



Fortalecimiento de competencias ciudadanas
para el manejo del ciberacoso a través de la
plataforma educativa Edmodo en estudiantes de
grado noveno de una institución educativa estatal
colombiana

Autor: Sofía Margarita Turizo Figueroa

Director: Mónica Ordoñez Villa

Maestría en Educación Mediada por TIC

Universidad del Norte

Barranquilla

2019

AGRADECIMIENTOS

Al gran arquitecto del universo por permitirme vivir esta experiencia.

DEDICATORIA

A ti, *mami*, que me mostraste la nobleza de enseñar.

CONTENIDO

RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
1. TITULO	7
2. JUSTIFICACIÓN	8
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	10
4. OBJETIVOS DE INVESTIGACION	12
4.1 Objetivo General.....	12
4.2 Objetivos específicos	12
5. MARCO TEÓRICO (Estado del Arte y Marco conceptual)	13
5.1 Estado del Arte.....	13
5.2 Marco Conceptual.....	19
5.2.1 Enfoque de competencias en Educación.	19
5.2.1.1 Breve aproximación conceptual al termino competencia.	19
5.2.1.2 Competencias Ciudadanas	21
5.2.2 Ciberacoso	25
5.2.3 Las Tic en los procesos educativos	28
5.2.4 Plataformas Sistema de administración de enseñanza y aprendizaje o LSM.....	30
6. PROPUESTA DE INNOVACIÓN	36
6.1 Contexto de aplicación.....	36
6.2 Planeación de la Innovación	38
6.3 Metodología.....	45
6.3.1Enfoque de la Investigación.....	45
6.3.2 Diseño de investigación	46
6.3.3 Muestra	46
7. PROCEDIMIENTO.....	50
Triangulación.....	5
8. RESULTADOS	6
9. CONCLUSIONES	14
10. RECOMENDACIONES.....	15
11. ANEXOS	15
12. REFERENCIAS.....	21

RESUMEN

El presente estudio se realizó con el objetivo de fortalecer las competencias ciudadanas para el manejo del ciberacoso. Esta investigación se llevó a cabo durante un periodo de 4 semanas con la participación de 12 estudiantes de noveno grado de básica secundaria de la institución educativa Escuela Normal Superior de Corozal, ubicada en el departamento de Sucre. Se empleó una investigación de tipo cualitativa, y optando por un diseño de investigación-acción, aplicando técnicas e instrumentos como entrevistas, grupo focal, análisis de contenido, portafolio, cuestionario, unidad didáctica digital. Con la investigación se concluyó que utilizando las TIC como medio para desarrollar una intervención pedagógica se puede favorecer el desarrollo de competencias ciudadanas generando en los estudiantes conciencia sobre fenómenos sociales como el ciberacoso.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación de aula se lleva a cabo con la finalidad de propiciar el ejercicio reflexivo entorno al uso de las TIC como alternativa metodológica para abordar el desarrollo de competencias ciudadanas y la prevención del ciberacoso, en un grupo de estudiantes de noveno grado en una institución educativa estatal del departamento de Sucre. Esta experiencia es una propuesta que permite reconfigurar el rol del profesor en cuanto a mantener la atención del estudiante durante todo el proceso formativo, a crear las condiciones para el desarrollo de habilidades y el uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Al mismo tiempo que se busca resignificar el rol del estudiante frente a la resolución de conflicto y el desarrollo de sus competencias ciudadanas.

De acuerdo a lo anterior se hace pertinente el desarrollo de un proyecto educativo mediado por TIC que busca reflexionar sobre la incorporación de estos medios en procesos formativos relacionados con el desarrollo de las competencias ciudadanas, implementando una unidad didáctica apoyada por TIC. Los productos obtenidos en las actividades desarrolladas permitirán recopilar y analizar los resultados, y finalmente formular recomendaciones. La estructura de este trabajo se organiza de la siguiente manera: Justificación. Marco teórico (estado del arte y arco conceptual). Planteamiento del problema. Objetivos de investigación. Diseño de investigación de aula. Resultado y análisis de resultados. Conclusiones y recomendaciones.

Las TIC están presentes en la cotidianidad de un gran número de personas en el ámbito laboral, académico, comercial y recreativo. Al ser entornos y/o herramientas relativamente nuevos al momento de interactuar con ellas se tiende a excluir los comportamientos y habilidades socialmente aprendidas que propenden por la sana convivencia y participación. Fernández, Yáñez y Muñoz (2015) afirman: “La intervención de instrumentos mediadores tecnológicos en el diseño de actividades para el docente implica considerar la manera en que el alumno interactúa en los espacios virtuales manteniendo los valores y virtudes que se manifiestan en la interacción personal” (p.61-62). Por tanto es importante explorar alternativas para desarrollar dichos comportamientos desde temprana edad.

1. TITULO

Fortalecimiento de competencias ciudadanas para el manejo del ciberacoso a través de la plataforma educativa Edmodo en estudiantes de grado noveno de una institución educativa estatal colombiana.

2. JUSTIFICACIÓN

La importancia del proyecto de investigación *¡Ciber espacio, una realidad!* radica en propiciar un espacio reflexivo en torno a la incorporación de las TIC a los entornos académicos, como apuesta metodológica alternativa al desarrollo de las competencias ciudadanas. Capacho, J (2015) afirma: “El sujeto cognoscente que se forma en un espacio virtual en sus dimensiones humanas esenciales: sentir-pensar-actuar, se forma como ser humano al servicio de la sociedad local y global.”(p.19). Por otro lado aporta a los estudiantes apropiación conceptual y exposición vivencial en torno al uso de las TIC y los comportamientos peligrosos asociados a su uso inapropiado, así como los derechos que los amparan como niños, los cuales pueden hacerlos proclives a diversas formas de acoso. “El acoso tradicional y el acoso en línea están íntimamente ligados, ya que ambos impiden un acceso igualitario a la educación y actúan contra la creación de entornos de aprendizajes inclusivos, protegidos y no violentos para todos los niños y adolescentes”(Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] ,2015). Por ello se propone una experiencia en un entorno virtual de aprendizaje en la que se pretende potenciar una competencia ciudadana. De ahí que luego de una revisión al documento del Ministerio de Educación Nacional Serie Guías N. 6 Estándares Básicos para la Ciudadanía... ¡Sí es posible! (2004), se escoge la competencia ciudadana llamada Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias, y específicamente su estándar: Manifiesto indignación (rechazo, dolor, rabia) frente a cualquier discriminación o situación que vulnere los derechos; apoyo iniciativas para prevenir dichas situaciones.

Finalizados los acuerdos de paz entre el gobierno Colombiano y la guerrilla de las FARC, el gobierno genera estrategias para salvaguardar los acuerdos, al tiempo que propende por construir una cultura de paz y sana convivencia para las próximas generaciones del país. Es así como el 25 de mayo del año 2015 se firma el decreto 1038 que reglamente la Ley 1732 del mismo año, la cual estipula que todas las instituciones educativas públicas y privadas deberán incluir la Catedra de la paz como materia en sus planes de estudio. Lo cual no implica que se dejen de lado o se desconozca el trabajo que se viene adelantado con las competencias ciudadanas definidas por el Ministerio de Educación Nacional en el año 2004.

Es apremiante y muy pertinente, que las temáticas que se proponen en el decreto 1038 de 2015, se articulen con los tres grupos de competencias contenidos en los estándares de competencias ciudadanas publicados en el año 2004: Convivencia y paz, Participación y responsabilidad democrática, Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias. (Palacio, 2015).

La necesidad de articulación y complementariedad entre las competencias ciudadanas y los contenidos establecidos para la implementación de la cátedra de la paz, hacen pertinente la presente investigación. Con la cual se abordarían desde un espacio académico situaciones difíciles y conflictos reales asociados a comportamientos peligrosos en internet.

Esta investigación se desarrolla en el marco de la Maestría en Educación Mediada por TIC, en modalidad 100% virtual, por lo cual su ejecución se hace pertinente al propiciar espacios reflexivos sobre la implementación de las nuevas tecnologías como alternativa metodológica para abordar el desarrollo de competencias ciudadanas y la prevención del ciberacoso.

Este proyecto es viable porque se cuenta con el apoyo y colaboración de la Institución , quienes ponen a disposición sus aulas inteligentes dotadas por el programa Vive Digital del Ministerio de las TIC, el acompañamiento de la oficina de Bienestar Escolar y la posibilidad de realizar la intervención con estudiantes del grado noveno integrantes del curso noveno tres del año lectivo 2017. Además se cuenta con acceso y buen manejo a la red Social educativa Edmodo.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La situación problema que se aborda en este estudio es el Ciberacoso, que es definida por la Unicef (2011) como “el uso de las Tic por parte de un individuo o grupo para realizar conductas hostiles de manera repetida y deliberada, con la intención de herir a otro”p.15). Mensajes de acoso (vía chat , Facebook, Twitter, WhatsApp, juegos en red, etcétera), robo de contraseñas, de cuentas de correo y usuario web , comentarios ofensivos en blogs , Facebook, envío de imágenes a través de e-mail y teléfonos móviles, encuestas en Internet que insultan o injurian a algún menor, el envío de código malicioso y virus al correo electrónico de la víctima acosada, envío de fotografías privadas de un menor y e-mails basura, suplantación de identidad , dan cuenta de la existencia de este fenómeno.

El Ciberacoso tiene un efecto igual o más negativo en los adolescentes que el bullying (acoso) tradicional.

Las víctimas pueden llegar a sufrir problemas psicológicos y de conducta por mucho tiempo. Algunos de los daños psicológicos que se pueden generar son depresión, baja autoestima, ansiedad, alienación, intentos de suicidio, problemas de comportamiento y dificultades para concentrarse. Así mismo, pueden surgir algunos problemas físicos resultado del estrés que la situación ocasiona, tales como dolores de cabeza y náuseas. En algunos casos, estos problemas, que generalmente inician en la adolescencia, persisten hasta la edad adulta. (Wang, Nansel & Iannotti , 2011, p.3)

A su vez el Ciberacoso es un fenómeno social multicausal, donde podemos mencionar en primer lugar la migración del fenómeno del bullying (acoso) tradicional a los entornos virtuales, en palabras de Kawalski, Liberman & Agosto (como se citó en Cabra y Marciales, 2012) no es más que una continuidad de las formas de agresión entre pares que se inician en las relaciones cara a cara. En segundo lugar falta de habilidades sociales tales como escucha activa, empatía y asertividad, y finalmente el uso inapropiado de las tecnologías que abarca tanto los

comportamientos peligrosos en internet por parte de las personas, como compartir información privada, con contenido sexual o vergonzosa que cada vez son más frecuentes, colocan en situación de vulnerabilidad, como el usar los medios digitales para causar daño en otros.

Acorde con lo anteriormente planteado es pertinente exponer la problemática que se ha venido presentando entre la comunidad estudiantil circuló material fotográfico con imágenes con contenido sexual que involucraba a una estudiante de los grados superiores, la joven en cuestión se vio muy afectada no solo por los comentarios en los pasillos de la institución, además tuvo que lidiar con una cadena de WhatsApp, insultos, mensajes lascivos e hirientes en su páginas de Facebook e Instagram, fue tanta la presión y el malestar generado que la joven deserto de la institución de manera irremediable a mitad del año escolar.

En vista de este panorama se propone que las TIC brinden mediación y soporte en el proceso de fortalecimiento de competencias ciudadanas, es así como se opta por la Red social educativa Edmodo para establecer dicha mediación al momento de intervenir la problemática del Ciberacoso en dicha institución.

Con base en lo anteriormente expuesto, surge el siguiente interrogante:

¿Cómo fortalecer las competencias ciudadanas para el manejo del ciberacoso a través de la plataforma educativa Edmodo en estudiantes de grado noveno de una institución educativa estatal colombiana?

4. OBJETIVOS DE INVESTIGACION

4.1 Objetivo General

Fortalecer las competencias ciudadanas para el manejo del ciberacoso a través de plataforma educativa Edmodo en estudiantes del grado noveno de una institución educativa estatal colombiana.

4.2 Objetivos específicos

1. Reconocer la existencia de momentos pedagógicos diseñados para el desarrollo de competencias ciudadanas, al ciberacoso y temáticas relacionadas.

2. Diseñar y aplicar un proyecto de innovación pedagógica a través de una unidad didáctica digital acorde a las necesidades de los estudiantes para la formación ciudadana y de convivencia para el manejo del Ciberacoso.

3. Evaluar y monitorear el impacto de la propuesta de innovación pedagógica mediado por TIC para el desarrollo de competencias ciudadanas para el manejo del Ciberacoso a partir del análisis de las evidencias de las actividades realizadas por los estudiantes.

5. MARCO TEÓRICO (Estado del Arte y Marco conceptual)

5.1 Estado del Arte

La revisión bibliográfica se realiza con el fin de recopilar información relacionada con el desarrollo de competencias ciudadanas y el uso de las TIC como mediación en el proceso. Al iniciar la exploración se encontraron una serie de investigaciones, tal fue el caso de la investigación titulada *“Implementación de una plataforma educativa mediada por las TIC para el fortalecimiento de la resolución de conflictos. Resolución de conflictos para un buen vivir”* (Casallas Torres, L., Rojas Higuera, y Sánchez Perico, S. 2017), presenta una propuesta de investigación e implementación de una plataforma educativa que busca que los estudiantes comprendan el conflicto y desarrollen mecanismos de resolución en el aula. Se realizó dos estudios de casos con estudiantes del grado séptimo. La recolección de datos se llevó a cabo a través de instrumentos como la observación y la encuesta. Luego del análisis de datos concluyeron, en primer lugar que los conflictos entre estudiantes de la población intervenida la mayoría de las veces se relacionan con agresiones verbales que desencadenan, posteriormente en agresiones físicas. En segundo lugar, la mayoría de los estudiantes reconoce el diálogo como herramienta necesaria para resolver los conflictos y finalmente reconocen el papel primordial de la accesibilidad a internet como factor determinante para implementar un proyecto mediado por las TIC.

Seguidamente se revisó el estudio titulado *“Diseño y desarrollo de un ambiente de aprendizaje mediado por TIC en el área de Ciencias Sociales, para favorecer capacidades de trabajo colaborativo en la resolución de problemas y el fortalecimiento de competencias ciudadanas entre estudiantes de distintos grupos étnicos en el curso 601 del colegio Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero”* desarrollado por Rodríguez Obando, (2015) aborda la temáticas de las competencias ciudadanas desde el área de Ciencias Sociales a partir del trabajo colaborativo. Para esto consideran elementos como aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en problemas, competencias ciudadanas, tecnologías de la Información y la comunicación para apoyar labores educativas. Para lograrlo diseñan una intervención de 7 semanas, compuesta por 6 actividades afines a las temáticas tratadas en la asignatura de Ciencias Sociales, que deben ser realizadas con apoyo de herramientas y/o aplicaciones TIC según la instrucción puntual y de

forma colaborativa. Al concluir la intervención afirman que el tiempo estimado para la intervención fue muy corto en contraste con el alcance planteado en un primer momento. Recomiendan escoger una competencia ciudadana sobre la cual trabajar puntualmente o adelantar un trabajo programado y continuo durante todo el año escolar. Además identificaron que durante la intervención se incrementó la participación sana y respetuosa de los niños, al momento de manifestar sus puntos de vista en relación al trabajo de sus compañeros, las metodologías de trabajo adoptadas por los docentes, las tareas asignadas y las diferentes situaciones que vivenciaron. Finalmente concluyeron que se cumplió con el propósito que tenía el docente de adquirir una nueva perspectiva para la enseñanza su materia.

De igual forma se procedió al análisis de la investigación “*Estudio de caso: Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación*” Malfasí Martínez, (2014), analiza la influencia de un conjunto de actividades apoyadas en las TIC en el fortalecimiento de la competencia de convivencia y paz de las competencias ciudadanas en estudiantes de tercer grado de básica primaria. Para lograr este objetivo, se diseñó una serie de actividades que se desarrollan a través de la plataforma Edmodo en un ambiente de aprendizaje presencial. Luego de recolectar la información, se procedió a clasificarla en 7 categorías siguiendo la teoría Fundamental que fue la metodología seleccionada para realizar la investigación. Finalmente al momento de esbozar las conclusiones, se evidenció disminución de conflictos entre los estudiantes. Además los participantes dieron muestras de trato respetuoso tanto hacia sus compañeros como docentes.

Por otro lado en México, Martínez et al. (2015) adelantaron la investigación titulada “*Prevención de la violencia escolar cara a cara y virtual en bachillerato*”. Teniendo como objetivo describir la dinámica, manifestaciones y factores asociados al acoso escolar entre alumnos realizada en los portales de bachillerato de la Universidad Autónoma del Estado de México. Para lograr este objetivo se realizaron 3 estudios. El primer estudio es de tipo descriptivo de corte trasversal donde se aplicó un cuestionario de agresión escolar e intimidación

para escribir la dinámica, manifestaciones y factor asociados al acoso escolar entre alumnos y realiza una caracterización de los mismos. El segundo estudio que se desarrollo fue de tipo descriptivo trasversal donde midieron las competencias genéricas de los estudiantes a través de una escala liker. Competencias tales como: se conoce y valora así mismo; Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes. Finalmente un tercer estudio de tipo No experimental de tipo trasversal descriptivo y correlacional, en el cual se desarrolló un instrumento denominado “Cyberbullying y aprendizaje virtual” aplicado a través de internet. El cual pretendía medir la prevalencia de Cyberbullying en alumnos bachillerato. Uno vez analizados los resultados de todos los estudios se llegado a la conclusión de que la prevención de cyberbullying puede realizarse por medio del desarrollo de la competencia digital, ya sea incluyéndola en el currículum o a través de un programa que trabaje la instrucción y concientización de los alumnos en lo referente las habilidades digitales, particularmente a través de la ciudadanía digital.

