispositivos digitales.	21,31	17,835	,927	,904
Aplicaciones de calidad para niños de 3 a 5 años en dispositivos digitales.	23,78	31,144	,000	,931

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8:

Análisis de fiabilidad total

Dimensiones	Ítems	Total de ítems	Alfa de Cronbach
Competencias instrumentales	Preguntas 1 – 9	9	0,925
Competencias en el uso responsable de los equipos	Preguntas 10 – 18	9	0,871
Temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital	Preguntas 19 – 27	9	0,916
TOTAL			0,969

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9:

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	No. de elementos
,969	27

Fuente: Elaboración propia

Capítulo IV

Presentación y análisis de resultados

Los resultados devienen de la aplicación de la encuesta a 50 padres de los niños de los subniveles Inicial I y II de la Unidad Educativa Galileo Galilei, de los cuales respondieron 32.

La encuesta tuvo como objetivo determinar si las estrategias que emplean los padres de familia en el uso de TIC a través de los teléfonos celulares son pertinentes para sus hijos de 3 a 5 años, además de su experiencia en formación digital y necesidades de capacitación. Para el análisis de los datos se empleó el programa SPSS.

Correlación entre dimensiones

Para obtener la correlación entre dimensiones se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson, mismo que faculta el estudio de la relación (o correlación) entre dos variables aleatorias cuantitativas (escala mínima de intervalo). Y para la interpretación del coeficiente r de Pearson que puede variar de -1.00 a $+1.00$, se ha considerado lo propuesto donde:

Gráfico 1:

El coeficiente de Pearson

-1.00 = Correlación negativa perfecta
- 0.90 = Correlación negativa muy fuerte.
- 0.75 = Correlación negativa considerable.
- 0.50 = Correlación negativa media.
- 0.25 = Correlación negativa débil.
- 0.10 = Correlación negativa muy débil.
0.00 = No existe correlación alguna entre las variables.
+ 0.10 = Correlación positiva muy débil.
+ 0.25 = Correlación positiva débil.
+ 0.50 = Correlación positiva media.
+ 0.75 = Correlación positiva considerable.
+ 0.90 = Correlación positiva muy fuerte.
+ 1.00 = Correlación positiva perfecta

Cuando se hace una prueba de correlaciones, si p -valor es menor del valor 0.05, el coeficiente es significativo en el nivel de significancia 0.05.

Tabla 10:

Descriptivos de etapas

ESCALA O DIMENSIÓN	Media \bar{x}	Desviación estándar sd
Competencias instrumentales	2,64	0,96
Competencias en el uso responsable de los equipos	3,19	0,90
Temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital	2,75	0,69

Fuente: Elaboración propia

La tabla anterior indica que la dimensión “competencias en el uso responsable de equipos” es valorada con mayor puntaje promedio, que la dimensión “competencias instrumentales” y “temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital”. La dimensión “temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital” es valorada con mayor puntaje promedio, que la dimensión “competencias instrumentales”, pero al mismo tiempo es menos valorada que la escala “competencias en el uso responsable de equipos”, por lo tanto, la dimensión “competencias instrumentales” es menos valorada que el resto de las dimensiones.

Tabla 11:

Comparación entre etapas de correlación

Correlaciones

		Competencias instrumentales	Competencias en el uso responsable de los equipos	Temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital
Competencias instrumentales	Correlación de Pearson	1	,532**	,186**
	Sig. (bilateral)		,001	,000
	N	32	32	32
Competencias en el uso responsable de los equipos	Correlación de Pearson	,127**	1	,0386
	Sig. (bilateral)	,000		,012
	N	32	32	32
Temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital	Correlación de Pearson	-,0631**	-,0839	1
	Sig. (bilateral)	,000	,011	
	N	32	32	32

Fuente: Elaboración propia

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia

De los datos obtenidos se deriva que las “Competencias instrumentales” tienen una correlación positiva media con “competencias en el uso responsable de los equipos” ($r = 0.532$; $p = 0,001$) y correlación positiva muy débil con “temática que sería necesario conocer en un curso para padres y representantes en cultura digital” ($r = 0.186$; $p = 0,021$) y los coeficientes r son significativos en el nivel de 0.01.

Las “competencias en el uso responsable de los equipos” tiene correlación positiva muy débil con “competencias instrumentales” ($r = 0,127$; $p = 0,000$) y una correlación positiva débil con “temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital” ($r = 0,386$; $p = 0,0012$) y los coeficientes r son significativos en el nivel de 0.01.

“Temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital”, tiene una correlación negativa media con “competencias instrumentales” ($r = -0,631$; $p = 0,000$) y una correlación negativa considerable con “competencias en el uso responsable de equipos” ($r = -0,839$; $p = 0,0011$) y los coeficientes r son significativos en el nivel de 0.01.

Análisis de datos informativos básicos

La población que se tomó en el presente trabajo fue de 50 padres de los cuales 32 participaron dando sus respuestas.

El instrumento arroja datos de importancia en cuanto a los participantes.

Tabla 12:

Padres del estudiante			
	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Padre	76,0	76,0	76,0
Válidos Madre	24,0	24,0	100,0
Total	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

El mayor porcentaje que se refleja en la tabla corresponde a la participación del 76% de padres (varones) en la aplicación del instrumento, y el 24 % son las madres.

Tabla 13:

Edad de los encuestados

	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
20 a 30 años	10,0	10,0	10,0
Válidos 31 a 40 años	90,0	90,0	100,0
Total	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

El 90% de sujetos se ubica en el grupo etario comprendido entre 31 y 40 años, el 10% entre 20 y 30 años.

Tabla 14:

Actividad laboral de los encuestados

	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Trabaja	84,0	84,0	84,0
Válidos No trabaja	16,0	16,0	100,0
Total	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

El 84% trabajan, el 16% restante permanecen en el hogar.

Tabla 15:

Ingresos económicos

	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
\$394 a \$800	90,0	90,0	90,0
Válidos \$801 a \$1500	10,0	10,0	100,0
Total	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

El 90 % de padres de familia que laboran perciben un salario que oscila entre \$394 y \$800, el 10% restante supera esta cantidad.

Tabla 16: Nivel de instrucción de los encuestados

	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Superior	66,0	66,0	66,0
Bachillerato	30,0	30,0	96,0
Válidos Básica completa	2,0	2,0	98,0
Básica incompleta	2,0	2,0	100,0
Total	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

El mayor porcentaje corresponde a padres con formación académica superior con el 66%, acompañado con el 30% que refleja haber alcanzado el bachillerato.

Análisis por dimensiones - secciones:

Tabla 17:

SECCIÓN: Competencias instrumentales

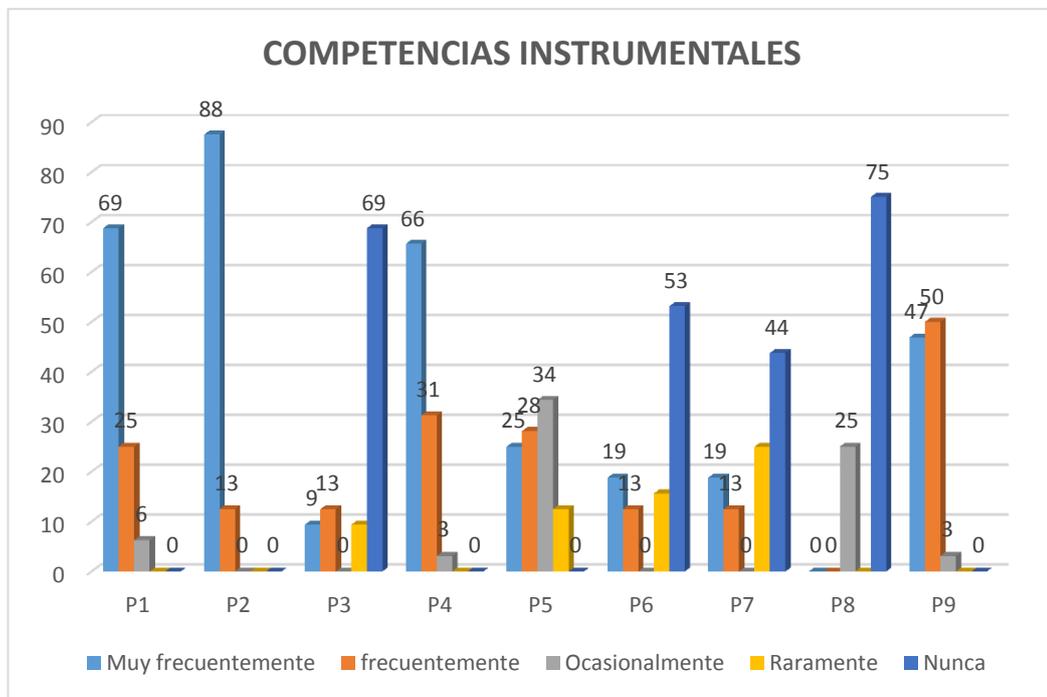
La presente tabla engloba las respuestas obtenidas en frecuencias y porcentajes que determinan como los padres de familia se reconocen en cuanto a su conocimiento y utilización de los recursos tecnológicos.

Pregunta	Frecuencia					Porcentaje (%)				
	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca	Muy frecuentemente	Frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
1	22	8	2	0	0	69	25	6	0	0
2	28	4	0	0	0	88	13	0	0	0
3	3	4	0	3	22	9	13	0	9	69
4	21	10	1	0	0	66	31	3	0	0
5	8	9	11	4	0	25	28	34	13	0
6	6	4	0	5	17	19	13	0	16	53
7	6	4	0	8	14	19	13	0	25	44
8	0	0	8	0	24	0	0	25	0	75
9	15	16	1	0	0	47	50	3	0	0

Fuente: Elaboración propia

Se destaca que con relación a la dimensión “competencias instrumentales”, 69% de los encuestados consideran que “muy frecuentemente” han escuchado hablar de dispositivos digitales, así mismo 88% consideran que “muy frecuentemente” utilizan teléfonos inteligentes; 69%, menciona que “nunca” utiliza el celular como complemento laboral. Por otra parte, 66% menciona que “muy frecuentemente” utiliza el celular en casa. 34% señala que “ocasionalmente” utiliza el celular para navegar en sus redes sociales. 53% menciona que “nunca” utiliza el celular para actividades académicas. Así mismo, 44% define que “nunca” recibe cursos digitales; 75% señala que “nunca” utiliza el celular para marketing digital y finalmente 50% establece que “frecuentemente” recibe mensajería por celular. (Tabla 13 y gráfico 2).

Gráfico 2:



Fuente: Elaboración propia

Tabla 18:

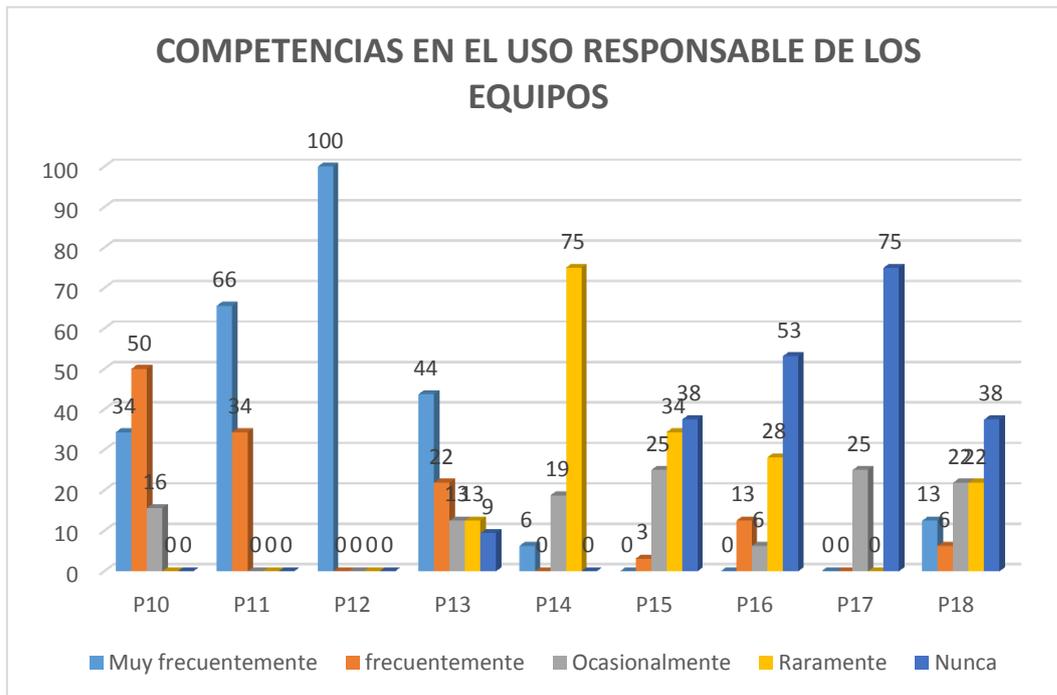
SECCIÓN: Competencias en el uso responsable de los equipos

Pregunta	Frecuencia					Porcentaje (%)				
	Muy frecuentemente	frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca	Muy frecuentemente	frecuentemente	Ocasionalmente	Raramente	Nunca
10	11	16	5	0	0	34	50	16	0	0
11	21	11	0	0	0	66	34	0	0	0
12	32	0	0	0	0	100	0	0	0	0
13	14	7	4	4	3	44	22	13	13	9
14	2	0	6	24	0	6	0	19	75	0
15	0	1	8	11	12	0	3	25	34	38
16	0	4	2	9	17	0	13	6	28	53
17	0	0	8	0	24	0	0	25	0	75
18	4	2	7	7	12	13	6	22	22	38

Fuente: Elaboración propia

En la dimensión o escala “**competencias en el uso responsable de los equipos**” 50% de los encuestados menciona que “frecuentemente” su niño/a utiliza su teléfono celular; del mismo modo 66% de los encuestados establecen que “muy frecuentemente” el uso del celular para su niño es monitoreado por ellos. Por otro lado, la totalidad es decir el 100% de los encuestados menciona que “muy frecuentemente” entrega el celular a su hijo para que se distraiga. 44% establece que “muy frecuentemente” utiliza el celular para que su hijo mejore la capacidad cognitiva; 75% de los encuestados define que “raramente” su hijo utiliza el celular para quedarse dormido. Así mismo 38% menciona que “nunca” bloquea el acceso a los sitios inadecuados para su hijo. Del mismo modo, 53% establece que “nunca” permite a su hijo mirar redes sociales; 75% menciona que “nunca” ha explicado a su hijo los peligros del Internet y finalmente 38% define que “nunca” ellos y sus hijos utilizan al mismo tiempo el celular. (Tabla 18 y Gráfico 3).

Gráfico 3:



Fuente: Elaboración propia

Tabla 19:

SECCIÓN: Temática que sería necesario incluir en un curso para padres de familia en cultura digital

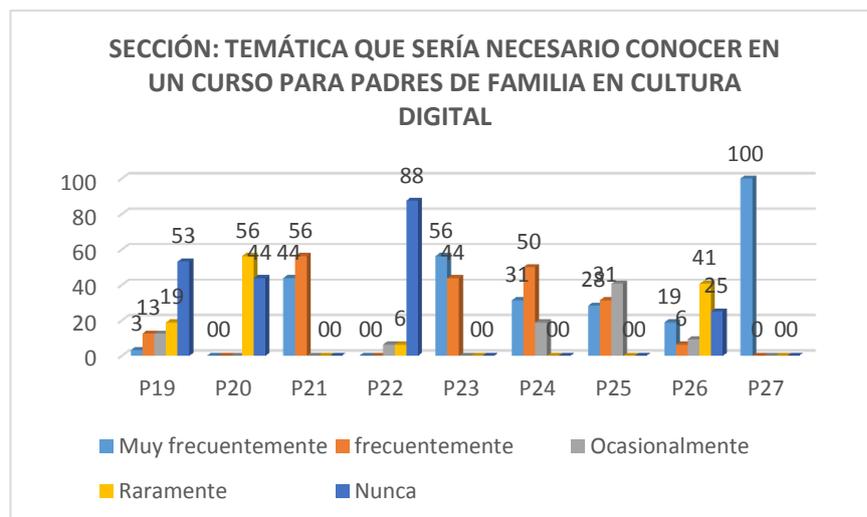
Pregunta	Frecuencia					Porcentaje (%)				
	Muy importante	Importante	Moderadamente importante	De poca importancia	Sin importancia	Muy importante	Importante	Moderadamente importante	De poca importancia	Sin importancia
19	1	4	4	6	17	3	13	13	19	53
20	0	0	0	18	14	0	0	0	56	44
21	14	18	0	0	0	44	56	0	0	0
22	0	0	2	2	28	0	0	6	6	88
23	18	14	0	0	0	56	44	0	0	0
24	10	16	6	0	0	31	50	19	0	0
25	9	10	13	0	0	28	31	41	0	0
26	6	2	3	13	8	19	6	9	41	25
27	32	0	0	0	0	100	0	0	0	0

Fuente: Elaboración propia

En relación con la escala “temática que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en cultura digital”, 53% de los encuestados afirman que “no tienen importancia” los dispositivos digitales como medios informativos y formativos; 56% menciona que es “de poca importancia” los contenidos que se transmiten a través de los dispositivos digitales. Asimismo, 56% establece que es “importante” los dispositivos digitales para niños de 3 a 5 años; por otro lado, 88% de los encuestados establece que es “sin importancia” la conciencia digital como parte de la selección de las aplicaciones. 56% define que es “muy importante” conocer las mejores aplicaciones dentro de los dispositivos digitales para el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.

De la misma manera, 50% de los encuestados menciona que es “importante” los efectos cognitivos, emociones positivas y negativas en el uso de los dispositivos digitales en niños de 3 a 5 años; por otra parte, 41% establece que es “moderadamente importante” el aprovechamiento de los dispositivos digitales como transmisor de valores y mejora del entorno en niños de 3 a 5 años. De la misma manera, 41% de los encuestados establece que es “de poca importancia” la actitud ética a la hora de descargar productos útiles en la utilización de los dispositivos digitales y finalmente la totalidad de los encuestados, es decir el 100% establece que es “muy importante” las aplicaciones de calidad para niños de 3 a 5 años en dispositivos digitales. (Ver Tabla 19 y Gráfico 4).

