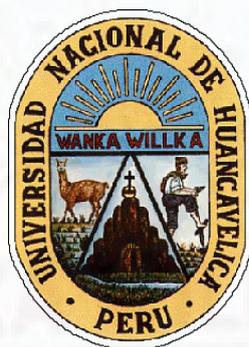


# UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(Creado por Ley N° 25265)

## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

### PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



## TESIS

LA CIUDADANÍA DIGITAL EN UNA COMUNIDAD EDUCATIVA DEL DISTRITO DE  
CHILCA-HUANCAYO- 2020

### LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Tecnologías de información y comunicación

### PRESENTADO POR:

Leidy Yamira Carrera Travezaño

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN  
TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

HUANCAMELICA-PERÚ

2021



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA**  
(Creada por Ley N° 25265)

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
CERTIFICADA ISO 9001 Y 21001

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huancavelica, a los 23 días del mes de julio del año 2021, a horas veinte con veinte minutos, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador, designados con la Resolución N° 0423-2021-D-FCED-UNH de fecha (12.04.2021), conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE (A) : Dra. JESUS MERY ARIAS HUANUCO  
SECRETARIO (A) : Dra. MARIA DOLORES AGUILAR CORDOVA  
VOCAL : Mg. ALEJANDRO RODRIGO QUILCA CASTRO

Con la finalidad de llevar a cabo la sustentación de tesis de forma virtual síncrona\*, a través del Aplicativo MEET. La tesis titulada: "LA CIUDADANÍA DIGITAL EN UNA COMUNIDAD EDUCATIVA DEL DISTRITO DE CHILCA-HUANCAYO- 2020", pertenece a:

EGRESADO (A): LEIDY YAMIRA CARRERA TRAVEZAÑO

Terminada la sustentación y defensa de la tesis de forma virtual síncrona, el presidente de jurado evaluador comunica al egresado (a) y asistentes de forma virtual, que los jurados evaluadores abandonarán la sustentación virtual síncrona por un momento, con el propósito de deliberar el proceso de la sustentación de tesis. Después de 15 minutos, los jurados evaluadores se reincorporan a la sala de sustentación virtual, donde el secretario del jurado evaluador da lectura del acta de sustentación virtual síncrona, llegando a la siguiente deliberación:

EGRESADO (A) : LEIDY YAMIRA CARRERA TRAVEZAÑO  
APROBADO POR : UNANIMIDAD  
DESAPROBADO POR : \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES:

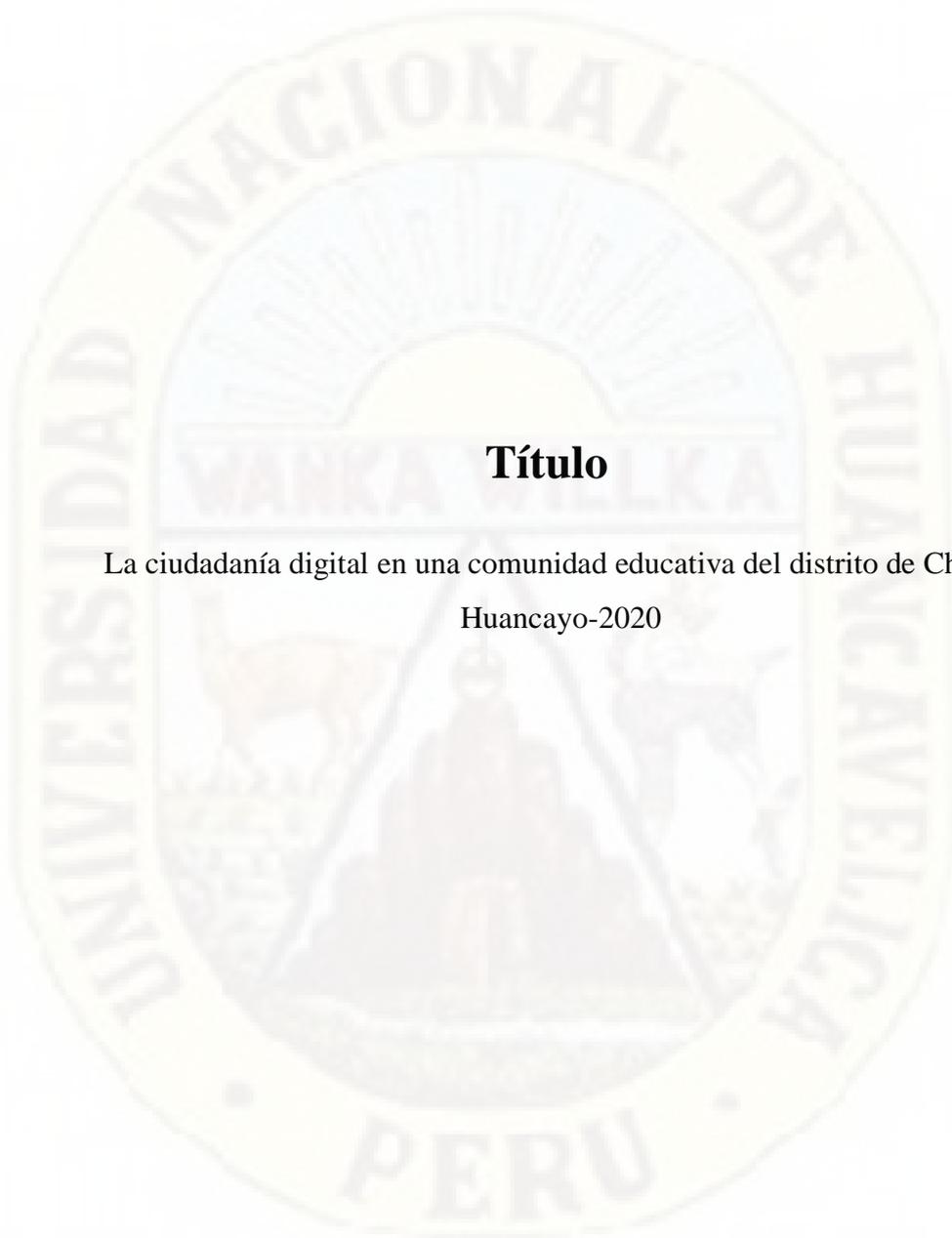
Siendo las horas veinte con cincuenta y ocho minutos del mismo día, se da por concluida la sustentación virtual síncrona. En conformidad a lo actuado firmamos al pie del acta.