También en México desarrollaron la investigación, (Pozas, J., Morales, T. y Martínez, R. 2018) titulado “*Efecto de un programa de Ciberconvivencia en la prevención del Cyberbullying*” El objetivo general de esta investigación es que los estudiantes muestren un comportamiento adecuado en las relaciones interpersonales que tienen en los entornos virtuales a través de la puesta en marcha de un programa basado en la ciberconvivencia, y con ello, una disminución del acoso escolar cibernético. La evaluación de la efectividad de dicho programa se realizó por medio de un diseño cuasi experimental pretest-postest, contando con un grupo control sin exposición al programa (N=44) y un grupo experimental con exposición al mismo (N=44) de alumnos de bachillerato con edades entre 15 y 18 años. Entre los resultados obtenidos, se destaca la disminución de la victimización y justificación del cyberbullying en el grupo experimental y manteniéndose en el grupo control.

Continuando con la revisión bibliográfica encontramos el artículo publicado por Romero, C., Villareal, S., Samper, J. & Ospino, I. (2017) titulado “*Fortalecimiento de las competencias ciudadanas a partir de la lectura crítica en escenarios virtuales*”. Esta investigación se desarrolla en la ciudad de Barranquilla, Colombia. En esta investigación se busca el fortalecimiento de las competencias ciudadanas a partir de la lectura crítica en escenarios virtuales. La investigación descriptiva, transaccional y de diseño no experimental,

utilizó como instrumento de recolección de datos la encuesta de plataforma virtual con los indicadores prescritos por el Ministerio de Educación Nacional. Se tomó una muestra no probabilística intencionada con 148 alumnos del programa de Derecho, cursantes de las cátedras virtuales de Constitución política y Construcción textual. Los resultados evidenciaron bajos niveles en competencias ciudadanas y la disposición de los alumnos para respaldar el fortalecimiento de sus competencias en escenarios virtuales, solicitando la actualización de sus docentes.

Acorde con la acción de revisión bibliográfica de algunos estudios similares figura en nuestro país la investigación realizada por *Salavarría, M. (2016)* titulado “*Desarrollo e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en la solución de conflictos en el aula*”. Esta investigación tuvo como propósito el análisis del fortalecimiento de las competencias ciudadanas para la solución de conflictos en el aula, mediante el desarrollo e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), denominado “Solucionamos nuestros conflictos” con los estudiantes del grado 5° del Colegio Vista Bella I.E.D. Este estudio se basó en el método cualitativo por medio de la recolección y análisis de datos de manera abierta a través de la observación directa, la aplicación de entrevistas y grupos focales, durante el proceso de enseñanza aprendizaje que vivieron los estudiantes con el (OVA), mediante el afianzamiento en temas como competencias ciudadanas, Derechos Humanos DDHH, participación escolar, entre otros, como una alternativa de coexistencia en el aula, para la formación de ciudadanos comprometidos, participativos, que involucren las prácticas democráticas y la convivencia social en su diario vivir. Al finalizar el la investigación se logró fortalecer aprendizajes, profundizar conceptos y desarrollar la capacidad de análisis para aplicar lo aprendido en el diario vivir. Además se evidenció una disminución del uso de palabras agresivas y comportamientos más cordiales tanto en el aula como en los descansos.

También fue revisado el estudio investigativo realizado por *Botía, M., Botía, J. y Laverde, J.A (2016)* titulado “*Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje que aporte a la revolución de conflictos en los estudiantes del grado 408 jornada tarde del Cendid San Pablo Bosa*”. El presente trabajo da cuenta de una experiencia investigativa realizada en el Colegio

CEDID San Pablo Bosa, en Bogotá. Se pretendía mejorar las relaciones interpersonales por medio de la resolución de conflictos en los estudiantes del grado 408 jornada tarde. Se diseñó e implementó un ambiente virtual de aprendizaje, en el cual se trabajaron cuatro temas principales denominados escenarios y que tuvieron como temas ¿qué es un conflicto?, actitudes que se presentan ante el conflicto, métodos alternativos de solución de conflictos, habilidades sociales, a partir de estos temas se generaron una serie de actividades cuya finalidad era la de contribuir de forma significativa a la solución del problema planteado. Luego de este proceso se puede evidenciar un ligero avance en torno al tema de resolución de conflictos, esto ya que los estudiantes dan cuenta del tema, sin embargo se hace necesario que se siga trabajando puesto que aún no lo ponen en práctica, saben cómo actuar pero en el momento olvidan todo y se limitan a actuar bajo sus impulsos.

Además se estudió la publicación de Zamir, S & Baratz, L. (2013) titulado “*“Good citizenship” through Bilingual Children Literature: Arabic and Hebrew*” en la cual se busca evaluar la contribución del género de la literatura bilingüe, árabe y hebreo, a la educación para la ciudadanía. Dado que la sociedad israelí es una sociedad multicultural compuesta por ambas naciones, árabes y judíos que viven en un entorno conflictivo, hay que considerar esos libros de texto como agentes cívicos. Según la tipología de Westheimer y Kahne. (2003), la noción de ser un buen ciudadano se compone de tres tipos: el ciudadano responsable, el ciudadano participativo y el ciudadano de la justicia. El procedimiento de análisis de contenido, basado en Krippendorff (2004), reveló que la mayoría de las historias, por lo tanto, diez de los trece tratan sobre los dos tipos elevados de ciudadanía, a saber, el ciudadano participativo y el ciudadano de la justicia. A pesar de que estamos tratando con literatura infantil, los autores de literatura infantil bilingüe no menosprecian la capacidad de los niños para comprender su papel como ciudadanos en la sociedad multicultural.

Finalmente se reexaminó la investigación efectuada por Beach, J & Wendt, J (2014). denominada “*Social interaction development through immersive virtual environmentz*”. El propósito de este estudio fue examinar si los estudiantes podían alterar sus habilidades de interacción social al practicándolas en un IVE (entornos virtuales inmersivos). Además también examinar si los estudiantes podían transferir las habilidades que aprende en el IVE a situaciones

similares en el entorno del mundo real. La población escogida para el estudio fueron adolescentes diagnosticados con TEA (trastorno del espectro autista) por esto los investigadores se asociaron con un coordinador de educación especial de un campamento escolar. Es así como diseñaron 3 situaciones que guardaran relación con comportamientos cívicos y habilidades sociales adaptativas. Estas situaciones serian ensayadas en un entorno virtual recreado usando Second Life. Y luego replicadas en un entorno real. Para el análisis de los datos recolectados a través de observación directa, y entrevistas a los participantes y posterior. Se realizó un análisis de contenido, en los datos prevalecieron dos temas y cuatro categorías. La conciencia social fue el primer tema en surgir, El segundo tema fue Compromiso sensorial, y produjo escenarios realistas y Compromiso auténtico. Si bien los investigadores consideraron que el estudio fue exitoso, sugirieron que para estudios posteriores es necesario idear un número mayor de escenario y situaciones para exponer a los participantes.

5.2 Marco Conceptual

5.2.1 Enfoque de competencias en Educación.

5.2.1.1 Breve aproximación conceptual al termino competencia.

La humanidad desde tiempos remotos siempre ha mostrado interés en las personas con habilidades para desarrollar sus tareas de forma idónea o excepcional. Prueba de esto es que en la Grecia antigua existía el termino *ikanotis*, que se traduce como la cualidad de ser *ikanos* (capaz), capacidad de hacer algo. En el siglo XVI existía el término competencias en varios idiomas como el latín, donde la palabra *competens* es ser capaz y estar autorizado legalmente. (Mulder, 2007) .Además en el idioma inglés, según Mulder, Weigel y Collins (como se citó en Tobón, 2013) se evidencia el uso del término *competence* o *competency*, que significa la capacidad general para realizar una actividad o resolver un problema en un curso o material.

Con el paso de los siglos, los cambios sociales, políticos, económicos y los avances científicos en distintas disciplinas y campos de estudio son constantes, lo mismo ocurre con el concepto competencia, el cual empieza a aplicarse en diferentes áreas, siendo la educación uno de las áreas destacadas .

La aplicación académica del concepto de competencias comienza solo en la década de los sesenta, siendo la década de los noventa donde se comienza a poner en práctica en todos los niveles educativos, y en la década del 2000 se convierte en una política educativa de trascendencia mundial. (Tobón, 2013, p.57).

Es así como surgen diferentes propuestas a nivel mundial que buscan implementar sistemas educativos entorno a las competencias. Tal es el caso de la Dirección General de Educación y Cultura de la Comisión Europea en el año 2004, habla de la necesidad de desarrollar su nuevo modelo educativo con base en el concepto de Competencias, definida como la combinación de destrezas, conocimientos, aptitudes y actitudes, y a la inclusión de la disposición para aprender además del saber cómo, posibilitándose que el educando pueda generar un capital cultural o desarrollo personal, un capital social que incluye la participación ciudadana, y un

capital humano o capacidad para ser productivo. (García Retana, 2011). Por otro lado el capítulo para Latinoamérica del proyecto Tuning (2007) define competencias como “Conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas, tanto específicas como transversales, que debe reunir un titulado para satisfacer plenamente las exigencias de los contextos sociales” (p. 320).

Por otro lado Tuleda (2004) afirma que más allá de la presión conceptual del termino competencias, se debe prestar especial atención a los resultados del aprendizaje, en lo que el alumno es capaz de hacer al término del proceso educativo y en los procedimientos que le permitirán continuar aprendiendo de forma autónoma. Y es que indiscutiblemente no se debe obviar que al hablar de competencias en el contexto educativo estamos hablando de herramientas de transformación social y de gestión de conflictos propios del ser humano y su entorno, así que es necesarios que las competencias que se buscan desarrollar en los estudiantes estén acordes a las coyunturas históricas, sociales y económicas contemporáneas. Por ello, el nuevo modelo educativo deberá basarse en las características de la sociedad del conocimiento, lo que demanda integrar las TIC a la práctica docente para retomar los aportes de las ciencias, la tecnología y humanística, al conocimiento en general, valorando sus implicaciones y su inclusión (Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior de México - [ANUIES], 2004) así mismo, las Competencias no se desarrollan en abstracto, sino a partir de situaciones específicas, en espacios concretos, diseñados por personas idóneas , a través de actividades “ideadas ” que forman parte del quehacer del educando. Coll, (como se citó en García Retana, 2011) afirma que, la adquisición de una competencia está indisolublemente asociada a la adquisición de una serie de saberes (conocimientos, habilidades, valores, actitudes, emociones, etc.), por parte del sujeto.

De ahí que la política educativa Colombiana tiene un enfoque por competencias que tiene como propósito que todos los procesos educativos que se implementan dentro del sistema educativo propendan por el desarrollo de competencias, las cuales aumentaran de complejidad a medida a mayor nivel de formación. El termino competencia se entiende manera general como “saber hacer en contexto”. En el contexto educativo son definidas por el MEN (2004) como el conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socio-afectivas y

comunicativas), relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores. Por lo tanto, la competencia implica conocer, ser y saber hacer.

Finalmente podemos afirmar que el modelo educativo basado en competencias, plantea el reto de lograr estimular la creatividad, la innovación, la potencialidad que tiene el ser humano para ir más allá de lo que la cotidianeidad demanda, crear su propio futuro; lograr sobrevivir, ser capaz de adaptarse a las condiciones que se perfilan para el planeta e incluso poder desarrollarse de una mejor manera (Ortega, 2008).

5.2.1.2 Competencias Ciudadanas

Las competencias ciudadanas juegan un papel relevante en la formación impartida en las instituciones educativas, su instrucción es transversal a todas las asignaturas, contenidos e intervenciones pedagógicas desarrolladas en las instituciones. El fomento de las competencias básicas y ciudadanas es la principal finalidad del que hacer educativo, pues éstas son la base sobre la cual se construyen los aprendizajes y se constituyen en el núcleo común de los currículos en todos los niveles. (Corpoeducación, 2011).

En Colombia la Corporación Opción Legal, entidad sin ánimo de lucro, con el apoyo de la Organización Internacional Para Las Migraciones (OIM), el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y Unicef, desarrollaron un proyecto titulado Pedagogía y Protección de la Niñez el cual está dirigido a establecer la manera como las instituciones de educación primaria, secundaria y media pueden construir proyectos escolares en los que los *Estándares básicos de competencias ciudadanas* se materialicen a través de las asignaturas del currículo. En consecuencia desarrollaron tres módulos titulados por ellos: “El desarrollo de competencias ciudadanas en contextos de violencia”. Estos módulos están diseñado entorno a la definición de competencias ciudadanas dada por Chaux (2004) “las competencias ciudadanas son los conocimientos y habilidades que permiten que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática.”(p20). Los *Estándares de competencias ciudadanas* establecen que estas “buscan aportar a construir la paz, fomentar la participación democrática y a valorar la pluralidad”. MEN

(2004). Y su propuesta metodológica consiste en un compendio de estrategias y actividades para trabajar tanto en el aula como en espacios abiertos con los estudiantes.

El equipo de trabajo de la Corporación Opción Legal, plantea que la existencia de tres componentes prioritarios para el desarrollo de las competencias ciudadanas: la mediación de conflicto entre pares, la construcción colectiva de pactos de aula y la promoción de la resiliencia. Cada uno abordado en un módulo individual, compartiendo la misma estructura, establecer relaciones entre las áreas básicas (lenguaje, matemáticas, ciencias naturales y ciencias sociales) y

Contenidos:

Tema 1: Fracciones

Tema 2: Resolución pacífica de conflictos. Asertividad en grupo.

Logro integrado: El estudiante identificará el concepto de fracción y hará aplicaciones sencillas para relacionarlas con las situaciones de conflicto en las que la repartición de una unidad no es equitativa.

Estrategia: Generar un ambiente de participación asertiva en el aula con el fin de resolver conflictos de forma pacífica.

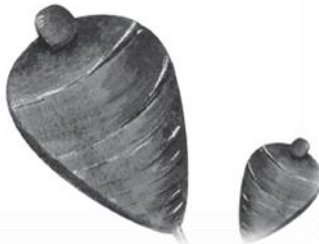


Figura 1. Enseñanza de las competencias ciudadanas a través del currículo. Corporación Opción Legal.2011 p.35

establecer relación con el componente ciudadano que se desea desarrollar. Vinculándolo a través de actividades establecidas para que ambos componentes sean indisolubles. Al finalizar el desarrollo del módulo se espera que además de alcanzar el logro integrado propuestos en cada actividad, los participantes expresen de forma personal como vivenciaron la experiencia.

A su vez el Ministerio de educación Nacional de Colombia, organismo que lidera el proyecto educativo nacional, afirma que formar individuos que ejerzan su ciudadanía de forma participativa libre y autónoma es el fin último de la formación ciudadana. Conforme a esto, provee de herramientas de afrontamiento que pueden ser usadas en el diario vivir para la defensa y la promoción de los derechos fundamentales. (MEN, 2004).

El MEN (2004) conceptúa que “las competencias ciudadanas son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática. (p.8)

Parafraseando a Chauv (2004) quien las competencias ciudadanas se agrupan en: 1. Convivencia y paz, 2. Participación y responsabilidad democrática y 3. Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias, cuyos nombres guardan relación con los ámbitos de la ciudadanía que se pretenden abarcar. Además se organizan en distintos tipos: los conocimientos, las competencias básicas cognitivas, las emocionales, las comunicativas y las competencias integradoras. En primer lugar **los conocimientos** hacen referencia al conjunto de saberes que debe conocer y comprender el individuo para ejercer su rol de ciudadano. Conocer sobre los derechos fundamentales es uno de los aspectos centrales en la formación ciudadana. En segundo lugar **las competencias cognitivas** se refieren a la capacidad de llevar a cabo diferentes procesos mentales, fundamentales en el ejercicio ciudadano, tales como: toma de perspectiva, interpretación de intenciones, generación de opciones, la capacidad de reflexión y análisis crítico y la habilidad para identificar las consecuencias que podría traer una decisión. En tercer lugar **las competencias emocionales** son aquellas habilidades necesarias para identificar las emociones propias y las de los demás, para así responder constructivamente ante éstas. Un ejemplo de ello, es reconocer las propias emociones, sentir empatía, manejo de las propias emociones, identificación de las emociones de los demás. En cuanto a **las competencias comunicativas** son las habilidades requeridas para establecer un diálogo constructivo con las otras personas. Nos permiten comunicar nuestros puntos de vista y comprender el de los otros. Por ejemplo, la escucha activa, asertividad y argumentación. Finalmente **las competencias integradoras** que son las más amplias, pues en la práctica articulan las otras cuatro. En el caso específico del manejo de conflictos pacífica y constructivamente, se requiere integrar las competencias cognitivas como la habilidad para generar ideas y opciones creativas, las competencias emocionales como la autorregulación de la rabia y las competencias comunicativas como la capacidad para transmitir asertivamente los propios intereses.

Lo antes expuesto, indica que un buen ciudadano debe poseer una capacidad de comunicarse efectivamente, de generar empatía con quienes lo rodean, de realizar análisis de situaciones propias y del medio, y generar alternativas creativas; debe tener claro que es un sujeto en sociedad. Para Guerrero (2007), un ciudadano competente es una persona que posee dichas competencias y que en ciertos momentos es capaz de utilizarlos para la solución de conflictos o simplemente para llevar una convivencia en determinado grupo social.

En la presente investigación se reflexiona en torno al fortalecimiento de las competencias ciudadanas como alternativa para enfrentar problemática del ciberacoso y conductas abusivas relacionadas que se desencadenaron por el uso inapropiado de redes sociales y dispositivos electrónicos al compartir contenidos sensibles y/o contenido sexual en una institución educativa estatal en Corozal, Sucre. Optando por usar la plataforma educativa Edmodo como apoyo a la intervención pedagógica diseñada.