Gráfico 4:



Fuente: Elaboración propia

Análisis de resultados

Los resultados más representativos permiten realizar el contraste entre estos y las teorías que fundamentan la temática planteada, a partir de los segmentos de la investigación y de otras variables que surgieron de la aplicación del instrumento.

En el análisis de competencias instrumentales que corresponde a la primera sección, se encuentra que 88% de personas utiliza los dispositivos digitales de manera “muy frecuente”, por lo tanto, se requiere analizar la realidad del sujeto para la utilización del equipo siendo las posibilidades como instrumentos de trabajo o de comunicación, que en cualquiera de los dos casos implica el desarrollo de habilidades específicas. La UNESCO en el año 2017, demuestra que 50% de la población mundial utiliza Internet, no obstante, es clara en identificar que casi la totalidad de sujetos desconocen cómo se produce y circula la información en el ciberespacio, demostrando la necesidad de la AMI como punto de partida para alcanzar la cultura digital.

El proceso de alfabetización mediática e informacional se comprende como un proceso de importancia social que radica en la educación completa del individuo en el uso Internet y recursos de información. Es explícita la necesidad de preparar al ciudadano en destrezas tales como leer en lenguaje informático, interpretar la simbología, potenciar su sentido lógico al discriminar la información existente en la red, la información verdadera de la falsa y desarrollar conocimientos y habilidades que le permitan buscar y utilizarla en función de sus necesidades (Pérez Gómez, 2013; Dussel, 2017; Delgado 2017).

Dentro de este tema Ferrés (2013), manifiesta que en una sociedad como la que actualmente existe, es casi imposible no hablar de competencias digitales, debido a que los usuarios de ciberespacio no solamente se vinculan a la tecnología con fines informativos sino sociales, que pueden alcanzar en algunos casos, niveles dependencia, ante lo cual es importante necesario complementar el desarrollo de destrezas mecánicas con criterios selectivos y productivos en el manejo de la información dentro de la red.

Es significativo que 66 % de respuestas en las cuales se utiliza “muy frecuentemente” el teléfono celular en casa básicamente es con la finalidad de comunicación social a través de redes, esparcimiento o capacitación en línea. El uso de redes, la mensajería instantánea, la autenticación del usuario, etc., es parte de la

cotidianidad de los ciudadanos, de manera que las interrelaciones son más amplias y se rompen las barreras del espacio y el tiempo; por lo tanto, el uso del celular en el hogar es una realidad de dependencia cuasi absoluta de los grupos familiares, observándose en ocasiones, el debilitamiento de la comunicación verbal y afectiva.

Al respecto la UNESCO (2013), evidencia la omnipresencia de las TIC en un contexto generalizado, estableciendo con claridad que su surgimiento ha generado oportunidades de crecimiento en la ciencia, la tecnología, la política, economía, entre otras áreas de actividad humana; no obstante, si no se encuentra un sentido real de su uso, se puede perder la calidad de vida y la equidad que requiere una sociedad que trascienda a la existencia frente a una pantalla, cuya prevalencia es cada vez más alta; siendo éste el escenario en el cual los niños viven, con un alto uso de los celulares.

Más de la mitad de los encuestados escogieron en la escala la respuesta de “nunca” haber recibido educación o capacitación en línea, sin embargo, su uso y el tiempo que las personas emplean con el celular significa que es una tecnología de fácil uso y costo bajo para su compra, sin embargo, es probable que podrían aprovechar este recurso para mejorar su estatus profesional o usarlo más en su actividad laboral. En el grupo de los padres y representantes se destaca el hecho de que 30% de los encuestados no cuenta con un título de educación superior, sin descuidar que 84% de ellos trabaja. A respecto Cabero y Marín (2018), asumen que las tecnologías se convierten en herramientas de impacto en la enseñanza y aprendizaje y destaca que la educación encuentra en las TIC un modelo de educación abierta y móvil; asimismo, que el beneficio del uso de las TIC, va más allá de un encuentro y protagonismo en redes sociales, es una oportunidad de mejoramiento, en el momento que cuenta con las destrezas para usar la tecnología a servicio del hombre y se cuenta con las competencias suficientes para aplicar los datos e información en la generación de conocimiento.

La competencia “uso responsable de equipos” corresponde al espacio en el cual se ha demostrado, el nivel de compromiso con que cuenta los padres de familia frente a su hijo de 3 o 5 años en el uso del teléfono celular, encontrándose que 66% de las respuestas se dirigen hacia el uso “muy frecuente” del equipo por parte de sus hijos, pero con monitoreo, que al contrastarse con 38% de respuestas en las cuales “nunca” se bloquea el celular para evitar que el niño pueda ingresar a sitios inadecuados, reflejan una dicotomía marcada entre el monitoreo de uso y la falta de seguridad, que fácilmente demuestra el

desconocimiento de mecanismos para proteger la información, además de la facilidad con que se permite a los niños de este grupo etario, utilizar el móvil sin mayor responsabilidad. El monitoreo parece estar más centrado en cuidado para preservar el celular y evitar que se dañe.

Frente a estos resultados cabe citar el trabajo de Amador (2017), quien destaca la necesidad de educar u orientar a los padres acerca del peligro que corren sus hijos en la Web y la emergencia existente en el desarrollo de estrategias que permitan desarrollar una cultura digital.

Al hablar de los peligros en la Web se estima el trabajo de Labrador (2018), quien al exponer los resultados de su estudio determina que el uso adictivo de la tecnología ha generado en los estudiantes de grados inferiores el manejo de conductas inapropiadas y el uso de lenguaje irrespetuoso que en la mayoría de los casos es la descontextualización de los valores inculcados en el hogar.

Sánchez (2008), manifiesta que la relación entre la tecnología y los niños de poca edad y sus dinámicas relacionales, van de la mano con la brecha digital, evidente en el manejo experto de los equipos y su satisfacción al navegar en la red, reconocer el ciberespacio como una pista de fácil acceso, frente -en muchas ocasiones- a las limitaciones de los docentes y padres, sin embargo a estos últimos, les asalta la preocupación de todos los contenidos que sus hijos pueden encontrar en la red y que lastimosamente no pueden evitar creer o involucrarse por falta de conocimiento.

Frente a lo expuesto, 75% de las respuestas obtenidas sostienen que “nunca” han explicado a sus hijos los peligros de la red; aspecto preocupante que lleva a resumir la carencia de una adecuada cultura digital, cuyo término es mal entendido por parte de los adultos al pensar que su competencia operativa al emplear un celular es sinónimo de suficiencia en el mundo digital. Al respecto la UNICEF (2017), exige la colaboración de padres de familia, docentes y autoridades de educación en la necesidad de identificar las brechas de peligro en la red y tratar de cerrarlas, posibilidad en el acceso a sitios inseguros a los cuales los niños acceden sin determinar el peligro que al que pueden exponerse; estos peligros conminan a la atención de los adultos para instaurar modelos de protección en línea a través de políticas y normas que logren establecer el camino del cambio a través de la tecnología.

El análisis de la sección “Temáticas que sería necesario conocer en un curso para padres de familia en Cultura Digital”, se destacan los siguientes resultados:

56% de las respuestas establece como “importante” conocer acerca del uso de los dispositivos digitales para niños de 3 a 5 años, 56% nuevamente marca como “muy importante” el conocimiento acerca de las mejores aplicaciones dentro de los dispositivos digitales para el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años. 50% responde como “importante” el tema relacionado con los efectos cognitivos, emociones positivas y negativas en el uso de los dispositivos digitales en niños de 3 a 5 años; finalmente 100% califican como muy importante conocer aplicaciones de calidad para niños de 3 a 5 años con acceso a través de dispositivos digitales.

De este resultado se desprende la temática escogida para el curso, adicionalmente enfocada en el conocimiento de la realidad dentro de la tecnología y complementariamente las estrategias que deben seguirse para mejorar el comportamiento comunicacional con los niños, el uso adecuado del celular en el hogar y las previsiones que deben tomarse para el cuidado de los niños frente a la vorágine de información inapropiada que se encuentra en la red, así como la orientación hacia sitios más seguros y con contenidos acordes a su edad.

Discusión

Los resultados de la presente investigación reflejan aspectos relevantes entre los cuales se destacan proporciones que superan la mitad de los padres de familia que afirman no poseer experiencia en el manejo de equipos celulares. También es muy bajo el número de padres en el uso de equipos desde el hogar relacionados con los temas académicos escolares. El mayor uso en términos de tiempo en el hogar se dedica a la comunicación por las redes sociales, en primer lugar y luego en el esparcimiento. Destaca así la falta de experiencias educativas, bajo la modalidad de *e-learning*, por desconocimiento o falta de interés en el tema.

Alarma que el total de los encuestados afirman permitir a sus hijos el uso frecuente el celular. Más del 70% reconoce la falta de tratamiento ni dedicación para explicar a sus hijos los potenciales peligros de las redes sociales y de la Internet. Un porcentaje muy bajo de respuesta afirman conocer de la existencia de algunos recursos de seguridad en el uso del dispositivo celular por parte de sus hijos. Este aspecto alerta sobre la necesidad de difundir los mecanismos de seguridad de uso de los dispositivos, además mayor formación paterna para la comunicación y tratamiento de la educación de sus hijos en la escuela y en el hogar, especialmente, en niños de entre 3 y 5 años, cuando se trata del uso de recursos digitales.

Entre las temáticas consideradas como importantes para formular un curso de capacitación, se encuentran el conocimiento de aplicaciones para dispositivos digitales a nivel infantil, efectos negativos y positivos en el uso de dispositivos digitales y el uso de dispositivos digitales con contenidos acordes al desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años. Destaca que el 41% de las respuestas califican como de moderadamente importante conocer sobre el aprovechamiento de los dispositivos digitales como transmisores de valores y mejora en el entorno infantil.

Ante esta realidad, se asume que la cultura digital es un concepto fundamental para la comprensión del hecho educativo, y esencial en el desarrollo social, toda vez que su impacto radica en la capacidad de las personas para percibir, explicar y acometer la realidad, a través de la mayor capacidad en el procesamiento racional de la información. Aumenta así la posibilidad de transformar el juicio académico en juicio analítico, proyectado hacia la resolución de problemas cotidianos o trascendentes, así como la

posibilidad de innovar productivamente, con el aprendizaje de habilidades práctica y habilidades de razonamiento. Aumenta también las destrezas para moverse en el ciberespacio de un modo más selectivo. Esto incluye a quienes se considera nativos o emigrantes de la red de Internet (White, 2011). De modo que todo proceso de alfabetización mediática e informacional tiende a reducir las asimetrías en el uso productivo del universo digital.

Proponer elevar las competencias digitales basadas en la capacidad potencial de los equipos promueve el desarrollo de nuevas experiencias en el uso de las TIC. Y a su vez, implica cambios sustanciales que favorecen la integración de elementos como la imagen, los sonidos y los recursos multimedia, de manera interactiva, y con un sentido lógico-racional. Los padres pueden así involucrarse más en el mundo de la comunicación y la educación, compartiendo con el sistema educativo la responsabilidad de una mejor formación para sus hijos. Sin duda, es crucial que el sistema educativo ofrezca a la familia opciones para aprovechar constructivamente el uso de teléfonos celulares inteligentes de sus hijos (Area, Gutiérrez y Vidal, 2012).

La cultura digital impone el reto de búsqueda de más y nuevas opciones en la relación entre las necesidades de los educandos, la participación inseparable de los padres con la escuela y respecto a las expectativas que ofrecen las tecnologías de la información disponibles. No es suficiente con aprender el uso de las tecnologías. No basta un manejo diestro de los equipos y dispositivos. Es preciso potenciar las capacidades y destrezas analíticas para procesar el extenso horizonte informativo que se abre en el universo de la red de Internet. Es importante que educandos, docentes y padres aprendas formas eficientes de consumir y analizar textos, imágenes, mensajes sonoros e interactuar del mismo modo, como parte del ambiente educativo y social (Ferrés, 2006).

Emprender dinámicas de educación de padres de familia, en capacitación para la cultura digital, aporta un elemento crucial en la educación de sus hijos, y en el uso constructivo de sus hijos, respecto del consumo de contenido en las redes, especialmente, a través del teléfono móvil. Reconocer la necesidad de incluir eventos de alfabetización mediática e informacional, resulta indispensable para aspirar en la formación de ciudadanía de cara al siglo XXI (Dussel, 2017).

Capítulo V

Propuesta teórico-metodológica de un programa de educación sobre cultura digital, para padres y representantes de niños de 3 a 5 años a través de la modalidad *e-learning* en la Unidad Educativa Galileo Galilei

Introducción:

La realidad actual en la cual la tecnología es parte de la vivencia de los seres humanos, obliga a proporcionar elementos dentro de una sólida formación acorde con los conocimientos cada vez más amplios existentes en la red, con la proyección de satisfacer las necesidades de quienes vivimos en la contemporaneidad del desarrollo humano. Las demandas cada vez más profundas en el abordaje de nuevas experiencias de aprendizaje, enriquecidos con elementos audiovisuales, realidades virtuales, uso de plataformas de comunicación y educación entre los recursos más comunes, obligan a repensar en la utilización de prácticas académicas formuladas en el contexto de las necesidades de la entidad oferente de un curso o proceso de capacitación o formación.

Ajeno al pensamiento único de acumular recursos y el abuso de las TIC, en un escenario educativo, es conveniente diseñar estrategias de enseñanza en los cuales el ser humano se sirva de la tecnología como instrumento y lo conduzca hacia un aprendizaje adecuado, paralelo al mejoramiento de sus competencias en de uso.

Los cambios relacionados con el diseño de modelos de enseñanza innovadores llevan a revisar la pedagogía emergente propuesta por Area y Adell (2012), en la cual se determina que los nuevos modelos de enseñanza, corresponden a la agrupación de ideas y enfoques pedagógicos que giran alrededor de las TIC en el campo educativo, en un intento por aprovechar su potencial informativo, comunicacional, colaborativo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura de aprendizajes, se habla entonces de un prototipo de pedagogía abierta por así llamarlo , en el cual se permite al usuario

aprendizajes dirigidos en el contexto pedagógico, alineados con la didáctica; coherentes con la organización de momentos de aprendizaje.

El fenómeno tecnológico de uso de las TIC, ha dejado de presentarse como una innovación para convertirse en una cultura con consecuencias políticas, sociales, educativas y económicas, transformando lo presencial por lo virtual, cambiando la lectura amena por la hipermedia, ampliado el uso de códigos QR para agilizar procesos, por tanto, la tecnología dinamiza el cambio. Igarza (2010), sostiene que:

La mayor demanda de educación y de formación en general, y la rápida inclusión de poblaciones que estaban distantes de las prácticas escolares, hacen que las miradas se dirijan a los principales componentes del sistema educativo para identificar aquello que debe y puede adaptarse rápidamente con la finalidad de responder adecuadamente a las exigencias del momento (p.1).

En la actualidad niños y jóvenes no encuentran ninguna barrera en el uso de la tecnología, por la cotidianeidad de uso parental, que no solamente infiere el uso comercial o formativo, sino en un elevado porcentaje como lo indican los resultados de la encuesta, para esparcimiento y comunicación social, frente a esta realidad la propuesta como producto del trabajo doctoral pretende contestar a las preguntas directrices: ¿Se utiliza correctamente la tecnología digital?, ¿es acaso el momento de que los padres comprendan que la educación digital de sus hijos depende de ellos y no exclusivamente de la escuela? ¿tienen las padres competencias para guiar a sus hijos en el uso de dispositivos digitales?

Con relación al diseño de una propuesta teórica- metodológica para un programa de formación sobre cultura digital, para padres y representantes de los niños de 3 a 5 años en la Unidad Educativa Galileo Galilei, se parte de la Constitución de la República del Ecuador que en el Art. 6, literal j, sostiene el deber del Estado de garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales. Bajo esta premisa, la propuesta que se desarrollará inicialmente en la Unidad Educativa Galileo Galilei, una vez evaluada, se puede convertir en una buena práctica para hacerla extensiva al Cantón y convertirse en una política educativa.

Una de las variables más importantes de la investigación es el uso de la modalidad *e-learning* para desarrollar el curso dirigido a padres y representantes de niños en un grupo

etario de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Galileo Galilei, ubicado en la provincia de Pichincha, Ecuador.

La capacitación en línea (*e-learning*) prevista, trabaja con modelos de enseñanza sincrónico y asincrónico, discriminados básicamente en los momentos en los cuales se deban realizar actividades grupales en los cuales los participantes debaten conceptos y generan recursos para demostrar el aprendizaje; no obstante, el mayor porcentaje de trabajo académico es asincrónico.

Siendo el primer taller por desarrollarse en la modalidad *e-learning* en la Institución dirigido a padres y representantes, se espera cubrir con los objetivos previstos en el trabajo doctoral, así como con las expectativas de las autoridades y docentes de la subetapa Inicial I y II de la Unidad Educativa Galileo Galilei.

Las líneas de acción fueron definidas en función de los resultados de la encuesta, el propósito de los docentes al desear emplear la temática de cultura digital y la capacidad de conectividad del establecimiento.

La propuesta se soporta en tres ejes integrados que son:

- Manejo pedagógico combinado con conocimientos multidisciplinarios y tecnológicos
- Uso de la tecnología a través de la plataforma virtual Moodle
- Función docente y tecnológica fundamentada en el desarrollo de un ambiente de aprendizaje adecuado en un contexto de andragogía.
- Organización de tareas experienciales, completamente participativas.

Presentación de la propuesta

En el contexto educativo, los centros escolares tiene como misión el trabajo interactivo con los padres de familia, justificando su participación en el Artículo 76, literal 5, que dice "colaborar con las autoridades y personal docente del establecimiento en el desarrollo de las actividades educativas"; una de ellas corresponde al desarrollo de actividades de capacitación continua en aspectos relacionados con el cuidado y desarrollo de sus hijos, conforme al grupo etario al cual se pertenecen, se desprende la posibilidad de trabajar en un área crítica al considerar la actualidad y la cotidianeidad del manejo tecnológico, razón por la que se considera importante capacitar a los padres y representantes de los niños en edades comprendidas entre 3 y 5 cinco años en cultura digital, a través de la plataforma Moodle con que cuenta el plantel y el desarrollo de un modelo virtual de formación en el tema anteriormente indicado.

