



“CURSO INTERACTIVO DE FORMACIÓN EN CIUDADANÍA DIGITAL PARA UNIVERSITARIOS DE EDUCACIÓN A DISTANCIA COMO APOYO AL EJERCICIO DE LA PRESENCIA SOCIAL”

Nombre del Autor: García Canul Itzamaray
Correo electrónico: itzagarcia011@gmail.com

Área temática: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación.

Línea temática: Línea 2: Acceso, Inclusión, equidad y convivencia en entornos digitales. Inciso d) Ciudadanía digital.

Porcentaje de avance: la presente tesis cuenta con un 50 % de avances.

Programa de posgrado: Maestría en Desarrollo Educativo.

Línea de investigación: Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE)

Institución donde realiza los estudios de posgrado: Universidad Pedagógica Nacional- Ajusco.



Resumen

Hoy más que nunca la educación mediada por las tecnologías ha cobrado gran relevancia para el ámbito educativo a nivel global, debido a que la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (de aquí en adelante se abreviarán de esta manera) han transformado los ambientes de enseñanza y de aprendizaje, lo cual ha permitido la creación de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) (de aquí en adelante se abreviarán de esta manera), los que además de ser espacios educativos, se asumen como espacios de encuentro social entre estudiantes, debido a ello, se considera necesario que el estudiante que convive socialmente en entornos digitales, sea formado en ciudadanía digital, ya que esto es de vital importancia para el desarrollo de la presencia social en la era digital. Al recibir una formación en ciudadanía digital, se promueve una presencia social responsable y segura en la red. El presente estudio diagnóstico, de carácter cualitativo corresponde a una propuesta de intervención pedagógica, misma que tiene como objetivo la formación en ciudadanía digital de estudiantes universitarios de la Licenciatura en pedagogía, modalidad a distancia del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED) y de estudiantes de la Licenciatura en Enseñanza del Francés (LEF) de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), a través de un curso interactivo estructurado bajo el modelo de diseño instruccional ASSURE, con base en las necesidades

que se identifiquen tras implementar los instrumentos metodológicos que consisten en el “Cuestionario Col: Community of Inquiry (Comunidades de Indagación) (2019) y la Encuesta de Ciudadanía Digital de Choi (2017), ya adecuados para llevar a cabo esta propuesta de intervención pedagógica.

Palabras clave: Alfabetización digital, Comunidades de Indagación, Espacios Virtuales de Aprendizaje, educación superior a distancia.

Introducción

Hoy en día la incorporación de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) han tenido un gran impacto en la educación superior modalidad a distancia. Es un hecho que las TIC han dado paso a una mayor flexibilidad y accesibilidad para los estudiantes, esto ha brindado la posibilidad de acceso a la educación superior para todas aquellas personas que por alguna razón no pueden formarse en la educación presencial, tal es el caso de la población elegida para llevar a cabo esta intervención, ellos son estudiantes universitarios de la Licenciatura en pedagogía, modalidad a distancia del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED) y de estudiantes de la Licenciatura en Enseñanza del Francés (LEF) de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN).

Se eligió esta población, por un lado, porque la modalidad en que están estudiando los hace afines, y por otro, porque la presente propuesta de intervención pedagógica sostiene que sin importar la licenciatura que estén cursando, el propio proceso educativo del que forman parte, los lleva a buscar la forma de interactuar socialmente con sus pares, dicha acción es fundamental en la educación a distancia para el desarrollo de la presencia social, la cual es definida como “la habilidad de los aprendices de proyectarse a sí mismos social y emocionalmente, presentándose como persona reales dentro de una comunidad virtual de aprendizaje” (Garrison, Anderson y Archer, 2005), sin embargo, no siempre se desarrolla de manera libre y es que aunque en los EVA que les ofrecen sus universidades existen sitios de encuentro como lo son “los foros”, “el mensajero” o “las salas de chat”, en donde estos estudiantes interaccionan con sus pares y/o con el profesor, pueden colocar su foto de perfil y se les es permitido opinar y entablar comunicación con los demás, no ha resultado un espacio donde el estudiante pueda mostrarse como persona real más allá de lo académico.