En cuanto a lo concerniente a las competencias ciudadanas se tomó de referencia la propuesta del Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Titulada Guía Numero 6, Estándares básicos de competencias ciudadanas... Formar para la ciudadanía ¡si es posible! , y se elige la competencia del tipo integradora del grupo pluralidad, identidad y valoración de la diferencia: “Manifiesto indignación (rechazo, dolor, rabia) frente a cualquier discriminación o situación que vulnere los derechos; apoyo iniciativas para prevenir dichas situaciones” (MEN, 2004, p.23). Se elige esta competencia en particular porque guarda relación directa con mostrar empatía y compasión al ser testigos de un suceso que vulnere los derechos propios o de una tercera persona, además el hecho de que sea una competencia de tipo integradora implica que no solo se limita a la parte emotiva de demostrar emociones, si no que implica un recorrido, desde el conocer y entender los derechos que los cobijan como ciudadanos y particularmente sus derecho como niños, luego hacer el ejercicio mental de analizar una idea, decantarse por un punto de vista y desarrollar la habilidad para anticipar consecuencias, seguidamente ser capaz de identificar sus propias emociones y las de los demás para finalmente ser capaz de expresarlas de manera asertiva y con argumentos lógicos en contexto, al igual que se han capaces de cuestionar sus propias ideas y las de otros. En consecuencia el estudiante es protagonista activo en la

construcción del conocimiento pues según Chauv (2004) “si los estudiantes no participan en la construcción del conocimiento, no lograrán apropiarse realmente de éste.”(p.15).

El fortalecer las competencias ciudadanas y en especial la seleccionada para este estudio es adecuado para enfrentar una problemática como la del ciberacoso, que necesita emplear varias habilidades al tiempo, para su prevención. En este sentido es necesario que el estudiante interiorice sus derechos, que comprenda que sus derechos son iguales al de los demás, que pueda prever las consecuencias de sus actos y su responsabilidad en los mismos, que reconozca sea capaz de escuchar al otro y captar las emociones que este transmite en su discurso y mostrar compasión por él y que este importa tanto como el propio y que sea capaz de expresarlo de forma tal sus emociones que pueda explicar con argumentos el porqué de su malestar e inconformidad. Se busca que los estudiantes al momento de recibir la solicitud de enviar material sensible y/o de contenido sexual, tenga las herramientas para actuar con seguridad porque saben a lo que se podrían ver expuestos. Al mismo tiempo se quiere desarrollar la capacidad de empatizar con el otro que es crucial para evitar futuros victimarios. Así, si los estudiantes no han desarrollado las competencias que necesitan para analizar y actuar responsablemente frente a Este tipo de dilemas, es muy probable que respondan de forma inapropiada. Finalmente Chauv (2004) afirma que las personas a pesar de haber recibido formación en ciudadanía y valores, no lo interiorizan en su vida cotidiana es porque usualmente los programas de formación ciudadana no proveen oportunidades para el desarrollo de las competencias que se necesitan para enfrentar situaciones de su contexto.

5.2.2 Ciberacoso

Con el transcurrir del tiempo se evidencia más la necesidad de favorecer situaciones e intervenciones pedagógicas que permitan aprender a disfrutar de una convivencia sana, sin la absurda pretensión de que esté exenta de conflictos y problemas. En todo grupo social se presentan este tipo de situaciones debido a la presencia de diversos puntos de vista y múltiples intereses (MEN, 2013).

La convivencia escolar conlleva un proceso de aprendizaje continuo de vivir con el otro, que empieza en el núcleo familiar donde adquirimos nuestras habilidades sociales y valores primarios que son la guía para relacionarnos con nuestros vecinos y compañeros escolares. De igual manera serán la base o pre saberes con los que se cuenta para las primeras etapas de la formación ciudadana en el contexto escolar.

Cuando se habla de convivencia escolar se entiende como la acción de vivir en compañía de otras personas en el contexto escolar y de manera pacífica y armónica. Entonces se puede decir que es el conjunto de relaciones que se dan entre los estudiantes que hacen parte de la comunidad educativa. (MEN, 2013, p. 25)

Las relaciones que constituyen una convivencia sana y armoniosa son aquellas que son capaces de autorregularse, afrontando los diversos conflictos que se presentan y sorteándolos de la manera más creativa e inteligente posible, asiendo participe de la solución a todas las partes porque “lo que daña no es la aparición de conflictos cotidianos, si no su inadecuada resolución. Por tanto, no debe proponerse una intervención encaminada a evitar el conflicto, si no a gestionarlo”. (López Niño ,2018) .

Las instituciones educativas contemporáneas se enfrentan a fenómenos con mucha visibilidad como lo son la disolución de la autoridad del docente, la crisis de valores de la postmodernidad, la violencia entre el alumnado, el acoso escolar tradicional y todas las modalidades asociadas a las nuevas herramientas tecnológicas. (Cuevas, 2006)

En particular el ciberacoso como fenómeno está directamente relacionado con las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, pues estas son usadas en esta modalidad de acoso como medio para infligir malestar en otros. Esta premisa se puede identificar en forma reiterativa en las diferentes definiciones de ciberacoso. Garaigordobil (2011) afirma: “el cyberbullying (ciberacoso) consiste en utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, principalmente Internet y el teléfono móvil, para hostigar y acosar a los compañeros” (p.2). Por otro lado Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S.

& Tippett, N. (2008) conceptúa el ciberacoso como agresión injustificada ejercida de manera intencional mediante los dispositivos electrónicos por individuos o grupos contra los que la víctima no puede defenderse fácilmente.

En cuanto a las características del Ciberacoso, se destaca que la intencionalidad de causar daño al otro con acciones contantes y repetitivas en el tiempo, que involucran usualmente a pares, que por lo general son menores de edad. Hernández y Solano (como se citó en Martínez-Otero, 2017) lo caracterizo de siguiente manera: Exige el dominio y uso de las TIC's. Es una modalidad de acoso indirecto. Es un acto de violencia camuflada, en la que los agresores pueden ser desconocidos, aunque también puede tratarse de hostigadores presenciales y directos. El desconocimiento del agresor acrecienta el sentimiento de impotencia. Aglutina diversos tipos de acoso electrónico. Cierta sensación de impotencia ante estas formas de acoso, ya que el material utilizado (imágenes, vídeos, mensajes, etc.) es difícil de eliminar. Puede haber también desamparo legal. Invade ámbitos de privacidad y aparente seguridad como es el hogar, lo que puede instalar a la víctima en un sentimiento de indefensión total. Se hace público, se extiende con rapidez.

A su vez existen fenómenos de naturaleza diferente y a la vez similar como lo son el sexting que según Agustina y Gómez-Duran (como se citó en Quesada, Fernández-González y Calvete, 2018) se refiere al intercambio de mensajes, imágenes, fotografías o videos con contenido sexual a través de diferentes medios electrónicos. Por otro lado el grooming fue definido por Maffioletti y Car (como se citó en Vargas Arciniegas, 2018) como las acciones deliberadas que toman un adulto para crear una relación interpersonal de confianza con un niño, con la intención de tener contacto sexual con posterioridad. Estos fenómenos se relacionan entre sí, pues en el momento que las fotos con contenido sexual se hacen virales, por la inmediatez que proporcionan las redes sociales y demás herramientas tecnológicas, la persona que protagoniza dicho contenido, se sitúa en una posición de vulnerabilidad y aumenta la posibilidad de convertirse en víctima de ciberacoso o Grooming.

5.2.3 Las Tic en los procesos educativos

Sin lugar a dudas en la sociedad contemporánea la penetración de las TIC está alcanzado a todos los sectores de nuestra sociedad, desde la cultura y el entretenimiento, hasta la industria y las instituciones educativas. En tanto a estas últimas, ya nadie los contempla como herramientas añadidas al sistema educativo, sino como unos medios significativos para el aprendizaje, entornos de innovación escolar, y para la comunicación e interacción social (Cabero, 2010). Tal como lo proponen Bruns & Humphreys (2005), “estas herramientas generan espacios de comunicación idóneos para el desarrollo de algunas de las habilidades y, sobre todo, actitudes de un nuevo tipo de alfabetización tecnológica crítica, colaborativa y creativa” (p.). Pero es la aparición de internet la que determina el contundente tránsito de meros instrumentos de almacenamiento y presentación a herramientas de comunicación. Y sumado al auge y acogida del movimiento de la Web 2.0, los blogs, los wikis, las redes sociales y demás medios de información y comunicación se posicionaron en el día a día de las personas para cambiar la forma en que construimos y compartimos información para siempre. Parafraseando a Esteve (2009) los sitios que conforman la Web 2.0 o Web Social propician espacios para el desarrollo de competencias tales como el pensamiento crítico, la autonomía, la iniciativa, el trabajo colaborativo y/o la responsabilidad individual; competencias, todas ellas, clave en el desarrollo humano.

Cuando la Web 2.0 se articula de forma adecuada en los procesos de enseñanza – aprendizaje del contexto educativo, este último se transforma, adquiriendo características particulares que hacen a los contextos educativos según Cabero(2005) flexibles al permitir interacciones sincrónicas y asincrónicas ;deslocalizados al favorecer la conexión desde cualquier punto geografico; pluripersonales y multiétnicos al propiciar el intercambio entre personas que se encuentran a grandes distancias y pertenecientes a diferentes culturas, además de las interacciones esperadas alumno-profesor, alumno-alumno y pluridimensionales en el sentido de que cada vez será más necesario no sólo una formación científica del individuo, sino también en valores de respeto, solidaridad y comprensión de puntos de vistas diferentes.

Entornos que sin lugar a dudas se han visto transformados por la inclusión de las TIC como variable de los sistemas educativos, lo que obliga al docente a estar cada vez más calificado en cuanto a sus destrezas tecnológicas, que le permita ser estratégico al momento de combinarlas con sus conocimientos. Al respecto, Portocarrero (2012) opina que se debe “articular la parte técnica con lo disciplinar, lo pedagógico y lo didáctico” (p.6).

En Colombia es en el Plan Nacional Decenal de Educación - PNDE 2016-2026 donde se esboza la ruta a seguir para que el sistema educativo del país alcance los desafíos en cuanto a calidad educativa que se propone enfrentar en la década. Dentro de esos desafíos se destaca el definido como “Impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida”(PNDE, 2016-2026, p. 17). Buscando desde la enseñanza superar este desafío se trazan lineamientos estratégicos dentro de los cuales destaca:

El proceso de incorporación de las TIC en la educación básica, media y superior, tendrá en cuenta no solo el uso de las mismas como herramienta pedagógica, sino la actualización de los contenidos curriculares pertinentes que permitan a los estudiantes afrontar los retos de la sociedad digital y la economía digital, tales como: seguridad e integridad personal en la red, derechos y deberes en internet, comercio electrónico, riesgos en internet, entre otros.” (PNDE, 2016-2026, p. 54).

Para realizar seguimiento al progreso y evolución de este desafío, se definieron cuatro indicadores: 1. Porcentaje de establecimientos educativos con acceso a internet, 2. Porcentajes de sedes que cuentan con bienes TIC al servicio de los estudiantes para el desarrollo del PEI, 3. Porcentaje de la población de 5 a 16 años que usa internet para actividades de educación y aprendizaje, 4. Porcentaje de la población de 17 a 24 años que usan internet para actividades de educación y aprendizaje (PNDE, 2016-2016,p.69).

En el caso de este estudio, la integración de las TIC está enmarcada en el diseño de una Unidad didáctica digital (UDD) integrada por una serie de actividades que agrupan variedad de herramientas de la Web 2.0 además de utilizar la red educativa Edmodo como ambiente para desarrollar las actividades, que fueron diseñadas con el objetivo de fortalecer las competencias ciudadanas para dar manejo a un fenómeno propio de estos ambientes como lo es el ciberacoso, dirigido a estudiantes de edades entre los 14-17 años.

Todo lo anteriormente dicho nos hace reflexionar sobre el llamado que se les hace a los docentes en estos tiempos, de incorporar las TIC a sus intervenciones pedagógicas en el aula y en proyectos particulares, incorporándolas estratégicamente, para que su adición a los procesos pedagógicos sea que instrumental y marque una real diferencia. Para cambiar la forma tradicional de construir conocimiento es necesario ofrecer herramientas desde las TIC, para enriquecer los contexto escolar (Balcázar y Molina, 2016).

5.2.4 Plataformas Sistema de administración de enseñanza y aprendizaje o LSM

Las plataformas LSM, acrónimo en inglés de Learning Management System, en castellano entendido como Sistemas Virtuales de Aprendizaje, son sistemas que organizan las actividades de formación, para el aprendizaje en línea de una institución. Join (Como se citó en Samperio, Hernández, Licona y Pérez, 2016). La plataforma educativa o sistema de gestión de aprendizaje como también son llamadas, propician una transformación en los contextos de enseñanza aprendizaje al dar paso a un modelo mediado por las tecnologías, donde los estudiantes son el eje central de la formación y participan activamente en entornos educativos virtuales que se implementan mediante el uso de las redes.

Entonces, un sistema de gestión de aprendizaje puede considerarse como una aplicación de software que asegura la correcta administración, control, documentación e informe de programas de enseñanza, aulas interactivas, chats interactivos y contenido de aprendizaje, o como una aplicación generalmente basada en ambiente web, usado para planear, administrar, monitorear y notificar los procesos de aprendizaje. (López, Pérez e Izquierdo, 2018, p.3).

De tal manera que es válido afirmar que la principal función de un sistema de gestión de aprendizaje es administrar el proceso de aprendizaje en su totalidad. Ahora bien para cumplir adecuadamente su función debe poseer características que le permitan abarcar de manera integral el proceso de enseñanza-aprendizaje. López et al., (2018) refieren que “entre las características que deben tener estos sistemas resaltan la flexibilidad didáctica, sencillez, eficacia y accesibilidad técnica”. (p.3). De manera que dese ser una herramienta que se adapte a los diferentes niveles educativos existentes, que pueda utilizarse en cualquier asignatura, que se pueda ajustar a los diversos estilos pedagógicos y a las necesidades propias de los estudiantes. Además para lograr el efecto deseado las plataformas deben estar diseñadas de tal manera que se les facilite el acceso y la gestión de contenidos a los docentes, aun sin contar con conocimientos técnicos especializados. Al mismo tiempo debe ser de un manejo casi intuitivo para los estudiantes y finalmente se debe garantizar el acceso y uso a la plataforma educativa a todos los estudiantes, cuidando de realizar los ajustes necesarios para aquellos con necesidades especiales y/o discapacidad.

Toscano, Carneiro y Díaz (como se citó en Botía y Laverde 2016), describe que:

Los LMS cuentan con tres entornos: aprendizaje, relación social y administrativo. En el entorno de aprendizaje, se incluyen todas las actividades de seguimiento del proceso del estudiante y desarrollo de trabajos; mientras que en el entorno social se encuentran actividades que permiten el trabajo colaborativo y comunicación entre los estudiantes y con el docente; y por último en el entorno administrativo se gestiona las actividades del curso, como el registro de trabajos, tipo de usuario, rendimiento del estudiante, ingresos, preguntas contestadas entre otras. (p.43)

Por otro lado López et al. (2018) precisan algunas funciones pedagógicas asociadas al uso de plataformas de aprendizaje como son:

Comunicación interpersonal: Es un aspecto fundamental pues, es el que inyecta dinamismo y vida al curso, ya que permite el intercambio de información, el diálogo y la discusión, entre todos los participantes. Existen formas de comunicación interpersonal

sincrónicas como videoconferencias, chats o asincrónicas como correos electrónicos, foros. Estos serán usados según el diseño del curso.

Trabajo colaborativo: El Trabajo colaborativo se ve favorecido en estos entornos, por la facilidad de compartir información, elaborar, modificar, adicionar, documentos conjuntos, y disponer de recursos como como transferencia de ficheros, calendario, chat, convocatoria de reuniones, lluvia de ideas, mapas conceptuales, navegación compartida, notas, pizarra compartida, videoconferencia, entre otras. Esta forma de trabajo de cierto modo prepara para la solución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en grupo.

Creación de ejercicios de evaluación y autoevaluación: Desde el punto de vista del docente la plataformas, proporcionan información sobre el proceso formativo de cada estudiante, a través de diferentes tipos de ejercicio como: de respuesta múltiple, de relación, de respuestas booleanas, observación visual, entre otros y si el diseño del curso es idóneo para los objetivos de aprendizaje planteados y desde el punto de vista del estudiante, permiten desarrollar ejercicios de autoevaluación, y el espacio para recibir retroalimentación .

Acceso y procesamiento de información y de contenidos de aprendizaje: Esta función se refiere al acceso de enormes cantidades de información a través de hipermedias, simulaciones, textos digitales, imágenes, esquemas, ficheros de vídeo o de audio, listas de ejercicios, enunciados y desarrollo de prácticas, tutoriales, glosarios, bases de datos on-line o bibliográficas, sistemas de información y buscadores temáticos, libros digitales, informaciones audiovisuales, publicaciones electrónicas, enciclopedias, diccionarios, traductores, por citar algunos. Para luego procesarla y a adquirir conocimientos.

Interacción: Para que la comunicación sea fructífera debe existir interacción. Se pueden diferenciar al menos cuatro niveles de interacción entre profesor-alumno, alumno-alumno, alumno-contenidos de aprendizaje y profesor-profesor. Se produce o no se produce interacción; la idea es que a través de las herramientas que tenga disponible la plataforma y cuando se

diseñen las actividades se propicie los niveles de interacción deseados. Por ejemplo a través de la retroalimentación de correo electrónico, o el refutar las ideas de compañeros en foros.

Gestión y administración educativa de los alumnos: Estas funciones tienen que ver en cómo se organiza la enseñanza-aprendizaje, los recursos y la evaluación; por ejemplo, la elaboración de grupos, de horarios, de calendarios, pero sobre todo de funciones que afectan nuclearmente a la gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje, como establecer privilegios de acceso, con la importancia que tiene en la creación y modificación de roles y perfiles docentes, la creación de grupos, el acceso a la información sobre alumnos, la creación de listas y plantillas para seguir y evaluar el progreso en el aprendizaje, la elaboración, el diseño y la gestión de espacios, entre otros.

Las diferentes opciones que existen en internet para gestionar sistemas de aprendizaje virtual se clasifican en dos: bajo licencia y gratuitas. Plataformas bajo licencia o comerciales tales como: WebCT, BlackBoard, FirstClass, Virtual U, TopClas y gratuitas como Dokeos, Claroline, Moodle y Edmodo.