El trabajo implica el desarrollo de los procesos de capacitación y seguimiento basados en el uso de Internet, la participación del cursante es a través de un diálogo interactivo entre el estudiante, el facilitador y los contenidos del curso que se encuentran distribuidos en la plataforma, de manera que su participación sea continua y permita el avance del programa; es común en este modelo educativo el manejo de chat (mensajes en línea), e-mail (correo electrónico) foros temáticos así como trabajos grupales enfocados hacia la generación de documentos de resumen para la finalización del proceso.

La plataforma estará conformada por los siguientes elementos:

- 6 módulos de actividades disponibles por *default* incorporables a los recursos tales como videos, actividades grupales, individuales y manejo de recursos.
- Baremos de evaluación de la actividad con múltiples parámetros para cada proceso
- Espacios para comunicación sincrónica y asincrónica
- Posibilidad de subir material mediante documentos compartidos como Wiki.
- Posibilidad de subir material en cualquier formato de Office
- Paquetes múltiples descargables.
- Comunicación directa con el o la docente.

La mecánica de trabajo en el desarrollo de las actividades previstas dentro del curso, son las siguientes:

Tabla 20:

Mecánica operativa de contenidos

Ítem	Descripción
Aspectos comunicacionales	
Foros	Espacios de interacción entre los cursantes, quienes aportan con sus criterios personales al tema básico.
Trabajos grupales	La plataforma estará en capacidad de facultar al usuario a subir documentos para ser valorados por parte del instructor
Aspectos funcionales	
Plataforma	Se ha tomado la plataforma Moodle como soporte para el proceso de capacitación, por ser considerada como la más versátil e instalada en el centro educativo
Personalización	La distribución de los contenidos se busca sean lo más amigables para el usuario a través de la plataforma escogida
Roles y permisos	Se aplicará el esquema de usuarios para que los cursantes puedan acceder a la plataforma y tengan para si las acciones permitidas dentro del proceso.
Aspectos relacionados con el modelo de aprendizaje	
Gestión del curso	Se emplearán herramientas adecuadas relacionadas con Moodle, acciones formativas agregando contenidos de utilidad para el proceso.
Seguimiento de participantes	Se deberá contar con baremos que ofrezcan datos relacionados con la participación de los cursantes
Aspectos de conducción	

Material en video	Posibilita la utilización de videos ajustados al tema con tiempos pedagógicos para el desarrollo de trabajos
Materia de REA	Los Recursos Educativos Abiertos en formatos digitales de normas abiertas es uno de los recursos más empleados
Recursos en Red	Uso de Wiris Quizzes, para apoyo evaluativo

Fuente: Elaboración propia

El tiempo asignado para el desarrollo del presente curso corresponde a 45 horas de capacitación general, estructuradas en horas académicas y autónomas de la siguiente manera:

Tabla 21:

Tiempo de capacitación

UNIDADES DE TRABAJO POR COMPETENCIAS	HORAS ACADÉMICAS EN PLATAFORMA	HORAS AUTÓNOMAS
	70%	30%
Cultura Digital (nociones y universalidad).	5	2.5.
Los dispositivos digitales como medios de información y formación.	5	2.5.
Peligros del manejo inadecuado de la red en manos infantiles.	5	2.5.
El celular y la formación infantil.	5	2.5.
Los mejores sitios dentro de la red para el desarrollo integral de los niños entre 3 a 5 años.	5	2.5.
Medidas parentales para evitar peligros a los cuales se exponen niños de edades entre 3 y 5 años en la red.	5	2.5.
TOTAL / 45 HORAS.	30	15

Fuente: Elaboración propia

Los contenidos formulados se distribuyen en 30 horas de trabajo en la plataforma y 15 en trabajo autónomo dentro de la estrategia didáctica aula invertida, de manera que el tiempo asignado al proceso conductor educativo, sea empleado de manera productiva dentro de la plataforma.

Distribución de unidades temáticas

Tabla 22:

Unidades y Subunidades

Unidad temática	Subtemas
Cultura Digital (nociones y universalidad)	Los niños y las familias frente a las TIC
Los dispositivos digitales como medios de información y formación	El entorno del niño en la cultura digital desde la perspectiva intergeneracional
Peligros del manejo inadecuado de la red en manos infantiles	Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia y la adolescencia.
El celular y la formación infantil	Móviles y niños una generación enganchada al <i>Smartphone</i> .
Los mejores sitios dentro de la red para el desarrollo integral de los niños entre 3 a 5 años	10 sitios Web apropiados e interactivos para niños: Yogabbagabba, Storybird, Nasa, CERNland, Minijuegos, machinarium. Minumindi, Thingdom, Yoopa.
Medidas parentales para evitar peligros a los cuales se exponen niños de edades entre 3 y 5 años en la red.	Los niños y la tecnología Consejos para los padres. Asociación Libre (S/f). Tecnología, Padres y Niños – Psicoanálisis, entrevista a Raúl Portas Esquivel. https://www.youtube.com/watch?v=tzOKI09heP8

Fuente: Elaboración propia

Objetivos de la Propuesta

Objetivo general

Diseñar la propuesta teórico-metodológica de un programa de educación sobre desarrollo de cultura digital dirigido a padres y representantes de niños de 3 a 5 años a través de la modalidad *e-learning* en la Unidad Educativa Galileo Galilei, ubicado en la Provincia Pichincha, Ecuador.

Objetivos específicos

- Facilitar el desarrollo de un modelo de capacitación a distancia en modo *e-learning*, como apoyo parental en el curso de desarrollo de cultura digital.
- Utilizar herramientas interactivas de la Plataforma Moodle en el desarrollo del programa.
- Caracterizar contenidos de calidad apropiados a niños de 3 a 5 años.

Características de los componentes de Moodle y funcionamiento

La versatilidad que brinda la plataforma Moodle es adecuada para el desarrollo del presente curso.

Estructura por temas

El trabajo presenta dos aristas definidas que corresponden al modelo *e-learning* y el modelo pedagógico, que se vinculan como estructura del curso.

En este orden de constructo y de conformidad con los resultados obtenidos con las encuestas parentales aplicadas, y su respectiva sistematización se destaca la creación de un curso que reúna características únicas para el establecimiento educativo, entre las cuales se aproveche el dominio de la tecnología por parte de los asistentes y se estructure de manera adecuada para cubrir con la rigurosidad de un proceso de capacitación que beneficie a corto y mediano plazo a los niños.

Temática 1

Tema: Cultura Digital (nociones y universalidad)

Tiempo: 5 horas cronológicas y 2,5 de trabajo autónomo

Objetivo: Determinar las razones por la cuales es importante que los padres de familia conozcan el valor de la Cultura Digital dentro de la formación de los niños en el grupo etario de 3 a 5 años.

Contenido:

En una sociedad con amplios ambientes virtualizados, gracias a la presencia generalizada de recursos tecnológicos como teléfonos inteligentes, laptops y tabletas, es necesario que los padres y representantes comprendan que la forma de vida de una década atrás ha pasado y que en la actualidad existen un desarrollo vertiginoso que avanza con velocidad impresionantes cambiando los estándares de vida, en los contextos educativos, financieros y organizacionales, de esta manera la cultura digital emerge con novedosas prácticas que avanzan desde la comunicación social hasta la educación formal en un contexto de nuestros intereses y bajo la tutela de medios electrónicos disponibles en la sociedad.

La gran pregunta para el manejo de la cultura digital es ¿Cómo y qué debo utilizar de Internet?, y si se habla de la relación de los instrumentos tecnológicos con el diario vivir de los niños, el esquema se vuelve completamente diferente, ya que exige un nivel de madurez parental tecnológico, así como, mediático informacional a la espera de que la formación parta del hogar y se extienda hacia el aula, con el sentimiento de formar seres humanos independientes de la tecnología que utilicen correctamente esta instrumentación y no seres dependientes de la tecnología que pierden su identidad.

En el marco del presente trabajo, las cinco horas programadas se distribuyen con los siguientes contenidos:

Tabla 23:

Subtema	Tiempo	Contenido	Estrategia	Instrumentación	Evaluación
Cultura digital, ¿Cuáles son sus características e influencias?	1 hora	file:///C:/Users/Admin/AppData/Local/Temp/Dialnet - LaCulturaDigitalEnLaSociedadModerna-7242782.pdf	Foro: Dar lectura al documento y analizar su contenido, brindando un aporte personal acerca de experiencias que nutran los conceptos.	Dentro del foro trabajar en cascada, partir del enlace del instructor y comentar en dos apreciaciones realizadas por otros cursantes.	Baremo de evaluación de foros (Anexo 3)
Las nuevas tecnologías y los niños	2 horas	https://www.youtube.com/watch?v=Z2bER20nrHw	Observar el video y a través de la herramienta Wiki, crear un documento con aporte de pares entre participantes del curso.	Wiki en Moodle docs.	Baremo de evaluación de Wiki (Anexo3)
Padres ocupados, hijos digitale	2 horas	https://www.youtube.com/watch?v=5x1Y0Hj-lOw	Observar el video tomar notas de lo más destacado, dialogar con cualquier otro miembro adulto de la familia y al día siguiente realizar el Wiris Quizzes	Descargar Wiris Quizzes	Deben completar en el programa el cuestionario de apoyo didáctico.

Fuente: Elaboración propia

Temática II.

Tema: Los dispositivos digitales como medios de información y formación

Tiempo: 5 horas cronológicas y 2,5 de trabajo autónomo

Objetivo:

Infundir en el contexto parental la importancia del uso de la tecnología, sin descuidar el enfoque de valores familiares y la distribución de tiempo en el uso de las TIC por parte de los niños.

Contenido:

La sociedad al momento hace un uso intensivo de herramientas digitales en todos los sectores, la presencia cada vez más elevada de recursos múltiples o simples “equipos donde la tecnología unifica una serie de servicios” como el *smartphone*, demuestra firmemente la presencia del mundo virtual en la vida del ser humano, presencia que al parecer permanecerá por más tiempo de lo que el ser humano puede pensarlo, no existe al momento espacio donde la tecnología no forme parte, de manera que la realidad de los niños es digital o virtual.

Existen comentarios y consejos desde Asociaciones Médicas como el caso de la Academia Americana de Pediatría, que expresaban hasta el año 2016, que los niños deben tener “cero tiempo” frente a las pantallas digitales, sin embargo esta decisión fue revisada y transformada hasta ese año, donde se comprendió que la realidad de los niños del siglo XXI es completamente digital, sin embargo queda todavía la duda si es tan beneficioso que el niño de 18 o 24 meses en lugar de compartir juegos y caricias con sus padres, puedan ya integrarse a las comunidades digitales, de allí la recomendación de evitar los artilugios y limitar el tiempo si se decide permitir el uso de estos recursos, pero bajo supervisión absoluta del adulto.

En la actualidad la Asociación Americana de Pediatría sugiere la segmentación de una hora por día y la exposición de medios no violentos, educativos y prosociales, dicha resolución no se direcciona hacia la ruptura del artilugio, sino a la ventaja que a

esas edades tiene el compartir con un adulto de donde aprenda y asimile comportamientos que le conduzcan a un modelo de expresión y configuración de su entorno.

Tabla 24:

Subtema	Tiempo	Contenido	Estrategia	Instrumentación	Evaluación
El entorno del niño en la cultura digital desde la perspectiva intergeneracional	1 hora	http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/auroragg.pdf	Foro: Dar lectura al documento y complementar con el ejemplo previsto por el instructor	Dentro del foro trabajar en cascada, partir del enlace del instructor y comentar en dos apreciaciones realizadas por otros cursantes.	Baremo de evaluación de foros (Anexos 3)
Infancia y pantallas. “Crecer con las TIC”	2 horas	Biblioteca del curso. Libro las nuevas tecnologías en niños y adolescentes pg. 48 Leer el capítulo 3 y extraer lo fundamental, para crear un Wiki	Trabajar en grupo de tres familias, discutir el tema en un foro interno dentro de la plataforma y crear entre los tres grupos un documento que consolide observaciones del artículo tratado	Wiki en Moodle docs.	Baremo de evaluación de Wiki (Anexo 3)
La tecnología y los niños, ventajas y desventajas	2 horas	https://www.youtube.com/watch?v=SCs_WLN5TAo	Observar el video y analizar nuestro caso familiar y analizar los pro y contras de lo que hacemos con nuestros niños Este documento se presentará en Word y se colocará en el foro común como aporte para lectura por parte de los demás cursantes.	Foro de curso	Baremo del foro (Anexo 3)

Fuente: Elaboración propia

Temática III

Tema: Peligros del manejo inadecuado de la red en manos infantiles

Tiempo: 5 horas cronológicas y 2,5 de trabajo autónomo

Objetivo: Desarrollar en los cursantes la responsabilidad que implica el manejo adecuado de los dispositivos digitales en manos de niños en edades comprendidas entre 3 y 5 años, debido a los peligros que encierra el ciber espacio.

Contenido:

Carneiro, Toscano y Díaz (2021.) sostienen que las niñas/os y adolescentes en la actualidad se nuclean a partir de acciones que producen influencias mutuas, el entorno virtual para ellos se convierte en su espacio vital, en el cual ingresan varias veces en el día bajo el criterio de dominio de su entorno al ubicarse en frente al computador, se sienten como seres anónimos que convierte a la red en un diario virtual en el cual se revelan íntegramente y pueden expresar sus sentimientos, o en el caso de los más pequeños se convierte en un espacio abierto a las figuras y los gráficos, las canciones y los sonidos, las luces y los juegos, es un anonimato en el cual sus ilusiones se convierten en realidad, porque nadie les prohíbe hacer cosas y moverse con total libertad.

Investigaciones realizadas por el Grupo de Investigación EU Kids y Net Children (2021) de la Universidad del País Vasco, arrojan datos de importancia, del acceso libre de los niños y niñas al Internet, como un espacio creado para ellos y sin mayores dificultades, carecen del sentido real de la red, para ellos es abrir la puerta a un mundo sin límites, sin embargo, se enfrentan a riesgos por temáticas inadecuadas, por operaciones lucrativas, por ser atentatorios a los datos personales, por conexiones en tiempos extensos o por interacción virtual.

El desconocimiento infantil de lo que puede encontrar en la red, los convierte en un factor extremadamente vulnerable que se sale del control de los padres, puede causar daño psicológico, físico y educativo, porque el ciberacoso existe y los niños son extremadamente proclives a sufrirlo.

Tabla 25:

Subtema	Tiempo	Contenido	Estrategia	Instrumentación	Evaluación
Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia y la adolescencia.	3 hora	http://dx.doi.org/10.17081/eduhum.18.31.1374	Trabajo grupal: formar grupos de 6 núcleos familiares, cada uno trabajará de la siguiente manera: Dar lectura del documento presentado “Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia y la adolescencia” Con esta documentación cada familia debe buscar en el Internet casos acerca de acoso infantil y realizar un seguimiento de cada caso, previa comprobación de que no se repita en el grupo. Puesta en común del trabajo desarrollado y obtención de conclusiones y recomendaciones que se presentarán mediante videoconferencia utilizando la plataforma Zoom.	La video conferencia en Zoom, es el núcleo del foro abierto que se desarrollará en un tiempo no mayor a hora.	Baremo de discusión virtual y foro abierto.
Los niños frente al Internet, seguridad educación y tecnología	2 horas	https://www.youtube.com/watch?v=Pmxn6Vj3_PI	Luego de observar el video, vamos a crear un audio reflexivo respecto a la vida de cada uno de los padres y representantes asistentes, de su sentir frente a la conferencia, máximo un minuto por persona y ubicarán en el foro su reflexión escrita.	<i>Smartphone</i> para la grabación y entrega por archivo en la plataforma Colocación de opiniones en el foro del curso	Baremo de evaluación del foro.

Fuente: Elaboración propia

Temática IV

Tema: El celular y la formación infantil

Tiempo: 5 horas cronológicas y 2,5 de trabajo autónomo

Objetivo: Determinar las medidas que se pueden adoptar para limitar el uso del celular en niños pequeños.

Contenido:

El celular o teléfono móvil es al momento un instrumento de utilidad indispensable, gracias a este equipo tecnológico se han acortado distancias y tiempos, su versatilidad en el aspecto comunicacional a través de Messenger, redes sociales, llamadas telefónicas y ahora la comunicación por WhatsApp. Esta pluralidad de acciones con que cuentan los equipos lleva a contenidos en que el padre de familia de manera franca utilice en el hogar todo el tiempo el equipo, aspecto que los niños observan y sienten la necesidad de contar con este instrumento, que a ellos les permite poner en juego su creatividad, gestando inquietud y necesidad inminente de contar con uno de ellos. Para nadie es desconocida la presencia en el mercado de tabletas infantiles, consideradas de manera tan superficial como libros digitales, con los cuales los niños cuentan con un equipo en el cual el software se encuentra cerrado para aplicaciones distintas a las que pueden utilizar los niños y el absoluto control parental. (Montoya González, Silveira Molina y Castro Morales, 2019)

Tabla 26:

Subtema	Tiempo	Contenido	Estrategia	Instrumentación	Evaluación
Móviles y niños una generación enganchada al <i>Smartphone</i> .	5 horas	Revisar el reportaje de Javier Salas “Phono sapiens” enganchados al móvil. https://elpais.com/elpais/2016/12/24/eps/1482534340_148253.html Con esta base se va a crear Un documento con las soluciones que daría en su vida para “desengancharse y desenganchar a sus hijos del móvil	Crear una Wiki general del curso, en el cual cada familia participante colocará una estrategia para usar el <i>Smartphone</i> con límites para ellos y sus hijos, el trabajo se subirá finalmente a las memorias del curso	Wiki	Baremo de evaluación de trabajo en Wiki (Anexo 3)

Fuente: Elaboración propia

Temática V Tema: Los mejores sitios dentro de la red para el desarrollo integral de los niños entre 3 a 5 años.

Tiempo: 6 horas cronológicas y 2 de trabajo autónomo

Objetivo: Presentar a los asistentes los sitios web más recomendables para niños de 3 a 5 años.

Contenido:

Al hablar de seguridad de los niños en la red, es necesario recorrer detalladamente el ciberespacio en los cuales se verifique la recomendación dada por sitios especializados en educación infantil y escolar infantil, para que los niños más pequeños de la casa se encuentren seguros a la vez que aprenden y se nutren con conocimientos básicos dentro de la red.