Con base en lo anterior, me surgió una interrogante ¿será suficiente el diseño instruccional en que se basa la estructuración de un Entorno Virtual de Aprendizaje para propiciar la presencia social?, en consecuencia, he llegado a pensar con base en mi propia experiencia al ser ex estudiante del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia, que por un lado, la presencia social puede desarrollarse de una manera más libre fuera de estos EVA, es decir, en otros espacios digitales, en donde ni el docente ni la institución educativa tenga el control

de esos encuentros sociales, una opción son las redes sociales y por otro, que mediante estos encuentros entre estudiantes se logre la conformación de la identidad del propio estudiante y se vea reflejada al momento de mostrar esa presencia social en los EVA que les proveen sus universidades, ya que se sabe que la presencia social incluye todas las interacciones de convivencia y comunicación que fomentan la creación de una dinámica grupal, que promueven las relaciones sociales, que permiten las expresiones emocionales y que proveen al estudiante de un sentido de pertenencia identificándose como parte de este grupo.

Se considera necesario para el desarrollo de la presencia social, que el estudiante cuente con las habilidades tecnológicas de tipo instrumental dentro de los espacios digitales, pero también deben poseer conocimientos acerca de la ciudadanía digital y del papel que desempeñan como ciudadanos digital, en términos de responsabilidad, ética, respeto y seguridad, con la intención de poder prevenir o hacer frente a situaciones adversas que pueden llegar a suscitarse en la red como por ejemplo, sexting, violencia de género, ciberbullying, entre otras .

Entonces la propuesta pedagógica de intervención que se plantea tiene como objetivo propiciar la formación en ciudadanía digital de estos estudiantes mediante el diseño e implementación de un curso interactivo de formación en dicha temática, para ello es considera necesario partir de las siguientes interrogantes ¿Cuál es el conocimiento que los estudiantes poseen sobre la ciudadanía digital?, ¿Cuál es la función de la formación en ciudadanía digital con respecto a la presencia social que desempeñan los estudiantes? y ¿Cuáles son los beneficios de que los estudiantes se formen en ciudadanía digital a través del este curso interactivo?

Descripción de la experiencia de la intervención

Al hablar de formación en ciudadanía digital a través de un curso interactivo para el apoyo del desarrollo de la presencia social de los estudiantes universitarios de modalidad a distancia, conlleva seleccionar referentes teóricos y conceptuales que permitan comprender de manera integral el propósito de la presente propuesta de intervención pedagógica, entre los que destacan, educación a distancia, EVA, Presencia social, teoría sociocultural de Vygotsky y Ciudadanía digital.

Educación a distancia

Para el referente de educación a distancia se tomó la conceptualización y postura de Lorenzo Garcia Aretio, quien nos dice que, “La EaD se basa en un diálogo didáctico mediado entre docentes de una institución y los estudiantes que, ubicados en espacio diferente al de aquellos, pueden aprender de forma independiente o grupal”, que brinda apertura a la no dependencia de la presencia física, a la flexibilidad de espacio, tiempo y ritmo de aprendizaje, al propio aprendizaje activo y a la interacción de tipo sincrónica (pero mediada por las TIC) y asincrónica de la que tanto se ha hablado en este escrito (García, 2000, 2019, 2020, 2021) Este autor, (2021) asegura que en la educación a distancia sí es posible generar vínculos y lazos afectivos sólidos,

lo importante es saber manejarse en esos entornos para lograrlo (p. 15), en total apego a lo que nos dice este autor, considero fundamental la formación en ciudadanía digital justamente para poder manejarnos de una mejor manera en los entornos virtuales.

De este modo concluyo que la educación a distancia es aquel proceso educativo que se da en entornos en donde se elimina barreras de espacio y tiempo y el estudiante puede tener acceso a este sistema mediante la TIC de manera asincrónica y en cualquier lugar, misma que tiene tres agentes principales: el docente (esté o no presente en el momento del acto educativo, pero que es el diseñador, planificador e implementador de la enseñanza), el estudiante (quien se apropiará del aprendizaje) y las TIC (como elemento de mediación para que la educación a distancia se lleve a cabo), en esta última se concentran contenidos y materiales didácticos en su conjunto.