5.2.5 Edmodo©

Edmodo es una plataforma educativa que posee características de una red social. Fue creada en el año 2008 por Nicolas Borg y Jeff O'Hara profesores de colegio en Chicago (USA). En ella pueden interactuar estudiantes, docentes y padres de familia según se considere pertinente. Además de ser un espacio enriquecido con herramientas propiamente educativas como calendario de actividades, asignaciones, mensajes, archivos, enlaces y la posibilidad de visualizar el progreso de los participantes en las actividades, la plataforma cuenta con una interface muy similar al de la red social Facebook lo que la hace especialmente llamativa y de fácil gestión. Como se dice en la wiki de Edmodo: "lo relevante para los docentes es que se trata de una plataforma fácil, segura, interactiva, versátil y gratuita, que refuerza lo que se dice en clase".

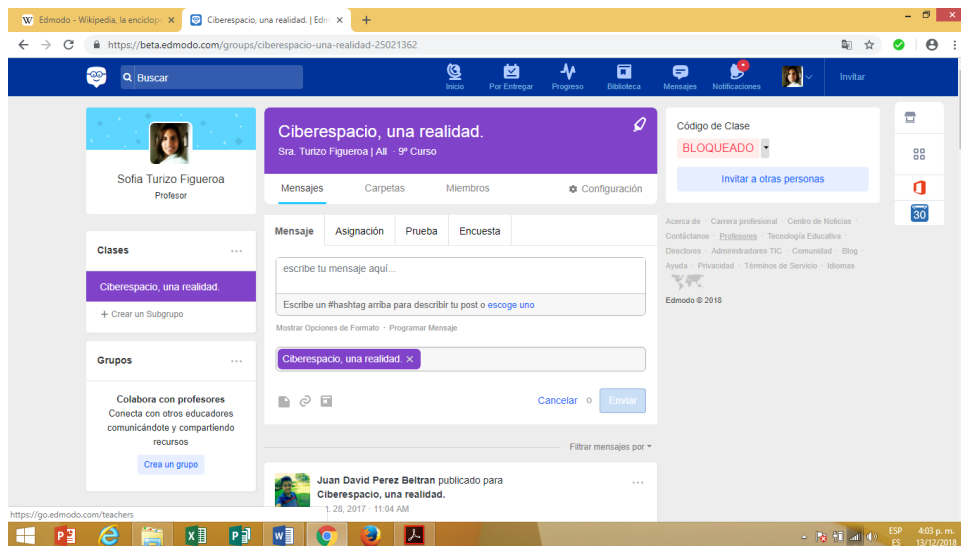


Figura 2. Diseño de la red social Edmodo© – 2018.

Garrido (como se citó en Corrales y González, 2015) describe las siguientes funcionalidades en Edmodo:

- ✓ Crear grupos privados con acceso limitado a docentes, alumnos y padres.
- ✓ Disponer de un espacio de comunicación entre los diferentes roles mediante mensajes y alertas.
- ✓ Compartir diversos recursos multimedia: archivos, enlaces, vídeos, etc.
- ✓ Asignar tareas a los alumnos y gestionar las calificaciones de las mismas.
- ✓ Gestionar un calendario de clase.
- ✓ Crear comunidades donde agrupar a todos los docentes y alumnos de nuestro centro educativo.

- ✓ Dar acceso a los padres a los grupos en los que estén asignados sus hijos, permitiendo estar informados de la actividad de sus hijos y tener la posibilidad de comunicación con los profesores.
- ✓ Conceder insignias a los alumnos como premios a su participación en el grupo. Gestionar los archivos y recursos compartidos a través de la biblioteca.
- ✓ Crear subgrupos para facilitar la gestión de grupos de trabajo.

- ✓ Disponer de un espacio público donde mostrar aquella actividad del grupo que el profesor estime oportuna.

Edmodo es una alternativa didáctica, que demuestra la apropiación e inclusión y uso adecuado de las TIC, en los procesos de enseñanzas educativo. Los aportes más importantes que presenta esta herramienta en educación es la interacción que sostiene el docente con el estudiante, con el objetivo de transmitir información en distintos temas y facilitar los procesos pedagógicos. (Marín Mejía, 2016, p.34)

Edmodo es una herramienta de fácil incorporación a los procesos pedagógicos pues no requiere formación de alto nivel para su instalación, ni para su gestión. Sin embargo para optimizar su uso, es necesario establecer cuál es su propósito dentro de la intervención pedagógica. “El éxito de esta herramienta, es sustancial realizar un diseño previo o preparación del curso, que permita presentar actividades de aprendizajes apropiadas, donde se logre obtener los objetivos y competencias planeados, para el estudiante y el propósito del docente.”(Marín Mejía,2016, p. 35).

Acorde con lo anteriormente expuesto, se retoma con fuerza la afirmación anteriormente expuesta de que la principal función de un sistema de gestión de aprendizaje es administrar el proceso de aprendizaje en su totalidad y que su inserción estratégica en el proceso pedagógico depende de la cualificación idónea y creatividad del docente. La plataforma Edmodo hace posible enseñar conceptos de forma creativa, en un ambiente interactivo, divertido y fácil de manejar lo que la hace una opción viable y pertinente para este estudio.

6. PROPUESTA DE INNOVACIÓN

6.1 Contexto de aplicación

La escuela Normal Superior de Corozal, está ubicada en el municipio de Corozal en el departamento de Sucre. Es una institución educativa que no solo forma bachilleres académicos, sino que atiende la formación inicial de maestros para el ejercicio de la docencia en el nivel de Preescolar y el ciclo de Básica Primaria. Desarrolla su proceso educativo fundamentado en la pedagogía con orientación crítico-social, para formar ciudadanos con sentido humanista, crítico, analítico, autónomo y reflexivo, que desempeñan con idoneidad su labor profesional. Creada mediante Ordenanza de la Asamblea del departamento de Bolívar en 1946 e inicia sus labores a principio de 1947, como institución formadora de maestros, en la ciudad de Turbaco con 81 alumnos. El cargo de rector recae en el distinguido pedagogo, licenciado Fernán Caballero Vives, quien debe afrontar poco tiempo después, el traslado de la institución a la ciudad de Corozal (en ese entonces perteneciente a Bolívar, actualmente departamento de Sucre) porque los resultados prácticos fueron los esperados. La Institución abre sus puertas en Corozal, bajo la dirección del mismo rector en 1949 con una población de 98 estudiantes becados por el departamento de Bolívar.

Actualmente la institución cuenta con:

- Directivos: (1) Rector y (6) Coordinadores
- Personal de Apoyo: 1 (Trabajador Social) y 1 (Psicólogo)
- Personal docente: 100 docentes (entre Preescolar, Primaria, Bachillerato y ciclo complementario)
- Personal Administrativo: Auxiliar administrativo (3), Bibliotecaria (1), Servicios generales (3)

Los recursos institucionales estarán dispuestos al servicio del proceso de formación y son garantes del buen funcionamiento de la escuela. Desde la planta, física, los laboratorios, la biblioteca, la sala de informática, la sala de audiovisuales y los didácticos constituyen herramientas tecnológicas y culturales que favorecen la dinámica e idoneidad del proceso formativo.

Recursos informáticos y audiovisuales y del personal que trabaja en esa área

HERRAMIENTA	CANTIDAD
Video proyector	3
Televisor	3
DVD	2
Grabadora	1
Cámara de fotografía digital	2
Computadores portátiles	5
Computadores de mesa	55
Tablero digital interactivo	3

La intervención en el aula se llevara a cabo con los estudiantes de grado 9no. Grupo 3. Estudiantes niños y niñas con edades comprendidas entre los 14-17 años quienes se encuentran en una etapa crucial de sus vidas como es la adolescencia, una etapa marcada por las transiciones y cambios a nivel biológico, social y cultural. Por esta razón se hace necesario brindar un acompañamiento especial a su formación, para favorecer el desarrollo del pensamiento crítico propio.

A partir del desarrollo de esta intervención educativa abordando una temática actual y pertinente como lo es el ciberacoso y las acciones peligrosas en internet por parte de adolescentes, se pretende que el estudiante además de adquirir una claridad conceptual sobre una serie de comportamientos, el ideal es que interioricen la necesidad de preguntarse si realmente es necesario realizar dichas acciones ante la posibilidad de volverlos vulnerables.

6.2 Planeación de la Innovación

PLANIFICACIÓN PARA EL DISEÑO INTEGRADO DEL CURSO VIRTUAL

PARTE 1: ASPECTOS GENERALES

Identificación:

Nombre del profesor:	SOFIA MARGARITA TURIZO FIGUEROA
Asignatura o Curso:	Proyecto educativo: Ciberespacio, una realidad!
Número de horas de la asignatura:	1 hora semanal
Número de alumnos en el grupo:	12

Descripción de la asignatura o curso:

¡Ciber espacio, una realidad!

Es un proyecto de aula que se desarrollará con la participación de una muestra representativa de estudiantes del grado 9º 3 de la Institución educativa Escuela Normal Superior de Corozal, Sucre. Se desarrollará de manera presencial en el aula virtual dotada por los programas del MEN el programa Computadores para aprender y Colombia Vive digital.

Se pretende fortalecer la competencia ciudadana Manifiesto rechazo indignación (rechazo, dolor, rabia) frente a cualquier discriminación o situación que vulnere los derechos. Apoyo iniciativas para prevenir dichas situaciones. Para esto se diseñan una serie de actividades en torno a la temática de las actividades peligrosas en internet.

Se busca generar impacto real y sostenible sobre la conducta de los estudiantes que asisten a la formación, por esta razón se opta por utilizar un ambiente virtual de formación, en donde el estudiante realizará actividades diseñadas para alcanzar los objetivos planteados.

Objetivos de aprendizaje de la asignatura o Curso:

Fomentar actividades que propicien el conocimiento y la prevención de acciones peligrosas en internet donde se puedan ver vulnerados los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

Objetivos específicos

1. Lograr que los estudiantes conozcan los derechos de los niños, niñas y adolescentes según la legislación Colombiana.
2. Conseguir que los estudiantes distingan las conductas peligrosas en internet y sus consecuencias negativas.
3. Propiciar espacios de reflexión e intercambio de ideas que fomenten el espíritu propositivo de los estudiantes.

¿Cuál es el gran propósito de su curso?

Escriba su descripción en 3 o 4 líneas acerca del Gran Propósito de su curso, respondiendo el siguiente planteamiento: *"Después de que sus estudiantes hayan terminado la universidad y se encuentren en la "vida real": ¿Cuál le gustaría que fuera el impacto como consecuencia de haber estado en su curso?"*

Expresar de manera asertiva sus ideas y opiniones sobre los derechos de los niños, niñas adolescentes y jóvenes, la vulneración u omisión de los mismos y alternativas para prevenir el maltrato.

¿Cuáles son los Factores Situacionales de su curso?

FACTORES	DESCRIPCIÓN
Contextos de la Situación de Enseñanza/Aprendizaje	<p>Colombia en los últimos 5 años ha estado inmersa en un estado de expectativa ante las negociaciones que adelanta el gobierno, para el cese al fuego y la dejación definitiva de las armas, con una de las guerrillas que han operado en el país por más de 40 años. Lo anterior ha repercutido en un sin número de análisis y pronunciamientos por parte de diferentes sectores de la sociedad, así como en propuestas por parte del gobierno nacional.</p> <p>Reconociendo en la educación la capacidad para transformar la sociedad, es a través de esta que se busca crear y consolidar una cultura de paz, que tendrá</p>

	<p>como pilares valores como la convivencia, empatía y el respeto por la diferencia. Además de estar caracterizada por un pensamiento crítico, habilidades y sentido social.</p> <p>La UDD se desarrollará a través de la plataforma tecnológica EDMODO. En las instalaciones de la I.E Educativa Escuela Normal Superior de Corozal, donde se cuenta con un salón equipado con equipos y conexión a internet, donados por la iniciativa Vive Digital ,así como por el programa Computadores para Educar , ambos del Ministerio de las TIC .</p>
Contexto General de la Situación de Aprendizaje	<p>Los estudiantes de grado 9no. Se encuentran en una etapa crucial de sus vidas como es la adolescencia, una etapa marcada por las transiciones y cambios a nivel biológico, social y cultural. Por esta razón se hace necesario brindar un acompañamiento especial a su formación, para favorecer el desarrollo del pensamiento crítico propio.</p> <p>A partir del desarrollo de esta intervención educativa abordando una temática actual y pertinente como lo son las acciones peligrosas en internet por parte de adolescentes, se pretende que el estudiante además de adquirir una claridad conceptual sobre una serie de comportamientos, el ideal es que interioricen la necesidad de preguntarse si realmente es necesario realizar dichas acciones ante la posibilidad de volverlos vulnerables.</p>
Naturaleza del Tema	<p>El desarrollo de esta UDD es muy importante porque proporciona al estudiante herramientas que le permiten abordar una temática real y cotidiana para los jóvenes de hoy en día quienes, están cada vez más inmersos en el uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas, por el uso indiscriminado de este tipo de herramientas digitales. Muchos de los cuales suelen devenir en verdaderos problemas físicos, psicológicos o de socialización.</p> <p>Esta formación debe articularse y actuar como complemento a la formación en competencias ciudadanas que se realiza de manera transversal a las asignaturas tradicionales.</p>
Características de los Aprendices	<p>Estudiantes de grado 9no de básica secundaria de la I.E Normal Superior de Corozal, Sucre. Grupo compuesto por niños y niñas entre los 14-17 años de edad. Provenientes de estratos socioeconómicos 1 y 2. Por lo cual se ve la necesidad de escoger actividades dinámicas que capten su atención al mismo tiempo que desarrollen sus competencias cognitivas y habilidades en herramientas TIC.</p>
Características del Profesor	<p>Profesional en Psicología. Esp. Gerencia en Gestión del Talento Humano y Desarrollo Organizacional. Candidata a Magister en Educación Mediada por TIC. Con Experiencia en el área de Desarrollo Humano en el contexto organizacional y educativo.</p>

¿Cuál sería su Reto Pedagógico Especial en su asignatura virtual?

Hacer una adecuada incorporación de las TIC a la estrategia pedagógica para potenciar su impacto en relación a los objetivos de aprendizaje, al igual que logrando captar y mantener el interés y motivación de los estudiantes.

PARTE 2: APRESTAMIENTO

ETAPA 1: ACCESO Y MOTIVACIÓN

Objetivo: Reconocer la conveniencia de participar en una comunidad virtual y facilitar el acceso individual al sistema.

Descripción: Las actividades que se establecieron para esta etapa deben ser sencillas y fáciles de realizar, con el fin de que puedan ser alcanzadas por los participantes y a la vez les permita ir afianzándose en el uso de la tecnología. Las actividades planteadas en esta etapa se realizarán en una o dos semanas.

Formular al menos un resultado de aprendizaje para esta etapa:

<p>Resultado de aprendizaje ¿Qué quiere que los estudiantes aprendan que perdure en ellos años después?</p>	<p>Actividades de evaluación ¿Qué necesitarán hacer los estudiantes para demostrar que ellos han cumplido con las metas de aprendizaje?</p>	<p>Actividades de aprendizaje ¿Qué necesitarán hacer los estudiantes para alcanzar las metas de aprendizaje? Describe la estrategia que utilizará en el ambiente virtual.</p>
<p>Al finalizar la actividad el estudiante conocerá las características de la plataforma EDMODO y está en capacidad de realizar envío de trabajo e interactuar con compañeros.</p>	<p>El estudiante deberá enviar de manera oportuna la <i>asignación</i> mencionada.</p>	<p>El estudiante debe observar los videos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. https://www.youtube.com/watch?v=s9AYCQCbxDE&index=2&list=FLpaMxloICONy0QyHwmbV4A , que explica cómo crear una cuenta de estudiante en EDMODO 2. https://www.youtube.com/watch?v=s9AYCQCbxDE&index=2&list=FLpaMxloICONy0QyHwmbV4A , que explica cómo enviar trabajos o asignaciones a través de la plataforma. <p>Estos estarán publicada en la <i>Nota Bienvenida</i> de la línea del tiempo de la plataforma Edmodo.</p> <p>Deberán revisar el apartado <i>asignaciones</i> donde encontraran la descripción de la <i>Actividad 1</i> que deben enviar.</p> <p><i>Actividad 1.</i> Dar respuesta a los siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué expectativa te genera el inicio de esta actividad de formación? • ¿Ha participado anteriormente en algún curso de formación apoyado por tecnologías? Si la respuesta es SI, descríbala brevemente. • ¿Cómo te sientes ante esta nueva experiencia?



ETAPA 2: SOCIALIZACIÓN EN LÍNEA

Objetivo: Establecer identidad online y encontrar con quien interactuar.

Descripción: Las actividades en esta etapa están dirigidas a que los participantes se conozcan unos con otros, al establecimiento de un grupo para trabajar y el acercamiento entre el mismo grupo.

Dentro de esta etapa cabe destacar dos tipos de actividades unas encaminadas a la socialización e interacción de unos con otros y otras que van dirigidas a formar equipos de estudio eficaces.

Formular al menos un resultado de aprendizaje para esta etapa:

Resultado de aprendizaje ¿Qué quiere que los estudiantes aprendan que perdure en ellos años después?	Actividades de evaluación ¿Qué necesitarán hacer los estudiantes para demostrar que ellos han cumplido con las metas de aprendizaje?	Actividades de aprendizaje ¿Qué necesitarán hacer los estudiantes para alcanzar las metas de aprendizaje? Describa la estrategia que utilizará en el ambiente virtual.
<p>Al finalizar la actividad el estudiante identificará a sus compañeros de curso y conocerá aspectos de su vida personal</p>	<p>El estudiante deberá subir su diapositiva terminada como nota en la <i>línea del tiempo</i> establecida en Edmodo y deberá comentar en la publicación de al menos 2 compañeros. Dichos comentarios deberán hacerse haciendo buen uso del lenguaje, siendo respetuosos y prudentes con la forma en que interactúan con el compañero.</p>	<p>El estudiante deberá diseñar una diapositiva utilizando el programa Microsoft Power Point , donde describa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nombre completo ● Edad ● Colegio donde se graduaron de primaria ● Lugar de nacimiento ● Municipio, corregimiento (de ser el caso) y barrio donde viven actualmente ● Quienes son los miembros que componen su familia (personas con quien viven) ● Personaje popular que admiren(jugador de futbol, actor, artista, científico, santo) ● Programa preferido de TV ● Describir a su mascota en caso de tener alguna <p>El estudiante es libre de escoger la forma en que quiera realizar su presentación, puede utilizar plantilla, imágenes, videos, sonidos, fotografías.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>

ETAPA 3: INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN

Objetivo: Intercambiar voluntariamente información entre los participantes. Conseguir compartir información relevante a las necesidades propias de otros y de la comunidad.