Actualmente el niño como reflejo de las costumbres de sus padres busca en los dispositivos inteligentes el sitio donde anidar sus inquietudes y desarrollar sus expresiones, con el silencioso colaborador que le proporciona atención continua y diversión. Internet es un maravilloso avance digital para los niños como herramienta de juego, de aprendizaje e investigación; no obstante existe un riesgo oculto entre tantas ventajas, que muchas veces enmascaran peligros y la necesidad de asociar el uso de la red con principios de seguridad que deben ofrecer los padres a sus hijos o representados, conoedores que existen herramientas de protección en línea es importante y obligatoria la formación parental en el uso de sitios infantiles, así como disponer de guías prácticas para bloquear locaciones inapropiados para los niños, de manera que sus manos sean limpias y libres de cualquier espacio donde se atente contra su inocencia y vulnerabilidad.

Tabla 27:

Subtema	Tiempo	Contenidos	Estrategia	Instrumentación	Evaluación
<p>10 sitios Web apropiados e interactivos para niños: Yo gabba gabba, Nasa, Infanjuegos Mini-mundi Islas del Surf cibernético Peque juegos</p>	5 horas	<p>Yo Gabba Gabba en español: https://www.youtube.com/channel/UcK2Pm5FX3vL-eWlpHc3hO0A Nasa for childrens https://spaceplace.nasa.gov/sp/kids/</p> <p>Infanjuegos https://infanjuegos.blogspot.com/</p> <p>Mini-mundi https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/pag-web/infantiles-juegos/minimundi.aspx</p> <p>Islas del Surf cibernético Peque juegos (trabajar con acompañamiento). https://sos.fbi.gov/es/</p>	<p>Armaz 5 grupos por afinidad.</p> <p>Sortear un juego por grupos y</p> <p>Revisar cada juego en sus partes más importantes, destacando ventajas y desventajas de uso por parte de sus hijos y representados, igualmente revisar ¿cuál es el potencial educativo en ellos?, ¿cuál es el potencial lúdico? Y expresen las razones por las que recomiendan o no este sitio.</p>	<p>Registrar un Twitter con la extensión Culturadig e irá el número que corresponda al programa escogido.</p> <p>Ver el siguiente tutorial https://www.youtube.com/watch?v=buF30dZDzFI</p>	<p>El Twitter en la red y las visitas obtenidas en sus trabajos.</p>

Fuente: Elaboración propia

Temática VI

Tema: Medidas parentales para evitar peligros a los cuales se exponen niños de edades entre 3 y 5 años en la red.

Tiempo: 5 horas cronológicas y 2,5 de trabajo autónomo

Objetivo: Determinar las normas que se deben aplicar en el hogar para el cuidado de los niños dentro de la red, al poseer un equipo tecnológico en sus manos.

Contenido:

Los peligros en la red son muchos y exigen a los padres atención profunda e inmediata en lo que ven y escuchan sus hijos a través del Internet, así como de las personas con quienes interactúan, demostrando no solamente su interés en ellos sino el peligro que corren si acceden a sitios con contenidos que puedan vulnerar su seguridad física y psicológica.

En los Estados Unidos de América se han dictado leyes Federales que protegen la privacidad de los niños en línea, una es ley de Protección de la Privacidad en Línea (en inglés: Children's Online Privacy Protection Act (COPPA)) promulgada el 21 de octubre de 1998. direccionadas a precautelar la seguridad de niños con edades inferiores a los 13 años. Penalizando a quien viole la privacidad de los niños en sus aspectos personales que suben a la red para ingresar en sitios de juegos.

Igualmente se exige formulación de reglas familiares, así como establecer medidas de seguridad para el acceso a la red, a fin de evitar cualquier peligro existente. Uno de los aspectos más importantes que se recomienda al grupo parental es compartir con sus hijos el tiempo en línea, para enseñarles el comportamiento de las personas al navegar por Internet.

Tabla 28:

Subtema	Tiempo	Contenido	Estrategia	Instrumentación	Evaluación
Seguridad en Internet.	2 hora	https://kidshealth.org/RadyChildren/es/parents/net-safety-esp.html	Foro: Luego de la lectura del documento y analizar su contenido, brindar un aporte personal acerca de experiencias que nutran los conceptos.	Dentro del foro trabajar en cascada, partir del enlace proporcionado por el instructor y comentar en dos apreciaciones realizadas por otros cursantes.	Baremo de evaluación de foros (Anexo 3)
Peligros existentes en la red para niños en edades de 3 a 5 años.	2 horas	https://www.youtube.com/watch?v=2vu0Id2JHwo	Observar el video y a través de Wiki, crear un documento donde cada familia exponga un criterio sustentado acerca de los casos tratados.	Wiki en Moodle docs.	Baremo de evaluación de Wiki (Anexo 3)
Cómo colocar seguridad en los dispositivos.	1 horas	https://www.youtube.com/watch?v=lk4UFHLvr_M	Observar el video y desarrolla una presentación con GOCONQR que permita conocer el orden de las ideas para brindar seguridad digital a los niños.	Descargar GOCONQR	Deben subir a la plataforma el trabajo realizado en el enlace de trabajo

Fuente: Elaboración propia

La aplicación de los contenidos y esquemas formativos propuestos permitirán a los asistentes cumplir con los tiempos previstos y alcanzar los objetivos propuestos, que de manera suscita corresponden a desarrollar en los asistentes conciencia acerca de la importancia de la cultura digital para precautelar la seguridad e integridad psicológica, física y social de los niños de edades comprendidas entre 3 y 5 años.

Se han abordado temáticas distintas dentro de una misma estructura formativa que corresponde a la seguridad infantil en el manejo de *smartphones*, tabletas u otros equipos que tengan señal abierta a la red, como elemento de base para un desarrollo consciente dentro del manejo de estos equipos en la educación y sano esparcimiento; los temas escogidos corresponden a las principales temáticas sugeridas por los representantes de los niños de la Unidad Educativa Galileo Galilei, quienes se beneficiarán a futuro con un modelo de participación entre su realidad y el mundo virtual que les rodea.

Las temáticas se prevé ser tratadas con base en actividades completamente a distancia conforme la modalidad *e-learning*, que en este caso se ha conformado una red académica con bases de andragogía y modelos de análisis y síntesis completa de manera que el trabajo dentro del programa a más de contener información, permita al asistente contar con un modelo de interacción entre pares, así como la participación digital con diferentes programas y modelos que se encuentran en la red completamente compatibles con la plataforma Moodle que es la base de alojamiento para este trabajo.

Responsables:

La responsabilidad del manejo y desarrollo del curso corresponde a las siguientes personas:

- La docente tutora del grado con la colaboración de la psicóloga del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE).
- El técnico informático de la institución para el sostenimiento de la plataforma y la organización de los recursos dentro de la misma.

Recursos necesarios:

- Plataforma Moodle
- Recursos virtuales: Wiki de Google, YouTube, Twitter, Quizzes
- Recursos dentro de la plataforma: Foros, trabajos individuales, chat y Messenger interno.

Por ser un curso de participación no acreditable, se harán evaluaciones para que observen cuánto han aprendido.

Manejo de la plataforma

La propuesta se sustenta en el manejo de la plataforma Moodle con que cuenta la Unidad Educativa Galileo Galilei, entre los años 2020 y 2021 su actividad se incrementó por las medidas tomadas de clases a distancia para minimizar el efecto de la pandemia de COVID 19.

Se ha creado un modelo dinámico dentro de la plataforma en la cual se han incluido información que se brindará a los asistentes al curso y herramientas de autor, que permitan mejorar la calidad de la enseñanza, en la práctica de uso de tecnología y la producción de material a través de ciertos programas, aplicaciones que dinamizan el proceso de capacitación.

La página ha sido diseñada por el Ing. Edwin Hidalgo, responsable del área de Informática de la Unidad Educativa Galileo Galilei, quien labora desde el año 2015 en la Institución, especialista en Redes y Sistemas. La creación es un prototipo que no se encuentra en línea, pero cuenta con todos los elementos de base para que la institución pueda ponerla en ejecución en el tiempo que se considere adecuado.

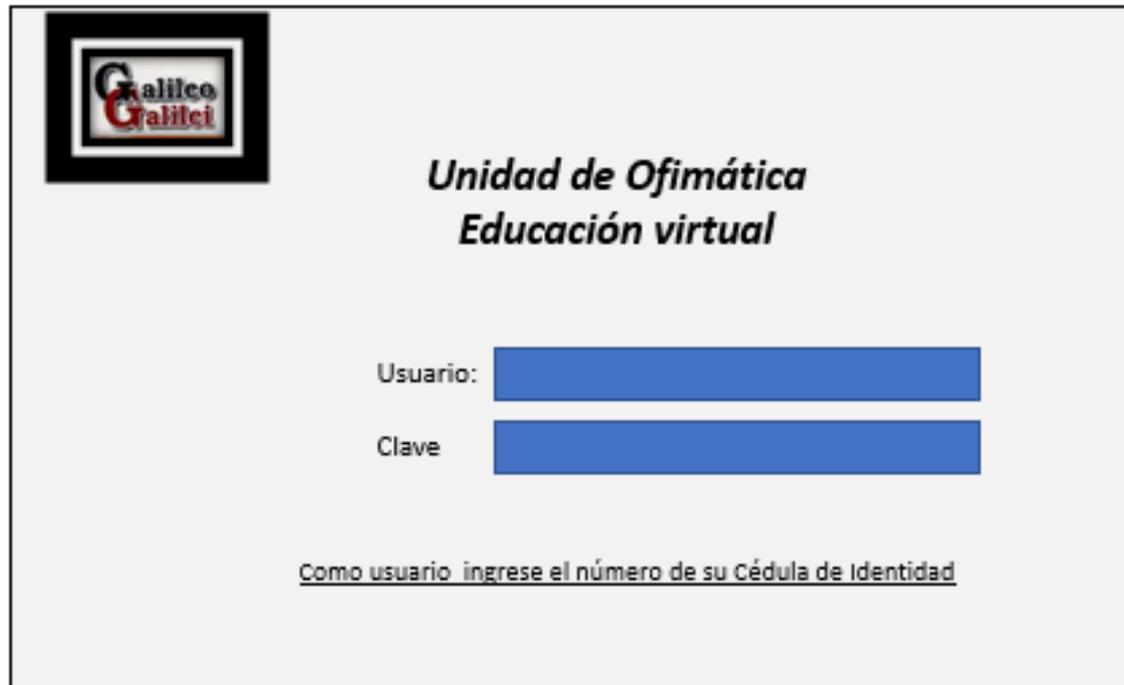
— Presentación del curso

Pantalla 1



Click en Mi colegio.

Pantalla 2



The screenshot shows a login interface with a logo in the top left corner that reads 'Galileo Galilei'. The main title is 'Unidad de Ofimática Educación virtual'. Below the title are two input fields: 'Usuario:' followed by a blue rectangular box, and 'Clave' followed by another blue rectangular box. At the bottom, there is a note: 'Como usuario ingrese el número de su Cédula de Identidad'.

El acceso será restringido y verificado en el centro de informática a fin de evitar el ingreso de personas no autorizadas al curso, habiéndose determinado la utilización de Usuario y Clave.

Pantalla 3



Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
“CULTURA DIGITAL”

Nombres y Apellidos del Representado

Fecha de Inicio:

fecha de culminación



NOTIFICACIONES

Usuario:



Nombre:

Docente / capacitador/ Técnico	Temas	Correo electrónico
Lic. Alexandra Zambrano	<ul style="list-style-type: none"> Cultura digital Peligro de manejo inadecuado de la red en manos infantiles 	Alexandrazam73@Hotmail.com
Dra. Ana Cecilia Suasnavas. Psicóloga	<ul style="list-style-type: none"> Peligros en la red y Normas para el manejo de los dispositivos El celular y la formación infantil 	Anasua_herrera@gmail.com
Ing. Asdrúbal Hidalgo	<ul style="list-style-type: none"> Técnico Los mejores sitios de la red para el manejo de niños entre 3 y 5 años Los dispositivos digitales como medios de información y formación 	eming20@gmail.com

Calendario:



Una vez ingresado el usuario, deberá llenar sus datos en el perfil del lado derecho de su pantalla, así como aquellos del representado que permanecerán en todas las pantallas del curso. Es un espacio informativo en el cual se exponen los contenidos del curso, así como los tiempos determinados para cada actividad. El ícono de inicio de curso permitirá el ingreso al aula virtual.

The screenshot shows a web interface for a virtual course. At the top, there is a header with the text "Nombres y Apellidos del Representado". Below this, the course title "Primer Curso virtual para padres de familia" and levels "Niveles: Inicial I y II 'CULTURA DIGITAL'" are displayed. On the left, there is a logo for "Galileo Galilei". In the center, there are four icons with corresponding buttons: a globe for "Ir Campus virtual", a bookshelf for "Biblioteca", a clapperboard for "Videos", and an envelope for "Mensajes". On the right, there is a sidebar with a "NOTIFICACIONES" section and a user profile section with fields for "Usuario:", "Nombre:", and "Asistentes en línea". At the bottom, there is a message from "LA DIRECCIÓN" addressed to parents, explaining the course's purpose and welcoming them to the process.

Nombres y Apellidos del Representado

Galileo Galilei

Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"

Ir Campus virtual

Biblioteca

Videos

Mensajes

NOTIFICACIONES

Usuario:

Nombre:

Asistentes en línea

Estimados señores Padres de Familia
El presente curso ha sido diseñado con el propósito de apoyar su valiosa labor en la formación de nuestros niños, considerando que el tema Cultura Digital es uno de los elementos preponderantes para la formación de los más pequeños del hogar, quienes están expuestos al uso de tecnologías y deben ser controlados por parte de la familia y en el centro educativo por sus maestros que los apoyamos dentro de su desarrollo armónico, seguro en un entorno de amor.
Bienvenidos a este proceso.

LA DIRECCIÓN

pantalla direcciona a cada uno de los sitios que se encuentran distribuidos para el trabajo previsto, siendo el más activo el que corresponde al campo virtual. Donde se ha desarrollado el aula virtual.

Pantalla 5

Nombres y Apellidos del Representado

Galileo Galilei

Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"

Ir Campus virtual Biblioteca Videos Mensajes

TEMA 1 TEMA 2 TEMA 3 TEMA 4 TEMA 5 TEMA 6

NOTIFICACIONES

Usuario:

Nombre:

Asistentes en línea

*Estimados señores Padres de Familia
El presente curso ha sido diseñado con el propósito de apoyar su valiosa labor en la formación de nuestras niñas, considerando que el tema Cultura Digital es uno de los elementos preponderantes para la formación de los más pequeñitos del hogar, quienes están expuestos al uso de tecnologías y deben ser controladas por parte de la familia y en el centro educativo por sus maestros que las apoyamos dentro de su desarrollo armónico, seguro en un entorno de amor.
Bienvenidas a este proceso.*

LA DIRECCIÓN

Cada uno de los botones dispuestos en la pantalla, dan acceso a los distintos temas que se abordarán en el curso; se abren en forma secuencial.

Pantalla 6



Abrir cada uno de los íconos que se han ubicado en este tema , desde donde se direcciona el trabajo correspondiente.

El aula virtual de cada curso tiene cuatro segmentos que deben ser cubiertos para dar paso al siguiente tema, y dentro de cada uno de ellos se brindan las indicaciones pedagógicas creadas por el docente instructor.

Pantalla 7

The screenshot displays a web interface for a virtual course. At the top left is the Galileo Galilei logo. The main header area contains the course title 'Primer Curso virtual para padres de familia' and levels 'Niveles: Inicial I y II "CULTURA DIGITAL"'. A red bar below the header reads 'TEMA UNO: CULTURA DIGITAL - FORO'. A central text box contains a URL: <https://rockcontent.com/es/blog/cultura-digital/ps://rockcontent.com/es/blog>. To the right, a sidebar contains sections for 'NOTIFICACIONES', 'Usuario:' (with a silhouette icon), 'Nombre:', and 'Asistentes en línea'. Below the URL, a forum post is visible, featuring a 'DOCENTE' icon and the text: 'Foro: Dar lectura al documento y analizar su contenido, brindando un aporte personal acerca de experiencias que nutran los conceptos. 1. Trabajar en cascada a partir del enlace del instructor y 2. Comentar en dos apreciaciones realizada por otros cursantes.' The post includes 'Respuesta' and 'Eliminación' buttons. A 'MENÚ' button is also present near the URL.

Para dar paso al foro, se requiere haber leído el enlace correspondiente a Cultura Digital, de manera que se pueda trabajar en los elementos que refuercen el conocimiento a partir de sus experiencias y la participación con el resto de cursantes.

Pantalla 8

The screenshot shows a user interface for a virtual course. At the top left is the logo for 'Galileo Galilei'. The main title is 'Primer Curso virtual para padres de familia' with levels 'Inicial I y II' and the theme 'CULTURA DIGITAL'. A red bar below the title reads 'TEMA UNO: CULTURA DIGITAL - TRABAJOS'. A central text box contains a YouTube link: <https://www.youtube.com/watch?v=Z2bER20nrHw>. Below this, a rounded rectangle contains the instruction: 'Observar el video y a través de Wiki, crear un documento con aporte de pares entre participantes del curso.' To the left of this instruction is a puzzle piece icon with a 'W' on it. To the right is a red button that says 'Enviar el documento en el siguiente enlace' with a globe icon. On the right side of the screen, there is a sidebar with a 'Mensajes' icon and a 'NOTIFICACIONES' section. Below the notifications, there are fields for 'Usuario:' (with a silhouette icon), 'Nombre:', and 'Asistentes en línea'.

La segunda entrada, corresponde al trabajo, igualmente descrito en la pantalla y consiste en la creación de un Wiki, encontrándose el enlace del trabajo básico y el de apertura para el Wiki que servirá para la producción del documento, en el segmento inferior derecho se encuentra el sitio desde donde podrá enviarse el trabajo para su revisión.

Pantalla 9

The screenshot shows a user interface for a virtual course. At the top left is the logo for 'Gallito Gallito'. The main title is 'Primer Curso virtual para padres de familia' with sub-titles 'Niveles: Inicial I y II' and '“CULTURA DIGITAL”'. A red bar below the title reads 'TEMA UNO: CULTURA DIGITAL - EVALUACIÓN'. A central text box contains a YouTube URL: <https://www.youtube.com/watch?v=5x1Y0Hj-lOw>. Below this is a red-bordered box with the Wirus logo and a button that says 'Enviar el documento en el siguiente enlace' with a globe icon. To the right, there is a sidebar with a 'Mensajes' icon and a user profile section with fields for 'Usuario:', 'Nombre:', and 'Asistentes en línea'.