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Actualmente la educación a distancia se ha expandido, debido a la mayor integración de las tecnologías digitales en la vida diaria y en la formación profesional, a causa de la amplia oferta educativa que ofrecen las instituciones educativas. En el contexto de la educación actual ha optado por desarrollar mecanismos que generen un espacio de interacción más allá de las aulas y que a su vez faciliten el proceso de enseñanza y de aprendizaje de forma óptima para ello se han creado los EVA también conocidos como Sistemas de gestión del conocimiento (Learning Management System, LMS) o Plataformas de Aprendizaje (PL). Los Entornos Virtuales de Aprendizaje ofrecen una variedad de posibilidades que han permitido el desarrollo de herramientas y medios para mejorar las posibilidades de cada una de las dimensiones que estructuran la educación a distancia: pedagógica, social y tecnológica. Gutiérrez (2018), nos dice que “Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica” (p.281).

A su vez, Sánchez (2009) lo define como “el ambiente de aprendizaje mediado por las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC)”. Como se puede apreciar, la conceptualización de los EVA gira en torno a su dimensión pedagógica y a su dimensión tecnológica, ya que, estos entornos se estiman como espacios donde se llevan a cabo procesos de enseñanza y de aprendizaje en la educación a distancia. Los EVA posibilitan el diseño de espacios de aprendizaje bajo enfoques no tradicionales, pasando desde un aprendizaje individual hasta un aprendizaje colaborativo, desde la transmisión hasta la construcción del conocimiento desde una actividad centrada en el profesor hasta una centrada en el alumno, un EVA es un espacio social, en donde los estudiantes co-construyen el espacio virtual (Silva et al., 2015), esto último me lleva a pensar que los EVA son también espacios en donde se pueden posibilitar las relaciones sociales, dado que, son herramientas tecnológicas diseñadas para enriquecer y mejorar los procesos de enseñan y de aprendizaje, pero su función no solo es esa, sino que funcionan como espacios de encuentro social aún a la distancia que caracteriza a la digitalizada, estos entornos permiten a su vez la interacción social entre docente y estudiantes y también

entre estudiantes- estudiantes, lo que es fundamental para el desarrollo del aprendizaje colaborativo (trabajos en grupo, compartir ideas y desarrollen proyectos) y para el desarrollo de habilidades sociales (comunicación a través del chat, foros de discusión, videollamadas, entre otros), ya que ambas hacen integral el acto educativo.

Teoría Sociocultural de Vygotsky, sustento teórico.

La teoría sociocultural de Vygotsky postula que el aprendizaje se produce mediante la interacción social y a través de la mediación de herramientas culturales, en donde el lenguaje juega un papel fundamental porque es la mayor herramienta del ser humano, es un medio para comunicarse con el exterior, en consecuencia el aprendizaje es un proceso social y los individuos van construyendo conocimiento a través de la participación activa en situaciones socialmente estructuradas, esto nos lleva a pensar que, en la actualidad, en donde la cultura digital se ha convertido en un referente que se vive y se comparte socialmente, para el adulto que estudia a distancia, esta teoría es de suma relevancia, ya que las TIC son herramientas culturales así como medios para la interacción social (de donde se desprende la presencia social que es punto central de la presente tesis) que permiten la construcción del conocimiento de forma colaborativa, ejemplo de ello son las redes sociales (WhatsApp, Messenger, Facebook, entre otros), los canales de comunicación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje (videoconferencias, foros, wiki, salas de chat, entre otros.), ya que estos medios permiten construir el conocimiento a través de la discusión y la reflexión conjunta.