  
PRESIDENTE

  
SECRETARIO

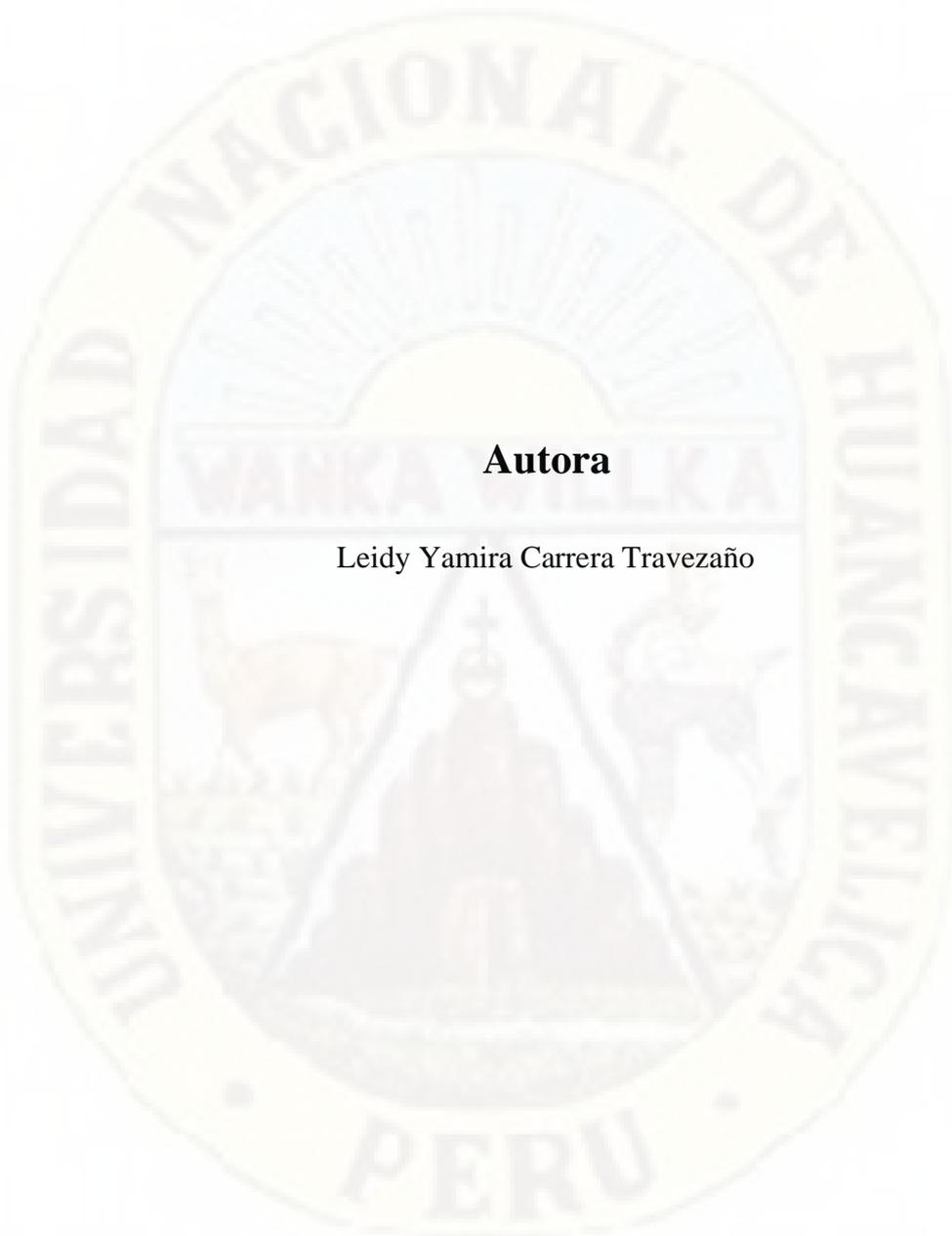
  
VOCAL

\*Directiva N° 001-VRAC-UNH



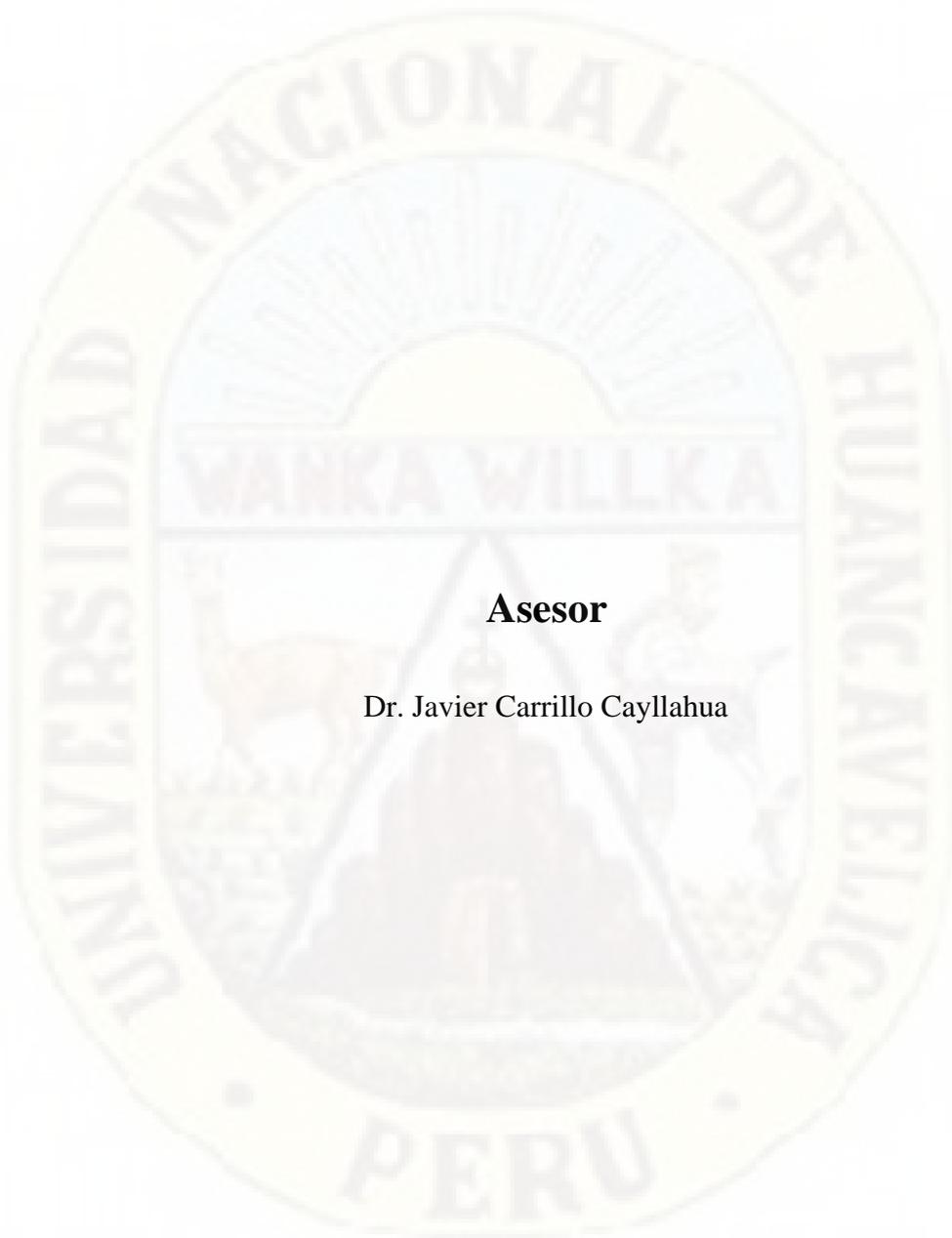
## **Título**

La ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-  
Huancayo-2020



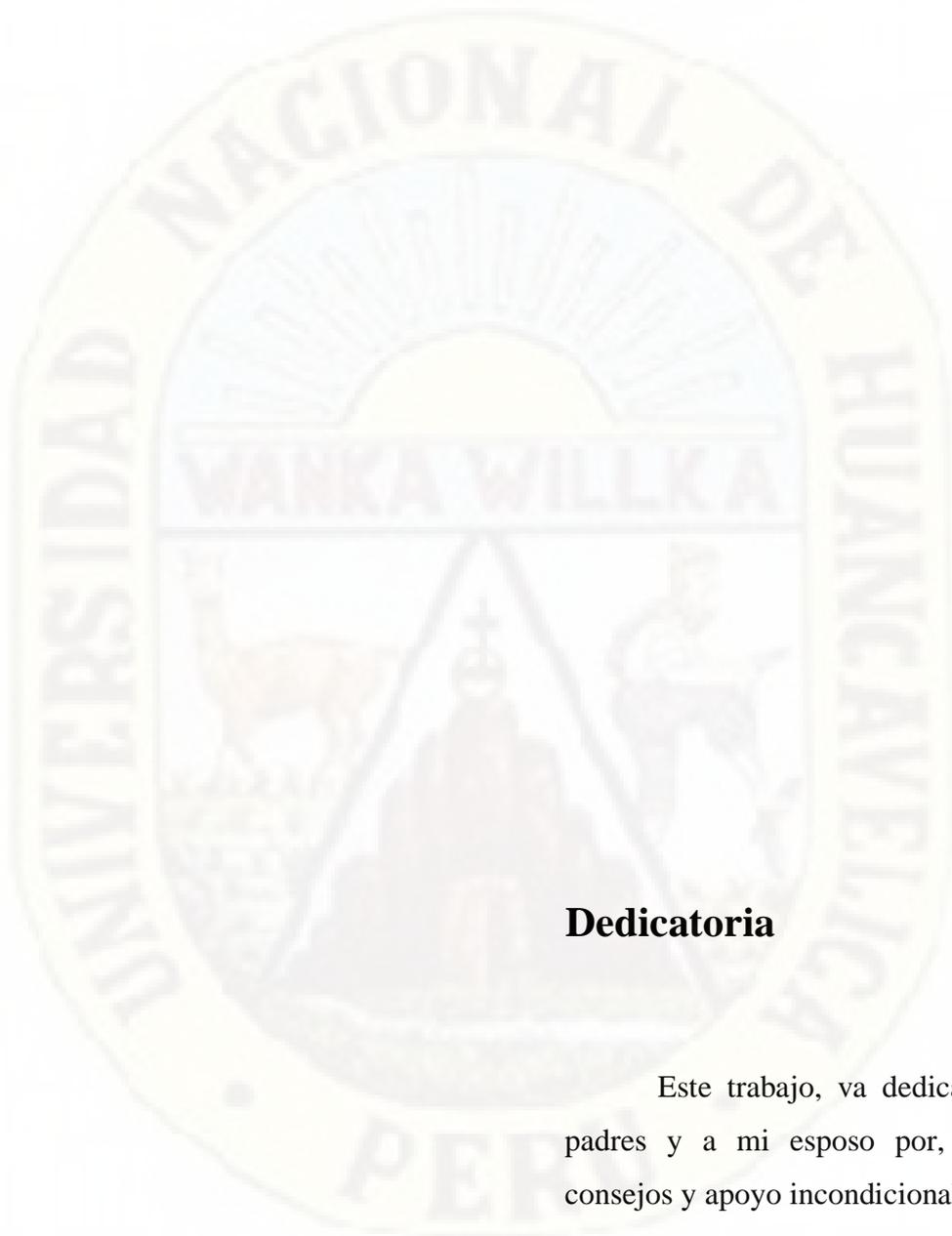
**Autora**

Leidy Yamira Carrera Travezaño



**Asesor**

Dr. Javier Carrillo Cayllahua



## **Dedicatoria**

Este trabajo, va dedicado a mis padres y a mi esposo por, su amor, consejos y apoyo incondicional.

Leidy Carrera

## **Agradecimiento**

A la Universidad Nacional de Huancavelica, por fomentar el aprendizaje continuo y contribuir con el desarrollo social y educativo de nuestro país.

A los docentes de la segunda especialidad en tecnologías de la Información y Comunicación por su paciencia y esmero en las clases vertidas.

A mi asesor, el Dr. Javier Carrillo Cayllahua, por su apoyo constante durante el desarrollo de la investigación.

A los directivos, administrativos, docentes, padres y estudiantes que participaron de la encuesta para poder realizar mi trabajo de investigación.

La autora

# Índice

Portada .....	i
Acta de sustentación.....	ii
Título.....	iii
Autora .....	iv
Asesor .....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice.....	viii
Resumen.....	xii
Abstract .....	xiii
Introducción .....	xiv

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1	Descripción del problema .....	16
1.2	Formulación del problema .....	18
1.2.1.	Problema general .....	18
1.2.2.	Problemas específicos .....	18
1.3	Objetivos .....	19
1.3.1.	Objetivo general .....	19
1.3.2.	Objetivos específicos.....	19
1.4	Justificación .....	19
1.5	Limitaciones.....	20

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes .....	21
2.2	Bases teóricas .....	36
2.3	Definición de términos.....	44
2.4	Hipótesis.....	48
2.5	Variables .....	48
2.6	Operacionalización de variables .....	50

### CAPÍTULO III

#### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Ámbito temporal y espacial .....	51
3.2	Tipo de investigación.....	51
3.3	Nivel de investigación.....	51
3.4	Diseño de investigación .....	52
3.5	Población, muestra, muestreo .....	52
3.6	Instrumento y técnicas para la recolección de datos .....	56
3.7	Técnicas y procesamiento de análisis de datos .....	59

### CAPÍTULO IV

#### PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1	Análisis de la información .....	61
4.2	Prueba de hipótesis.....	92
4.3	Discusión de resultados.....	92
	Conclusiones .....	104
	Recomendaciones.....	106
	Referencias.....	107
	Anexos .....	111

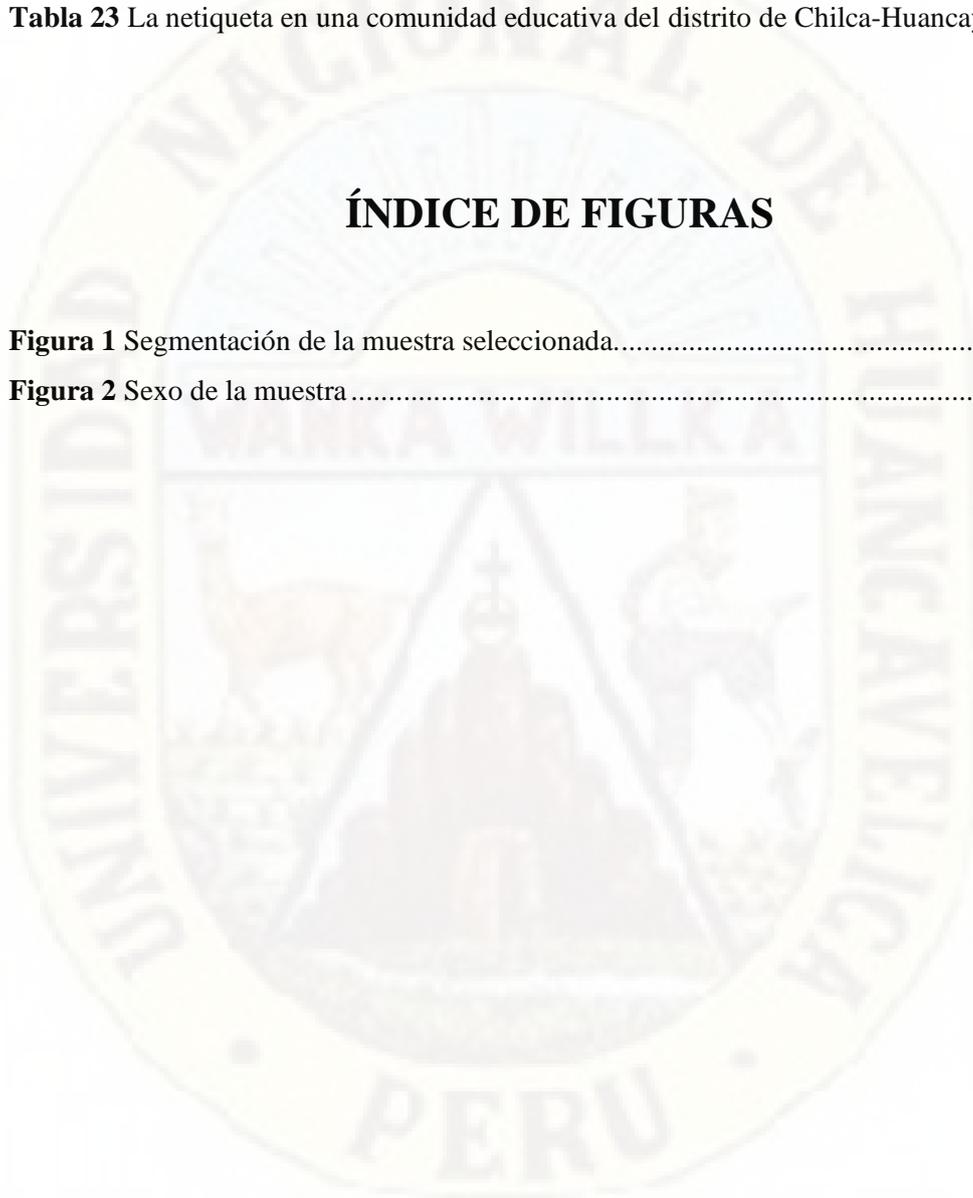
## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de las variables de la investigación. ....	50
<b>Tabla 2</b> Población de estudio.....	53
<b>Tabla 3</b> Muestra seleccionada en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020 .....	54
<b>Tabla 4</b> Sexo de la muestra seleccionada .....	55
<b>Tabla 5</b> Ficha técnica del instrumento de recolección de datos .....	56
<b>Tabla 6</b> Alfa de Cronbach de los resultados obtenido del cuestionario de ciudadanía digital aplicado en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020.....	57
<b>Tabla 7</b> Interpretación del Alfa de Cronbach.....	58
<b>Tabla 8</b> Consolidado de juicio de expertos.....	58
<b>Tabla 9</b> Establecimiento de horarios de uso de las TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020.....	62
<b>Tabla 10</b> Horarios de comunicación a través de llamadas u otras formas de comunicación en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020.....	63
<b>Tabla 11</b> Horarios proporcionados para la recepción de llamadas u otras formas de comunicación en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020 .....	634
<b>Tabla 12</b> Establecimiento de un horario de descanso al utilizar las TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020.....	64
<b>Tabla 13</b> Horas de trabajo o uso de las TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020 .....	65
<b>Tabla 14</b> Emociones y conductas al utilizar las TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020.....	67
<b>Tabla 15</b> Identificación de posturas y espacios adecuados al utilizar las TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020 .....	71
<b>Tabla 16</b> Definición de TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020 .....	73
<b>Tabla 17</b> Conocimiento al utilizar dispositivos y espacios digitales en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020.....	73
<b>Tabla 18</b> La comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020, comparten sus aprendizajes sobre las TIC .....	80
<b>Tabla 19</b> Medidas de seguridad digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020.....	80

<b>Tabla 20</b> Acerca de la protección de datos en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020 .....	82
<b>Tabla 21</b> Acceso digital.....	86
<b>Tabla 22</b> Usos de internet en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo....	88
<b>Tabla 23</b> La netiqueta en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020.	90

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Segmentación de la muestra seleccionada.....	54
<b>Figura 2</b> Sexo de la muestra .....	55



## **Resumen**

El presente trabajo de investigación está orientado a describir cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca -Huancayo. Es una investigación de tipo básica con diseño descriptivo. Con una muestra de 273 integrantes de la comunidad educativa. Para el recojo de datos se aplicó la técnica de la encuesta a través de un cuestionario de ciudadanía digital. Se utilizó el método estadístico para procesar los datos, calcular porcentajes, promedios y sistematizar la información en tablas por dimensiones e indicadores; así como gráficos estadísticos sobre la variable de estudio. La investigación no tuvo hipótesis. Se concluye que, en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020, no se viene dando un buen ejercicio de la ciudadanía digital en alfabetización, salud y bienestar; acceso y seguridad digital. En la dimensión de comunicación digital si se ejerce una ciudadanía responsable.

Palabras clave: Ciudadanía digital, alfabetización digital, seguridad, salud y bienestar digital, acceso digital y netiqueta.

## **Abstract**

This research work is aimed at describing how the exercise of digital citizenship has been taking place in an educational community of the Chilca -Huancayo district. It is an applied research with a descriptive design. With a sample of 273 members of the educational community. For data collection, the survey technique was applied through a digital citizenship questionnaire. The statistical method was used to process the data, calculate percentages, averages and systematize the information in tables by dimensions and indicators; as well as statistical graphics on the study variable. The investigation had no hypotheses. It is concluded that, in an educational community of the district of Chilca-Huancayo-2020, a good exercise of digital citizenship in literacy, health and well-being has not been given; access and digital security. In the digital communication dimension, if responsible citizenship is exercised.