Corresponde a la evaluación, la misma que se realizará en vía combinada entre el video de YouTube y el ingreso al programa Wirus Quizees, donde se realizará en forma interactiva la visualización del video y las respuestas a las preguntas plateadas por él o la capacitadora /a.

Pantalla 10 TEMA 2



Abrir cada uno de los íconos que se han ubicado en este tema , desde donde se direcciona el trabajo correspondiente.

La pantalla de trabajo en esta unidad cuenta igualmente con tres procedimientos, un foro, un trabajo y la evaluación, segmentos que deben ser abiertos conforme la fecha indicada para su aplicación.

Pantalla 11

The screenshot displays a user interface for a virtual course. At the top left is the Galileo Galilei logo. The main header area includes the text "Primer Curso virtual para padres de familia Niveles: Inicial I y II 'CULTURA DIGITAL'". Below this, a red box contains the topic: "TEMA DOS: LOS DISPOSITIVOS DIGITALES COMO MEDIOS DE INFORMACIÓN Y FORMACIÓN - FORO". A central white box with a red border contains a URL: "http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/auroragg.pdf". To the right, there are navigation icons for a laptop, an envelope, and a "Mensajes" button. On the far right, a sidebar contains sections for "NOTIFICACIONES", "Usuario:" (with a silhouette icon), "Nombre:", and "Asistentes en línea". At the bottom left, a "DOCENTE" profile card shows a silhouette icon and the text: "Foro: Dar lectura al documento y analizar su contenido, brindando un aporte personal acerca de experiencias que nutran los conceptos. 1. Trabajar en cascada a partir del enlace del instructor y 2. Comentar en dos apreciaciones realizada por otros cursantes." Below the text are "Respuesta" and "Eliminación" buttons.

A partir de este tema, el desarrollo tiene ligeras variantes a las presentadas en el tema uno.

The screenshot shows a user interface for a virtual course. At the top left is the Galileo Galilei logo. The main title is "Primer Curso virtual para padres de familia Niveles: Inicial I y II 'CULTURA DIGITAL'". Below this, a red box contains the text "TEMA DOS LOS DISPOSITIVOS DIGITALES COMO MEDIOS DE INFORMACIÓN Y FORMACIÓN TRABAJO". A URL is displayed in a white box: <https://www.youtube.com/watch?v=Z2bER20nrHw>. A "Biblioteca" icon is visible below the URL. On the right side, there are sections for "Nombres y Apellidos del Representado", "NOTIFICACIONES", and a user profile area with fields for "Usuario:", "Nombre:", and "Asistentes en línea". A "Mensajes" icon is also present. At the bottom, a task instruction is shown in a rounded box: "Leer el capítulo 3 y extraer lo fundamental, para crear un Wiki Trabajar en grupo de 3 familias, discutir el tema en un foro interno dentro de la plataforma y crear entre los 3 un documento que consolide observaciones del artículo tratado." Below this instruction is a red button that says "Enviar el documento en el siguiente enlace" with a globe icon and a mouse cursor.

Nombres y Apellidos del Representado

Galileo Galilei

Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"

TEMA DOS
LOS DISPOSITIVOS DIGITALES COMO MEDIOS DE INFORMACIÓN Y FORMACIÓN
TRABAJO

<https://www.youtube.com/watch?v=Z2bER20nrHw>

Biblioteca

Mensajes

Usuario:

Nombre:

Asistentes en línea

Enviar el documento en el siguiente enlace

The screenshot shows a user interface for a virtual course. At the top left is the logo for 'Gralteco Gralitec'. The main title is 'Primer Curso virtual para padres de familia' with levels 'Inicial I y II' and the theme 'CULTURA DIGITAL'. Below this, a red box contains the text 'TEMA DOS: LOS DISPOSITIVOS DIGITALES COMO MEDIOS DE INFORMACIÓN Y FORMACIÓN TRABAJO'. A link to a YouTube video is provided: https://www.youtube.com/watch?v=SCs_WLN5TAo. A 'Mensajes' button is visible. On the right, a sidebar shows 'NOTIFICACIONES' and a user profile section with fields for 'Usuario:', 'Nombre:', and 'Asistentes en línea'. At the bottom, a text box with a Word icon instructs the user to observe a video and analyze a family case, with a button to 'Enviar el documento en el siguiente enlace' accompanied by a globe icon.

Nombres y Apellidos del Representado

Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"

TEMA DOS
LOS DISPOSITIVOS DIGITALES COMO MEDIOS DE INFORMACIÓN Y FORMACIÓN
TRABAJO

https://www.youtube.com/watch?v=SCs_WLN5TAo

Mensajes

NOTIFICACIONES

Usuario:

Nombre:

Asistentes en línea

Observar el video y analizar nuestro caso familiar y analizar los pro y contras de lo que hacemos con nuestros niños. Este documento se presentará en Word y se colocará en el foro común como aporte para lectura por parte de los demás cursantes

Enviar el documento en el siguiente enlace



Nombres y Apellidos del Representado

Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"



NOTIFICACIONES

TEMA TRES
PELIGROS DEL MANEJO INADECUADO DE LA RED EN MANOS INFANTILES



TRABAJOS



Mensajes

Usuario:



Nombre:

Asistentes en línea

Abrir el ícono que direcciona el trabajo del presente y tema





Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"



NOTIFICACIONES

TEMA CUATRO: CELULAR Y LA FORMACIÓN INFANTIL- TRABAJOS

https://elpais.com/elpais/2016/12/24/eps/1482534340_148253.html



Biblioteca

Revisar el reportaje de Javier Salas "Phono sapiens" enganchados al móvil. Con esta base se va a crear Un documento con las soluciones que daría en su vida para "desengancharse y desenganchar a sus hijos del móvil". Crear un Wiki general del curso, en el cual cada familia participante colocará una estrategia para desengancharse del Smartphone y como desenganchar a sus hijos, el trabajo se subirá finalmente a las memorias del curso

Enviar el documento en el siguiente enlace 

Usuario:



Nombre:

Asistentes en línea

16.
4

Pantalla
TEMA



Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"

Nombres y Apellidos del Representado



NOTIFICACIONES

TEMA CINCO
LOS MEJORES SITIOS DENTRO DE LA RED PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE
LOS NIÑOS ENTRE 3 A 5 AÑOS



TRABAJO



Mensajes

Usuario:



Nombre:

Asistentes en línea

Abrir cada el ícono que direcciona el trabajo .

Pantalla 18

Pantalla 19- TEMA 6



Nombre y Apellidos del Representado

Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"



NOTIFICACIONES

TEMA SEIS:

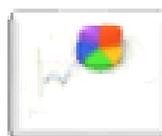
MEDIDAS PARENTALES PARA EVITAR PELIGROS A LOS CUALES SE EXPONEN NIÑOS DE
EDADES ENTRE 3 Y 5 AÑOS EN LA RED.



FORO DE TEMA 1



TRABAJOS



EVALUACIÓN



Mensajes

Usuario:



Nombre:

Asistentes en línea

Abrir cada una de las íconas que se han ubicado en este tema , desde donde se direcciona el trabajo correspondiente.

Nombre y Apellidos del Registrado

Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"

NOTIFICACIONES

TEMA SELS:
MEDIDAS PARENTALES PARA EVITAR PELIGROS A LOS CUALES SE EXPONEN NIÑOS DE
EDADES ENTRE 3 Y 5 AÑOS EN LA RED - FORO

<https://kidshealth.org/RadyChildrens/es/parents/net-safety-esp.html>

Mensajes

DOCENTE

Foro: Dar lectura al documento y analizar su contenido, brindando un aporte personal acerca de experiencias que nutran los conceptos.
Dentro del foro trabajar en cascada, partir del enlace del instructor y comentar en dos apreciaciones realizadas por otros cursantes.

Respuesta Eliminación

Usuario:

Nombre:

Asistentes en línea

The screenshot shows a user interface for a virtual course. At the top left is the Galileo Galilei logo. The main title is "Primer Curso virtual para padres de familia" with levels "Inicial I y II" and the theme "CULTURA DIGITAL". A red banner displays the topic: "TEMA SEIS: MEDIDAS PARENTALES PARA EVITAR PELIGROS A LOS CUALES SE EXPONEN NIÑOS DE EDADES ENTRE 3 Y 5 AÑOS EN LA RED - TRABAJOS". Below this is a link to a YouTube video: <https://www.youtube.com/watch?v=2vu0ld2JHWo>. A task box contains the instruction: "Observar el video y a través de Wiki, crear un documento donde cada familia exponga un criterio sustentado acerca de los casos tratados." and a button to "Enviar el documento en el siguiente enlace" with a globe icon. On the right, a sidebar shows a "NOTIFICACIONES" section and a user profile area with fields for "Usuario:", "Nombre:", and "Asistentes en línea".

Galileo Galilei

Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"

Nombre y Apellidos del Reg. registrado

NOTIFICACIONES

TEMA SEIS: MEDIDAS PARENTALES PARA EVITAR PELIGROS A LOS CUALES SE EXPONEN NIÑOS DE EDADES ENTRE 3 Y 5 AÑOS EN LA RED - TRABAJOS

<https://www.youtube.com/watch?v=2vu0ld2JHWo>

Mensajes

Usuario:

Nombre:

Asistentes en línea

Observar el video y a través de Wiki, crear un documento donde cada familia exponga un criterio sustentado acerca de los casos tratados.

Enviar el documento en el siguiente enlace



Nombres y Apellidos del Representado

Primer Curso virtual para padres de familia
Niveles: Inicial I y II
"CULTURA DIGITAL"



NOTIFICACIONES

TEMA SEIS : MEDIDAS PARENTALES PARA EVITAR PELIGROS A LOS CUALES SE EXPONEN NIÑOS DE EDADES ENTRE 3 Y 5 AÑOS EN LA RED - EVALUACIÓN



https://www.youtube.com/watch?v=Ik4UFHLvr_M



Mensajes

Usuario:



Nombre:

Asistentes en línea



Observar el video y desarrolla una presentación con GOCONQR que permita conocer el orden de las ideas para brindar seguridad digital a los niños

Enviar el documento en el siguiente enlace 

Capítulo VI

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

La presente investigación tuvo como objetivo contribuir al desarrollo de una cultura digital en los padres de niños en el subnivel de Educación Inicial I y II, a través de la formación en línea. Luego del análisis de las respuestas de los padres de los niños a quienes se aplicó un cuestionario y a la motivación de la autora de utilizar las TIC en el hogar y en el aula, además de su preocupación en la exposición de los niños a contenidos que pueden no ser aptos para su edad, mediante el uso de los celulares entre los niños de 3 a 5 años sin mayor supervisión por parte de los adultos, se propuso el diseño de un programa de formación parental denominando Cultura Digital bajo la modalidad *e-learning*.

En esta investigación se afirma la necesidad de crear o fortalecer a los actores del proceso educativo para aprovechar con más firmeza la compleja dinámica que impone la cultura digital. Tanto en la relación entre los padres demás adultos que compartan el hogar de los educandos, como en el ambiente escolar. Además, se insiste en la necesidad de fortalecer la mayor sinergia posible entre los padres y los docentes, en función de apoyar las actividades de aula, y con el proceso de enseñanza aprendizaje en el que estén involucradas las TIC.

Los años 2020 y 2021 fueron marcados por la pandemia de la COVID 19 y las autoridades sanitarias de los países establecieron confinamiento, medidas severas de distanciamiento social y otras medidas con el propósito de minimizar la difusión del virus. En consecuencia, muchas de las actividades personales, educativas, recreativas, productivas, culturales se llevaron al ciberespacio reforzando así la necesidad de contar con competencias mediáticas e informacionales para navegar e interactuar en esta sociedad digital.

La presión que la coyuntura de la pandemia impuso, generó desafíos y oportunidades, al fortalecer las relaciones mediadas por dispositivos tecnológicos digitales, acentuando su uso. La búsqueda de información y los medios para compartirla popularizaron aplicaciones o programas digitales con plataformas que se hicieron indispensables.

Si bien este accionar de los intercambios sociales mediados por las TIC favorecieron a miles de personas que pudieron estudiar y trabajar a distancia, también se generaron pérdidas de empleo para aquellas personas que por formación o la naturaleza de su trabajo no se incorporaron a esta dinámica digital, asimismo, se incrementaron las horas de exposición de una amplia gama de la población mundial a la Web y sus aplicaciones, entre esos grupos están los niños.

Este entorno digital que permite acceso a contenidos provenientes de cualquier parte del mundo, también da cabida a riesgos tanto para adultos como para los niños, se requiere un esfuerzo adicional para dar a conocer -especialmente a los niños- criterios y herramientas para identificar riesgos presentes en las redes y en este punto los padres y responsables de los niños juegan un papel estelar, porque formando a los padres y docentes en el desarrollo de competencias informacionales y mediáticas se tendrá un pleno disfrute de una cultura digital con sus oportunidades de aprendizaje y recreación.

Tal como afirma la UNESCO (2005), toda innovación tecnológica, trae consecuencias, que no siempre son positivas o beneficiosas para la sociedad o para grupos sociales. Los planteamientos hechos por Jiménez Sierra (2006) en *El niño tecnológico: Un perfil educativo*, afirma que ante la realidad que vive la humanidad y en especial los niños expuestos al uso de pantallas van modificando su entorno imperceptiblemente, a estos niños los denomina el autor video-niño por vivir gran parte de sus horas diarias frente a un dispositivo electrónico. Estos cambios se observan, por ejemplo, en los populares términos tecnológicos integrados al lenguaje diario: Internet, WiFi, celulares inteligentes, tableta, ancho de banda, laptops, consolas de juegos, almacenamiento en la nube y megas entre otras. Términos incorporados en la comunicación diaria potenciado su alcance y generado una cultura digital donde el número de usuarios y seguidores crece sin importar edad, grupos sociales o región geográfico, su alcance, refuerza una cultura digital.

La ausencia de una cultura digital entre personas que utilizan de forma mecánica la tecnología pone en evidencia el desaprovechamiento de las oportunidades que brinda el ciberespacio para generar conocimientos, fortalecer su interacción social, profesional y económica con alcances e impacto que benefician al ciudadano y minimizan los riesgos que surgirán en cada oportunidad.

Es necesario, por lo tanto, diseñar propuestas educativas de uso y también de prevención de riesgos ante las tecnologías digitales de uso masivo por la sociedad. UNESCO (2005) destaca que cada desarrollo tecnológico que impactó los cambios en la sociedad ha generado proyectos educativos para determinar “las reglas del juego” que minimicen los riesgos que las nuevas tecnologías presentan. Tal es el ejemplo, de la creación de la escuela obligatoria en el siglo XIX, para adaptarse a los cambios surgidos en esas décadas con el desarrollo industrial. Es estos primeros años del siglo XXI se requiere de la formación de los ciudadanos para apropiarse de estas tecnologías digitales para obtener máximos beneficios con bajos riesgos.

Bringué Sala y Sádaba (2009) en su artículo: *La generación interactiva en México, niños y adolescentes frente a las pantallas*, afirman que las personas que viven en grandes ciudades presentan un mayor consumo cultural y también un mayor consumo digital. Ecuador no escapa a esta realidad de incremento del consumo digital por el amplio acceso a información en digital disponible a través de diversas plataformas y dispositivos de comunicación para la recreación, la producción de sus bienes y servicios digitales, aunque se destaca la existencia de sectores del país que tienen deficiencias en el acceso y uso de las TIC. Estas facilidades de acceso al mundo digital se convierten en una oportunidad para la sociedad ecuatoriana, que se verá fortalecida si desarrolla una cultura digital.

En Ecuador, se reconocen los beneficios de la digitalización al reducir costos y facilitar el acceso a productos y servicios, en algunos casos, casi de manera instantánea. Específicamente, en el Cantón Rumiñahui, de la provincia de Pichincha, así como en el resto del país se han desarrollado proyectos por parte del Estado ecuatoriano para garantizar el acceso a Internet y de servicios gubernamentales en línea, este impulso permite que los ciudadanos interactúen en el mundo digital, y por eso es indispensable la formación mediática e informacional de la población en todos los niveles, y esta propuesta se convierte en una iniciativa que parte desde la formación de la familia.

En esta investigación, se ha enfatizado el interés al desarrollo de acciones de formación y capacitación en línea con un enfoque andragógico desde las instituciones educativas formando a los padres para llegar los niños en un efecto cascada. La modalidad *e-learning* en los procesos formativos se sustentan en la educación abierta y a distancia principalmente, se orienta a la adquisición de competencias y destrezas en un contexto social, que se desarrolla en un ambiente tecnológico, con la interacción de usuarios que comparten contenidos, actividades y experiencias y que, en el ámbito educativo, estas interacciones son preparadas y supervisadas por el docente.

El entorno para el desenvolvimiento de la modalidad *e-learning* requiere del desarrollo de plataformas virtuales para todos los niveles educativos, así como de otras estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje autónomo, exige competencias informáticas, comunicativas, cognitivas, así como, destrezas en la búsqueda y recuperación de información, que permiten gestionar su conocimiento.

En el capítulo donde se esbozan aspectos de los modelos pedagógico y la influencia que las TIC tienen en la educación, destacamos dos teorías pedagógicas que sustentan la modalidad *e-learning* como son el constructivismo y el conectivismo con impacto en la enseñanza, con un mayor énfasis en el aprendizaje autónomo y mediado por la tecnología digital para entender la relación de las personas con las nuevas tecnologías.

El mundo digital, por ser de fácil acceso y muy intuitivo para su uso ha permitido que los niños, jóvenes y adultos naveguen por las redes casi sin limitaciones, niños que no saben leer, usan aplicaciones desde dispositivos como los celulares, tabletas, laptops y consolas de juego. Esta realidad debe ser parte del modelo pedagógico actual. Ello significa, que el sistema educativo cuente con docentes que desarrollen competencias en estas áreas como: el diseño de entornos de aprendizaje, lectura analítica en el uso creativo de los recursos y medios de comunicación, para aprovechar las ventajas que ofrecen las TIC e incentivar en los estudiantes el uso de la tecnología digital conociendo su arquitectura y lógica operativa y cómo verlas y vivirlas como parte de su proceso de formación.