Descripción: Las actividades virtuales en esta etapa están orientadas a animar a los participantes a que gradualmente asuman una mayor responsabilidad de su proceso activo de aprendizaje y de trabajar colaborativamente.

Formular al menos un resultado de aprendizaje para esta etapa:

Resultado de aprendizaje	Actividades de evaluación	Actividades de aprendizaje
---------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

¿Qué quiere que los estudiantes aprendan que perdure en ellos años después?	¿Qué necesitarán hacer los estudiantes para demostrar que ellos han cumplido con las metas de aprendizaje?	¿Qué necesitarán hacer los estudiantes para alcanzar las metas de aprendizaje? Describe la estrategia que utilizará en el ambiente virtual.
Al finalizar el estudiante podrá interactuar con sus compañeros en las secciones de la plataforma <i>Edmodo</i> enfocadas a la participación (foros).	Diarios de doble entrada: El estudiante deberá retroalimentar a mínimo dos compañeros sobre sus gustos o disgustos de la clase. Orientado siempre a mejorar la relación con su compañero y evitando procesos y pensamientos negativos.	Gustos y disgustos. Los estudiantes incluirán en el foro general sus gustos y disgustos sobre el aprendizaje en línea y compartirán con sus compañeros una retroalimentación positiva y motivante.

PARTE 3: DESARROLLO DE LAS TEMÁTICAS

ETAPA 4: CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

Objetivo: Construir en forma colaborativa nuevos conocimientos y habilidades sobre la temática de la asignatura o curso virtual.

Descripción: Las actividades virtuales en esta etapa están encaminadas a lograr la construcción de nuevos conocimientos y realidades mediante actividades colaborativas de aprendizaje y las discusiones enfocadas en los temas de estudio.

Formular al menos dos o tres resultados de aprendizaje para esta etapa:

Resultado de aprendizaje ¿Qué quiere que los estudiantes aprendan que perdure en ellos años después?	Actividades de evaluación ¿Qué necesitarán hacer los estudiantes para demostrar que ellos han cumplido con las metas de aprendizaje?	Actividades de aprendizaje ¿Qué necesitarán hacer los estudiantes para alcanzar las metas de aprendizaje? Describe la estrategia que utilizará en el ambiente virtual.
Al finalizar la actividad el estudiante aprenderá los derechos de los niños, niñas y jóvenes estipulados en el código de Infancia y Adolescencia (ley 1298 de 2006).	El estudiante deberá desarrollar en el apartado <i>Prueba</i> de la plataforma Edmodo, una actividad de apareamiento entre los derechos y situaciones que se relacionen con cada uno.	El estudiante debe ingresar a https://padlet.com/sophiaturizofigueroa/cela2dwcarr77 para conocer en cuales son los derechos niños, niñas y adolescentes estipulados en la ley de Infancia y adolescencia, así como observar el video. https://www.youtube.com/watch?v=i3owVVO-Ifs .
Al finalizar la actividad el estudiante aprenderá sobre conductas peligrosas en internet: Ciberacoso, Sexting y Grooming, sus consecuencias e implicaciones emocionales.	El estudiante deberá compartir su infografía en el <i>Time line</i> de la plataforma Edmodo, cumpliendo los plazos definidos y deberá comentar en al menos 2 publicaciones de los trabajos realizados por compañeros.	1. El estudiante Observara los siguientes videos: Video Unicef- Brasil La peor pesadilla de un adolescente https://www.youtube.com/watch?v=ZOXzlnMeAFQ El ex novio de Diana rompió su confianza y publicó fotos privadas en internet I Unicef- El Salvador https://www.youtube.com/watch?v=KQGEUSdpaz8

		<p>Además en el espacio <i>comentarios</i> de la publicación deberá participar teniendo como guía las siguientes preguntas orientadoras:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué emociones identificaron en los protagonistas? 2. ¿Por qué creen que los protagonistas se mostraban así (felices, tristes, con miedo, molestos, dolor, rabia...)? 3. ¿Qué emoción o emociones experimente yo, al ver los videos? <p>Revisar la revista: https://es.calameo.com/read/004997972e2681c38546f</p> <p>2. El estudiante debe realizar infografía utilizando la plataforma especificada a continuación: https://piktochart.com/ Estructura Infografía: https://magic.piktochart.com/output/8314819-infografia Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=qZLJpqIKZE</p> <p>En la infografía debe apreciarse :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relación entre Ciberacoso, Grooming y Sexting. 2. Concepto de cada uno de los términos mencionados en el punto anterior. 3. Derechos que considero se vulnera con estas prácticas. 4. Sugerencias para no ser vulnerable ante estas situaciones 5. ¿Qué hacer en caso de estar en algunas de estas situaciones? <p>Completa libertad creativa.</p>
--	--	---

PARTE 4: CIERRE

ETAPA 5: DESARROLLO PERSONAL O APLICACIÓN

Objetivo: Lograr que los participantes extraigan beneficios adicionales del sistema que les ayude a alcanzar sus metas profesionales y personales, explorando cómo integrar el e-learning con otras formas de aprendizaje y reflexionando sobre los procesos de aprendizaje que han experimentado.

Descripción: Las actividades virtuales en esta etapa tienen como finalidad que los participantes integren lo aprendido a su labor profesional y realicen una valoración crítica de sus logros y los de sus compañeros.

Formular al menos dos resultados de aprendizaje para esta etapa:

<p>Resultado de aprendizaje ¿Qué quiere que los estudiantes</p>	<p>Actividades de evaluación ¿Qué necesitarán hacer los</p>	<p>Actividades de aprendizaje ¿Qué necesitarán hacer los estudiantes para</p>
---	---	---

<i>aprendan que perdure en ellos años después?</i>	<i>estudiantes para demostrar que ellos han cumplido con las metas de aprendizaje?</i>	<i>alcanzar las metas de aprendizaje? Describe la estrategia que utilizará en el ambiente virtual.</i>
<p>Al finalizar la actividad el estudiante será capaz de reconocer los indicios que se encuentran ante una situación peligrosa en internet</p>	<p>Los estudiantes deberán compartir su video en la <i>línea del tiempo</i> de la plataforma Edmodo, en los tiempos establecidos. Además deberán revisar el trabajo de sus compañeros y realizar aportes en mínimo 2 equipos.</p>	<p>Los estudiantes en tríos (definidas por previamente) deben realizar un video de máximo 5 minutos, apoyados en la herramienta <i>Pow Tonn</i>: https://www.powtoon.com/home/g/es/ Tutorial de la herramienta: https://es.slideshare.net/andreinatrejo90/tutoria-1-de-powtoon</p> <p>El video estará dirigido al resto del estudiantado de bachillerato y la ideas es que ellos compartan de manera creativa y libre lo que aprendieron en las actividades y que expresen las ideas y/o emociones que surgieron en ellos durante el tema. Así como proponer alternativas de prevención para que en la institución no se presenten situaciones de este tipo.</p>

Actividad 1: Esta actividad se considera aprobada cuando el evaluado responda a cada pregunta de manera sincera y coherente. Además debe cumplir con él envió oportuno y por el medio definido.

Actividad 2: Esta actividad se considera aprobada cuando el evaluado realizado la publicación de manera oportuna, siguiendo las instrucciones dadas. Comente mínimo dos publicaciones realizadas por sus compañeros acordes a las temáticas de la actividad y manera adecuada.

Actividad 3: Esta actividad se considera aprobada cuando el evaluado realiza una publicación oportuna.

Actividad 4: La prueba será aprobado responda cuando la nota obtenida sea equivalente a 3/5. En cuanto a la segunda tarea de la actividad que implica la realización de una infografía, se espera que se aproximen a los conceptos de ciberacoso, growming, sexting.

Actividad 5: El video producto de esta actividad deberá reflejar sus aprendizajes, ideas y/o emociones, que surgieron durante la experiencia.

6.3 Metodología

6.3.1 Enfoque de la Investigación

La presente investigación es de carácter cualitativo porque busca reflexionar a partir de los acontecimientos y las ideas exhibidas por los estudiantes participantes en la intervención pedagógica mediada por TIC, específicamente por la plataforma educativa Edmodo, para el manejo del ciberacoso a partir del fortalecimiento de las competencias ciudadanas.

En relación a lo antes mencionado Hernández, Fernández y Batista (2014), refieren que la investigación cualitativa hace énfasis en la comprensión de los acontecimientos, abordarlos desde la perspectiva de los participantes, de cómo estos perciben y experimentan los hechos o fenómenos que los rodean, aunando en sus interpretaciones y significados. Por otro lado, Rodríguez, Gil y García (como se citó en Estévez, Casquete y Guzmán, 2018) sostiene que los estudios cualitativos implican la utilización y recogida de variedad de materiales (entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos) que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas. Mientras tanto, Villar, Mora y Maldonado (2018) refieren que la investigación cualitativa se debe a la búsqueda de la comprensión de los discursos individuales o grupales en contexto a texto. También otorga la licencia al investigador de analizar e interpretar la subjetividad a fin de registrar datos.

Vale decir, que el presente estudio es de corte cualitativo puesto que esboza algunas características de lo expresado en las citas previas como es el caso cuando los participantes efectuaron aproximaciones conceptuales a los vocablos ciberacoso, grooming y sexting. También al momento de realizar interpretaciones de narraciones en primera persona de consecuencias al manejo inadecuado del material con contenido sensible y/o sexual por sus protagonistas, presentadas por medio de videos. Además de realizarse un grupo focal, con el cual se buscó conocer las prospecciones de sus participantes en relación a la temática del ciberacoso. En fin todas estas acciones corresponden al paradigma cualitativo.

6.3.2 Diseño de investigación

Tomando como punto de partida los aportes de la investigación cualitativa; el presente estudio se propone conocer la situación de los estudiantes del grado 9 noveno quienes han experimentado situaciones asociadas al ciberacoso, con todas las implicaciones negativas que este acarrea en la sana convivencia, la presente investigación se enmarca en un diseño de investigación acción; el cual se propone diseñar y desarrollar una intervención que pudiera generar una alternativa de solución ante esta situación. Por consiguiente, se optó por la investigación-acción como metodología de trabajo, definida por Lewin (como se citó en Chiva, Capella y Pallarés, 2018) como un proceso cíclico de exploración, actuación y valoración de resultados, con el que interpretar lo que ocurre desde el punto de vista de los actores implicados. Por otro lado Cohen & Manion (citado por Rodríguez Obando, 2015) afirman que es una intervención a pequeña escala en el funcionamiento del mundo real y un examen próximo de los efectos de tal intervención. Mientras que Behar (como se citó en Abreu 2015) conceptúa que este método tiene como objetivo producir cambios significativos en la realidad estudiada. El método se preocupa por solucionar problemas en un contexto específico e intenta resolverlo dentro del mismo ambiente que se presenta.

6.3.3 Muestra

En este estudio el muestreo quedó a discreción del sujeto investigador quien lo determinó de acuerdo a la evolución del proyecto de investigación, considerando las características del contexto que permitan un análisis propositivo (Creswell, citado por Hernández, Fernández y Baptista, 2010) para comprender el problema de estudio y así responder a la pregunta de investigación.

De acuerdo a lo anterior, se seleccionaron 12 estudiantes, 7 niños y 4 niñas categorizados en estratos socioeconómico 1, 2 residentes del área urbana del municipio de Corozal, Sucre pertenecientes al grado 9º 3. Estos estudiantes tenían conocimiento de la existencia de la plataforma EDMODO, pero nunca habían interactuado con ella y carecen de acceso de Internet sus lugares de residencia.

6.3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

En el desarrollo de esta investigación, se hizo necesario la utilización de diversas técnicas para la recolección de información:

Entrevista semiestructurada

La entrevista es una técnica de la investigación cualitativa para obtener información. Es una conversación entre dos o más personas, donde uno es el entrevistador. Canales (como se citó en Díaz, Martínez y Varela, 2013) la define como la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto. En este estudio se utilizó un tipo de entrevista denominado entrevista semiestructurada, según Hernández et al. (2009) “las entrevistas semiestructuradas se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (p.403). Se caracteriza por ser flexible, ya que se planea de tal manera que sobre la marcha el entrevistador pueda adaptar o incluir preguntas al guion inicial según vaya descubriendo vistas de datos que capten su interés, informales lo cual es favorecedor al momento de establecer empatía y captar la atención del entrevistado. Así mismo con calma y sin afán invitarlo a dar explicaciones, profundizar o aclarar información relacionada con el objeto de estudio. (Díaz, Martínez y Varela, 2013). En este proyecto de investigación se aplica la entrevista con fines exploratorios, con la intención de conocer los procesos de formación en competencias ciudadanas o afines que se desarrollan en la institución. Al mismo tiempo que se busca conocer si trabajan desde algún frente temáticas como el acoso escolar en alguna de sus variantes, el ciberacoso y temáticas relacionadas.

Tabla 1.

Técnicas e instrumentos utilizados

Objetivos	Técnicas	Instrumentos	Objetivos del instrumento
1. Reconocer la existencia de momentos pedagógicos diseñados para el desarrollo de competencias ciudadanas, el ciberacoso y temáticas relacionadas.	Entrevista Semiestructurada	Guía de entrevista semiestructurada	Indagar y conocer si desde las aulas u otros espacios pedagógicos la institución aborda el desarrollo de las competencias ciudadanas, el ciberacoso o temáticas afines.

2. Diseñar y aplicar un proyecto de innovación pedagógica a través de una unidad didáctica digital acorde a las necesidades de los estudiantes para la formación ciudadana y de convivencia para el manejo del Ciberacoso.	UDD	UDD	Fomentar actividades que propicien el conocimiento y la prevención de acciones peligrosas en internet donde se puedan ver vulnerados los derechos de los niños, niñas y adolescentes.
3. Evaluar y monitorear el impacto de la propuesta de innovación pedagógica mediado por TIC para el desarrollo de competencias ciudadanas para el manejo del Ciberacoso a partir del análisis de las evidencias de las actividades realizadas por los estudiantes.	Grupo focal	Cuestionario semiestructurado	Indagar y conocer las percepciones de los estudiantes sobre las temáticas del ciberacoso que nos permiten determinar si se suscitó algún cambio perceptible en la conducta.
	Análisis de contenido	Portafolio	Indagar y conocer las percepciones de los estudiantes sobre las temáticas del ciberacoso que nos permiten determinar si se suscitó algún cambio perceptible en la conducta.

Tabla 1. Resumen de técnicas e instrumentos de investigación aplicados.

El grupo focal

Es un método de investigación colectivista, más que individualista, que se centra en la pluralidad y variedad de las actitudes, experiencias y creencias de los participantes, y lo hace en su espacio de tiempo relativamente corto (Martínez Migueles, 2004). Por otro lado, Bernal y Augusto (2006) afirman que en los grupos focales permiten conocer actitudes y creencias en relación a un tema dentro de un grupo con características similares. Hernández & et al (2009).

En este proyecto de investigación el grupo focal se usó con la finalidad de conocer las percepciones, actitudes y creencias los participantes frente a las temáticas abordadas en la Unidad didáctica, que corresponde al ciberacoso y temáticas afines.

Análisis de contenido.

Como medio de organización y análisis de los resultados obtenidos en una investigación cualitativa, el análisis de contenido, afirman Mayer, Francine & Quelle (1991) es un método que

apunta a descubrir la significación de un mensaje, ya sea este un discurso, una historia de vida, un artículo de revista, un memorando, etc. Específicamente, se trata de un método que consiste en clasificar y/o codificar los diversos elementos de un mensaje en categorías con el fin de hacer aparecer de manera adecuada su sentido. (Gómez Mendoza, 2000).

El análisis de contenido se configura, como una técnica objetiva, sistemática, cualitativa y cuantitativa que trabaja con materiales representativos, marcada por la exhaustividad y con posibilidades de generalización (Porta & Silva, 2003). El análisis de contenido en este estudio, se aplicó al portafolio que diligenciaron los estudiantes en uno de los apartados de la plataforma Edmodo, con el fin de conocer sus ideas y persecuciones sobre temáticas derechos de los niños, actitudes frente a la vulneración de estos y campañas preventivas contra abusos contra los niños, formas de expresar emociones y participación en campañas de prevención contra abuso, para luego contrastar con la información recopilada durante el grupo focal.

Instrumentos

A fin de recopilar los datos que proporcionaron la información concerniente a la investigación se emplearon dos clases de instrumentos que a continuación se describen.

Cuestionario SEMI ESTRUCTURADO

El cuestionario es definido por Tapia (como se citó en Jiménez y González,2015) como un: “Conjunto de ítems diferentes que pueden ser planteados de forma interrogativa, enunciativa, afirmativa o negativa con varias alternativas, con un formato determinado, un orden de preguntas y un contenido concreto sobre el tema que queremos investigar”.

El objetivo del cuestionario será el de traducir las variables de la investigación en preguntas concretas que nos proporcionen información viable y susceptible de ser cuantificada (Aparicio, Palacio, Martínez, Ángel, Verduzco y Renata, 2008).

En la presente investigación el cuestionario es utilizado en el desarrollo del grupo focal para establecer orden, estructura y guía al momento de realizar las intervenciones de los miembros y promover en los estudiantes aportes significativos acorde a las temáticas tratadas. Consta de 7 preguntas abiertas, relacionadas con la competencia que se busca fortalecer Pluralidad, identidad y valoración de la diferencia, más exactamente con el estándar seleccionado para hacer seguimiento a la conducta observable: Manifiesto indignación (rechazo, dolor, rabia) frente a cualquier discriminación o situación que vulnere los derechos; Apoyo iniciativas para dichas situaciones. De estas preguntas, 4 buscan indagar sobre las reacciones de los participantes ante la vulneración de los derechos de los niños y las 3 restantes buscan indagar sobre el conocimiento y participación de iniciativas preventivas contra la violación de derechos.