Keywords: Digital citizenship, digital literacy, security, digital health and well-being, digital access and netiquette.

## Introducción

La investigación titulada: La ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020; tiene como problema general conocer: ¿Cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020?

De acuerdo a la revisión bibliográfica, se han encontrado escasas investigaciones sobre el tema. Hernandez et al. (2015) señalan acerca del reconocimiento de los niveles de apropiación de la ciudadanía digital en los jóvenes, concluyen que, las nuevas tecnologías ofrecen posibilidades para desarrollar propuestas de formación para el ejercicio de la ciudadanía trascendiendo de lo virtual a lo físico y de lo conductual a los sociocultural. Así también, Fuentes y Soto (2018) señalan que, existe una necesidad de entregar mayores espacios de reflexión que sean un aporte para crear espacios digitales menos discriminadores, seguros, inclusivos y beneficiosos para los niños, niñas y adolescentes, y que permitan un entendimiento de lo que implica ser un ciudadano digital. Por otro lado, Cubas et al (2015) mencionan que, que el mundo digital exige a docentes tutores a ser mediadores en la formación de la ciudadanía digital de sus estudiantes y concluyeron que su investigación tuvo un logro significativo para desarrollar la ciudadanía digital en los docentes tutores quienes pasaron de un nivel en proceso en el pre test a un nivel logrado en el post test.

El Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC, 2020), la ciudadanía digital debe entenderse como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal y su entorno.

El año 2020, la migración a un sistema virtual conllevó a la reflexión sobre el uso de las Tecnologías de Información y comunicación en las instituciones educativas;

motivo por el cual, surge la necesidad de investigar acerca del ejercicio de la ciudadanía digital como un primer paso para posteriores investigaciones.

El estudio tiene como objetivo fundamental describir cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020.

En concordancia con el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, la tesis está estructurada en cuatro capítulos.

En el primer Capítulo abarca el Planteamiento, la descripción y formulación del problema; así como, los objetivos, la justificación y limitaciones de la investigación.

El segundo capítulo, aborda el marco teórico, se incluyen los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, la definición de términos básicos; se sustenta la no formulación de hipótesis. Se identifica la variable de estudio y su operacionalización.

El tercer capítulo señala la metodología de la investigación, en la que describe el ámbito temporal y espacial del estudio; el tipo, nivel y diseño de la investigación. Se menciona la población, muestra y se presentan las técnicas e instrumentos de recolección, procesamiento y análisis de datos.

En el cuarto capítulo se presentan los resultados, se adhiere el análisis de la información y la discusión de resultados.

Asimismo, se incluyen contenidos complementarios como conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

La autora

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Descripción del problema**

El año 2020, el mundo entero sobrevivió a las consecuencias de un virus denominado Sars Covid 19, este hecho cambió el sistema de vida de todas las personas. Así mismo, las medidas de confinamiento y cuarentena obligaron el uso más activo de internet, redes sociales, plataformas virtuales, juegos virtuales, blogs, chats; entre otras; a ello se suma el incremento de uso de dispositivos móviles. Por otro lado, la migración a un entorno virtual, conllevó a una modificación en la comunicación e interacción entre las personas.

A pesar de no estar preparados para muchos de estos cambios, de manera rauda, nuestro país se insertó en la virtualidad, es así que, se implementaron servicios online, trabajos remotos, teletrabajos, atenciones médicas a través del WhatsApp y sobre todo en educación, se dio un gran salto de una educación presencial a una virtual. Mediante resolución viceministerial N°085-2020-MINEDU se aprobó dar continuidad al servicio educativo superior universitario a través de la modalidad virtual y en educación básica se implementó la estrategia denominada Aprendo en Casa (en adelante AeC) el cual se desarrolló a través de radio, televisión e internet.

Para el logro de la estrategia AeC las comunidades educativas (niños, padres, docentes, administrativos y directivos) han sido los protagonistas a pesar de las dificultades presentadas (desconocimiento, falta de disposición de equipos y servicios de internet).

La virtualidad ha traído consigo múltiples ventajas como, el acceso a una masividad de información, la interactividad, el trabajo colaborativo, el desarrollo de la autonomía y el acceso a diversos servicios. La nueva cultura digital, nos facilita el acceso a contenidos y experiencias diversas antes no vistas como viajes, paseos virtuales en tiempo real; acceso a bibliotecas a nivel mundial, la innovación educativa con la implementación de diferentes medios para promover aprendizajes.

Sin embargo, esta virtualidad también conllevó a una inseguridad, tal es así que, Europa Press Agencia de Datos (EPDATA, 2019) señala que a nivel mundial las cifras de ciberbullying, ciberacoso, ciberagresores, estafas virtuales (phising, pharming, smishing, spamming y otros). han aumentado, así como los discursos de odio. Esta agencia de datos mundiales, señala que aproximadamente 1 de cada tres estudiantes han sufrido algún tipo de violencia digital y lo más alarmante es que, estas cifras siguen aumentando.

Por ello, es importante reconocer que ya somos ciudadanos digitales y por ende debemos conocer de qué manera ejercer responsablemente esta ciudadanía. Desde los más pequeños hasta los más adultos, deben conocer los parámetros que permitirán convivir mejor en este entorno virtual.

He allí una gran labor del docente, quién debe promover el desarrollo, del ejercicio de la ciudadanía digital de manera responsable para desenvolverse en el ámbito digital. Para realizar esta tarea debe conocer a profundidad el tema, el Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC, 2020) señala que, la ciudadanía digital permitirá formar ciudadanos con las perspectivas y habilidades que requiere el siglo XXI, de manera que puedan ejercer su ciudadanía también en la esfera digital, con responsabilidad y ocupando los

espacios de discusión democrática. Así mismo, mencionan que, ser un ciudadano digital implica considerar las normas de comportamiento, los deberes y derechos que tenemos cuando empleamos tecnología, estar al tanto de las medidas de seguridad y privacidad que debemos tomar para proteger nuestros datos y resguardar nuestra privacidad.

Ser ciudadano digital también involucra pensar en el ejercicio en torno a la salud y bienestar, alfabetización, seguridad, acceso y comunicación desde el ámbito digital y en qué aspectos involucra cada una de esas dimensiones.

En tal sentido, es necesario investigar el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- a)¿Cómo se viene dando el ejercicio en la salud y bienestar digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020?
- b)¿Cómo se viene dando el ejercicio de la alfabetización digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020?
- c)¿Cómo se viene dando el ejercicio de la seguridad digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020?
- d)¿Cómo se viene dando el ejercicio del acceso digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020?
- e)¿Cómo se viene dando el ejercicio de la comunicación digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020?

## 1.3 Objetivos

### 1.3.1. Objetivo general

Describir cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020.

### 1.3.2. Objetivos específicos

- a) Describir cómo se viene dando el ejercicio en la salud y bienestar digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020.
- b) Describir cómo se viene dando el ejercicio de la alfabetización digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020.
- c) Describir cómo se viene dando el ejercicio de la seguridad digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020.
- d) Describir cómo se viene dando el ejercicio del acceso digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020.
- e) Describir cómo se viene dando el ejercicio de la comunicación digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020.

## 1.4 Justificación

La investigación se justifica en los siguientes aspectos:

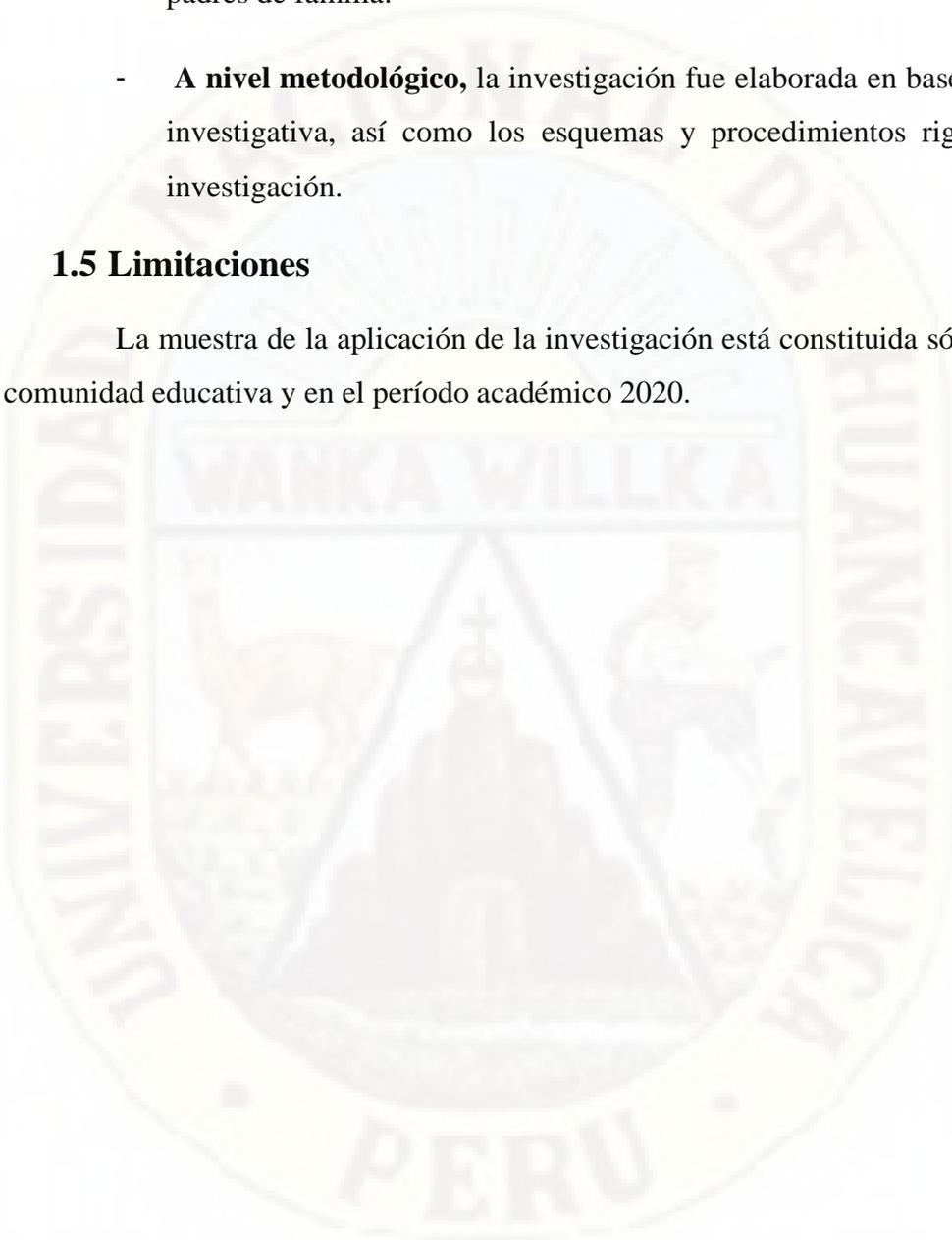
- **Desarrollo teórico**, en nuestro país aún estamos carentes de información y conocimiento acerca del ejercicio responsable de la ciudadanía digital, no existen manuales de este tema, tal como lo hay en diferentes países como México y Colombia. Por lo expuesto, la investigación permitirá ampliar nuestros conocimientos y ser la base de futuras investigaciones a nivel regional y nacional ya que, en pleno siglo XXI este tema es de gran relevancia.
- **A nivel práctico**, los resultados permitirán tener un diagnóstico de cómo

se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital y asumir medidas en la mejora a nivel de docentes, estudiantes, administrativos, directivos y padres de familia.

- **A nivel metodológico**, la investigación fue elaborada en base a la ética investigativa, así como los esquemas y procedimientos rigurosos de investigación.

### **1.5 Limitaciones**

La muestra de la aplicación de la investigación está constituida sólo por una comunidad educativa y en el período académico 2020.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes

##### 2.1.1 Antecedentes internacionales

Pérez (2013). *Abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante*. Trabajo para obtener el grado de doctor en ciencias de la educación en la Universidad de Burgos, España. Investigación descriptiva y correlacional, con una muestra de 634 estudiantes de instituciones públicas y privadas ESO 3° y 4° y bachillerato 1° y 2°. Una de las conclusiones a las que arribó la autora, es que, los y las adolescentes acceden en un alto porcentaje, al uso de las nuevas tecnologías con fines informáticos, de comunicación y sobre todo de entretenimiento; es decir, el uso de tecnologías, está motivado al intercambio social, la expresión libre de pensamientos, emociones y la relación entre iguales. Sin embargo, señalan que, provocan en quienes los utilizan una sensación de no saciedad, poca tolerancia a la frustración, incapacidad de postergación, pérdida del control de los impulsos, bajo rendimiento escolar, tensiones familiares, además de un alto nivel de competitividad en videojuegos y juego en línea. Cabe señalar que, los jóvenes están en una etapa de su desarrollo y en esta etapa no perciben con facilidad los riesgos y peligros en el uso

de internet y que la mayor responsabilidad ante ello recaer en los padres de familia, quienes en muchas ocasiones, no cumplen con su función protectora y fiscalizadora de las actividades en las que participan sus hijos e hijas. Por otro lado, señala que, el uso seguro de internet, reduciendo los riesgos y la posibilidad de entretenerse con videojuegos, sin que esto represente peligro; se ha convertido en todo un reto para todos.