Presencia social

Presencia Social. Se refiere a “[...] la capacidad de los participantes en una comunidad de indagación de proyectarse a sí mismos social y emocionalmente, como personas “reales” (es decir, su personalidad plena), mediante los medios de comunicación en uso” (Garrison, Anderson y Archer, 2000). La presencia social en el marco del modelo de Comunidades de Indagación (Cdi), está integrada por tres indicadores fundamentales: la comunicación afectiva, la comunicación abierta y la cohesión del grupo, en donde, la comunicación afectiva se rige por el interés y la persistencia, propicia el respeto y fomenta el apoyo para facilitar el dialogo autentico y necesario para la experiencia de aprendizaje (Garrison y Anderson, 2011), la manifestación de afecto en una comunidad virtual hacen notar que existe una manifestación reciproca dejando como evidencia la utilización de símbolos visuales (ejemplo los emoticones) y los recursos del lenguaje, que en medios digitales puede ser escrito o en audio. Algunos investigadores refieren que la comunicación afectiva se puede percibir mediante tres tipos de indicadores: humor, expresión de emociones y extraversion (Gutiérrez y Gallego, 2017) esto es muy común que suceda cuando el desarrollo de la presencia social se lleva a cabo en espacios ajenos a los EVA, ejemplo de ello, son los innumerables grupos de WhatsApp que los estudiante de educación a distancia suelen abrir para poder comunicarse de manera más confiable, cercana y abierta.

Ciudadanía digital

De acuerdo con Mark Ribble (2017) “La ciudadanía digitales el desarrollo continuo de normas de uso de tecnología apropiado, responsable y empoderado”. La ciudadanía digital está

conformada por nueve elementos divididos en tres principios rectores que son: seguro, el cual abarca la seguridad, lo que implica protegerse a sí mismo y proteger a los demás y a su vez, crea la base de la ciudadanía digital, el siguiente es, Savvy-inteligente, que se centra en los conceptos relacionados con la educación y la conexión con los demás, cabe mencionar que estos conceptos también se basan en la seguridad y por último, el principio rector social, mismo que se compromete a ayudar a todos a tomar decisiones que ejemplifiquen nuestro compromiso de respetarnos a nosotros mismos y a los demás, este principio nos hace darnos cuenta de las posibilidades de lo que conlleva una experiencia en línea. Estos tres principios rectores son conocidos como el “Marco S3”, que se muestran a continuación:

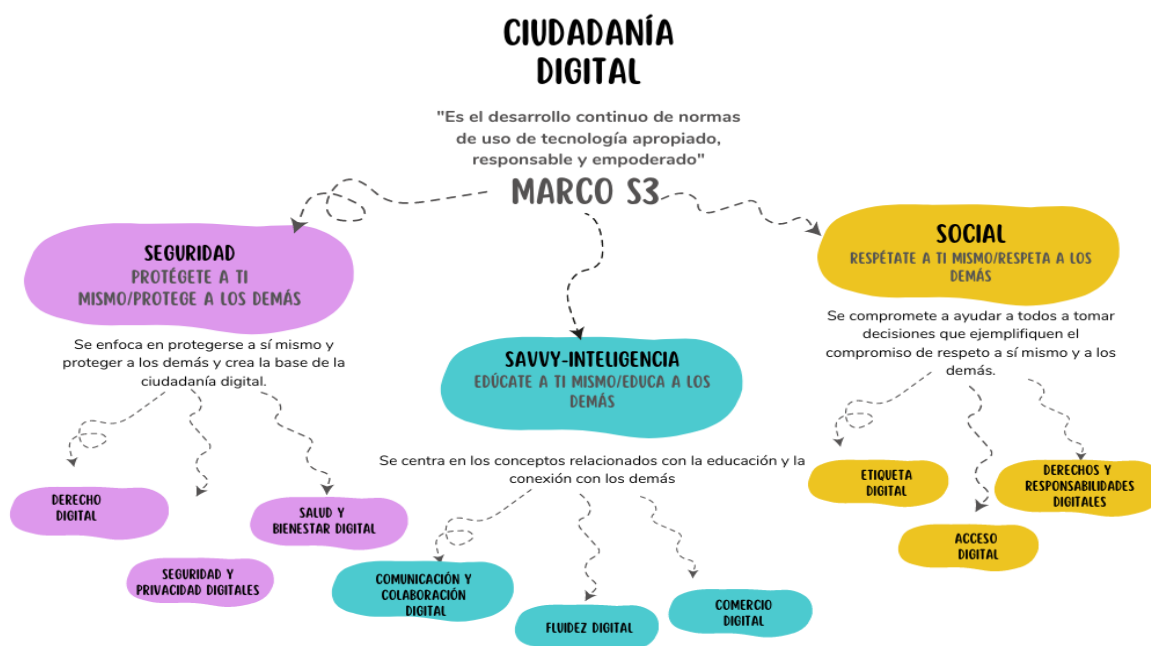


Gráfico. Elaboración propia, información extraído de Ribble, 2017.