El Portafolio

De acuerdo a Wielenga y Melisse (2000), el portafolio es una herramienta que permite a las personas, bajo su iniciativa y responsabilidad, recopilar materiales que pueden ser usados en diferentes momentos y con diferentes propósitos: como herramienta de aprendizaje, para la evaluación y acreditación de competencias, y para compartir conocimiento (pp.112-117). Al mismo tiempo Esteve (2009), afirma que la incorporación de las TIC, y sobre todo el Internet, aportan numerosas posibilidades a los portafolios. Por un lado, permite al estudiante aprender a planificarse y a auto gestionarse, a ser más autónomo en el proceso de aprendizaje y a promover la toma de decisiones durante la actividad educativa en un contexto real y global. (p.62)

En este proyecto se implementó el portafolio, apoyados en la plataforma EDMODO, pues en el apartado de mensajería se les propuso que diligenciaran unas preguntas de monitoreo para determinar el avance del programa de intervención y tener evidencia.

7. PROCEDIMIENTO

El planteamiento del problema y los objetivos se materializaron al proponer y desarrollar el proyecto educativo denominado “*¡Ciberespacio, una realidad!*”, el cual se desarrolla en el aula en tres momentos:

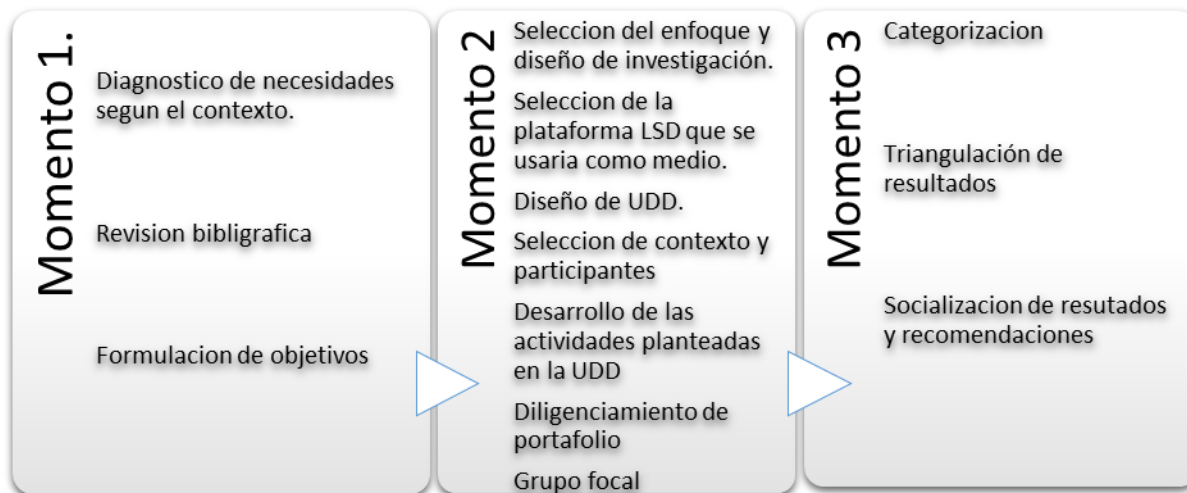


Figura 3. Momentos de la propuesta de innovación pedagógica. Elaboración propia.

Para efectos del presente estudio se siguieron los pasos que a continuación se describen:

Momento 1: Planeación /organización

Momento 2: Implementación

Momento 3: Organización y análisis de resultados

Momento 1:

En el desarrollo de este momento del estudio se consideran los siguientes procesos, los cuales se desglosan a continuación:

- ✓ **Diagnóstico de necesidades según el contexto**
- ✓ **Revisión bibliográfica**
- ✓ **Formulación de los objetivos**

Esta investigación da inicio con un primer acercamiento con la institución educativa Escuela Normal Superior de Corozal, para poner en consideración la posibilidad de desarrollar

de práctica pedagógica por parte de un actor externo a la institución. Al recibir una respuesta afirmativa por parte del Jefe de Investigación de la institución, se ideó una entrevista para obtener información de la población de la institución y de conocer su contexto, para esto se optó por una entrevista semiestructurada, por ser una “conversación amistosa”, cuyo propósito es comprender la vida social y cultural de diversos grupos, a través de interpretaciones subjetivas para explicar la conducta del grupo” (Díaz, Martínez y Varela, 2013, p.163). Se diseñaron preguntas encaminadas a conocer la existencia de algún tipo de formación, intervención o programa específico relacionado con el desarrollo de competencias ciudadanas, ciberacoso, los peligros de internet o afines. De tal manera que fueron entrevistados, en primer lugar el Jefe de Investigación, el cual confirmó la inexistencia de dichos programas en la institución. En segundo lugar se entrevistó a la Trabajadora Social, quien durante la entrevista además de confirmar lo dicho por el jefe de Investigación, reveló que estaban viviendo una situación relacionada, pues una chica de grados superiores, habría desertado luego de ser víctima de ataques y burlas, tras difundirse una fotografía con contenido sexual donde ella aparece. Lo cual generó conmoción en toda la comunidad educativa. Como resultado del análisis de la información proporcionada por estas entrevistas surge el interés por la temática del Ciberacoso y como se podría abordar desde las competencias ciudadanas. Seguidamente se inició la revisión bibliográfica en cuanto a la temática de competencias ciudadanas y ciberacoso.

En concordancia con lo expuesto, se tomaron como referentes teóricos la Guía N.6 Estándares básicos de competencias ciudadanas, formar para la ciudadanía ¡si es posible!, permitiendo la identificación de los estándares de competencias ciudadanas que deben caracterizar a los estudiantes según su grado de escolaridad ; de igual forma se realizó una revisión bibliográfica sobre las TIC, su inserción y rol en el campo educativo y finalmente se investigó el ciberacoso y sus implicaciones como fenómeno social contemporáneo.

Esta primera fase concluye con claridad en lo que se quiere desarrollar una intervención pedagógica innovadora para fortalecer las competencias ciudadanas y de esta manera dar manejo al fenómeno del ciberacoso.

Momento 2: Diseño e Implementación

En el desarrollo de este momento del estudio se consideran los siguientes procesos, los cuales se desglosan a continuación:

- ✓ **Selección del enfoque y diseño de investigación**
- ✓ **Selección la plataforma LSD que se usaría como medio**
- ✓ **Diseño de UDD**
- ✓ **Selección de Contexto y participantes**
- ✓ **Desarrollo de las actividades de las actividades plantadas en la UDD**

Seguidamente de la revisión bibliográfica se definió que este estudio es de corte cualitativo, porque permite la reflexión y acercamientos conceptuales en torno a las TIC como alternativa metodológica, al mismo tiempo que permite documentar las experiencias de los participantes como información significativa, utilizar instrumentos varios como la entrevista, grabaciones de audio y contenido audiovisual que enriquecen los análisis. Siguiendo este orden de ideas, se determinó que la investigación- acción es el diseño idóneo, porque parafraseando a Behar (2015) intenta dar solución a problemáticas dentro de su mismo contexto.

En cuanto a la plataforma LSD a utilizar, su selección estuvo condicionada al contrastar características como: precio, facilidad para moverse dentro de ella tanto por parte del investigador como de los participantes, posibilidad de compartir diferente tipo de recursos y una interface llamativa para los estudiantes participantes. De esta manera se llegó a la conclusión de que la mejor alternativa era Edmodo. Una plataforma educativa, con rasgos muy similares a la red social Facebook, que es una plataforma de uso casi que masivo, por personas de todas las edades.

Por otra parte se diseñó una Unidad didáctica digital (UDD), la cual enriquece el repertorio de técnicas e instrumentos seleccionados como la entrevista semiestructurada, grupo focal y análisis de contenido propios del paradigma cualitativo. Esta unidad didáctica tiene como objetivo fortalecer la competencia ciudadana de Pluralidad, identidad y valoración de la diferencia, seleccionando un puntualmente el estándar definido como: Manifiesto rechazo indignación (rechazo, dolor, rabia) frente a cualquier discriminación ó situación que vulnere los

derechos; Apoyo iniciativas para prevenir dichas situaciones. Para esto se diseñan una serie de actividades nutridas con herramientas TIC en torno a la temática de las actividades peligrosas en internet.

Finalmente al momento de la implementación se tomó como muestra 12 estudiantes del grado 9no de básica secundaria de la I.E Normal Superior de Corozal, Sucre. Grupo compuesto por niños y niñas entre los 14-17 años de edad. Provenientes de estratos socioeconómicos 1 y 2. Dentro del espacio de la plataforma EDMODO, donde se creó el curso cerrado ¡Ciberespacio, una realidad!, con las actividades previamente diseñadas en la UDD, se habilitó la entrada a los participantes quienes desarrollaron las actividades. El grupo focal se realizó al finalizar la última actividad de la UDD.

Momento 3: Análisis de datos, evaluación del proyecto y socialización de resultados

En el desarrollo de este momento del estudio se consideran los siguientes procesos, los cuales se desglosan a continuación:

- ✓ **Categorización de los resultados**
- ✓ **Triangulación de los resultados**
- ✓ **Socialización de resultados y recomendaciones**

Este es el momento final del estudio, en el cual se realizó una categorización. Se recopiló y clasificó los datos y resultados de la propuesta de intervención. Seguido por un análisis de resultados, donde se realiza un contraste entre los mismos a la luz de las categorías establecidas para finalmente establecer conclusiones. Este proceso se le llama triangulación, que según Pérez (como se citó en Vallejo y Finol, 2009) implica que los datos se recojan desde puntos de vista distintos y efectuado comparaciones múltiples de un fenómeno único, de un grupo, y en varios momentos, utilizando perspectivas diversas y múltiples procedimientos.

ESTANDAR: Manifiesto indignación (rechazo, dolor, rabia) frente a cualquier discriminación o situación que vulnere los derechos; apoyo iniciativas para prevenir dichas situaciones.

ESTUDIANTES					DOCENTE
<u>Conocimiento</u>	UDD	PORTAFOLIO	GRUPO FOCAL	ENTREVISA	
Todos los estudiantes presentaron la prueba de conocimiento. 11 obtuvieron puntuación perfecta 5/5.	A ir al colegio, a no trabajar. Tengo derecho a tener un nombre. A una casa limpia. Tengo derecho a comer, a vivir en mi casa, a que me traten bien. A jugar, que no me pongan a hacer oficio, solo hacer las tareas del colegio. Que me traten bien todos, y yo tratar bien.	Mis derechos son a la vida, a no trabajar, porque tengo derecho a estudiar. Tengo derecho a un nombre, a una familia, a que me traten bien. Tengo derecho a que no se burlen de mí, a un papá y mamá. Tengo derecho a ir al colegio y no tener que trabajar hasta tarde en la noche.	Nosotros desarrollamos las temáticas establecidas en el currículo a través de Proyectos de investigación en el aula (PIA) que permiten enseñar un tema al mismo tiempo que se desarrolla las competencias investigativa en los alumnos. Por otro lado estimulamos a nuestros docentes que realicen investigaciones de aula, que son aquellas que buscan que abarcan temas propiamente del proceso enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo: el profesor de Ciencias Naturales se pregunta: los estudiantes aprenden más Ecosistemas cuando se aborda la temática desde el aprendizaje por descubrimiento o desde la resolución de problemas.		

ESTANDAR: Manifiesto indignación (rechazo, dolor, rabia) frente a cualquier discriminación o situación que vulnere los derechos; apoyo iniciativas para prevenir dichas situaciones.

CATEGORIA					TECNICAS E INSTRUMENTOS				
					ESTUDIANTES			DOCENTE	
<u>Componente</u>	UDD	PORTAFOLIO			GRUPO FOCAL			ENTREVISA	
<u>Cognitivo</u>									
		<p>Es importante conocer estas campañas porque es un tema importante. Hacer lo que hizo la amiga de la chica del video, hacer yo misma un video o algo así para contarle a la gente lo que pasa. Le contaría al comité de comunicación y cultura del colegio para que publicaran en las carteleras, hicieran camisetas y gorra. Contarles a todos que existe la campaña, que busca y que es importante saber esas cosas.</p>			<p>Los Niños Buscan su Hogar, es una campaña para que los niños perdidos encuentren a sus padres. Y es importante porque esos niños tienen quien los proteja y así podrán tener una familia. También hay una campaña que hay que denunciar si alguien nos toca de alguna forma que nos sintamos mal. Esas campañas sirven para que la gente no cometa errores y se porte mal. Todos debemos estar enterados par aprevenir situaciones de peligro. Para conocer que existen cosas malas y que no nos pasen, porque las cosas se pueden evitar hasta un punto. Porque es importante saber</p>				

ESTANDAR: Manifiesto indignación (rechazo, dolor, rabia) frente a cualquier discriminación o situación que vulnere los derechos; apoyo iniciativas para prevenir dichas situaciones.

CATEGORIA				
TECNICAS E INSTRUMENTOS				
ESTUDIANTES				DOCENTE
<u>Componente</u>	UDD	PORTAFOLIO	GRUPO FOCAL	ENTREVISA
<u>Emocional</u>	Me dio rabia quien puede ser tan malo para tras de cogerse un celular que no es suyo, regar esas fotos la persona se debe imaginar que va a causar daño. Por otro lado me dio ternura cuando la amiga la apoya en todo. Yo creo que Jessica la chica del video al principio se ve entre triste e indignada con ese sentimiento por lo que paso. Si yo encuentro un celular borraría todo lo del dueño, nunca le haría algo así, a una mujer, yo tengo hermanas. Todos debemos defender al que no puede hacerlo. Me hizo sentir bien que la amiga la ayudara.	Para que se den cuenta que uno sabe y se queden quieto. Para que dejen de molestar. Pa'que se asusten y se abran.	Rabia porque no me gusta la injusticia. Angustia, porque si no sé qué hacer. Ponerme a llorar. Ponerle mala cara al otro para que note que lo está haciendo está mal o pegarle.	

ESTANDAR: Manifiesto indignación (rechazo, dolor, rabia) frente a cualquier discriminación o situación que vulnere los derechos; apoyo iniciativas para prevenir dichas situaciones.

ESTUDIANTES					DOCENTE
Componente	UDD	PORTAFOLIO	GRUPO FOCAL	ENTREVISA	
<u>Comunicativo</u>		<p>Las campañas son importantes porque</p>  <p>la gente piensa .</p> <p>Con las campañas las personas están =) y no se pondrán =(</p>	<p>Es importante, porque es bueno para todos. Es muy importante decir, cuando estamos tristes, para que la gente se dé cuenta que no estamos felices. Porque ajá eso se sabe. Uno dice las vainas para decir cómo se siente porque se siente bien.</p>		

Triangulación

Posterior a la recolección de la información a través de las técnicas e instrumentos aplicados, y su posterior categorización para facilitar su análisis, se procede a triangular los datos obtenidos en cada categoría de análisis establecida. La triangulación es entendida por Rodríguez, Pozo y Gutiérrez (Como se citó en Aguilar y Barrozo, 2015) como una técnica de confrontación y herramienta de comparación de diferentes tipos de análisis de datos con un mismo objetivo. Por otro lado Okuda y Gómez –Restrepo (2005) refieren que la Triangulación se refiere a la implementación de varios métodos, de datos de diferentes fuentes, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno.

En el paradigma investigativo cualitativo, la triangulación implica el uso de diferentes técnicas e instrumentos a la hora de conocer todas las particularidades del fenómeno estudiado. “Al hacer esto, se cree que las debilidades de cada estrategia en particular no se sobreponen con las otras y que en cambio sus fortalezas sí se suman” (Okuna y Gómez- Restrepo, 2005).

En el presente estudio, el proceso de triangulación se usa para integrar los datos obtenidos a través de las técnicas e instrumentos utilizados (UDD, grupo focal, portafolio, entrevista) y previamente organizados en categorías de análisis, contrastándolos para establecer concordancias y contradicciones, lo cual nos llevara a construir los resultados del estudio.

8. RESULTADOS

Entrevista semiestructurada

Durante la entrevista se cumplió el cometido que fue conocer cómo se trabaja la temática de las competencias ciudadanas y los peligros en internet. A través de la conversación con el Jefe de investigación se constató que no existe ninguna formación puntual en relación a las temáticas mencionadas. Y en la entrevista con la Trabajadora Social se conoció situaciones sobre acoso que se había presentado en la institución, se corrobora la intención por parte de la institución dejar que un agente externo realizara una intervención.

El día de la entrevista se observó que la red Papaz tiene presencia física en a la institución pero su acción se centra en liderar una escuela y establecer redes de apoyo para padres cabeza de familia. Es decir solo trabajan dos sus líneas de trabajo: Involucramiento parental y Madres y entornos protectores. En ningún momento realizan acciones de su línea de trabajo definida como: uso seguro, responsable y constructivo de las TIC.