A esto se añade la instantaneidad y simultaneidad de vivir situaciones ajenas y distantes como si fueran propias, la diversidad de soportes de memorias adicionales a los tradicionales, las dependencias mediáticas que surgen y la automatización de muchos procesos de aprendizaje, es la realidad que se vive y comprometen los modos habituales de entender e interactuar en la sociedad donde se cruzan elementos culturales y cognoscitivos.

Uno de los aspectos de la formación educativa, persigue desarrollar competencias técnico-profesionales, así como la construcción relacional del conocimiento que se imparte con el demandando por la sociedad. Es una necesidad ofrecer propuestas curriculares y formativas específicas para formar a los ciudadanos alfabetizados en competencias mediática e informacionalmente.

Esta formación AMI aspira que los ciudadanos sean capaces de apropiarse de su contexto incorporando a las prácticas educativas programas con estrategias en el desempeño del mundo digital. Este es uno de los retos de la educación.

Pasando a los datos aportados por los padres de los niños que estudian en la subetapa Inicial I y II en la Unidad Educativa Galileo Galilei, ubicada en el Cantón Rumiñahui, de la provincia de Pichincha, se analizaron los resultados de sus apreciaciones acerca de la cultura digital, tecnologías de la información y la comunicación y la educación virtual, que podemos resumir:

- Existe una débil comprensión del concepto cultura digital, y un sesgo en el que predominan las destrezas en el uso de la tecnología, fundamentalmente en la utilización de teléfonos inteligentes, sobre la capacidad de análisis de la información.
- El problema planteado demuestra el riesgo que sufren los niños de edades escolares al no contar con el apoyo y seguimiento de padres de familia que conozcan los riesgos y el aprovechamiento de la tecnología e Internet en el desarrollo infantil.

- Se identificó desconocimiento entre los padres del manejo de teléfonos celulares en el hogar, en cuanto a sus potencialidades y sus riesgos y, aun así, entregan a los niños estos equipos tecnológicos sin suficiente control.
- El ejercicio parental en cuanto a seguridad en el uso de la tecnología con sus hijos es bajo, y se proyecta en adicción al uso de teléfonos y juegos en la red o al manejo de redes sociales, con poco control.
- La Unidad Educativa Galileo Galilei, cuenta con actividades de formación presencial de dos horas para abordar temas de interés institucional con los padres de familia, sin embargo, es baja la participación de los padres a estas actividades presenciales. Por lo que generar estrategias de capacitación continua en línea, puede hacer más participativa la actividad con los padres.
- La evidencia del desconocimiento del valor de la cultura digital se pone de manifiesto al encontrar en los resultados aspectos tales como el uso de los equipos en el ambiente familiar para comunicarse a través de redes sociales y la ausencia de actividades de formación o capacitación en línea, que es el diálogo mediado entre docentes y estudiantes, quienes ubicados en espacios diferentes permiten al individuo aprender de manera flexible, independiente y colaborativa.

El avance en educación virtual transmite la necesidad de encontrar escenarios formativos que cubran las necesidades pedagógicas y temáticas a tratarse desde un aula virtual y bajo un enfoque andragógico, que en definitiva permita a los padres y representantes adentrarse en la preparación de la utilidad del campo virtual y la aplicación de los contenidos encontrados en la red, además de prever posibles peligros que sus niños puedan encontrar al navegar libremente en la web.

El reconocimiento de los padres del inadecuado uso de este tipo de tecnología digital por parte de sus hijos, que se observa en la encuesta, permite el planteamiento de estrategias que puedan ser empleadas por este grupo, a fin de cuidar, controlar y guiar a sus hijos en el uso de la tecnología, siendo uno de los tantos componentes que forman parte de la AMI, que se proyecta hacia generar la necesidad de buscar orientaciones para alcanzar una verdadera cultura digital, también surge dentro de los resultados, la evidencia de una escasa preocupación por compartir con los hijos en el uso de

tecnologías digitales para su crecimiento académico, además, se destaca la necesidad de encontrar programas o aplicaciones que permitan que los niños puedan utilizar durante su tiempo de utilización del teléfono celular, aspecto que reflejará la actitud de los padres al entregar al niño el equipo como un recurso en el cual, pueda por sí solo escalar en sus habilidades y destrezas de utilización del teléfono móvil.

Como una experiencia nueva en el campo educativo en el escenario de capacitación para padres a través de un curso bajo la modalidad *e-learning*, con la temática cultura digital, se pretende que los usuarios digitales del mañana, que han sido alfabetizados en aspectos mediáticos e informacionales sean capaces de relacionar la tecnología con la práctica de valores personales y sociales (Área, 2015) que brinden un soporte a la responsabilidad de crecer en un mundo ampliamente digitalizado, que requiere de la dotación de competencias digitales que se enfoquen hacia la resolución de sus problemas de conocimiento a la vez que se refleje en la riqueza formativa de los más pequeños del hogar, quienes al ser adecuadamente guiados, a futuro será natural la tecnología digital como una herramienta en su formación.

El estudio ha logrado conjugar conceptos y teorías desde el ámbito de la alfabetización y cultura digital que simbióticamente se apoyan para alcanzar el manejo de destrezas y competencias en el uso de la tecnología digital a través del recurso más empleado que es el teléfono inteligente; no obstante la metodología escogida que corresponde a la educación virtual, es parte de un proceso de capacitación intrínseco que demuestre a los asistentes, las posibilidades que ofrece la educación en línea a través de la cual pueda desarrollar avances en el manejo de los distintos tipos de tecnologías, y la apreciación del valor con que aporta la educación virtual en función de las barreras geográficas y de tiempo.

Entre las razones por las cuales se desarrolló la temática expuesta en esta tesis doctoral, es la preocupación ante la falta de preparación del padre de familia en el uso del teléfono celular, que al momento se ha convertido en una habilidad insospechada que puede movilizar su entorno, llegando a constituirse en el recurso imprescindible para sí; no obstante, esa utilidad para los adultos, se convierte en un recurso adictivo para adultos y niños, quienes mecanizan el uso de la tecnología y encuentran en sus juegos virtuales la satisfacción de triunfos alcanzados por sí mismos, que en la vida real

no pueden lograr; transformando el valioso trabajo compartido en una posibilidad, frente a la importancia de la actividad individual frente a la pantalla líquida.

La incertidumbre de lo que ofrece el mundo digital en manos de un niño es alta y se pone en evidencia a través de los resultados de estudios ejecutados por la UNICEF (2017), en el cual se exige la colaboración de padres de familia, educadores y autoridades educativas para detectar los peligros que se encuentran en la red y minimizar la exposición de los niños a peligros psicológicos, físicos y emocionales.

Indudablemente que el presente trabajo abre posibilidades a nuevos estudios, como es el caso de las competencias informacionales y mediáticas que deben poseer los padres y representantes para aportar en el desarrollo de sus hijos, así como el despliegue de habilidades para encontrar en la red, sitios que cautiven al niño a través de actividades de gamificación superar dificultades en procesos de aprendizaje con alta dosis pedagógica; orientar el uso de la tecnología para divertirse y compartir con sus pares sin perder la orientación de que este recurso es una herramienta de la cual podrá servirse, para crecer cognitivamente sin desvincularse de la práctica de valores de su hogar.

Entre otros campos que complementariamente orientan nuevas investigaciones se encuentra el valor de la modalidad *e-learning* y su impacto en la formación de grupos de padres y representantes como parte de las actividades complementarias que los centros educativos realizan a lo largo del ciclo lectivo, eligiendo la temática apropiada con las necesidades de cada grupo.

Recomendaciones

Al haber concluido el presente trabajo doctoral, relacionado con el desarrollo de una cultura digital apoyada en el diseño de un programa de formación bajo la modalidad de *e-learning*, direccionada hacia la protección de los niños entre 3 y 5 años, de la Unidad Educativa Galleo Galilei, se considera oportuno el planteamiento de las siguientes recomendaciones.

- Desarrollar actividades internas de capacitación con el personal docente con la finalidad del desarrollo de una cultura digital, de manera que el proceso en forma circular se transmita a los padres y representantes de cada período y se mejore el uso de la tecnología digital por parte de los niños.
- Generar modelos de planificación didáctica en diseño instruccional, de manera que los docentes de cada grado puedan generar cursos de capacitación con material por ellos escogido y propuesto.
- Evaluar el desarrollo del primer curso virtual en modalidad *e-learning*, con la finalidad de verificar su impacto y multiplicar con otras temáticas.
- Propiciar dentro de la Unidad Educativa Galleo Galilei actividades que promuevan -entre docentes, padres y estudiantes- procesos de alfabetización mediática e informacional para desarrollar o fortalecer una cultura digital en todos los niveles.
- Profundizar en el control y seguridades que deben tener los niños que se encuentran en contacto con la tecnología a través del uso de teléfonos inteligentes u otros dispositivos, de manera que se limite su tiempo de uso y supervisar los sitios apropiados para ellos.
- Incentivar el trabajo de formación a distancia mediante la modalidad *e-learning*, entre el personal institucional, con la finalidad de mantener un modelo de capacitación con personal calificado en áreas de utilidad institucional, de manera

que sea un estímulo para los colaboradores, así como un soporte al desarrollo de la institución.

- Evidenciar el impacto del proyecto piloto presentado como resultado de la presente tesis doctoral con la finalidad de multiplicar la temática a nivel de los departamentos de Desarrollo Estudiantil de los distintos centros educativos del Cantón Rumiñahui.
- Con mayor detenimiento es necesario diseñar y ejecutar acciones de seguimiento y control al proceso de enseñanza-aprendizaje. Se debe contar con un plan que permita especificar la forma de dar retroalimentación acorde al trabajo que están realizando los estudiantes.
- Se requiere además contar con planes alternativos que permitan que el proceso no se vea truncado por causas de daños o no disponibilidad de la tecnología.

Referencias

- Abbey, B. (2000). *Hershey: idea Group publishing*. doi:10.4018/978-1-878289-59-9
- Acevedo, A. Brijaldo, M. (2018). *Hacia una Cultura Digital Orgánica*. Barranquilla: Corporación Universidad de las Costa.
- Agredo, A., Fernández, K., Mujñoz, A. (2017). Cultura digital para la enseñanza. *Ideales. Otro espacio para pensar*(6), 47-55.
<http://revistas.ut.edu.co/index.php/Ideales/article/view/1723>
- Aguaded, I. (2011). Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas. *Comunicar*, 18(36). <https://doi.org/10.3916/C36-2011-01-01>
- Aguilar, J., Mosquera, D. (2015). Middleware Reflexivo para la gestión de Aprendizajes Conectivistas en Ecologías de Conocimientos (eco-conectivismo). *Latin American Journal of Computing*, 2(2), 25-32.
<https://lajc.epn.edu.ec/index.php/LAJC>
- Albarello, F. (2020). *El aula sin muros: lo que nos están enseñando la cuarentena*. Instituto de Investigaciones en Comunicación. *Questión*.
doi:<https://doi.org/10.24215/16696581e307>
- Albornoz, E., & Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. Centro de desarrollo infantil Nuevos Horizontes. Quito, Ecuador. *Universidad y Sociedad*, 8(4), 186-192.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus25416.pdf>
- Amador, A. (2017). Acceso y uso de las TIC en los hogares costarricenses. In *Hacia la sociedad de la información y el conocimiento*. ^Pp. 191- 237). San José: PROSIC.
- Aparici, R. C. (2010). *Informe sobre la Educación Mediática en la Escuela 2.0*. Singapur: ITE.
- Arana, M., & Batista, N. (s/f). La educación en valores: una propuesta pedagógica para la formación profesional. <https://www.oei.es/historico/salactsi/ispajae.htm>
- Area, M. (2015). La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía del siglo XXI. *Revista Integra Educativa*, 7, 21-33.
http://scielo.org.bo/pdf/rieiii/v7n3/v7n3_a02.pdf
- Area, M. (2016). *La educación en el laberinto tecnológico de la escritura a las máquinas digitales*. Sao Paulo: CEGAL.
- Area, M., Adell, J. (2009). e Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. In J. de Pablo, *Tecnología Educativa: La formación del profesorado en la era de internet* (pp. 391-424). Málaga: Aljibe.
- Area, M., & Guarro, A. (2012). La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente. *Revista Española de Documentación Científica*(Monográfico), 46-74.
doi:<https://doi.org/10.3989/redc.2012.mono.977>
- Area, M., Gutiérrez, A., & Vidal, F. (2012). *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Madrid: Ariel.S.A.

- Arias, F. (2012). *El Proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.C.A.
- Arriaga, P. (2006). Análisis conceptual del aprendizaje observacional y la imitación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 38(1), 87-102. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlps/v38n1/v38n1a06.pdf>
- Arribas, M. (2004). Diseño y validación de cuestionarios. *Matronas profesión*, 5(17), 23-30. https://www.enferpro.com/documentos/validacion_cuestionarios.pdf
- Astorga, C., & Schmidt, I. (2019). Peligro de las redes sociales: Cómo educar a nuestros hijos e hijas en ciberseguridad. *Educare*, 23, 339-362. doi:<http://dx.doi.org/10.15359/ree.23-3.17>
- Ausubel, D., Novak, J., Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognitivo*. México: Trillas.
- Ávila, W. (2013). Hacia una reflexión histórica de las TIC. *Hallazgos*, 10(19), 1-13. <https://doi.org/10.15332/s1794-3841.2013.0019.13>
- Bartau, I., Aierbe, A., & Oregui, E. (2018). Mediación parental del uso de Internet en el alumnado de primaria: creencias, estrategias y dificultades. *Comunicar*, 26(54). doi:<https://doi.org/10.3916/C54-2018-07>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3a ed.). Bogotá: Pearson.
- Briceño, G. (2018). *Cognitivismo*. <https://www.euston96.com/cognitivismo/>
- Bussiness School. (2018). *La escala de Likert y la planificación*. <https://retos-operaciones-logistica.eae.es/la-escala-de-likert-y-la-planificacion/>
- Buzata, C. y Moyano, P. (2013). La medición de las audiencias de televisión en la Era Digital. *Cuadernos Info* (33) https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-367X2013000200005&script=sci_arttext
- Cabero, J. (1999). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Revista Comunicar*, 14-25.
- Cabero, J. (2004). La investigación en tecnologías de la educación. *Bordón*, 56(3-4), 617-634.
- Cabero, J. (2007). *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidad, riesgo y necesidades*. Madrid: McGraw Hill.
- Cabero, J. B. (2007). Posibilidades de la transformación en el Espacio Europeo de Educación Superior. *Octaedro*, 21-45.
- Cabero, J., & Llorente, M. (2008). La alfabetización digital de los alumnos. Competencias digitales para el siglo XXI. *Revista Portuguesa de Pedagogía*, 2(42), 7-28. <https://digitalis-dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/4673/3/La%20alfabetizacion%20digital%20de%20os%20alumnos.pdf>

- Cabero, J., & Marín, V. (2018). Blended learning y realidad aumentada: experiencias de diseño docente. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 1(21), 57-74. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.1.18719>
- Cabot, M. (2013). Cultura digital de masas y nueva educación. *Impulso*, 57(23), 19-28. doi:<http://dx.doi.org/10.15600/2236-9767/impulso.v23n57p19-28>.
- Cajar, A. (2018). *Lidefer.com*. Retrieved noviembre 14, 2018, from Investigación de campo: características , Tipos, Técnica y Etapas: <https://www.lifeder.com/investigacion-de-campo/>
- Campos, M. (2017). *Métodos de investigación académica. Fundamentos de investigación bibliográfica*. San José: Sistema de Educación Integral UCR.
- Cancino, J. (2012). *Cultura digital. Web 2.0 y herramientas tecnológicas*. <https://www.gestiopolis.com/cultura-digital-web20-herramientas-tecnologicas/>
- Candón Mena, J. B. (2014). La Cultura digital global en los movimientos sociales contemporáneos. Los casos del 15M en España y el 20F en Maruecos. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 14-25. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i127.2288>
- Castañeda. L. Adell, J. (2013). *Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: MARfil.
- Castells, M. (1992) *La sociedad red: una visión global*. Barcelona: Alianza
- CEDAL. (2012). *Cultura Digital en América Latina*. Bogotá- Colombia: RIIAL/ CELAM.
- Ceretta, M., & Canzani, J. (2009). *Revisión y actualización de conceptos sobre alfabetización informacional* http://files.sld.cu/centromed/files/2012/02/alfin_para_sic.pdf
- Chiappe, C. (2015). ¿Transculturación o acultura? Matices conceptuales en Juan Van Kessel y Alejandro Lipschutz. *Revista de Ciencias Sociales*(35), 47-57. <https://www.redalyc.org/pdf/708/70843331004.pdf>
- Chomsky, N. (2016). *La (des) educación*. España: Crítica.
- CLARO (2019). *¿Qué son las TIC? Y ¿Por qué son tan importantes?* Obtenido de: <https://www.claro.com.co/institucional/que-son-las-tic/>
- Colectivo de Educación Infntil y TIC. (2014). Recursos Educativos Digitales para la Educación Infantil. *Zona Próxima -REDEI*, 20. doi:<http://dx.doi.org/10.14482/zp.20.5888>
- Coll, C., Martín, T., Mauri, T., Miras, M. Onrubia, J., Solá, I., Zabala A. . (1993). *El Constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó.
- Colorado, A. (2010). Perspectivas de la cultura digital. *Zer*, 15(28), 103-115. <https://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/2350/1950>
- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social. (2013). *Manual para el diseño y la construcción de indicadores*. México: CONEVAL.

https://www.coneval.org.mx/Informes/Coordinacion/Publicaciones%20oficiales/MANUAL_PARA_EL_DISENO_Y_CONTRUCCION_DE_INDICADORES.pdf