En conclusión, la formación en ciudadanía digital y el aprendizaje de cada una de estas áreas, representan el desarrollo de habilidades para el ejercicio de la ciudadanía digital por parte de los estudiantes de educación a distancia, ya que contribuyen a la mejora significativa de su capacidad de interacción con los otros, haciéndolos conscientes de la importancia de una presencia social responsable y ética.

Metodología

La presente propuesta de intervención pedagógica de enfoque cualitativo, corresponde a un diagnóstico, en donde se pretende diseñar un curso interactivo de formación en ciudadanía digital, meramente asíncrono, diseñado bajo el modelo de diseño instruccional ASSURE, el cual se basará en las necesidades de los estudiantes para quienes estará diseñado. Para identificar las necesidades de los estudiantes se implementarán dos instrumentos de recolección de datos, que son: “Encuesta de Ciudadanía digital de Choí (2017) y el “Cuestionario Col: Community of Inquiry (Comunidades de Indagación) (2019), mismos que aún están en situación de adaptación a las necesidades del presente trabajo, ya que están próximos a implementarse.

Descripción de los resultados parciales o finales

La presente propuesta de intervención pedagógica aún se encuentra en sus inicios de estructuración, ya que como se puede visualizar, se ha concluido la fase de investigación, sustento teórico y referentes conceptuales, sin embargo, aún falta implementar los instrumentos para poder comenzar con la fase de diseño e implementación del curso interactivo.

Referencias

- Gutiérrez-Santiuste, E. y Gallego-Arrufat, M. (2017). Presencia social en un ambiente colaborativo virtual de aprendizaje: análisis de una comunidad orientada a la indagación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa (RMIE)*, 22 (75) https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662017000401169
- García, L. (1987). Hacia una definición de educación a distancia. *Boletín informativo de la Asociación Iberoamericana a Distancia* http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20258/hacia_definicion.pdf
- García, L. (1999). Fundamento y componentes de la educación a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24889w/Fund_Compon_Educ_Distancia.pdf
- García, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), p. 09-22 <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/23911/19891>
- García, L. (2020). Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a distancia*, 23 (1) *Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? (redalyc.org)*

- García L. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), p. 09-32 <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/28080/21886>
- Garrison, D. y Anderson, T. (2005). El e-learning en el siglo XXI. Investigación práctica. Recursos Octaedro. <https://elibro.net/es/ereader/anahuac/61883>
- Garrison, D., Anderson, T. y Archer, W. (2000). *Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. The Internet and Higher Education*, 2(2-3) p. 87-105 <https://typeset.io/papers/critical-inquiry-in-a-text-based-environment-computer-3f0amd5n1t>
- Garrison, D. y Anderson, T. (2011). E-learning in the 21st century: A framework of research and practice, 2ª ed., Londres.
- Gutiérrez, C. (2018). Fortalecimiento de las competencias de interpretación y solución de problemas mediante un entorno virtual de aprendizaje. Enero-junio, 8(2), p.279-293 <https://doi.org/10.19053/20278306.v8.n2.2018.7170>
- Moonsum, C. (2017). Development of a Scale to Measure Digital Citizenship among Young Adults for Democratic Citizenship Educations. Ohio University [tesis doctoral] <https://mail.google.com/mail/u/0/?tab=rm&ogbl#sent?projector=1>
- Ribble, M. (2017). *Ciudadanía digital, nueve elementos*. <https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>
- Sánchez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Universidad de Málaga. España Pixel-bit. Revista de medios y Educación* http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=1148092&pid=S1652-6776202100010001200001&lng=es
- Silva, J., Fernández, E. y Astudillo, A. (2015). Un modelo para diseño de entornos virtuales de aprendizaje centrados en las E-actividades. *Nuevas ideas de informática TISE*. <http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/650-655.pdf>