Olguín (2014). *Brecha digital: saberes digitales y profesores de educación superior*. Tesis para optar la Maestría en Investigación Educativa en la Universidad Veracruzana de México. Realizó una investigación descriptiva con perspectiva comparativa, no experimental transversal, con una muestra de 72 docentes universitarios. El autor llegó a la conclusión que, existe una relación leve entre la afinidad tecnológica con los saberes digitales, es decir no es significativa; por lo que el nivel de afinidad tecnológica en los profesores encuestados ya sea alto, medio o bajo, no determina por sí solo al nivel de saberes digitales. Por otra parte, el acceso a equipos de cómputo, infraestructura de red, servicios y programas informáticos tuvo una mayor relación con el nivel de saberes digitales, pero al igual que la afinidad tecnológica, éste fue leve. Por ende, estos dos factores, a pesar de tener relación no son los únicos que definen el nivel de saberes digitales. Es decir el nivel del saber digital no sólo determina la infraestructura, los servicios y la posibilidad de acceso físico a éstos; sino que también está influenciado por prácticas, usos y tendencias e incluso diferentes a las prácticas consideradas como comunes que incluyen el uso de un procesador de palabras, administrador de presentaciones, y la búsqueda de información en Internet, sino que va más allá de un uso común de una computadora, y que probablemente tenga de trasfondo el desarrollo de una cultura digital. Esto nos lleva a pensar que la alfabetización digital tiene que ir más allá de un uso común de TIC. Más allá de estar alfabetizados digitalmente, los profesores universitarios afines a la tecnología deben

procurar una cultura digital que considere tanto la inversión de tiempo y dinero en capacitación y dispositivos, así como una procuración de una ciudadanía digital propia de los profesionales de la educación.

Hernandez et al. (2015). *La ciudadanía digital, sus concepciones y su relación con la convivencia escolar*. Trabajo de grado para obtener el título Magister en Educación en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia. Investigación con paradigma cualitativo, con el método de etnografía virtual. Las autoras llegaron a la conclusión que los jóvenes del colegio León de Greiff y Manuel Elkin Patarroyo, interpretan la ciudadanía digital desde su propia experiencia y reflexión previa, en tal sentido presentan diferentes niveles de apropiación del concepto. La mayoría de jóvenes se limitan a describirlo desde el acceso o mero uso (nivel instrumental), algunos relacionan comportamientos, valores derechos y deberes en el espacio online (nivel conductual), y, por último, pocos que reconocen en este espacio la oportunidad de encontrar voces que se unan a sus luchas sociales (nivel sociocultural). También señalan que, los jóvenes consideran al internet como un artefacto cultural y que en el contexto educativo actual responden a las necesidades del momento específico de su cotidianidad y la relevancia que le otorgan atiende a sus intereses e intenciones.

En tal sentido, sólo adquiere significado en torno al uso que se le da y que responde a las características propias de su contexto. La población estudiada, señala que es muy importante la acción comunicativa que realizan de forma continua y la vinculan con las actividades escolares durante el calendario académico. En torno a la ciudadanía digital, también la entienden desde su propia perspectiva y plantea una conexión directa con el mal uso del internet, reconocen afectaciones y algunas formas de enfrentarlas, pero, no se trasciende al mejoramiento de la convivencia en la escuela, sin embargo, en el grupo de Facebook creado por los estudiantes de 1101 se visibiliza auto

organización y autorregulación que se puede generar desde espacios online al permitir la interacción de sus actores, al ser partícipes de un objetivo común, en el cual la autonomía de cada individuo se potencia para ser capaz de construir y cooperar con el otro en un ambiente de armonía, de esta forma se encuentra una posibilidad que contribuya a la sana convivencia en la escuela. Esta investigación apertura el panorama para generar propuestas de formación para el ejercicio ciudadano, aprovechando lo positivo de la virtualidad y se puede aprovechar estos entornos que interesan a los jóvenes para fomentar en ellos participación, responsabilidad y compromiso que empleen las tecnologías para una transformación social.

En el primer y tercer antecedente, se visualizó el trabajo de ciudadanía digital con una población de jóvenes, en el segundo antecedente se habla a nivel de docentes. Sin embargo; la ciudadanía digital debe involucrar también padres, madres, niños y niñas, tal como lo señalan las siguientes investigaciones.

Pérez (2015) *Alfabetización digital y competencias digitales en el marco de la evaluación educativa: Estudio en docentes y alumnos de educación primaria en castilla y león*. Trabajo para obtener el grado de doctor en el programa de doctorado de TIC en Educación de la Universidad de Salamanca, España. El objetivo principal de esta investigación fue realizar un estudio profundo acerca de las competencias digitales y la alfabetización digital en alumnos y docentes de Educación Primaria. En este estudio, llegaron a las siguientes conclusiones, en torno al profesorado, los planes de formación para el desarrollo de las competencias digitales del profesorado son suficientes y que la proliferación de modelos y propuestas de formación en competencias digitales para docentes es amplia y variada, por ello aseguran que no existe carencia en el desarrollo de programas y planes de formación en competencias digitales y en el uso pedagógico de las TIC en el aula para los docentes, así el 63,46% del profesorado

demuestra dominio suficiente como para hacer uso pedagógico de dicha competencia, sin embargo, hay un alto porcentaje de docentes que se sienten muy poco competentes en almacenar información digital. Así también en la comunicación digital, el 43% de docentes sienten que no son competentes en este aspecto, otra área en la que no se sienten competentes, es en la creación de contenido, un 55,52% no se siente competente en este campo. Las actividades de utilizar derechos de propiedad intelectual y licencias de uso en Internet hacen sentir a los profesores bastante inseguros. Por otro lado, editar y elaborar recursos con herramientas digitales o tener nociones avanzadas de informática son tareas que hacen sentir a más de la mitad de los docentes poco competentes. En áreas de seguridad, un 70,62% creen ser competentes.

En cuanto a los estudiantes, de los 677 estudiantes de la muestra, señalan que, el acceso de los alumnos a dispositivos digitales es revelador, de los cuatro dispositivos considerados (ordenador, portátil, tableta y smartphone) el 95% de alumnos que declara usar varios dispositivos y queda evidenciado que la parte instrumental la dominan y acceden a Internet en un total del 95%. Es decir, las TIC están totalmente integradas en las actividades cotidianas de los alumnos de Educación Primaria, así mismo, señalan que la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en la vida de los niños es un hecho por lo que plantear su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los entornos formales resulta lógico y necesario. Los alumnos realizan tareas en Internet y con las TIC que denotan sus incipientes competencias digitales, pero necesitan educación al respecto. En el área de información, el ítem Navegas por internet es el que obtiene mayores porcentajes con 87%. En el área de comunicación el ítem Ver vídeos en YouTube obtiene unos resultados que invitan a la reflexión, el 92% de los alumnos realiza la tarea. En el área de la creación de contenidos, el ítem Grabas vídeos, obtiene los porcentajes más altos, el 82% En el área de seguridad destaca en el ítem

Das tus datos personales, el 81% de los niños responde Nada y Bajas aplicaciones nuevas el 80% realiza esta tarea, En el área de resolución de problemas el ítem Actualizas aplicaciones obtiene mayor porcentaje de alumnos con un 77% de alumnos que realizan la tarea. Estos datos revelan evidencias difícil de rebatir: que los niños de Educación Primaria están navegando por internet desde antes, incluso, de adquirir las capacidades lecto-escritoras; y que el fenómeno “youtuber” comienza en este ciclo en el que prácticamente todos los alumnos están consumiendo vídeos en You Tube; y que su conciencia de cultura participativa comienza en su necesidad de estar grabando vídeos y sacándose fotos continuamente, es muy significativo el número de alumnos que añade entre las tareas demás que hace con los dispositivos sacarse “selfis”, Por lo tanto, es fundamental educar a los niños desde la Educación Primaria en las competencias digitales y en la alfabetización digital, adaptadas a cada nivel de madurez, como compendio de todas las alfabetizaciones necesarias en este siglo (mediática, audiovisual, informacional, TIC, etc.) y que implica un uso eficiente y efectivo de las competencias digitales. Es, absolutamente necesario hablarles en su idioma, adecuar la actualización de los contenidos a la rapidez del mundo que los envuelve, motivarlos desde sus expectativas y poner a su alcance las herramientas con las que conviven día a día.

Torres (2016). *Rol de las TIC en la construcción de la ciudadanía digital: Apropiación y uso social de internet, en jóvenes pertenecientes a la I.E. El Pinal y Félix Henao Botero de la comuna N°8*. Trabajo para obtener el grado de maestría en comunicación en la Universidad de Medellín, Colombia. Investigación con enfoque cualitativo de tipo descriptivo, con una muestra de 36 estudiantes, 28 padres de familia, 4 docentes directivos y 10 docentes. Una de las conclusiones arribadas por el autor es la necesidad de trabajar en procesos de multialfabetización digital y establecer temarios específicos para la formación de la ciudadanía digital para potencializar

la ética y el uso responsable en internet, así como los deberes y derechos para la participación ciudadana. Por otro lado, señala que, el uso de internet desarrolladas por los docentes no evidencia procesos que incorporen temas de cambio social en la comunidad, así mismo, menciona que, dentro de las fases de apropiación de las TIC, se encuentran en la fase de habilidades digitales que están pasando por una etapa de información y acceso al material digital; sin embargo aún no se da un proceso de creación de contenidos y señala que, la escuela debe realizar cambios en didácticas de cómo enseñar incluyendo las discusiones para pensar en la figura del ciudadano digital de cara a los nuevos desafío de la era digital.

Mendoza (2017). *Análisis del acceso a Internet de los estudiantes de Bachillerato en Ecuador*. Memoria para optar el grado de doctor en la Universidad de Huelva, España. Investigación desarrollada en base a la revisión de la literatura, análisis descriptivo, análisis de varianzas y regresiones logísticas y contraste empírico del modelo estructural propuesto, los objetivos de esta investigación fueron: Analizar la capacidad de acceso a las TIC de los estudiantes de Bachillerato en Ecuador, comprobar la influencia de los factores socio-demográficos sobre la capacidad de acceso, proponer y validar empíricamente un modelo multinivel de referencia para políticas de acceso y alfabetización mediática y digital. La muestra estuvo constituida por 3754 sujetos de centros públicos, privados, rurales y urbanos de Ecuador, con edades comprendidas desde los 16 años hasta los 18 años. El autor llegó a la conclusión que, en el país de estudio, hay un progreso en la preparación en la utilización de avances tecnológicos e internet pese a ello aún hay deficiencia en comparación a países desarrollados, a pesar que se van acortando estas brechas, aún persiste una nueva brecha que tiene que ver con respecto al tema de ciudadanía. Por otro lado, el estudio señala que, los jóvenes tienen una alta capacidad de operatividad en el uso de internet, sin embargo,

carecen de la capacidad de aprovechar todas las posibilidades que brinda el entorno para mejorar su expresión y actividades académicas. Otra conclusión, señala que, una alto estatus socio-económico no garantiza un alto índice de acceso a internet. Esta investigación, presenta datos relevantes como, un 22% de jóvenes tienen acceso a Internet en alquiler en la comunidad o barrio y en sus propios establecimientos educativos apenas pueden acceder el 18%. Los estudiantes que tienen inconvenientes para conectarse al servicio de Internet, se sienten excluidos de la comunicación informatizada. En cuanto al uso de smartphone y computador se evidencia una buena habilidad para su manejo, pero no excede el 40%. En cambio, en el uso de internet las habilidades son mayores sobre todo en temas de descargas e impresiones, pero pocas habilidades para descargar softwares y para configurar de manera general. La mayoría se conecta a internet en casa través de un celular y la conexión es mejor que en el colegio o barrio. Por otro lado, en cuanto al uso del web 2.0 los jóvenes son muy activos en el uso de redes sociales y profesionales; más por el contrario, muestran un poco actividad o nada en torno a subida de videos, wikis, blogs y comentario; es decir, utilizan el internet, sólo para socializar, perdiendo de esta manera, el enorme potencial que tiene el Internet para acceder a la información, a la cultura, al conocimiento y desarrollar destrezas, etc. El uso de la web como herramienta para la construcción de la ciudadanía, es baja o muy baja. Internet aún no está siendo utilizada como una herramienta de movilización social, de concienciación de sensibilización sobre los problemas de nuestro entorno.

Madero (2018). *Formación en el uso responsable y adecuado de las TIC a los padres de familia de los estudiantes de 15 a 17 años de la institución Aspaen Gimnasio La Fragua de la ciudad de Neiva*. Trabajo presentado para optar el título de magíster en Proyectos Educativos Medios por TIC en la Universidad De La Sabana, Chía-Colombia. En esta investigación, señalan que la intervención de los padres es

importante para asegurar una formación crítica y encausada sobre los recursos tecnológicos, así como para forjar en los jóvenes un juicio ético acertado, con la capacidad de discriminar y rechazar datos negativos para él mismo y la sociedad que a veces incitan hacia la violación de las normas de una sana convivencia. Por lo tanto, los padres ya capacitados en materia de tecnología y en su uso responsable, se convierten en entes activos y constructivos de unos ciudadanos digitales comprometidos y edificadores de una coexistencia global positiva, sin la generación de perjuicios pese a que se ubiquen fuera de sus líneas geográficas y exploren otros horizontes, así Acedo y Platero (como se citó en Madero, 2018) menciona que con el involucramiento de padres, los jóvenes poseerán buenos hábitos digitales que les permitan un mundo de posibilidades valiosas. Sanagua (como se citó en Madero, 2018) muestra que la impulsividad y el distanciamiento de contacto interpersonales remplazado por un contacto virtual, tiene más visos de soledad que de compañía real, por ende, la creación del programa formativo en las nuevas tecnologías para padres genera múltiples ventajas. Por otro lado, también concluyen que, docentes y directivos también deben participar activamente de este proceso de sensibilización a padres. El programa que crearon denominado Pa'TIC tiene un carácter de protección y ejemplo; ya que los padres son el primer referente conductual de los jóvenes; por ello practicar buenos hábitos de ciudadanía digital será valioso para la buena convivencia. Existe una celeridad en la imposición de las tecnologías que no ha permitido un conocimiento profundo de la ciudadanía en el mundo de la virtualidad o el ciberespacio. Pérez (como se citó en Madero, 2018), presenta el proceso de desterritorialización de los espacios y contextos conocidos en la realidad, también se requiere que sea un acto de conciencia social y una conducta asignada por los valores morales. Para que no invadan espacios propios e íntimos como la habitación para hacer pública la intimidad o para compartir ese tiempo inequitativamente entre lo virtual y lo real, sin atinar a darle a la vida en tiempo familiar la ponderación de trascendencia que le es inherente en

su función formativa en procura de un individuo producto de un proceso sano. Una desterritorialización excluyente de la interacción familiar es una situación donde se expone la familia a quiebres en su papel de protección, afectividad, contención y educación.