- Constitución de la República del Ecuador*. (2008). Ciudad Alfaró: Asamblea Constituyente.
- Couto, E. (2015). Educação e redes sociais digitais: privacidade, intimidade inventada. *Movimentos colaborativos, tecnologias digitais e educação*, 28(94). <https://doi.org/10.24109/2176-6673.emaberto.28i94.1668>
- Courtenay Rattray, E.(2020). Alfabetización mediática e informacional en la era de la incertidumbre. <https://www.un.org/es/cr%C3%B3nica-onu/alfabetizaci%C3%B3n-medi%C3%A1tica-e-informacional-en-la-era-de-la-incertidumbre>
- Daza Hernández, G. *¿Qué es Cultura Digital? Es la expresión que nace por el hecho de vivir en un entorno influido por las TICs*.<http://www.riial.org/que-es-cultura-digital-es-la-expresion-que-nace-por-el-hecho-de-vivir-en-un-entorno-influido->
- De Benito, J. (2017). Análisis bibliográfico sobre la brecha digital y la alfabetización en nuevas tecnologías. *Revista electrónica EDUCARE.*, 21(2), 1-10. doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.21-2.9>
- Declaración de Grunwald sobre la educación en medios. (1982). Santiago de Chile: UNESCO.
- Delgado, A., & Pérez, A. (2018). La competencia mediática. *Educación para los nuevos medios*, 13-26. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf>
- Díaz, A. (2006). ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? *Perfiles Educativos*, 28(111), 7-36. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982006000100002&lng=es&tlng=es.
- Díaz, A. (2006). El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? *Perfiles Educativos*, XXVIII(111), 7-36. <https://www.redalyc.org/pdf/132/13211102.pdf>
- Díaz, C., López, M., & Roncallo, L. (2017). Entendiendo las generaciones: una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los Baby Boomers, X y Millenials. *Clío América*, 11(22). <https://doi.org/10.21676/23897848.2440>
- Domínguez, J. (2013). *La educación a distancia en el Perú. Hacia la convergencia de las modalidades educativas* (primera ed.). Lima: Domínguez y Rama. https://virtualeduca.org/documentos/observatorio/la_educacion_a_distancia_en_peru.pdf
- Dorfsman, M. (2013). La profesión docente en contextos de cambio: El docente global en la sociedad de la información. *Red-DUS*(6). <http://www.um.es/ead/reddusc/6>

- Duffy, T. (2013). *Cosntructivism and Technology of instruction: A consersation*. London: Routledge.
- Durán, A. (2015). *La Educación Virtual universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes* (Vol. Tesis doctoral). Barcelona: Universitat Politècnica de Catalunya. <https://www.tdx.cat/handle/10803/397710>
- Duso, L. C. (2017). Docencia y cultura digital: La formación del ciber profesor. *Tendencias pedagógicas*(30), 207-226. doi: DOI: 10.15366/tp2017.30.012
- Dussel, I. (2017). Tecnología con sentido educativo. (CINVESTAV, Ed.) *Avance y Perspectiva*. <http://ayp.cinvestav.mx/Publicaciones/ArtMID/4126/ArticleID/1167/In233s-Dussel-tecnolog237a-con-sentido-educativo%E2%80%9D>
- ECURED. (s/f). *Teléfono celular*. https://www.ecured.cu/Tel%C3%A9fono_celular
- Eleá, I. (2014). Agentes e vozes. Um panorama da mídia-educacao no Brasil, PortugaleEspanha. *UNESCO- Initiative*. University of Gothenburg.
- Elzo, J. (Director). (2009). *La transmisión de valores a menores*. Vizcaya: Ararteko. https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=2883
- Escofet,A., Folkeiras,P., Luna, E., Palou, B. (2016). Elaboración y validación de un cuestionario para valoración de proyectos de aprendizaje-servicio. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21(70), 929-949. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14046162013.pdf>
- Espinosa, Y. L. (2015). Exploración de la capacidad deliderazgo para la incorporación de TICC en educación: validación de un instrumento. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 14(3), 36-50. doi: 10.17398/1695-288X.14.3.3
- Espinoza, L., & Rodríguez, R. (2017, enero-junio). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socio afectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11). <https://www.redalyc.org/pdf/5039/503954319009.pdf>
- Esteban, M. Z. (2016). Estrategias e aprendizaje y e Learning. Un apunte para la fundamentación del diseño educativo en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia (RED)*(50), 1-12. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red/50/15>
- Fadel, C., Bialik, M., & Trilling, B. (2015). *Educación en cuatro dimensiones*. Boston: Centro para el Diseño Curricular. <http://www.ccplm.cl/redcineclubescolar/wp-content/uploads/fadel-educacion-en-cuadro-dimensiones.pdf>
- Fernández Rodrigo, L. (2016). El uso didáctico y metodológico de las tabletas digitales en aulas de educación primaria y secundaria de Cataluña Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, (48), 9-25. hrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.redalyc.org/pdf/368/36>

- Ferrés, J. (2007). La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. *Revista Científica de Comunicación y Educación. Comunicar*, 15(29), 100-107.
<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=29&articulo=29-2007-17>
- Ferrés, J. (2013). La comunicación mediática y emocional de los jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*(101), 89-101.
http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista101_capitulo7.pdf
- Figuroa, A. (2016). *Conductismo, historia, conceptos y autores principales*. Retrieved diciembre 13, 2019, from <https://psicologiaymente.com/psicologia/conductismo>
- Flores, Y. (2017). *Prácticas de alfabetización tecnológica digital en Ecuador. Infocentro Cañi, Chimborazo 2013-2015* (Vol. Tesis de grado). Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
<http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/5863/1/T2433-MELA-Flores-Practicas.pdf>
- Fundación Pública Andaluza, Centro de Estudios Andaluces. (2011). *La población infantil ante las nuevas tecnologías de la información*. Andalucía: Centro de estudios andaluces.
- Fundación Telefónica Ecuador. (2018). *3 cursos para promover valores digitales en el aula*. <http://fundaciontelefonica.com.ec/2018/06/20/3-cursos-para-promover-valores-digitales-en-el-aula/>
- Flores Vivar, J. M. (2009). Nuevos modelos de comunicación, perfiles y tendencias en las redes sociales. *Revista Comunicar* 17(33) Cibermedios y medios móviles.
<https://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=33-2009-09>
- Fundación Pública Andaluza, Centro de Estudios Andaluces. (2011). *La población infantil ante las nuevas tecnologías de la información*. Andalucía: Centro de estudios andaluces.
- Fundación Telefónica Ecuador. (2018). *3 cursos para promover valores digitales en el aula*.<http://fundaciontelefonica.com.ec/2018/06/20/3-cursos-para-promover-valores-digitales-en-el-aula/>
- García, A. (2016). Prácticas lectoras en espacios de afinidad: formas participativas en la cultura digital. *Ocnos*, 15(11), 42-51. <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/computadores-portatiles-o-laptops/1/>
- García Aretio, L. (2004). Viejos y nuevos modelos de educación a distancia. *Bordón*, 409-429.
- GFCglobal. (2020). *Informática básica*. <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/>
- González-Patiño, J. (2015). Privilegiar al individuo a través del compromiso colectivo: estrategias de los padres y dinámicas de participación en una escuela de clase media. *REMIE. Mutidisciplinary Journal of Educational Research*, 5(3), 316-336. <http://dx.doi.org/10.17583/remie.2015.1524>.

- Gros Salvat, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2).
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331455826005>
- Gutiérrez, A., & Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Revista Comunicar*(38), 31-39.
 doi:<http://dx.doi.org/10.3916/ C38-2012-02-03>
- Henao, O. (2002). *La enseñanza virtual en la educación superior*. Bogotá: Instituto Colombiano para el fomento de la Educación Superior.
- Hernández, G. (2016). Diagnóstico de la apreciación del uso de dispositivos digitales para labor docente. *Revista Invedu*, 9(27), 35-41.
- Hernández, G. (2017). ¿Qué es cultura digital? Es la expresión que nace por el hecho de vivir en un entorno influido por las TIC. *RIIAL*.<http://www.riial.org/que-es-cultura-digital-es-la-expresion-que-nace-por-el-hecho-de-vivir-en-un-entorno-influido-por-las-tics/>.
- Igarza, R. (2010). El aula en transición. Elementos para un análisis sociocultural de los programas digitales. *Interactive Digital Media*:
<https://robertoigarza.files.wordpress.com/2009/04/art-el-aula-en-transicic3b3n-igarza-2010.pdf>
- Jimenez, K., & Montero, E. (2013). Aplicación del modelo de Rasch en el análisis psicométrico de un diagnóstico en matemática. *Revista Digital Matemática*, 13(1), 1-38.
- Jonassen, D. y Driscoll, M. (2013). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. New York: Routledge.
- Juca, F. (2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 106-111.
<http://rus.ucf.edu.cu/>
- Kaplún, M. (2002). *Una pedagogía de la Comunicación (El comunicador popular)*. La Habana: Caminos.
- Knowles (s/f). Malcolm Knowles. *Kripkit*. <https://kripkit.com/malcolm-knowles/>
- Kulesz, O. (2017). *La cultura en el entorno digital*. París: UNESCO.
<https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/dce-policyresearch-book2-sp-web.pdf>
- La Consejería de Educación de la Comunidad Autónoma de Castilla y León. (2020). *Guía de buenas prácticas TIC para las familias*. Consejería de Educación.
<http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/web-guia/ usos-eficientes-1.html>
- Labrador, F. R. (2018). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y video juegos*. Madrid: Fundación Gaudium; Obra Social Caja Madrid.
- Lamata, R., Domínguez, R. (2003). *La construcción de procesos formativos en educación no formal*. Madrid: Narcea.
- Lasén, A. P. (n.d.). La cultura digital. *Modulo Didáctico 3, Capítulo: La cultura digital*, 1-45. (U. A. Cataluña, Ed.)

- Lasén, A., & Puente, H. (2016). *La cultura digital*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. <https://www.researchgate.net/publication/305446340>
- Lazor, A., & Kledzik, A. (2013). *Enseñanza individual a través de Skype y Google Docs*. Valencia: Foro de profesores E-learning de la Universitat de València. <https://ojs3.uv.es/index.php/foroele/article/view/6638/6427> recuperado el 15-03-2020.
- Lema, D. (2012). Estrategias de enseñanza 2.0. La hora de repensar el paradigma de enseñanza "Broadcast". *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, 18, 13-210. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=379&id_articulo=8231
- Levano, L., Sánchez, S., Guillén, P., Tello, S., Herrera, N., Collantes, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y representaciones*, 7(2), 569-588. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- Lévy, P. (2018). Cómo utilizo la eb social en mis clases de la universidad. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 57(1), 1-8. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red/57/1>
- López, A. (2017, julio 21). Marshall McLuhan, el visionario de la “aldea global” de la comunicación. El País. https://elpais.com/cultura/2017/07/21/actualidad/1500619102_672795.html
- López, J. (2019). Identidad y lengua en el ciberespacio: ¿Existe una conciencia lingüística digital? *Niterói*, 24(48), 117-135. https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/21539/2019_129.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Luquero, P. (2014). *Guía de observación del ambiente alfabetizador del aula de educación infantil*. (Vol. Tesis de grado). Cádiz: Universidad de Cádiz. <https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16625/16625.pdf>
- Maldonado, F., Juca, A., García, Y. (2020). El Smartphone como herramienta alternativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, caso Universidad Metropolitana sede Machala. *Conrado*, 16(73), 228-836. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200228&lng=es&tlng=es.
- Mantilla, F. (2015). *Técnica de muestreo, un enfoque a la investigación de mercados*. Sangolquí: ESPE.
- Martín, E. (2016). *EDUforics*. Retrieved octubre 20, 2018, from El papel de la familia en el uso de las TIC en la primera infancia: <http://www.eduforics.com/es/el-papel-de-la-familia-en-el-uso-de-las-tic-en-la-primera-infancia/>
- Martín, N. (2017). Cultura digital y educación para el desarrollo. *II Congreso Internacional Move net, sobre movimientos sociales y TIC* (pp. 257-267). Sevilla: COMPOLITICAS. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/70736/Pages%20from%20actas_ii-congreso-internacional-movenet_candon-mena-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Matsuura (2004). *Informe del Director General sobre la ejecución del programa aprobado por la Conferencia General*. UNESCO. :
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134016_spa
- Masterman, L. (1994). *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid: De la Torre.
- Matamala, C. (2018). Desarrollo de alfabetización digital. Cuáles son las estrategias de los profesores para enseñar habilidades de información? *Perfiles Educativos*, 40(162), 68-85.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000400068&lng=es&nrm=iso
- Matsuura.K. (2004). ¿A dónde van a parar los valores? *La Vanguardia*, 1- 4.
http://wwwd.lavanguardia.es/Vanguardia/Public...GINA=788&ID_FORMATO=9&PARTICION=91&SUBORDRE=3 (2 de 4)24/06/2004 14:40:47
- McDuffie, E. P. (2014). The future of Cybersecurity Education. *IEEE Computer*, 47(8).
 doi:<https://doi.org/10.1109/MC.2014.224>
- Menéndez, L. (2019, Nov-Dic). El camino hacia la conciencia digital. *Escritura Pública*.
https://www.notariado.org/liferay/c/document_library/get_file?folderId=12092&name=DLFE-1354954.pdf
- Meza, L., Torres, S., & Lara, J. (2016). Estrategias de aprendizaje emergentes en la modalidad e-learning. *RED Revista de Educación a Distancia*(48).
<https://www.um.es/ead/red/48/meza.pdf>
- Ministerio del Interior y Seguridad Pública de la República de Chile. (s/f). *Conciencia digital*. Santiago de Chile. <https://www.concienciadigital.gob.cl/>
- Montoya, Y. S. (2019). Más allá del control parental: redefiniendo a la familia digital. *Cultura Digital en la educación*, 1- 10.
https://www.researchgate.net/publication/331024224_Mas_alla_del_control_parental_redefiniendo_a_la_familia_digital
- Morales,J., Fernández, K., Pulido,J. (2016). Evaluación de técnicas de producción accesible en cursos masivos abiertos y en línea- MOOC. *Revista Cintex*, 21(1), 89-112. <https://revistas.pascualbravo.edu.co/index.php/cintex/article/view/11>
- Morduchowicz, A. (2006). *Los indicadores educativos y las dimensiones que los integran*. UNESCO.
<https://upce.rec.uba.ar/Indicadores%20y%20Uso%20de%20la%20Informacin/Morduchowicz%20-%20Los%20indicadores%20educativos%20y%20las%20dimensiones%20que%20los%20integran.pdf>
- Moreno, T. (2012). La evaluación de competencias en educación. *Sinéctica*(39), 01-20.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2012000200010&lng=es&tlng=es.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa,E., Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Bogotá: Ediciones de la U.

- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018, abril). Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de Internet: breve análisis. *Espirales*, 2(15).
file:///c:/users/usuario/downloads/220-645-1-pb.pdf
- Nieto, R. (2012). Educación virtual o virtualidad de la educación. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 14(19).
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/hisia_educacion_latinoamerican/article/view/1989
- Núñez, E., Monclúz, I., & Ravina, R. (2019). El impacto de la utilización de la modalidad B-Learning en la educación superior. *ALTERIDAD Revista de Educación*, 14(1). doi:<https://dx.doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.02>
- Ochoa, C. (2015). *Netquest*. Retrieved noviembre 29, 2018, from Muestreo no probabilístico: muestreo por cuotas:
<https://www.netquest.com/blog/es/blog/es/muestreo-por-cuotas>
- Olcott Jr., D., Carrera, X., Gallardo, E., & González, J. (2015). Ética y educación en la era digital: perspectivas globales y estrategias para la transformación local en Cataluña. *RUSC Universities and Knowledge Society Journal*, 12(2), 59-72.
doi:<http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i2.2455>
- Orosco, G., Navarro, E., & García, A. (2012). Desafíos educativos en tiempos de auto comunicación masiva: La interlocución de las audiencias,. *Revista Científica de Educación- Comunicar*, XIX(38), 67-74.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia Colección de Filosofía de la Educación*(19), 93-110.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>
- Paddick, R. (2015). *Tablets Adoption Continues to Rise*. Academy Today -:
<https://academytoday.co.uk/Article/tablet-adoption-continues-to-rise>
- Papalia, D., Wendkos, S., Dustin, R. . (2007). *Desarrollo humano*. México D.F.: McGraw Hill Interamericana.
- Peirce, N. (2013). *Digital Game- bases Learning for Early Childhood. A state of the Art Report*. Dublín: Learnovate Centre.
- Pérez, Á. (2013). Educarse en la era digital: Adelanto del nuevo libro de Ángel Pérez Gómez. *Sinéctica*(40), 01-26. <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n40/n40a9.pdf>
- Perrí, A. (2018)- **Declining share of Americans would find it very hard to give up TV**. Pew Research Centre. https://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/05/03/declining-share-of-americans-would-find-it-very-hard-to-give-up-tv/?utm_source=Pew+Research+Center&utm_campaign=09cec06665-EMAIL_CAMPAIGN_2018_05_03&utm_medium=email&utm_term=0_3e953b9b70-09cec06665-400235389
- Postman, N. (1994). *Tecnópolis- La rendición de la cultura a la tecnología*. New York: Círculo de Lectores.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. Part I. *On the horizon*, 9(5), 1-6. doi:[doi:10.1108/10748120110424816](https://doi.org/10.1108/10748120110424816)

- Publimark (2019). *Datos y estadísticas medios digitales en Ecuador 2019*. Disponible en: <https://publimark.ec/2019/04/11/datos-importantes-sobre-el-comportamiento-digital-en-ecuador-2019/>
- Pulgar, J. (2005). *Evaluación del aprendizaje no formal. Recursos prácticos para el profesorado*. Madrid: Narcea.
- RAE. (2020). Diccionario de la Real Academia Española. <https://dle.rae.es/>
- Rama, C. (2013). *La nueva modalidad de educación virtual: la educación digital empaquetada de los MOOCs y las nuevas globouniversidades en la educación a distancia y virtual en Ecuador*. Loja: UTPL.
https://virtualeduca.org/documentos/observatorio/la_educacion_a_distancia_y_virtual_en_ecuador.pdf
- Rama, C. (2016). La fase actual de expansión de la educación en línea o virtual en América Latina. In S/a, *La educación a distancia y virtual en el Ecuador / Una nueva realidad universitaria* (pp. 27-39).
- Rama, C. (2016). La fase actual de expansión de la educación en línea o virtual en América Latina. *Universidades*(70), 27-39.
- Reina, E., Pérez, R., Quero, N. (2017). Utilización de tablets en Educación Infantil: Un estudio de caso. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2), 193-203. doi: <https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.2.193>
- Rivera, P. A. (2017). Desde la educación a distancia al e - learning : emergencia, evolución y consolidación. *Revista Educación y tecnología*(10), 1-13.
<http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/1127>
- Rodríguez-Rosell, M^a., Castro-Zubizarreta, A. Caldeiro-Pedreira, M^a. (2018). Acercamientos iniciales a la competencia mediática desde las edades tempranas. In R. P. García (Ed.), *Educación para los Medios* (pp. 89-102). Quito: Abya-Yala.
- Rojas, A., Rojas, A., Hilario., Mori, M., Pasquel, A. (2018). Aplicación del módulo de alfabetización digital y desarrollo de competencias digitales en docentes. *Revista Comunic@ción*, 9(2), 101-110.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219-71682018000200003&script=sci_arttext&tlng=en
- Roldán, D. B. (2011). *Gestión de Proyectos e- learning*. México: Alfaomega / Ra-Ma.
- Román, C. (2017). El celular y su influencia en las actividades académicas y familiares de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba de la ciudad de Quito. *Maestría en innovación educativa*. Quito: Universidad Andina Simpon Bolívar.
- Romero, G. (2017). *Teorías del aprendizaje más influyentes*. Retrieved febrero 6, 2019, from Educar Siglo 21: <https://educar21.com/inicio/teorias-de-aprendizaje-mas-influyentes/>
- Rush, S. (2011). Problematic use of Smartphones in the workplace: An introductory study. *Tesis de grado*. Australia: Central Queensland University. Rockhampton.
<http://acquire.cqu.edu.au:8080/vital/access/manager/Repository/cqu:7814>