Finalizado el proceso de recopilación de la información a partir de la aplicación de los diferentes instrumentos, se da inicio al proceso de análisis de la información, para esto es preciso realizar un proceso de categorización, el cual fue determinado por el referente teórico central de este estudio que es el Ministerio de Educación Nacional de Colombia Guía N.6 Estándares básicos de competencias ciudadanas...Formar para la ciudadanía ¡si es posible! (2004). Teniendo en cuenta las características de la situación problema identificada en el presente estudio se seleccionó la competencia Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias como epicentro de una propuesta de innovación pedagógica contextualizada en actividades planteadas desde un

enfoque de desarrollo de competencias de manera integradora considerando lo expresado por el MEN (2004):

Las competencias integradoras articulan, en la acción misma, todas las demás. Por ejemplo la capacidad para manejar conflictos pacífica y constructivamente, que es una competencia integradora, requiere de ciertos conocimientos sobre las dinámicas de los conflictos, de algunas capacidades cognitivas como la habilidad para generar ideas y opciones creativas ante una situación de conflicto, de competencias emocionales como la autorregulación de la rabia, y de ciertas competencias comunicativas como la capacidad para transmitir asertivamente los propios intereses. (p.13)

Teniendo que la temática a trabajar es el Ciberacoso y el grado donde se encuentran los estudiantes (noveno grado) se seleccionó de manera puntual el estándar y el indicador más coherente con el propósito del estudio. A continuación se observa una gráfica que establece la línea de trabajo para la propuesta de innovación pedagógica:

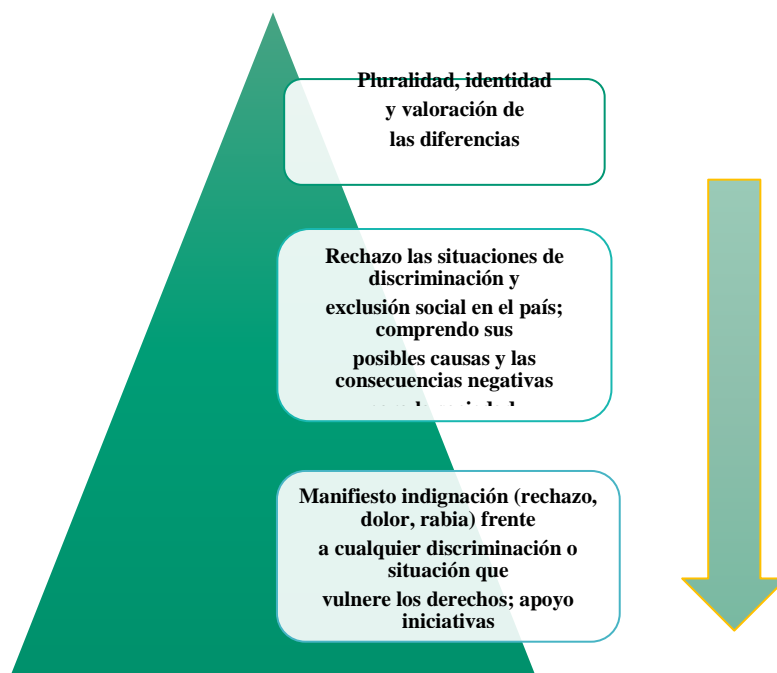


Figura 4. Representación línea de trabajo. Elaboración propia.

En este orden de ideas, se define 4 categorías de análisis que se corresponden, con la naturaleza integradora del estándar seleccionado: Conocimiento, componente cognitivo, Emocional y comunicativo.

A continuación se analizan las actividades de al UDD a la luz de las categorías establecidas:

Categoría Conocimiento

Los resultados sobresalientes obtenidos por la mayoría de los estudiantes (83% de la muestra) en la actividad 4 planteada en la UDD, dan cuenta de la apropiación conceptual por parte de estos en cuanto a los derechos de los niños, niñas y adolescentes estipulados en el código de Infancia y Adolescencia (ley 1298 de 2006). Esta primera parte actividad de apareamiento entre columnas una donde se listan los derechos y la otra una serie de situaciones donde son vulneran estos derechos.

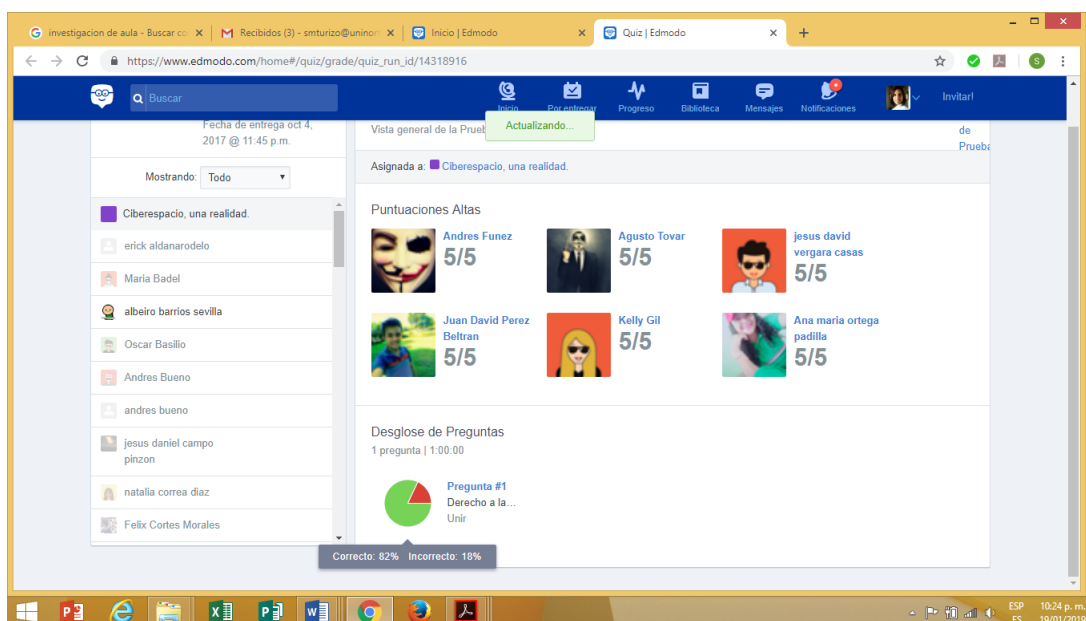


Figura 5. Vista resultados Prueba apareamiento actividad 4

El apareamiento, como habilidad, es importante porque obliga a la persona a repasar su conocimiento, distinguir características y establecer paralelo con otro objeto.

Por otro lado la segunda parte de la actividad donde se esperaba como resultado final realizar una Infografía, donde plasmar sus conceptos de Ciberacoso, grooming y sexting, fue realizada con éxito por la totalidad de los estudiantes (recordemos que es una muestra de 12 estudiantes) participantes. Se muestra una acertada aproximación a los conceptos solicitados.



Figura 5. Infografía diseñada por estudiante.





Categoría Competencias Cognitivas


En esta categoría se destaca que la mayoría de los estudiantes (75% de la muestra) además de identificar algunas campañas que previenen contra los peligros del internet, reconocen la importancia de las mismas para que las personas no se coloquen en una posición vulnerable a raíz de decisiones desacertadas. A la pregunta planteada en el grupo focal ¿Por qué creen que son importantes estas campañas? respondieron "... para que la gente no cometa errores", "... todos debemos prevenir situaciones de peligro", "... conocer que existen cosas malas y que no pasen...", "... uno puede evitar las cosas hasta un punto...". Contrastando estas, con las respuestas dadas a la pregunta ¿Conozco campañas de prevención contra algún tipo de violencia y Como puedo yo aportar a estas campañas? Consignadas en el portafolio, se muestra que solo el 33% de los participantes son capaces de generar alternativas de participación en campañas de prevención contra el ciberacoso, mal uso de internet o similares. Frases como estas se encontraron "... contarle a todos que existe la campaña, que busca y que es importante saber esas cosas...", "... hacer lo que hizo la amiga de la chica del video, hacer yo misma un video o algo así para contarle a la gente lo que pasa...", "... le contaría al comité de comunicación y cultura del colegio para que publicaran en las carteleras, hicieran camisetas y gorras...".


Categoría Competencia Emocional

En esta categoría se relaciona con las habilidades que se usan para identificar nuestras propias emociones y responder ante las de los demás. Se identificó que la totalidad de los estudiantes de los estudiantes fue capaz de reconocer sus emociones, establecer empatía y reconocer las emociones de los demás. En el apartado de la actividad 4, previa a hacer la infografía se le pide al estudiante mirar un video donde Jessica (17 años) relata su historia de cómo le robaron su celular y sus fotos íntimas inundaron su ciudad. Y como su amiga Winny (17 años) relata como la apoyo durante todo el proceso.

 **Verónica VillaCob**
Me dio rabia quien puede ser tan malo para tras de cogerse un cel que no es suyo , recar esas fotos, la persona se debe imaginar que va a causar daño. Por otro lado me dio ternura cuando la amiga la apoya en todo
Me Gusta • Responder • 7 hours ago

 **Luciana Quintana**
Yo creo que la Jessica al principio del vídeo se ve entre triste e indignada porque llora como con ese sentimiento de impotencia por lo que le paso.
Me Gusta • Responder • 31 minutes ago

 **Jorge Gamarra**
Si yo me encuentro un celular, borraría todo lo del dueño, nunca le haría algo así, a una mujer , yo tengo hermanas.
Me Gusta • Responder • 21 minutes ago

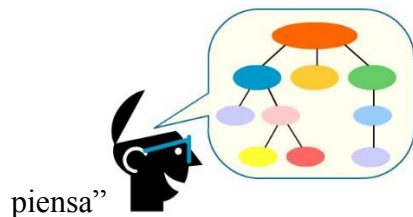
 **Felipe Amberes**
todos debemos defender al que no puede hacerlo. Me hizo sentir bien que la amiga la ayudara.
Me Gusta • Responder • 7 minutes ago

Al contrastar con las respuestas dadas por los estudiantes en el grupo focal, se encontró concordancia entre los resultados, pues el 100% de los estudiantes mostraron capacidad para expresar sus emociones como al responder a la pregunta ¿Qué sentimientos experimento ante una situación donde se violen mis derechos o los de otra persona?, lo evidenciado en estas respuestas “...rabia porque no me gusta las injusticias...”, “...quedarse sin palabras, mal...”, “... angustia, porque si no sé qué hacer”. Seguidamente a la pregunta ¿Cómo muestro estos sentimientos? Se encontraron respuestas que muestran que si bien pueden identificar la propia emoción y la de otros, la mayoría (75% de la muestra) no tienen claridad de cómo expresarla de manera adecuada. Como se muestra en las siguientes respuestas “...Llorar” “...pegarle al que este molestando a la otra persona...” “...ponerle mala cara, para que el otro la note...” solo 25% estudiantes menciono acciones de buscar ayuda en una autoridad e invitar al dialogo. “...si es en la calle buscar un policía” “contarle al personero para que le diga al profesor o al coordinador”. Y finalmente al responder a la P 3 ¿Por qué es importante expresar nuestros sentimientos e ideas cuando presenciamos injusticias y/o abusos? Los mayoría de estudiantes (83% de la muestra) mostro respuestas empáticas, que muestran reconocer al otro y ponerse en su lugar y procurar protegerlo “...para que se den cuenta que uno sabe y se queden quietos...”, “...dejen de molestar”, “se asusten y se abran”.

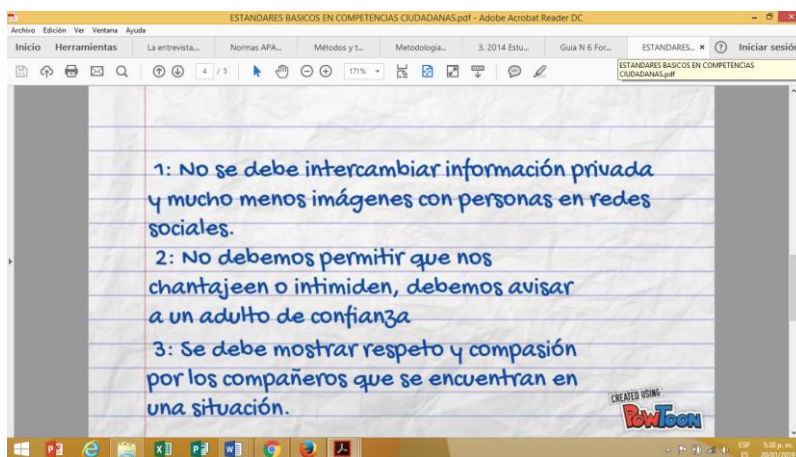
Categoría Competencia Comunicativa

Esta última categoría fue evidente la dificultad para establecer argumentos de respaldo ante sus opiniones de la mayoría de los estudiantes 83%, a pesar de la buena disposición a la escucha de la opinión del compañero y a adecuado uso del lenguaje. Esto quedo de manifiesto en el grupo focal por la dificultad que les llevo responder preguntas que les pedía justificar su respuesta. Como es el caso de ¿Cuál es la importancia de realizar campañas preventivas para el ciberacoso? o ¿Por qué es importante expresar nuestras emociones de manera adecuada? Donde dieron respuestas repetitivas... “...es importante, porque es bueno para todos...”, “es muy importante decir, cuando estamos tristes, para que la gente se dé cuenta que no estamos felices...” “...Porque ajá...”, “...eso se sabe...”. Al contrastar con los portafolios coinciden las mismas falencias para expresar argumentos sobre una postura, optan por contestar con un mínimo de palabra acompañándola de un dibujo o emoticón. Una muestra de esto son respuestas tipo:

“...las campañas son importantes porque la gente



Por otro lado en la actividad 5 de la UDD, los estudiantes en su totalidad cumplieron al desarrollar en tríos el video de manera tal lo esperado, quedo de manifiesto que se comunican entre ellos como equipo y construyen piezas comunicativas como se puede ver en este extracto de uno de los videos:



Vale la pena destacar que en el desarrollo de todas las actividades planteadas en la UDD, se siguieron 2 líneas de aprendizaje, uno donde era necesario el aprender el

manejo de herramientas de la web 2.0 que en algunas ocasiones daba acceso al contenido teórico del tema y en otras permitía organizar, procesar y presentar la información según se estipulaba y la segunda línea que hace referencia al desarrollo en sí de la habilidades relacionadas con competencias ciudadanas y a un temas concreto que es el Ciberacoso.

9. CONCLUSIONES

Una vez analizadas los diferentes datos recolectados a lo largo del estudio se establecen las siguientes conclusiones:

Al iniciar el estudio, los participantes aunque conocían los términos no tenían claridad conceptual sobre lo que era el ciberacoso, grooming y sexting. Al culminar desarrollo de esta propuesta de innovación los estudiantes no solo conocen la definición de estos términos, sino que manejan un concepto propio, lo reconocen como un fenómeno actual y real. Además de identificar y comprender sus características e implicaciones.

Finalizado el proceso los estudiantes potenciaron sus habilidades TIC al trabajar en una plataforma educativa como lo es Edmodo y al aprender el manejo herramientas de edición de contenido como Piktochart y Powtoon.

El adecuado uso de las TIC y del internet como su medio natural está directamente relacionado con la comprensión de los riesgos en este medio, porque solo así se llega a prever una posible exposición a situaciones peligrosas.

Las TIC por si solas no fortalecen las competencias ciudadanas, sino que son un medio para generar espacios de encuentro, participación e interacción entre los estudiantes, docente y contenido, así como el uso de recurso web con una intencionalidad pedagógica implícita. De tal manera que su impacto se verá reflejado en el cambio de actitud de los estudiantes y en la toma de decisiones de estos frente al uso de las redes sociales y el internet en general.

Es necesario resaltar que se puso en evidencia que la institución educativa cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para la implementación de plataformas educativas como complemento a las metodologías tradicionales de enseñanza aprendizaje.

10. RECOMENDACIONES

Se considera oportuno la presentación de las siguientes sugerencias:

Se recomiendo afianzar desde todas las áreas del currículo la competencia argumentativa, pues fue la habilidad menos desarrollada que mostraron los estudiantes.

Debe ser un proyecto que se desarrolle todo el año para trabajar todos los estándares correspondientes a un competencia, además de realizar un seguimiento en el día a día de los estudiantes.

Se hace necesario cualificar a los docentes en la didáctica TIC aplicada a todas las áreas del currículo y a todas las habilidades de aprendizaje para potenciar su impacto y participación en los procesos de enseñanza aprendizaje y no limitarlas a recursos de apoyo como se ha venido haciendo.

En harás de mejorar la calidad de la enseñanza de las competencias ciudadanas es indispensable que docentes y alumnos modifiquen sus paradigmas como lo exige el desarrollo de competencias propiamente humanas. En el sentido de que las competencias ciudadanas tienen espacio y cabida en todos los aspectos de la vida del ser humano y no para unos contextos específicos.

Articular con la red Papaz que tiene presencia en la Institución la ejecución de su línea de trabajo Uso seguro, responsable y constructivo de las TIC.

11. ANEXOS

Anexo 1. Guion entrevistas semiestructurada

[Guía de entrevista semiestructurada realizada a Jefe de Investigación](#)

Lugar: I.E. escuela Normal Superior de Corozal

Entrevistador: Sofía Turizo Figueroa

Entrevistado Octavio Rodríguez, Jefe de Núcleo Ético –Político, Jefe de Investigación Institucional.

Introducción

Presentarme, comentar que actualmente curso una maestría en la UniNorte en educación mediatas pro TIC, hablar un poco sobre las particularidades de la maestría, lo cual me lleva a hablar del propósito de la entrevista que es conocer si la IE permite que agentes externos intervengan su población estudiantil con fines académicos e investigativos.

Características de la entrevista

Preguntas

Entrevistador ¿Qué opina del aula como espacio de investigación?

Octavio Rodríguez: Uff!!! Fundamental para nosotros en educación. Pues ese es nuestro medio natural. Donde vivimos nuestro día a día, donde desarrollamos nuestra práctica diaria, donde enseñamos y aprendemos, pero en nuestro caso particular enseñamos a enseñar y a aprender porque aquí se forman maestros.

Ósea que puedo inferir que aquí hace investigación, ¿Se hace investigación, de que tipo?

OR: nosotros desarrollamos las temáticas establecidas en el currículo a través de Proyectos de investigación en el aula (PIA) que permiten enseñar un tema al mismo tiempo que se desarrolla las competencias investigativa en los alumnos. Por otro lado estimulamos a nuestros docentes que realicen investigaciones de aula, que son aquellas que buscan que abarcan temas propiamente del proceso enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo: el profesor de Ciencias Naturales se pregunta: los estudiantes aprenden más Ecosistemas cuando se aborda la temática desde el aprendizaje por descubrimiento o desde la resolución de problemas.

Con relación a este último tipo de investigación que comenta. Solo los profesores de la institución la realiza? o ¿se le permite a agentes externos realizar intervenciones con los estudiantes?

O R: Actualmente la Red Papaz que una ORG tiene una oficina aquí en la institución y realiza varias investigaciones. Sobre todo con los padres de familia, crearon una escuela de padres y hacen un trabajo especial con las madres cabeza de familia.