Dicha panorámica se pudo establecer desde el momento diagnóstico, donde se conocieron unas condiciones paternas con predominio en el desconocimiento certero y total sobre el manejo de las tecnologías y por ende una falencia en la función orientadora frente a los hijos, a lo cual se anexa la gran dependencia hacia el celular, sin tener claridades en cuanto a todas las implicaciones que ello representa como riesgos de seguridad o de dependencia.

De este modo, los padres como receptores tecnológicos, acudieron al programa Pa´TIC aplicado a 24 padres de familia quienes se matricularon, situación ante la cual es de indicar que inicialmente los participantes no se involucraron en su totalidad ya que el foro de discusión y la interacción de la unidad uno no alcanzaron el 100%, no obstante, la situación mejoró durante el desarrollo de las unidades dos y tres así como para sus respectivas tareas donde la participación alcanzó el 100% al igual que la entrega de tareas sin ninguna dificultad a registrar. En base a los datos recabados, subrayan que el aprendizaje en las tres categorías de análisis propuestas y descritas con antelación fue un aprendizaje exitoso para este grupo de adultos en particular, entre quienes fue notable una cierta homogeneidad en la adquisición de nuevas nociones en relación a la terminología para el manejo de las TIC, así como del mundo virtual, ya que las respuestas se registraron muy similares las unas de las otras.

De acuerdo a esta investigación, se evidencia la importancia de que los padres también conozcan y ejerzan responsablemente su ciudadanía digital.

La importancia de sensibilizar, fortalecer el ejercicio de la ciudadanía digital involucra a todos los actores de la comunidad educativa: niños, padres, docentes, directivos y padres de familia.

Los niños también deben aprender acerca del ejercicio responsable de la ciudadanía digital ya que; ellos desde muy pequeños han estado inmersos en la tecnología como nativos digitales, sin embargo, lo aprenden en la praxis diaria y su aprendizaje no es guiada hacia una ciudadanía digital sino simplemente al uso de la tecnología.

Fuentes y Soto (2018). *Ciudadanía digital de niños, niñas y jóvenes*. Memoria para optar el Título de Periodista en la Universidad de Chile en Santiago de Chile, Chile. Las autoras de la investigación arribaron a las siguientes conclusiones, la primera es que las herramientas digitales, son un aporte para lograr que el lector se adentre en las historias, a través de la interacción con imágenes, videos, gráficos, mapas interactivos, encuestas, entre otros. Así mismo, el Internet como una tecnología de comunicación permite alcanzar a una gran cantidad de personas, por ende, si se utilizan las herramientas adecuadas se convierte en una vía relevante para sensibilizar, informar y generar condiciones de protección que contribuyan al logro de respuestas concretas a problemáticas identificadas. Por otro lado, es importante comunicar y dar a conocer a la ciudadanía por medio del reportaje digital, un tema que influye en todas las personas que utilizan las tecnologías digitales y que es vital para disminuir la desigualdad en América Latina. Entendiendo que existe una necesidad de entregar mayores espacios de reflexión que sean un aporte para crear espacios digitales menos discriminadores, seguros, inclusivos y beneficiosos para los niños, niñas y adolescentes, y que permitan un entendimiento de lo que implica ser un ciudadano digital. En este sentido consideramos que los medios de comunicación son una herramienta poderosa al momento de difundir buenas prácticas y difundir que existen formas de utilizar la

tecnología para el desarrollo social. En la actualidad las redes sociales son la puerta de acceso a los sitios web, por lo que es fundamental contar con una estrategia de difusión y participación a través de ellas. De acuerdo a la consultora We Are Social, Uruguay y Chile son los países que más usan las redes sociales en Latinoamérica, con una penetración de 72 y 71 por ciento respectivamente. En tanto, según la Encuesta Nacional Bicentenario Universidad Católica – GfK Adimark, un 23 por ciento de los chilenos asegura que son su principal fuente de información, sólo por debajo de la Televisión.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Cubas et al. (2015). *Uso de los recursos Web 2.0 para desarrollar la ciudadanía digital en los docentes tutores del VII ciclo del nivel secundario de una Institución Educativa de Chiclayo en el 2015*. Tesis para optar el grado de Magistra y Magíster en Educación con mención en Integración e Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la Pontificia Universidad Católica del Perú de la ciudad de Lima-Perú. La y los autores señalaron que, el grado de desarrollo de la ciudadanía digital, por parte de los docentes tutores, antes de la aplicación del programa “Los recursos web 2.0 y el desarrollo de la ciudadanía digital”, fue expresada en escala inicial en las dimensiones conocimiento y comprensión de la ciudadanía democrática (50% de docentes); participación ciudadana y vida cívica (62.5% de docentes); y, diversidad y convivencia democrática (50% de docentes), rechazaron su hipótesis nula y aceptaron su hipótesis alterna que significa que los docentes de la Institución Educativa de Chiclayo, mejoraron la competencia de ciudadanía digital después del programa de intervención “Los recursos web 2.0 y el desarrollo de la ciudadanía digital”. Así mismo, el grado de desarrollo de la ciudadanía digital, según las escalas establecidas en el baremo del test, en la mayoría de los docentes tutores de la muestra de estudio es relativo, es decir, se presentó en el pre test con grado de desarrollo en proceso; y en el post

test con grado de desarrollo logrado, dicho resultado de carácter significativo responde a la eficacia del programa de intervención basado didácticamente en el uso de los recursos web 2.0. Con relación a las dimensiones de la variable dependiente, enfocadas en el desarrollo de manera integral y gradual como habilidades propias de la competencia desarrollo de la ciudadanía digital, solo las dimensiones conocimiento y comprensión de la ciudadanía democrática y diversidad y convivencia democrática expresan una escala de desarrollo de estas habilidades en grado logrado en menos del 50% por ciento; 37% y 12.5% respectivamente, en el pre test. En el post test se expresa que el 100% de los docentes tutores logran la habilidad de conocimiento y comprensión de la ciudadanía democrática en grado destacado; el 50% de los docentes tutores logran la habilidad de participación y vida cívica en grado destacado; y por ultimo; el 75% de los docentes logran la habilidad diversidad y convivencia democrática en grado de logrado.

Núñez (2016). *Derecho de identidad digital en internet*. Tesis presentada para optar el Grado Académico de Doctor en Derecho y Ciencia en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos-Lima. Menciona que se entiende por identidad digital de las personas, a aquella identidad electrónica basada en un documento credencial, en esta investigación concluyen que, la Identificación Digital es el procedimiento que mediante elementos seguros y acreditados, permite asignar una identidad con determinados atributos a una persona concreta, esto es a la comprobación de datos que acreditan que un individuo es efectivamente la persona que dice ser en internet, en forma indubitable. Para participar como ciudadanos digitales, necesitamos de una identidad digital segura que nos permita el comercio electrónico, los negocios electrónicos, el aprendizaje electrónico y el gobierno electrónico, de esta manera prevenir el uso inadecuado de múltiples identidades y la suplantación de identidad; por ende es menester nuestro derecho a la identidad digital en internet, el cual debe ser garantizado

por el estado. Así mismo, es necesario establecer en el Acuerdo Nacional del Perú, la política de Estado 35 de identidad digital, protección de datos personales, Certificación y Registro Digital y que el Congreso de la República apruebe el Proyecto de Ley de Identidad Digital que tiene por objeto reconocer el derecho de todas las personas a la inclusión digital y regular el derecho a la identidad digital para el uso de servicios de gobierno electrónico seguro, prestados por las entidades de la Administración Pública. Por otro lado, concluyen que es necesario promover y fortalecer una Cultura de Identidad Digital y de Protección de Datos Personales.

Apaza (2019). *La alfabetización digital mediado web 2.0 para fortalecer las competencias de gestión educativa en directivos, Santiago de Chuco 2019*. Trabajo para obtener el grado de doctor en educación en la Universidad Cesar Vallejo, Perú. Investigación de tipo aplicada, con un diseño cuasiexperimental, con una muestra de 50 directivos entre los niveles primaria y secundaria. Esta investigación aplicó un pre test y post en el grupo experimental en la que midieron la variable competencias de gestión educativa, observaron una mejora en 8 puntos porcentuales en el post test con un 65,5 y llegaron a la conclusión que, el programa de alfabetización digital mediado Web 2.0 fortalece significativamente las competencias de Gestión Educativa en los directivos de Santiago de Chuco.

Quintana (2019). *Relación entre las Competencias Digitales Docentes y la Integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la Enseñanza del Idioma Inglés como Lengua Extranjera*. Trabajo para obtener el grado de magíster en integración e innovación educativa de las tecnologías de la información y comunicación en la Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú. El estudio tiene como finalidad determinar la relación entre las

competencias digitales docentes y la integración de las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza del inglés. La investigación tuvo un diseño cuantitativo y elaboraron un cuestionario en línea de 44 preguntas como instrumento de recolección de información. La muestra estuvo constituida por 219 docentes de inglés de un centro binacional ubicado en Lima y provincias. Arribaron a la conclusión que, los docentes utilizan las TIC básicamente para la planificación e impartición de sesiones de clase y la emplean de manera poco frecuente para promover la interacción entre los estudiantes. Por otro lado, establecieron que los docentes consideran lograr un mayor desarrollo de ciertas competencias tecnológicas básicas al contar con infraestructura digital adecuada y un entorno favorable al trabajo colaborativo, el cual es también percibido positivamente para la creación de contenidos y la integración de las TIC en el desarrollo de competencias comunicacionales fundamentales en el idioma inglés.

Rentería (2020). *Competencia digital en los estudiantes de la carrera de Educación de una universidad privada de Lima Metropolitana*. Trabajo para obtener el grado de magíster en integración e innovación educativa de las tecnologías de la información y comunicación en la Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú. El estudio se desarrolló bajo un paradigma empírico con metodología cuantitativa, de tipo descriptiva. La muestra estuvo conformada por 49 estudiantes de educación inicial de una universidad particular de Lima metropolitana. En esta investigación, la información se recogió mediante un cuestionario compuesto por 56 ítems distribuidos en cinco factores (Alfabetización tecnológica, Acceso y uso de la información, Comunicación y colaboración, Ciudadanía digital y Creatividad e Innovación). Una de las conclusiones arribadas fue que, los estudiantes valoran positivamente que los profesores integren el uso de las TIC en su campo de estudio. En torno a la Ciudadanía Digital, la consideraron importante promover el uso seguro, legal y responsable de la

información, sin embargo, mostraron menor interés en comprender la etiqueta digital para desarrollar interacciones sociales responsables. El aspecto más valorado por los estudiantes es la Creatividad e Innovación y en segundo lugar la Ciudadanía Digital.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 La teoría conectivista de Siemens**

Estamos viviendo en un nuevo modo de vida en la que las TIC son parte de ella, apuntamos a que los aprendizajes deben servir para toda la vida y esto se torna cada vez más difícil por los continuos cambios en la producción del conocimiento. Siemens (2004/2007) plantea la teoría conectivista y la define como:

El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. El conectivismo es orientado por la comprensión que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información. La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. También es crítica la habilidad de reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente. (p. 6)

Así mismo nos señala los postulados de esta teoría:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión. (p.7)

Castañeda y López (s.f.), señalan que el conectivismo debe ser considerado como una nueva teoría del aprendizaje para la era digital y señalan que la ciudadanía digital debe entenderse como el conjunto de normas de comportamiento que engloban el uso, el mal uso y el abuso de las tecnologías y es importante redefinir nuestro papel como ciudadanos.

### **2.2.2 La teoría de las multitudes inteligentes**

Esta teoría fue planteada por Rheingold (2004) quién señala que, gracias al nuevo sistema de comunicación digital, las personas pueden emprender movilizaciones y nuevas formas de organización colectiva, política y social; es decir hoy en día hay una gran variedad de prácticas sociales y recursos móviles de cooperación que han sido originadas por las nuevas tecnologías y el acceso

permanente a internet. Nos hallamos en un mundo nuevo al que denomina tecnosocial, el cual genera nuevas formas de, interacción social, poder, juntarse, comprar, vender, aprender. Sin embargo, tal como lo señala el autor, estas multitudes no siempre se juntan con fines positivos sino también con fines nocivos contra la sociedad; por ende, se debe realizar una reflexión profunda. Rheingold (2004) también menciona que:

A medida que estos mundos virtuales, sociales y físicos comienzan a confluír y a entremezclarse, aumentan simultáneamente las “maquinarias de espionaje”, con implicaciones sociales panópticas de un nuevo reordenamiento de la existencia, que ya se empiezan a vislumbrar.