- Ryniewicz, J. (2012). Educación 2.0: lo mejor de ambos mundos. *Reflexión Académica en Diseño & Comunicación*, 18, 129-131.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/379_libro.pdf
- Salvi, M. (2012). *Ethics of information and communication technologies*. Bruselas: European Commission.
file:///C:/Users/Admin/AppData/Local/Temp/gp_eudor_WEB_NJAJ12026ENC_002.pdf.en.pdf
- Sánchez, J. (2001). *Aprendizaje visible, tecnología invisible*. Santiago: Dolmen Ediciones.
- Sánchez, J. (2008). La infancia en la sociedad del conocimiento. *CTS, Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 4(11), 23-43.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92441103>
- Sánchez, R., Costa, O., Mañoso, L., Novillo, M., Pericacho, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la. *Educación y Humanismo*, 21(36), 121-142. doi:<http://dx10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Santiago, G., Caballero, R., Gómez, D., & Domínguez, A. (2013). El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, XLIII(3), 99-131.
<https://www.redalyc.org/pdf/270/27028898004.pdf>
- Schunk, D. (2012). *Teorías del Aprendizaje* (6 a. ed.). México: Pearson Educación.
- Schweizar, M. (2020). *La educación con perspectiva de género, el nuevo reto*. Disponible: <https://acento.com.do/cultura/la-educacion-con-perspectiva-de-genero-el-nuevo-reto-8707272.html>
- Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución y tecnología*. Barcelona: Gedisa.
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital. *ellearnspace.org*. <https://www.slideshare.net/lepirex/siemens2004-conectivismopdf-presentation>
- Siemens, G. (2006). *Knowing knowledge*. Morisville. Estados Unidos: Lulu.com.
- Siemens, G., Conole, G. (2011). Special issue-Connectivism: Design and delivery of social networked learning. *International Review Of research in Open and Distance Learning*, 12(3), 39-41.
https://www.researchgate.net/publication/50888824_Special_Issue_-_Connectivism_Design_and_Delivery_of_Social_Networked_Learning
- Siles, I. (2012). Estyablishing the internet in Costa Rica: Co-optation and the clousere of techblogy controversies. *The Information Society*, 13-23. doi:doi:10.1080/01972243.2012.632257
- SITEAL/TIC. (2016, junio 23). *EVENTOS DEL SITEAL*. Retrieved enero 21, 2019, from La infancia frente a las pantallas : un debate necesario:
<http://www.publicaciones.siteal.iipe.unesco.org/eventos-del-siteal/27/la-infancia-frente-las-pantallas-un-debate-necesario>

- Soriano, A. (2014). diseño y validación de instrumentos de medición. *Dia-logos*, 19-40.
- Suárez, P. V. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*, 20(12), 173-198. doi:<https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>
- Supo, J. (2013). *Cómo validar un instrumento*. Lima. www.valiraciondeinstrumentos.com
- Suppes, P. (1974). The place of theory in educational research. *Educational Researcher*, 3(6), 3-10.
- Tableduca. (s/f). *¿Qué es una tableta?* <https://tableduca.webnode.es/que-es-una-tableta/>
- Taylor, E. (1871). *Cultura Primitiva I/ Los orígenes de la cultura*. Madrid: Ayuso.
- Torrico, E.; Steinbach, I.; Vega, A.; Vélez, V.; Gómez, N. (2012). La oferta comercial de las TIC y los usos de adolescentes y jóvenes en las ciudades de la Paz y Santa Cruz - Bolivia. In *Cultura Digital en América Latina. Investigación y evangelización*. (pp. 20-45). Bogotá: CEDAL.
- Tristán, A. (2008). Modificación al modelo de Lawshe para el dictamen cuantitativo de la validez de contenido de un instrumento objetivo. *instituto de Evaluación e ingeniería Avanzada*(6), 37-48. https://www.humanas.unal.edu.co/lab_psicometria/application/files/9716/0463/3548/VOL_6._Articulo4_Indice_de_validez_de_contenido_37-48.pdf
- Trucco, D. Palma, A. (eds). (2020). *Infancia y adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay*. Santiago: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
- UNESCO (1982). *Declaración de Grünwald sobre la educación relativa a los medios de comunicación, realizado en la República Federal de Alemania*. Retrieved octubre 10, 2018, from http://www.unesco.org/education/nfsunesco/pdf/MEDIA_S.PDF
- UNESCO (2007). *Paris agenda or 12 recommendations for media education*. Retrieved octubre 10, 2018, from http://www.diplomatie.gouv.fr/fr/IMG/pdf/Parisagendafin_en.pdf
- UNESCO (2017). Las TIC en la educación. Recuperado de: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>
- UNICEF (2017). *Niños en un mundo digital / El estado mundial de la infancia 2017*. New York: Fondo de la Naciones Unidas para la Infancia.
- Universidad de San Buenaventura. (2015). Las corrientes constructivistas y los modelos autoestructurantes. *Los modelos Pedagógicos*, 143-185.
- Urbano, E., & Quintero, B. V. (2017). Influencia mediática en la vida de los menores. Proceso de construcción y validación de un instrumento. *Educación mediática y competencia digital*, 6(2), 359-381. doi:DOI: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i2.6939>

- Urdaneta, A., Pitre, R., Hernández, H. (2018). La gestión del conocimiento a través de la alfabetización digital como estrategia para la transformación educativa en un contexto de paz. *Saber, Ciencia y Libertad*, 13(1), 201-215.
<https://www.readcube.com/articles/10.18041%2F2382-3240%2Fsaber.2018v13n1.2561>
- Uriarte, J. M. (2021). Educación a distancia. *Caracteristicas.co*. Disponible <https://www.caracteristicas.co/educacion-a-distancia/#ixzz7S4hqcp8E>
- Van Hove, S., Vanderhoven, E., & Cornillie, F. (2017). La tablet para el aprendizaje de vocabulario en segundas lenguas: teclado, lápiz digital u opción múltiple. *Comunicar*, XXV(50), 53-63. doi:doi: <https://doi.org/10.3916/C50-2017-05>
- Verdezoto, R. C. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e learning en las universidades del Ecuador. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.(65), 68-92. doi:DOI: [dx.doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067](https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067)
- Villadangos, S. L. (2009). Menores y nuevas tecnologías (NT) ¿Uso o abuso? *APCS*(5), 75-83.
- White, S. C. (2011). Visitors and residents: A new typology for online engagement. *First Monday*, 16(9). doi:10.5210/fm.v16i9.3171.
- Wolovick, D. (2007). *Las dimensiones en la educación*. Buenos Aires: Consejo Profesional de Ciencias Económicas de la Provincia de Buenos Aires.
https://www.cpba.com.ar/old/Biblioteca_Virtual/Publicaciones/Informes_Coyuntura/2007_Dimensiones_de_la_educacion.pdf
- Yardi, S. B. (2011). Social and Technical Challenges in Parenting Teens Social Media Use. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3237 - 3246. doi:DOI:10.1145/1978942.1979422
- Zapata- Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del "Conectivismo". *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 69-102.
doi:<http://dx.doi.org/10.14201/eks201516169102>
- Zapata-Ros, M. (2012). *Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos*. Alcalá: Universidad de Alcalá.
http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf
- Zurita, M. (2018). *El aprendizaje por imitación y la identificación de roles en los niños y niñas de la Unidad Educativa Madre Gertrudis del Cantón Cevallos, Provincia de Tungurahua* (Tesis de grado ed.). Ambato: UTA.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28650/1/Zurita%20Rovalino%20Mirian%20Esther%201803756301.pdf>

Anexo 1

Encuesta aplicada



Universidad Católica Andrés Bello

**Dirección de Postgrado
Doctorado en Educación**

Objetivo. – Determinar si las estrategias que emplean los padres de familia en el uso de tecnología son pertinentes para sus hijos de 3 a 5 años; así como su experiencia en formación digital y necesidades de capacitación,

La presente encuesta tiene el carácter de confidencial, , motivo por el cual solicitamos se sirva responder con la mayor sinceridad posible a cada una de las preguntas planteadas.

Datos Generales

Padre: ... **Madre:** ... **Representante:** ... Tío () Abuelo () otro()

Edad: 20 a 30 años ...

30 a 40 años ...

40 a 50 años ...

50 a 60 años ...

Edad de su hijo o representado: ...años

Actividad Laboral: trabaja: ...

no trabaja: ...

Nacionalidad: ecuatoriana: ... extranjera: ... (país.....)

Nivel de instrucción: Superior: ...

Bachillerato: ...

Básica completa: ...

Básica incompleta: ...

El orden de los números expuestos en cada pregunta corresponde a la siguiente escala de respuestas: 1. Muy frecuentemente- 2. Frecuentemente 3. Ocasionalmente 4. Raramente 5. nunca

COMPETENCIAS INSTRUMENTALES (Objetivo General)

Nº	Pregunta	1	2	3	4	5
1	¿Ha escuchado hablar de dispositivos digitales?					
2	¿Utiliza teléfono inteligente?					
3	¿El celular lo utiliza como complemento laboral?					
4	¿En casa utiliza el celular?					
5	¿Utiliza el celular para navegar en sus redes sociales?					
6	¿Utiliza el celular para actividades académicas?					
7	¿Recibe cursos digitales?					

8	¿Utiliza el celular para Marketing digital?					
9	¿Recibe mensajería por celular?					

COMPETENCIAS EN EL USO RESPONSABLE DE LOS EQUIPOS (Objetivos Específicos)

El orden de los números expuestos en cada pregunta corresponde a la siguiente escala de respuestas: 1. Muy frecuentemente- 2. Frecuentemente 3. Ocasionalmente 4. Raramente 5. nunca

N°	Pregunta	1	2	3	4	5
10	¿Su niño/a utiliza su teléfono celular?					
11	¿El uso del celular para su niño es monitoreado por usted?					
12	¿Entrega el celular a su hijo para que se distraiga?					
13	¿Utiliza el celular para que su hijo mejore la capacidad cognitiva?					
14	¿Su hijo utiliza el celular para quedarse dormido?					
15	¿Bloquea el acceso a los sitios inadecuados para su hijo?					
16	¿Permite a su hijo mirar redes sociales?					
17	¿Ha explicado a su hijo los peligros del Internet?					
18	¿Usted y su hijo/a, utilizan al mismo tiempo el celular?					

TEMÁTICA QUE SERÍA NECESARIO CONOCER EN UN CURSO PARA PADRES DE FAMILIA EN CULTURA DIGITAL (Propuesta)

El orden de los números expuestos en cada pregunta corresponde a la siguiente escala de respuestas: 1. Muy importante- 2. Importante 3. Moderadamente importante 4. De poca importancia 5. Sin importancia

N°	Pregunta	1	2	3	4	5
19	Los dispositivos digitales como medios informativos y formativos.					
20	Contenidos que se transmiten a través de los dispositivos digitales.					
21	Los dispositivos digitales adecuados para niños de 3 a 5 años.					
22	Conciencia digital como parte de la de selección de las aplicaciones.					
23	Las mejores aplicaciones dentro de los dispositivos digitales para el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.					
24	Los efectos cognitivos, emociones positivas y negativas en el uso de los dispositivos digitales en niños de 3 a 5 años.					

25	El aprovechamiento de los dispositivos digitales como trasmisor de valores y mejora del entorno en niños de 3 a 5 años.					
26	La actitud ética a la hora de descargar productos útiles en la utilización de los dispositivos digitales.					
27	Aplicaciones de calidad para niños de 3 a 5 años en dispositivos digitales.					

Gracias por su colaboración

Anexo 2

Formato de validación del instrumento.

Tomado del Formato de Evaluación de Expertos/ Universidad de Chile.

En las siguientes páginas usted evalúa el cuestionario para poder validarlo. En las respuestas de las escalas tipo Likert, por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las seis opciones que se presentan en los casilleros.

Se entrega una hoja del mismo tenor por cada pregunta prevista

Pregunta n.º *

Transcriba la pregunta a evaluar aquí

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: (1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)	Grado de acuerdo					
ADECUACIÓN (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a encuestar):						
• La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado)						
• Las opciones de respuesta son adecuadas						
• Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico						
PERTINENCIA (contribuye a recoger información relevante para la investigación):						
• Es pertinente para lograr el OBJETIVO GENERAL de la investigación						
(Copiar el objetivo general.)						
• Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 1 de la investigación**						
(Copiar el objetivo n.º 1.)						
• Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 2 de la investigación**						
(Copiar el objetivo n.º 2.)						
• Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 3 de la investigación**						
(Copiar el objetivo n.º 3.)						

Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

	sí	no
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente (ver Anexo 1)		
El número de preguntas del cuestionario es excesivo		
Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en el supuesto de contestar SÍ, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles)		

Preguntas que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:	
N.º de la(s) pregunta(s)	
Motivos por los que se considera que pudiera ser un riesgo	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

	Evaluación general del cuestionario			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario				

Observaciones y recomendaciones en general del cuestionario:	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

Anexo 3

Rúbrica para validar Foros.

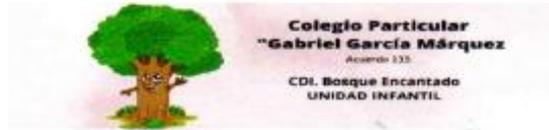
Rúbrica para calificar la participación en los foros de discusión

Dimensión / Puntaje	Cumplimiento excepcional	Cumplimiento pertinente	Cumplimiento básico	Cumplimiento superficial	No se cumplió
Contenido	(1.7 puntos) Se abordan las preguntas de discusión; los recursos o lecturas propuestas son correctamente citados y relacionados con el tema. Incorpora las lecturas que los recursos con sus propias experiencias. Ofrece recursos relacionados con el tema que no se encuentran en las lecturas asignadas o en los textos guía.	(1.4 puntos) Se abordan las preguntas de discusión; los recursos o lecturas propuestas son correctamente citados y relacionados con el tema. Incorpora las lecturas que los recursos con sus propias experiencias.	(1.0 puntos) Se abordan las preguntas de discusión; los recursos o lecturas propuestas son correctamente citados y relacionados con el tema.	(0.4 puntos) Sólo se abordan parcialmente las preguntas de discusión; se mencionan los recursos o lecturas pero no están relacionados con el tema.	(0.0 puntos) No se abordan las preguntas de discusión; no se mencionan las lecturas o recursos.
Lenguaje	(1.7 puntos) Las ideas desarrolladas están completas. No se observan errores de gramática u ortografía. Los argumentos son claros, concisos, lógicos y convincentes; el aporte se hace en su debido momento; se citan correctamente referencias relevantes. Incorpora aprendizajes previos en temas relevantes.	(1.3 puntos) Las ideas desarrolladas están completas. No se observan errores de gramática u ortografía. Los argumentos son claros, concisos, lógicos y convincentes; el aporte se hace en su debido momento; se citan correctamente referencias relevantes.	(1.0 puntos) Las ideas desarrolladas están completas. No se observan errores de gramática u ortografía.	(0.3 puntos) Las ideas desarrolladas están incompletas. Se observan errores de gramática u ortografía.	(0.0 puntos) Las ideas desarrolladas están incompletas. Se observan errores de gramática u ortografía.
Respuesta	(1.6 puntos) Los aportes al foro se hacen a tiempo y contienen una discusión completa y relevante para el tema. Las respuestas relacionan la teoría con la aplicación práctica, personal, o ambas. El aporte demuestra una reflexión seria y combina múltiples ideas relacionadas con el tema.	(1.3 puntos) Los aportes al foro se hacen a tiempo y contienen una discusión completa y relevante para el tema. Las respuestas relacionan la teoría con la aplicación práctica, personal, o ambas.	(1.0 puntos) Los aportes al foro se hacen a tiempo y contienen una discusión completa y relevante para el tema.	(0.3 puntos) Los aportes se realizaron a tiempo pero son muy breves y sólo proveen una discusión superficial tema asignado.	(0.0 puntos) Los aportes son limitados (por ejemplo, "estoy de acuerdo con..." sin ninguna explicación o discusión); los aportes son tardíos y no se tuvo notificación previa al vencimiento sobre la tardanza.
Comentarios Finales:					

Traducido con adaptación de: Palloff, R. & Pratt, K. (2009). *Assessing the Online Learner*. San Francisco: Jossey-Bass.

Anexo 4

Autorización de encuesta



Quito, a febrero 19 del 2021

AUTORIZACION

El suscrito Rector del Colegio Particular Gabriel García Márquez, y Director del CDI. Bosque Encantado de la ciudad de Quito, autoriza a la Magister María Lorena Novoa realizar la encuesta dirigida a los padres de familia de los subniveles Inicial I y II, habiendo previamente dialogado con el presidente de estos grados, con el compromiso de que a futuro se pueda dictar una charla a los representantes con la temática Cultura Digital, que a juicio de quien suscribe este documento es altamente importante.

De dicho proceso se encargará la Licenciada Ximena Ocaña, docente del plantel, quien realizará el vínculo entre la solicitante del proceso y el grupo de representantes de los niños del plantel, se ha acordado que el trabajo sea virtual debido a los riesgos existentes por pandemia.

Atentamente

MSc. Marco Mariño Luján
RECTOR



Jorge Juan N32-131 y Atahualpa -02 2556041
Quito- Ecuador


01-2022