¿Qué posibilidades reales existen de que yo pueda desarrollar la intervención pedagógica que necesito para la fase de aplicación de mi maestría?

O R: Todas, aquí se les abre la puerta a todo aquel que muestre real interés en aportar a mejorar los procesos de la institución.

Pues como le comente mi intervención estaría relacionada con las competencias ciudadanas, y con los peligros de internet. En reacción a esto ¿Cómo se abordan estos temas en la institución?

O R: Bueno las competencias cada profesor las trabaja de manera intrínseca desde su área. Y no tengo conocimiento de ningún proyecto particular. Deberías hablar con la Trabajadora social que puede una idea más amplia.

Entrevista número 2.

Guía de entrevista realizada a la Trabajadora Social

Lugar: I.E. escuela Normal Superior de Corozal

Entrevistador: Sofía Turizo Figueroa

Entrevistado Ana Karina Hernández, Trabajado Social.

Introducción

Presentarme, comentar que actualmente curso una maestría en la UniNorte en educación mediatas pro TIC, hablar un poco sobre las particularidades de la maestría,

realizar síntesis de mi entrevista con el Jefe de investigación, lo cual me lleva a hablar del propósito de la entrevista que es conocer si la IE adelanta procesos formativos y/o investigativos en relación a las competencias ciudadanas, temáticas como los peligros en el internet o similares.

Características de la entrevista

Preguntas

Entrevistador ¿Qué opinión le genera mi interés en desarrollar un proyecto relacionado con las competencias ciudadanas?

Ana Karina Hernández: adecuado en relación con las situaciones que se están presentando de manera más frecuente como son la falta de respeto de los estudiantes hacia los docentes y figuras de autoridad en general, la poca tolerancia con los demás y las agresiones entre los mismos estudiantes. Actualmente nosotros tenemos una campaña del valor del mes, el valor del mes es la tolerancia. Por otro lado se invita continuamente a los docentes a trabajar la parte axiológica de sus actividades pedagógicas.

En relación con la temática de competencias ciudadanas existen alguna intervención por parte del algún agente del colegio a trabajarlas concretamente?

AKH: La respuesta es no.

Y en relación a los peligros de internet, como el compartir material inapropiado con contenido sexual y temas afines ¿se aborda o trabaja de algún modo?

AKH: Fíjate que en relación a eso, a finales del año pasado una estudiante de uno de los décimos la paso muy mal, las atacaban mucho en los pasillos y los profesores tenían que intervenir a cada momento, al final se supo que había varias fotos de ella desnuda circulando en cadenas de whatsapp y correos electrónicos y algún mal intencionado lo compartió en Facebook y de ahí todos le empezaron a mandar mensajes de todo tipo al facebook y al instagram, la chica no aguantó la presión y se retiró del colegio. De hecho dicen que se fue a Montería donde vive su papá. Son situaciones difíciles de manejar porque son hechos que pasan fuera de la institución pero las consecuencias se viven acá. Uno los corrige en el sentido de decirle a los muchachos que no está bien reenviar esas cadenas, más una persona conocida, que tal que el de la foro fuera ellos, se les recalco que eso no se debe hacer porque esas son las consecuencias, exponerse al desprestigio.

Si le dijera que me gustaría trabajar esas temáticas en la institución de una manera no tradicional y vinculando las Tic de forma activa ¿Qué pensaría?

AKH: Suena interesante y se que te prestaran el apoyo y los medios que necesites. Debes coordinar con el profesor Gustavo Solorzano quien Coordinador de las salas de sistemas, para que te facilite el Kiosco de Vive Digital, ese sede uso comunitario, y el grupo para trabajar es el de noveno de la profesora Mirelvis, ella es súper receptiva a este tipo de iniciativas y seguro no pone inconveniente en usar una hora de dirección de grupo a la semana. Cuenta con eso... ¡ya me emocione!

Anexo 2. Guía tópicos grupo focal

Universidad del Norte
Maestría en Educación mediada por Tecnologías
Aplicación III
Guía de tópicos grupo focal
Maestrante Sofía Margarita Turizo Figueroa

Analice las preguntas y responda en con sus palabras.

Reacciones ante vulneración de derechos

Categorías:

1. Derechos de los niños.
2. Sentimientos ante la vulneración de los derechos.

Conocimiento y apoyo a iniciativas para prevenir situaciones de vulneración de derecho

Categorías:

1. Conocimiento de iniciativas de prevención y/o promoción de derechos de los niños.
2. Participación campañas de prevención y/o promoción de derechos de los niños.

1. *¿Se cuáles son mis derechos como persona? ¿Cómo Colombiano? ¿Cómo niño?*
2. *¿Qué sentimientos experimento ante una situación donde se violen mis derechos o los de otra persona?*
3. *¿Cómo muestro estos sentimientos?*
4. *¿Por qué es importante expresar nuestros sentimientos e ideas cuando presenciamos injusticias y/o abusos?*

	<p>5. ¿Conozco alguna campaña de prevención y/o promoción de derechos dirigidos a niños y/ adolescentes?</p> <p>6. ¿Por qué creen que son importantes estas campañas?</p> <p>7. ¿Cómo puedo yo aportar en estas campañas?</p>
<p>Material estimulador Caso: <i>Mi mejor amiga me acoso por internet</i> Pag: 6-9, Revista NO MÁS! Construcción propia ¿Qué fue lo que paso? ¿Quiénes están involucrados? ¿Por qué creen que lo s ¿Cuáles fueron las consecuencias?</p>	

Anexo 3. Preguntas Portafolio

Universidad del Norte
Maestría en Educación mediada por Tecnologías
Aplicación III
Registro de población a intervenir proyecto final
Maestrante Sofía Margarita Turizo Figueroa

1. ¿Por qué es importante expresar nuestros sentimientos e ideas cuando presenciamos injusticias y/o abusos?
2. ¿Conozco alguna campaña de prevención y/o promoción de derechos dirigidos a niños y/ adolescentes?
3. ¿Por qué creen que son importantes estas campañas?
4. ¿Cómo puedo yo aportar en estas campañas?

12. REFERENCIAS

- Abreu, J. (2014) Análisis al método de la Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience.*(10)(1) pp 205-214. Recuperado de <https://www.globethics.net/es/web/1447083/journal-articles>
- Aparicio, A., Palacio, W., Martínez, A., Ángel, I., Verduzco, C. y Renata, E. (2008) El cuestionario. Método de investigación avanzada. UAM. Recuperado de <https://docplayer.es/8603292-El-cuestionario-el-cuestionario-metodos-de-investigacion-avanzada.html>
- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior de México – ANUIES (2004). *Documento estratégico para “La Innovación en la Educación Superior.* Recuperado de http://www.academia.edu/8187218/Documento_estrat%C3%A9gico_para_LA_I_NNOVACI%C3%93N_EDUCACI%C3%93N_SUPERIOR
- Beach, J & Wendt, J (2014). *Social interaction development through immersive virtual enviromentz.* International Conferences on Educational Technologies and Sustainability, Technology and Education. Tennessee Technological University, Department of Instructional Technology, College of Education, Cookeville, TN.
- Belálcazar, C., & Molina, M. (2016). *Socialización de experiencias educativas mediadas por TIC en pro de la convivencia y cultura de paz* (tesis de maestría). Universidad de la Sabana, Chía, Colombia.
- Botía, M., Botía, J., & Laverde, J. (2016). *Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje que aporte a la revolución de conflictos en los estudiantes del grado 408 jornada tarde del Cedit San Pablo Bosa* (tesis especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Cabero, J. (2005). Reflexiones sobre los nuevos escenarios tecnológicos y los nuevos modelos de formación que generan. En J. Tejada y otros (Coord.), *IV Congreso de formación para el trabajo.* (409-420).Madrid, Tornapunta Ediciones.
- Cabra, F. y Marciales, G. (2012).Comunicación electrónica y cyberbullying: Tems emergentes para la investigación e intervención socioeducativa. *Psicología del Caribe*, 29(3). Recuperado de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/psicologia/article/view/3611/9165>
- Capacho Portilla, J. (2015). *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales: Tic* (2nd ed.). Barranquilla: Universidad del Norte.

- Chaux, E. (Ed.) (2004). *Competencias ciudadanas* (1st ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones Uniandes.
- Chiva Bartoll, Ò.; Capella Peris, C. y Pallarès Piquer, M. (2018). Investigación-acción sobre un programa de aprendizaje-servicio en la didáctica de la educación física. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 277-293. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.36.1.270581>
- Churches, A. (2009). Taxonomía de Bloom para la era digital. Eduteka. Recuperado el 11 de febrero de 2011 de <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>
- Corpoeducación. (2011). *Enfoque de Competencias en la Educación: del conocimiento al uso y apropiación Miércoles, 06 de julio de 2011*. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-275791.html>
- Corrales, C. y González, L. (2015). *Usos reales de la red social Edmodo en una experiencia de Enseñanza y aprendizaje en el área de lenguaje en el grado cuarto b de la Institución educativa Suroriental de Pereira*. (tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.
- Cuevas, F. J., (2006). *Trabajando desde las redes comunitarias para la resolución de conflictos en la escuela*. Comunicación presentada en las II Jornadas Internacionales sobre Políticas Educativas para la Sociedad del Conocimiento. Granada: Junta de Andalucía.
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., y Varela, M. (2013) La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica* (2) (7), pp. 162-167. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349733228009>
doi: 10.26820/reciamuc/2.1.2018.927-944
- Esteve, F. (2009) Bolonia y las TIC: de la docencia 1.0 al aprendizaje 2.0. *La cuestión Universitaria* 0(5), pp.58-67. Recuperado de <http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3337>
- Esteves, F., Casquete, R. y Guzmán, R. (2018) Investigación cualitativa, metodología asociada al estudio de las Ciencias Sociales. *Revista Científica de Investigación actualización del mundo de las Ciencias*. (2)(1) pp. 927-944
- Fernández Cárdenas, Juan Manuel, Yáñez Figueroa, José Antonio, & Muñoz Villarreal, Edgar Kyamill. (2015). Prácticas morales y normas de netiqueta en las interacciones virtuales de los estudiantes de educación secundaria. *Innovación educativa (México, DF)*, 15(69), 57-72. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732015000300005
- Garaigordobil, M. (2011) Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión.
- García Renata, J. (2011). Modelo educativo basado en competencias: importancia y necesidad. *Revista Actualidad Investigativa en educación*. (11)(3). pp.1-24. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44722178014>
- Gómez, M. (2000). Análisis de contenido cualitativo y cuantitativo: Definición, clasificación y metodología. *Revista de Ciencias Humanas*, (20), pp.103 – 113.
- Hernández, R, Fernández, C. y Batista, P. (2014) *Metodología de la Investigación*. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/853>
- International Journal of Psychology and Psychological Therapy*. (11)(2) pp.233-254.

- Jiménez, P. y González, B. El cuestionario como instrumento de evaluación de competencias basado en la evidencia emocional de la satisfacción. *Aula de Encuentro* (2) (17). pp. 179-208
- López Niño, A. (2018) Educación social y convivencia escolar: complementos imprescindibles para educar. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*. (Febrero) Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/cccss/2018/02/educacion-social-educar.html/hdl.handle.net/20.500.11763/cccss1802educacion-social-educar>
- López Siu, Julio Antonio, Pérez Martínez, Alberto, & Izquierdo Lao, José Manuel. (2018). Plataforma interactiva para la integración en el proceso de extensión universitaria. *MEDISAN*, 22(4), 440-448. Recuperado en 12 de enero de 2019, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192018000400014&lng=es&tlng=es.
- Luz, C., Rojas, J., y Sánchez, S. (2017). *Implementación de una plataforma educativa mediada por las TIC para el fortalecimiento de la resolución de conflictos. Resolución de conflictos para un buen vivir* (tesis de maestría). Universidad de La Sabana, Chía, Colombia.
- Malfasi, S. (2014). *Estudio de caso: Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación* (tesis de maestría). Universidad de Los Andes, Bogotá, Colombia.
- Marín Mejía, N. (2016) *Propuesta didáctica basada en Edmodo: para orientar a los estudiantes de grado 9 a la selección de la modalidad de comercial en la I.E.D técnica INEM Simón Bolívar de Santa Marta*. (tesis de especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Santa Marta, Colombia
- Martínez - Otero, V. (2017) Acoso y ciberacoso en una muestra de alumnos de educación secundaria. *Profesorado: revista del currículo y formación del profesorado*.(21)(3), pp. 278-298. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56752489014.pdf>
- Martínez Migueles, M (2006) La investigación cualitativa (Síntesis conceptual). *Revista de investigación Psicológica* (9) (1) pp.123-146. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/28144043_La_Investigacion_Cualitativa_Sintesis_conceptual
- Martinez, R., Pozas, J., Jiménez. K., Morales, T., Miranda, D., Delgado., M y Cuenca., V. (2015) Prevención de la violencia escolar cara a cara y virtual en bachillerato. *Psychology, Society, & Education*. (7)(2) pp.201-212
- Ministerio de Educación Nacional (2017). *Plan decenal de educación nacional 2016-2026*. Recuperado de <http://www.plandecenal.edu.co/cms/index.php/novedades/56-documento-final-plan-decenal-de-educacion-2016-2026>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2004). *Guía Numero 6, Estándares básicos de competencias ciudadanas...Formar para la ciudadanía ¡si es posible!* Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-75768.html>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2013). *Guía Numero 49, Guías pedagógicas para la convivencia escolar .Ley 1620 de 2013 - Decreto 1965 de 2013*. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-339480.html>
- Ministerio de Educación Nacional República de Colombia, United Nations International Children's Emergency Fund –Unicef, Corporación opción legal, Organización Internacional para las Migraciones –OIM. (2011). *El Desarrollo de*

- Competencias Ciudadanas en la Escuela - Módulo: " Enseñanza de las competencias ciudadanas a través del currículo "*. Recuperado de <http://opcionlegal.org/publicaciones/>
- Mulder, M. (2007) Competencia: la esencia y la utilización del concepto en la formación profesional inicial y permanente. *Revista Europea de Formación Profesional* (40), pp.5-24 Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2316165>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencias y la Cultura (UNESCO). (2017). *Una nueva campaña mundial con miras a hacer frente al ciberacoso*. Recuperado de: http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/a_new_global_campaign_to_address_cyberbullying/
- Ortega Rosario (2008). Competencias para una educación cosmopolita. *Andalucía Educativa* (66), Abril, pp.27-30 Recuperado de <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/264>
- Palacio, N. (2015, Septiembre, 23). La cátedra de la paz y los estándares de competencias ciudadanas. *Compartir palabra maestra*. Recuperado de <https://compartirpalabramaestra.org/acerca-de/que-es-palabra-maestra/que-es-palabra-maestra>
- Potocarrero, A. (2012). *Un estudio sobre la influencia y la aplicación de las TIC en algunas instituciones educativas del distrito de Barranquilla*. Recuperado de <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/4575/1/CB-0464006.pdf>
- Pozas, J., Morales., T y Martínez –Vilchis, R. (2018) Efectos de un programa de ciber convivencia en la prevención del cyberbullying. *Psychology, Society, & Education* (10) (2) pp. 239-250. doi 10.25115/psye.v10i1.1953
- Proyecto Tuning (2004-2007). *Informe final Proyecto Tuning – América Latina. Reflexiones y perspectivas de la educación superior en américa latina*. Recuperado de http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=com_docman&Itemid=191&task=view_category&catid=22&order=dmdate_published&ascdesc=DESC
- Quesada, S., Fernandez-Gonzalez, L. y Calvete, E. (2018) El sexteo (sexting) en la adolescencia: frecuencia y asociación con la victimización de ciberacoso y violencia en el noviazgo. *Behavioral Psychology / Psicología Conductual*, (26) (2), pp. 225-242. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6545148>
- Rodríguez Obando, N. (2015). *Diseño y desarrollo de un ambiente de aprendizaje mediado por TIC en el área de Ciencias Sociales, para favorecer capacidades de trabajo colaborativo en la resolución de problemas y el fortalecimiento de competencias ciudadanas entre estudiantes de distintos grupos étnicos en el curso 601 del colegio Liceo Nacional Agustín nieta Caballero* (tesis de maestría). Universidad de los Andes.
- Romero, C., Villareal, S., Samper, J. & Ospino, I. (2017). Fortalecimiento de las competencias ciudadanas a partir de la lectura crítica en escenarios virtuales. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (51), pp.216-232. Recuperado de
- Salavarieta, M. (2016). *Desarrollo e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en la solución de conflictos en el aula* (tesis maestría). Universidad de la Sabana, Chía, Colombia.
- Samperio, T., Hernández, S., Licon, J., & Pérez, D. (2019). Plataformas LMS, una alternativa TI de éxito en los sistemas educativos de nivel superior. *Ciencia*

- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S. y Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49, 376–385.
- Tobón Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias* (4th ed., pp. 53-57). Bogotá, Colombia. Ecoe.
- Toscano, J., Carneiro, R. and Díaz Fouz, T. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid: Fundación Santillana: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Unicef (2011) *Internet segura*. Recuperado de <http://escobarlarevistaylacomunidad.blogspot.com/2015/03/internet-segura-informe-unicef-argentina.html>
- Vargas Arciniega, C. (2018) *La regulación del “Grooming” o Ciberacoso infantil desde una perspectiva comparada: un análisis de las legislaciones de Argentina, México y Colombia* (tesis de pregrado). Universidad de la Salle, Bogotá, Colombia.
- Villar, M., Mora, M. y Maldonado, A. (2018) Un acercamiento a la investigación cualitativa en la disciplina del diseño. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*. (8)(16) doi: 10.23913/ride.v8i16.357
- Wang, J. , Nansel, T.R & Iannotti, R.J. (2011). Cyber and traditional bullying: differential association with depression. *Journal of Adolescent Health*, 48(4) DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.07.012>
- Zamir, S., & Baratz., L. (2013). “Good citizenship” through Bilingual Children Literatura: Arabic and Hebraea. *Journal of Education and Learning*. (2)(3) pp. doi:10.5539/jel.v2n3p71