Para el autor, en estas nuevas prácticas sociales, se debe tener en cuenta la reputación, término que usó para definir la trayectoria que cada persona lleva consigo y esto influye como indicadores en todos los aspectos, hasta bancarios. El autor señala la importancia de las prácticas tecnológicas con teorías sociales, la evolución de dispositivos móviles, el poder del intercambio, la cooperación y reputación entre los usuarios de las nuevas tecnologías, los riesgos de la pérdida de privacidad. Así mismo, hace hincapié en la reflexión sobre los alcances y limitaciones, los riesgos y oportunidades que nos depara el uso de las tecnologías.

En este nuevo sistema tecnosocial, el conocimiento se construye de manera colectiva e implica un ejercicio responsable de la ciudadanía digital para compartir información e interactuar entre sí.

La teoría de las multitudes inteligentes representa el sustento teórico de la participación ciudadana y democrática en las redes sociales y la trascendencia del trabajo colaborativo.

## **2.2.3 La ciudadanía digital**

### ***2.2.3.1 Definición de la ciudadanía digital***

Ribble et al. (2004) menciona que la ciudadanía digital puede definirse como las normas de comportamiento que conciernen al uso de la tecnología. Para que se entienda la complejidad de lo que comprende la ciudadanía digital y los problemas del uso, mal uso y abuso de la tecnología, hemos detectado nueve áreas generales de comportamiento que la deben conformar.

El MINEDUC (2020) define a la ciudadanía digital como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal y su entorno.

La noción de ciudadanía digital implica una mirada integradora que abarque tanto la seguridad y riesgos asociados al mal uso o exposición a peligros del entorno virtual, como las oportunidades y potencialidades que ofrecen las TIC (tecnologías de la información y comunicación) para la formación de competencias ciudadanas que fortalezcan la democracia.

La Comunidad Europea de Centros Educativos (eTwinning, 2016) define a la ciudadanía digital como el mundo de las personas implicadas en la actividad digital como un país en el que no hay fronteras ni lindes, un lugar donde este auténtico sentido de libertad presenta un desafío a quienes van hasta allí. Se discute que, para ser un verdadero ciudadano de este país, los habitantes tienen que desarrollar un sentido real de quién y dónde están en cuatro áreas bien definidas que son un sentido de pertenencia, un sentido de implicación, un

sentido de seguridad, responsabilidad y un sentido de confianza y empoderamiento.

Entonces, tal como en un entorno físico social cotidiano, las personas no sólo debemos conocer el manejo de las TIC sino también practicar ciertas pautas de comportamiento.

### ***2.2.3.2 Importancia de formar ciudadanos digitales desde la escuela***

No hay duda que las TIC han permitido realizar innovaciones en el proceso de enseñanza y en el aprendizaje; forja un cambio de paradigmas y conlleva a la reflexión de todos los miembros de la comunidad educativa para repensar en torno a los cambios del mundo tecnológico. Los integrantes de una comunidad educativa (Directivos, docentes, administrativos, estudiantes, padres de familia) van modificando sus prácticas y actualización en el uso de las TIC.

Los docentes generan nuevas prácticas pedagógicas con la integración de las TIC en la formación ciudadana de estudiantes, que les permitan ser ciudadanos con prácticas democráticas, de respeto, tolerancia, igualdad, equidad, solidaridad, virtudes cívicas; entre otras características orientadas al bien común y al desarrollo de una tecnosociedad más justa. Ello obliga sobre todo a los docentes a reflexionar acerca de las condiciones actuales de la formación ciudadana de los estudiantes y cómo mejorarlas. Al respecto, el nuevo diseño curricular nacional (en adelante CNEB) señala que:

Nuestro país exige formar ciudadanos democráticos con sentido crítico, reflexivos, investigadores, que valoren su cultura y la de los demás, que asuman su rol como sujetos históricos que se comprometan y se constituyan en agentes de cambio social. En este sentido, se promueve la formación de ciudadanos que se identifiquen con su país al ser conscientes de que forman parte de una colectividad que, siendo diversa, comparte una misma historia. Ciudadanos que participen en la construcción de un futuro común, con una convivencia democrática y armónica, que garantice el bienestar de todos y todas. (p.71)

La formación ciudadana ya no puede omitir las nuevas tendencias tecnológicas instauradas en nuestra praxis diaria. Esta concepción de la formación ciudadana debe incluir la formación de la ciudadanía digital para que los estudiantes ejerzan con responsabilidad esta nueva cibercultura a lo largo de toda su vida. También el CNEB plasma la competencia N°28 el cual a la letra dice:

Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Con responsabilidad y ética. Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los mismos de acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática. Esta competencia implica la combinación por parte del estudiante de las siguientes capacidades. (p. 151)

Sin embargo, esta competencia debería abordar con más detalle las prácticas del ejercicio de la ciudadanía digital, así como definir las características, e incluso plantear manuales de formación al igual que lo hacen países como Colombia, Chile y México. La escuela juega un rol fundamental en la formación de actitudes para el ejercicio responsable de la ciudadanía digital; en esta labor se debe integrar a todos los actores educativos.

### ***2.2.3.3 Necesidad de educar para la ciudadanía digital***

En décadas anteriores el concepto de ser ciudadano estaba ligado al cumplir nuestros deberes y derechos, hoy en día la ciudadanía debe estar ligada a la participación y colaboración en busca del bien común y ésta no puede estar desligada de la tecnología presente en nuestra cotidianidad. Es importante formar a los ciudadanos en estos nuevos contextos y con nuevas actitudes y prácticas frente a la tecnología.

El MINEDUC (2020) señala que, las actitudes de un buen ciudadano digital son:

- Promueve un uso de los dispositivos adecuado a la edad, considerando los riesgos de su uso en la infancia.
- Aprovecha las posibilidades que otorga internet para aprender y adquirir competencias útiles para el mundo laboral.
- Toma medidas de seguridad en los dispositivos personales como uso de antivirus y contraseñas.
- Respeta la diversidad de opiniones comprendiendo que todas tienen el mismo valor, sin “enganchar” ni promover comentarios negativos o agresivos.
- Recuerda que todos tenemos derecho a acceder a internet, sin importar sexo, cultura o nivel socioeconómico.
- Se informa de manera responsable y verifica la información antes de compartirla.
- Aprovecha los espacios de participación y creación de comunidad con ideas u objetivos que te representen.
- Cumple las normas de comportamiento y leyes asociadas a los sitios web y redes que utilizas.
- Lee los términos y condiciones cuando compres un producto o des tus datos en un sitio web. (p. 10)

Por ende, la educación en ciudadanía digital debe ser la preparación para vivir en un mundo donde lo real y lo virtual confluyen constantemente y la preparación para ser ciudadanos críticos, libres, responsables, capaces de vivir y relacionarse con normas y estándares de conducta elevada, no sólo de forma presencial sino también en las redes sociales y medios digitales.

#### ***2.2.3.4 Rol del docente en el proceso de la ciudadanía digital***

Tal como lo señala el MINEDUC (2020) educar en esta nueva era implica múltiples desafíos que los docentes deben asumir, entendiendo los cambios en la manera de enseñar y aprender. Las TIC potencian habilidades y competencias propias del siglo XXI los cuáles se ejercitan en las prácticas digitales que en la mayoría de casos se dan fuera de contextos de aprendizaje formal, es decir se desarrollan en espacios y tiempos de ocio. Recordemos que, la información en internet está disponible

y es de fácil acceso, por ende; docentes y padres deben acompañar a niños y jóvenes en este proceso de aprendizaje.

Las TIC son herramientas con alto potencial para favorecer la educación, pero si los niños y jóvenes no son guiados en este proceso de enseñanza digital, podemos obtener resultados no esperados.

#### **2.2.4 Dimensiones de la ciudadanía digital**

El MINEDUC (2020) nos señala que son dimensiones de la ciudadanía digital los siguientes:

❖ **Salud y bienestar digital:** Esta dimensión trata del cuidado del bienestar integral (físico y mental) relacionado al uso de las tecnologías digitales y de esta manera evitar prácticas o quehaceres perjudiciales como las dependencias, adicciones, malas posturas y usos inadecuados y más por el contrario generar buenas prácticas y uso adecuado de los dispositivos o aparatos tecnológicos, buscando un desarrollo neurológico.

❖ **Alfabetización digital:** Esta dimensión trata acerca de las competencias digitales (formación, fortalecimiento, desarrollo), los cuáles son factores clave para enfrentar retos.

❖ **Seguridad digital:** Esta dimensión es una de las más importantes ya que se trata de asumir medidas de prevención para garantizar la seguridad al estar conectados; este aspecto involucra: proteger la información, datos personales sensibles, claves, identidades, cuentas de usuarios en servicios, el uso de antivirus y otros sistemas de resguardo de cualquier intento de hackeo o de daño a los servicios que se tienen activados en internet. Así mismo, involucra la responsabilidad, el respeto por los derechos digitales, las leyes digitales, la ética para evitar copyright y transgresión de derechos, entre los que se cuentan el bullying, sexting y grooming. Recordemos que el acceso al ciberespacio debe ir acompañado de una actitud solidaria.

❖ **Acceso digital:** Esta dimensión hace referencia a las brechas de acceso y competencias necesarias para aprovechar las oportunidades del mundo digital, así como la disposición de materiales necesarios.

❖ **Comunicación digital:** La comunicación es un proceso de interacción para intercambiar ideas, opiniones, documentos; entre otros. También se relaciona con el ejercicio de la capacidad de expresión y la toma de decisiones con relación a su uso. En este aspecto es necesario considerar los estándares de conducta y la netiqueta.

Todas estas dimensiones se presentan en diferentes escenarios digitales, Santos (2016) señala que la ciudadanía digital se presenta en diferentes escenarios virtuales como son foros, chats y redes sociales, cuando envías un email, al navegar por internet.

## **2.3 Definición de términos**

### **2.3.1 Ciudadanía digital**

El MINEDUC (2020) plasma que, la ciudadanía digital, involucra la comprensión política, cultural y social relacionados con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la aplicación de comportamientos adecuados en la que el ciudadano tiene deberes y derechos.

### **2.3.2 Comunidad educativa**

Ministerio de Educación (s.f.) considera que la comunidad educativa es el conjunto de actores educativos (directivos, docentes, padres y estudiantes).

### **2.3.3 Netiqueta**

El MINEDUC (2020) señala que son los estándares de conducta o manera de proceder con medios electrónicos.

#### **2.3.4 Comunicación**

El MINEDUC (2020) indica que, es el proceso de intercambio electrónico de información.

#### **2.3.5 Educación**

El MINEDUC (2020) muestra que, es el proceso de enseñar y aprender sobre tecnología y su utilización.

#### **2.3.6 Acceso**

El MINEDUC (2020) señala que, es la participación electrónica plena en la sociedad.

#### **2.3.7 Comercio**

El MINEDUC (2020) se refiere a la compraventa electrónica de bienes y servicios.

#### **2.3.8 Responsabilidad**

El MINEDUC (2020) es la responsabilidad por hechos y acciones en los medios electrónicos.

#### **2.3.9 Derechos**

El MINEDUC (2020) son las libertades que tienen todas las personas en el mundo digital.

#### **2.3.10 Ergonomía**

El MINEDUC (2020) referido al bienestar físico en un mundo tecnológico digital.

#### **2.3.11 Auto Protección**

El MINEDUC (2020) son las precauciones para garantizar la seguridad en los medios electrónicos.

### **2.3.12 Usuario**

EcuRed (2010) señalan que el término Usuario, en informática (user), es aquel individuo que utiliza una computadora, sistema operativo, servicio o cualquier sistema e interactúa con los programas instalados en este.

### **2.3.13 Phising**

Rivero (s.f.) menciona que, este término es utilizado para referirse a una de las maneras más utilizados por delincuentes cibernéticos para obtener información confidencial de forma fraudulenta como puede ser una contraseña o información detallada sobre tarjetas de crédito u otra información bancaria de la víctima. El phisher (estafador), se hace pasar por una persona o empresa de confianza y envía una aparente comunicación oficial electrónica (correo electrónico, SMS/MMS, redes sociales o incluso llamadas telefónicas).

### **2.3.14 Pharming**

Según PandaSecurity (s.f.) el término es un neologismo de la palabra farming (cultivar). Puede llevarse a cabo cambiando el archivo host en el equipo de una víctima o explotando una vulnerabilidad en el software del servidor DNS, que es el responsable de resolver los nombres de Internet a partir de sus direcciones IP reales.

### **2.3.15 Carding**

Pérez-Malumbres (2019) menciona que el carding es el uso ilegítimo de tarjetas de crédito.

### **2.3.16 Cyberbullying**

Pantallas Amigas(s.f.) señalan que el cyberbullying es el uso de los medios telemáticos (Internet, telefonía móvil y videojuegos online principalmente) para ejercer el acoso psicológico entre iguales. No se trata aquí el acoso o abuso de índole estrictamente sexual, ni los casos en los que personas adultas intervienen.

### **2.3.17 Ciberacoso**

UNICEF (s. f.) está referido al acoso o intimidación por medio de las tecnologías digitales. Puede ocurrir en las redes sociales, las plataformas de mensajería, las plataformas de juegos y los teléfonos móviles. Es un comportamiento que se repite y que busca atemorizar, enfadar o humillar a otras personas.

### **2.3.18 Smishing**

Norton (s. f.) plasman que el smishing es una forma de phishing mediante la cual alguien intenta obtener información privada a través de un mensaje de texto o SMS. El smishing es una amenaza emergente y en crecimiento en el mundo de la seguridad en línea.

### **2.3.19 Spamming**

CISSET (s.f.) menciona que es un un envío masivo de correos electrónicos denominados correos basura o spam. El Spam es muy viable económicamente hablando, ya que los responsables de la mensajería no tienen ningún tipo de coste de operación, obviando la gestión de sus listas de correo. Debido a que la barrera de entrada es tan baja, los spammers (editores de spam) han aumentado al igual que el número de spam.

### **2.3.20 Bots**

Rodriguez (2018) señala que un bot es un software o programa informático preparado para realizar tareas repetitivas a través de Internet como si de un humano se tratase, es decir, con cierta inteligencia. Este sistema es capaz de llevar a cabo la acción que desees: buscar un restaurante, poner tu canción favorita. El programa o programas encargados de realizar estas tareas son los llamados bots.

### **2.3.21 Sexting**

IntraMed (s. f.) lo denomina como la actividad de enviar fotos, videos o mensajes de contenido sexual y erótico personal a través de

dispositivos tecnológicos, ya sea utilizando aplicaciones de mensajería instantánea, redes sociales, correo electrónico u otra herramienta de comunicación.

### **2.3.22 Malware**

Malwarebytes (2019) señala que es un “software malicioso” y que este término es usado para describir cualquier programa o código malicioso que es dañino para los sistemas. El malware hostil, intrusivo e intencionadamente desagradable intenta invadir, dañar o deshabilitar ordenadores, sistemas informáticos, redes, tabletas y dispositivos móviles, a menudo asumiendo el control parcial de las operaciones de un dispositivo. La intención del malware es sacarle dinero al usuario ilícitamente.

## **2.4 Hipótesis**

Franco (2012) nos dice que no todas las investigaciones plantean hipótesis y que ello depende del tipo de investigación. En esta investigación no se planteará una hipótesis por tratarse de una investigación descriptiva que busca señalar cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa, esta descripción minuciosa busca ser el punto de partida para futuras investigaciones en el tema, así como, asumir medidas en torno a los resultados obtenidos.

## **2.5 Variables**

**Variable de interés:** Ciudadanía Digital

**Variables Intervinientes:** Sexo, segmentación (padres, docentes, estudiantes y directivos)

**Dimensiones:**

**D1:** Salud y bienestar digital

**D2:** Alfabetización digital

**D3:** Seguridad digital

**D4:** Acceso digital

**D5:** Comunicación digital



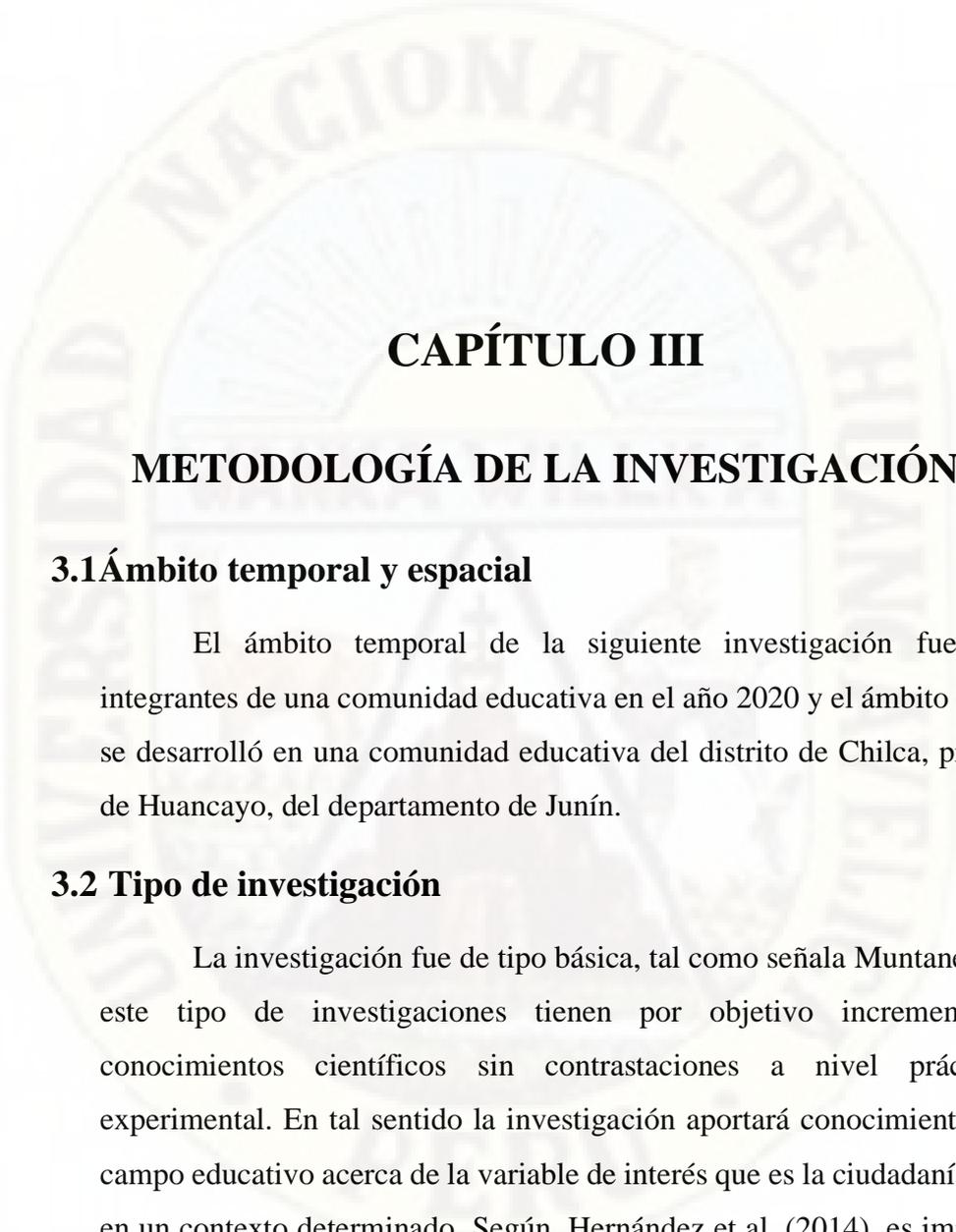
## 2.6 Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Operacionalización de las variables de la investigación.*

Variable	Dimensión Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Numeración de Preguntas
Variable de interés: Ciudadanía digital	El MINEDUC (2020) define a la ciudadanía digital como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que niños, niñas, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, ejerciendo y reconociendo sus derechos digitales y comprendiendo el impacto de éstas en su vida personal y su entorno.	En esta investigación la variable de interés (Ciudadanía digital) se evaluará mediante la aplicación de una encuesta.	Salud y bienestar digital	Identifica la gestión del tiempo y uso de las TIC	Pregunta 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 36, 37, 38, 39 y 40.
				Identifica sus emociones y conductas al utilizar las TIC	Pregunta 16, 17, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34 y 35.
				Identifica las posturas y espacios adecuados al utilizar las TIC	Pregunta 18, 19, 20, 21, 22, 23 y 24
			Alfabetización digital	Identifica la definición de TIC y el nivel de conocimiento al utilizar dispositivos y espacios digitales.	Pregunta 4, 5 Y 6
			Seguridad digital	Identifica las medidas de seguridad al usar las TIC	Pregunta 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47 y 48
			Acceso digital	Identifica los dispositivos y espacios digitales a los que tiene acceso.	Pregunta 50
	Identifica el uso principal del internet.	Pregunta 51			
	Comunicación digital	Reconoce las reglas de netiqueta.	Pregunta 52		

*Nota.* La tabla muestra la matriz de operacionalización de variables. Fuente: Elaboración propia.



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Ámbito temporal y espacial**

El ámbito temporal de la siguiente investigación fueron los integrantes de una comunidad educativa en el año 2020 y el ámbito espacial se desarrolló en una comunidad educativa del distrito de Chilca, provincia de Huancayo, del departamento de Junín.

#### **3.2 Tipo de investigación**

La investigación fue de tipo básica, tal como señala Muntané (2010) este tipo de investigaciones tienen por objetivo incrementar los conocimientos científicos sin contrastaciones a nivel práctico o experimental. En tal sentido la investigación aportará conocimientos en el campo educativo acerca de la variable de interés que es la ciudadanía digital en un contexto determinado. Según, Hernández et al. (2014), es importante poner mucho empeño en la búsqueda de conocimiento, manteniendo siempre la objetividad y la mente abierta para tomar las decisiones adecuadas.

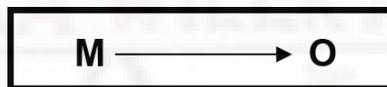
#### **3.3 Nivel de investigación**

El estudio fue de nivel descriptivo, al respecto Hernández et al. (2014) señalan que, este tipo de investigaciones están orientadas a

caracterizar cómo se viene dando la variable de interés (ciudadanía digital) en la población determinada. Es decir, nos permitirá recopilar información en la que también se considerarán las variables intervinientes.

### 3.4 Diseño de investigación

La investigación fue de diseño no experimental, con la modalidad transversal descriptiva, Hernández et al. (2014) mencionan que, este tipo de investigaciones se realiza sin manipular las variables, sino que se observa el fenómeno para analizarlos. Por ende, el estudio buscará describir cómo se está dando la ciudadanía digital en la población determinada. A continuación, se presenta el esquema del diseño de investigación:



Dónde:

M = Muestra (Directivos, administrativos, docentes, estudiantes y padres de familia).

O = Observación acerca de la ciudadanía digital, recogida de la muestra.

### 3.5 Población, muestra, muestreo

#### 3.5.1 Población

La población estuvo conformada por todos los integrantes de una comunidad educativa del distrito de Chilca, provincia de Huancayo del departamento de Junín en el año 2020, que hacen un total de 1013 integrantes:

**Tabla 2***Población de estudio*

Comunidad Educativa del Distrito de Chilca-Huancayo- 2020			
Integrantes	Femenino	Masculino	Total
Directivos	2	0	2
Administrativos	0	3	3
Docentes	20	3	23
Estudiantes entre 9 y 13 años.	265	268	533
Padres	406	46	452
<b>Total</b>			<b>1013</b>

*Nota.* La tabla presenta los datos tomados del registro SIAGIE 2020 de una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo. Fuente: Elaboración propia.

### 3.5.2 Muestra

En atención a lo señalado por Hernández et al. (2014) la muestra es un “subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta”, en el presente estudio la muestra estuvo conformada por 273 integrantes de una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo (1 directivo, 8 docentes, 1 administrativo, 142 estudiantes y 121 padres/madres de familia). La fórmula utilizada para obtener la muestra cuando la población es finita o de tamaño conocido, fue la siguiente:

$$n = \frac{NZ^2 pq}{(N - 1)E^2 + Z^2 pq}$$

### 3.5.3 Muestreo

De acuerdo con Hernández et al. (2014) en el presente estudio se seleccionó el muestreo no probabilístico deliberado o intencional, en la que todos los integrantes de la población tuvieron la misma posibilidad de ser elegidos. Para determinar la cantidad de la muestra se segmentará la población, en la que se extrajo el 27% de cada segmentación que de acuerdo a la fórmula resulta (1 directivo, 8

docentes, 1 administrativo, 142 estudiantes y 121 padres/madres de familia).

**Tabla 3**

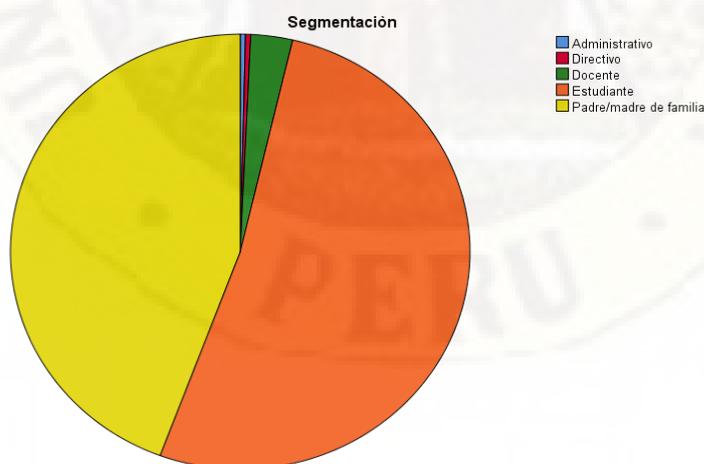
*Muestra seleccionada en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

Integrantes	Frecuencia	Porcentaje
Administrativo	1	0.4
Directivo	1	0.4
Docente	8	2.9
Estudiante	142	52.0
Padre/madre de familia	121	44.3
Total	273	100.0

*Nota:* Muestra seleccionada en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

**Figura 1**

*Segmentación de la muestra seleccionada.*



*Nota:* La figura muestra la segmentación de la muestra seleccionada a la cual se aplicó el cuestionario de ciudadanía digital en el año 2020. Fuente: Elaboración propia.

**Tabla 4**

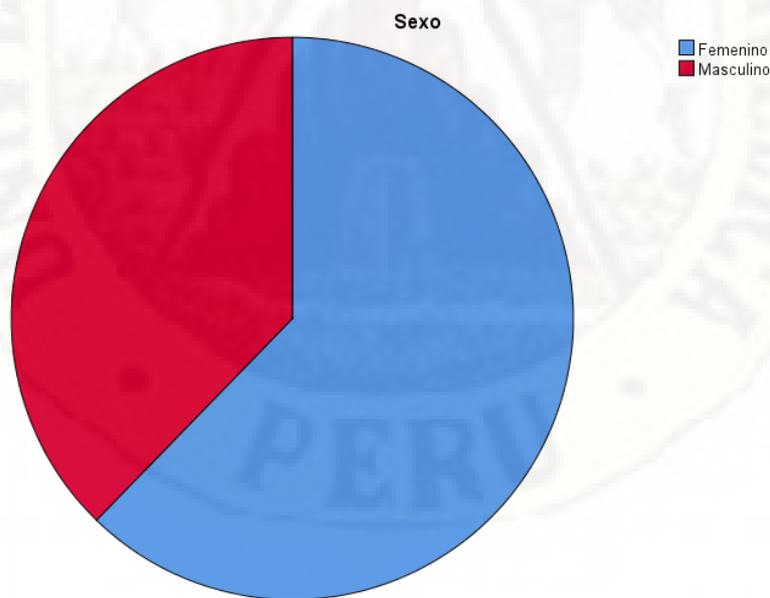
*Sexo de la muestra seleccionada*

Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	170	62,3
Masculino	103	37,7
Total	273	100

*Nota:* Sexo de la muestra seleccionada en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

**Figura 2**

*Sexo de la muestra*



*Nota:* La figura 2 presenta la segmentación por sexo de la muestra a la que se aplicó el cuestionario de ciudadanía digital en el año 2020. Fuente: Elaboración propia.

### 3.6 Instrumento y técnicas para la recolección de datos

Teniendo en cuenta la naturaleza de la investigación, la técnica e instrumento de recolección de datos que se emplearon fueron:

- Como técnica se empleará la encuesta, mientras que como instrumento se aplicará un cuestionario de ciudadanía digital online con la finalidad de evaluar la ciudadanía digital de una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020. Asimismo, cabe mencionar, que dicho instrumento fue validado, en su debido momento, mediante el respectivo informe de juicio de expertos según lo establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica. Asimismo, las características del instrumento se detallan a continuación:

**Tabla 5**

*Ficha técnica del instrumento de recolección de datos*

	Características
Nombre del instrumento	Cuestionario sobre el ejercicio de la ciudadanía digital
Autor	Leidy Yamira Carrera Travezaño
Dirigido	Comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020
Propósito	Evaluar el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020
Forma de administración	Online-Individual a través del Google Forms
Nº de preguntas	52 preguntas principales (algunas preguntas incluyen sub preguntas). D1: Salud y Bienestar digital
Dimensiones a evaluar	D2: Alfabetización digital D3: Seguridad digital D4: Acceso digital D5: Comunicación digital
Escala de valoración	Siempre, A veces, Nunca Propio, comparto, no dispongo

Características
Uso con mucha facilidad, con facilidad, con alguna dificultad, con mucha dificultad, nunca lo usé.

*Nota:* La tabla presenta las características del instrumento elaborado para la recolección de datos sobre la ciudadanía digital. Fuente: Elaboración propia.

### Alfa de Cronbach

Para corroborar la consistencia o confiabilidad del instrumento se calculó el alfa de Cronbach, se aplicó la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

Dónde:

K= número de ítems

Vi = Varianza de cada ítem

Vt= Varianza total

Después de ingresar los datos en el SPSS, se obtuvo el siguiente resultado:

### Tabla 6

*Alfa de Cronbach de los resultados obtenido del cuestionario de ciudadanía digital aplicado en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

Estadísticas de Fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,889	127

*Nota:* En la tabla 6 se muestra el resultado obtenido del Alfa de Cronbach procesado en el programa SPSS. Fuente: Elaboración propia.



Indicadores	Juez 1				Juez 2				Juez 3						
	Muy deficiente	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Muy deficiente	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Muy deficiente	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena
Opinión de aplicabilidad			Buena					Muy buena						Muy buena	
Promedio final								84,5							
Opinión de aplicabilidad final								Buena							

Nota: En la tabla se muestra el consolidado de la validación de juicio de expertos.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 8 se presenta el consolidado final del juicio de expertos a quienes se les solicitó su opinión acerca del cuestionario de ciudadanía digital. Como se puede observar la opinión fue favorable para la aplicación.

### 3.7 Técnicas y procesamiento de análisis de datos

En atención a lo señalado por Palomino et al. (2015) se seguirá la siguiente ruta:

- **Ordenamiento de la información**, que consistirá en organizar el instrumento (cuestionario) aplicado a los sujetos de la muestra de estudio, así como introducir las preguntas respectivas en el formulario de Google.
- **Revisión y depuración de la información**, que consistirá que controlar la calidad de los datos que se obtengan mediante la aplicación del respectivo instrumento (cuestionario) a la muestra de estudio.
- **Captura de información**, que consistirá en codificar la información obtenida del instrumento (cuestionario) aplicado en una comunidad educativa del distrito de Chilca, para su posterior vaciado en el sistema estadístico de cómputo que fue el IBM SPSS Statistics 25 y el Excel 2019.

- **Verificación de la calidad de la información**, que consistirá en dar una última depuración a la información una vez esta se encuentre introducida en el sistema estadístico de cómputo que fue el IBM SPSS Statistics 25 y el Excel 2019.

- **Análisis e interpretación de datos**, que consistirá en desarrollar el tratamiento estadístico idóneo (análisis descriptivo), obteniendo las respectivas tablas de distribución de frecuencias y figuras estadísticas en función de la variable de interés (ciudadanía digital) y de sus dimensiones, sobre la cual se realizará la respectiva interpretación. Este análisis se realizará a partir de los resultados obtenidos utilizando el programa IBM SPSS Statistics 25 y el Excel 2019.

Cabe mencionar que no se empleará ninguna prueba estadística, pues no se plantean hipótesis en el presente estudio por ser este de naturaleza descriptiva simple.

## **CAPÍTULO IV**

### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1 Análisis de la información**

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en cada una de las dimensiones: Salud y bienestar digital, alfabetización digital, seguridad digital, acceso digital y comunicación digital. Estos resultados son presentados en torno a los objetivos propuestos para la investigación, los cuáles buscan describir cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital en cada una de sus dimensiones; así mismo, se incluyen los indicadores previstos para avizorar mejor los resultados, los cuales están organizados en tablas detalladas. Cabe señalar que, debajo de cada tabla presentada se encuentra el detalle de la misma.

#### **Dimensión de salud y bienestar digital**

##### **Indicador 1: Identifica la gestión del tiempo y uso de las TIC**

Para recabar información sobre la gestión del tiempo y el uso de las TIC se consignaron 14 ítems, cuyas respuestas se presentan a continuación:

**Tabla 9**

*Establecimiento de horarios de uso de las TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

TIC	Si Establezco Horarios (%)	Utilizo Cada Vez que Sea Necesario o Cuando Suenan (%)	Los Utilizo Siempre, en Todo Momento (%)
Celular	44	50,9	5,1
Laptop o computadora	63,7	35,5	0,7
Televisión	65,6	29,3	5,1
Radio	45,1	46,2	8,8
Internet	41,8	47,6	10,6

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

En tabla 9, se observan los datos de establecimiento de horarios al utilizar diferentes medios. En cuanto al uso del celular, el 50,9% señalaron que, utilizan el celular cada vez que sea necesario o cuando suenan; lo mismo ocurre con el uso del internet con un 47,6% y de la radio con un 46,2%. Por otro lado, de acuerdo a los datos obtenidos en el establecimiento de un horario de uso, el 63,7% de los encuestados señalaron que si establecen un horario de uso del televisor y el 65,6% establecen un horario de uso de la laptop o computadora.

Como podemos observar, se viene dando un uso desmedido del celular ya que; se utiliza en todo momento; esta situación se está dando debido al trabajo y estudio virtual al cuál se migró intempestivamente y no se establecieron horarios de comunicación. Este aspecto, exterioriza que, el medio más utilizado para la comunicación en la comunidad educativa es el celular. Se evidencia la falta de adopción de medidas para cuidar la salud y bienestar digital; en tal sentido, no hay un buen ejercicio de la ciudadanía digital en este aspecto.

**Tabla 10**

*Horarios de comunicación a través de llamadas u otras formas de comunicación en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

Sujeto	Respuestas	%
Colegas, familias, amigos, empleadores, maestros u otros.	A veces respetan los horarios y en algunas ocasiones no	17,9
	Llaman o escriben en cualquier horario	63,4
	Siempre se comunican en un horario establecido	18,7

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 10 se presenta los resultados obtenidos en función a los horarios de comunicación. El 63,4% señala que los colegas, amigos, familias, empleadores, maestros u otros se comunican a través de mensajes de texto, llamadas, mensajes de WhatsApp u otros; en cualquier horario. Sólo el 18,7% siempre se comunican en un horario establecido y el 17,9% en ocasiones respetan los horarios establecidos.

De acuerdo a los datos obtenidos, la rauda implementación a una modalidad virtual, no permitió un análisis previo de las medidas necesarias para asegurar una buena comunicación y el establecimiento de horarios pertinentes de comunicación para evitar el agotamiento, distrés, ansiedad; evitando estar pendiente, en todo momento, al celular y poder desconectarse; factores importantes para favorecer la salud y bienestar digital.

**Tabla 11**

*Horarios proporcionados para la recepción de llamadas u otras formas de comunicación en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

Sujetos	Respuestas	%
Colegas, familias, amigos, empleadores, maestros u otros.	A veces	28,2
	Nunca	43,6
	Siempre	28,2

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 11 se muestra los resultados acerca de brindar un horario de comunicación, en tal sentido el 43,6% señalan que nunca han brindado un horario para que se comuniquen con él o ella, mientras que, en las respuestas de a veces y siempre hay un mismo porcentaje con el 28,2%.

Para que, exista una comunicación favorable, es necesario que, se establezcan horarios de comunicación. La tabla 11 complementa la tabla anterior y es una de las causas de los resultados plasmados en ella, ya que; los integrantes de la comunidad educativa señalan que no han brindado un horario pertinente de comunicación; por ende; se continúa evidenciando la falta de una óptima gestión del tiempo al utilizar las TIC.

**Tabla 12**

*Establecimiento de un horario de descanso al utilizar las TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

TIC	A Veces Cuando Puedo (%)	No Puedo Hacer Esto (%)	Si, Siempre lo Hago (%)
Celular	28,2	4,4	67,4
Laptop o computadora	12,8	9,2	78

Televisión	18,3	0	81,7
Internet	21,6	4,4	74

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 12 se presenta los datos obtenidos de la encuesta aplicada acerca del establecimiento de un horario de descanso del uso de las TIC. Como se muestra, el 67,4% establece un horario de descanso del uso del celular, el 78% de la laptop o computadora, el 81,7% del televisor y el 74% de internet.

En este aspecto, los integrantes de la comunidad educativa señalan que, establecen un horario de descanso y en base a las respuestas anteriores se puede inferir que los horarios de descanso en el uso del celular son escasos o limitados, aspecto que no coadyuva al cuidado de la salud y bienestar digital.

**Tabla 13**

*Horas de trabajo o uso de las TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

Preguntas	1 hora al Día	Entre 3 a 5 horas	Entre 5 a 8 horas	Entre 10 a 12 horas	Todo el Día
Por el trabajo o estudio ¿Cuántas horas trabaja en la laptop o computadora?	3,66	56,68	31,87	8,79	0
Por el trabajo o estudio ¿Cuántas horas navega en internet?	0	0	67,77	30,77	1,46
Por el trabajo o estudio ¿Cuántas horas está respondiendo mensajes o llamadas?	0	75,09	5,86	14,29	4,76

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 13 podemos observar el tiempo de uso diario estableciendo el tiempo en horas. Con respecto al uso por trabajo o estudio de la computadora o laptop, el 56,68% lo usa entre 3 a 5 horas diarias, el 31,87% entre 5 a 8 horas, el 8,79% entre 10 a 12 horas.

En cuanto a navegar en internet, el 67,77% señala que usa entre 5 a 8 horas al día, el 30,77% entre 10 a 12 horas y sólo el 1,46% todo el día.

En torno al uso del celular sobre el envío de mensajes o llamadas, el 75,09% señalaron que realizan esta actividad entre 3 a 5 horas al día, el 5,86% entre 5 a 8 horas al día, el 14,29% entre 10 a 12 horas al día y el 4,76% todo el día.

El aspecto relevante y preocupante se da en las horas dedicadas a navegar por internet las cuáles exceden las 5 horas. Es alarmante y preocupante por la cantidad de horas empleadas frente a una pantalla; así mismo, estar respondiendo mensajes o llamadas entre 3 a 5 horas y el estar trabajando frente al computador; son aspectos de prácticas inadecuadas en el ejercicio de la ciudadanía digital en la dimensión de la salud y bienestar digital.

Se visualizó que, en la comunidad educativa no ejercen de manera responsable la ciudadanía digital en la salud y bienestar digital ya que, no gestionan adecuadamente su tiempo en el uso de las TIC.

## **Indicador 2: Identifica sus emociones y conductas al utilizar las TIC**

Para recabar información sobre este indicador se consignaron 12 ítems, cuyas respuestas se presentan a continuación:

**Tabla 14**

*Emociones y conductas al utilizar las TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

ÍTEMS	Siempre (%)	A Veces (%)	Nunca (%)
Me siento inquieto o ansioso al estar lejos del celular.	71,1	28,9	0
Cuando empiezo a ver algo que me gusta en internet no puedo parar.	0	64,8	35,2
Estoy pendiente de compartir todo lo que hago en las redes sociales.	6,2	36,3	57,5
Cuando comparto publicaciones me gusta que pongan un “me gusta” o dejen algún comentario.	14,7	39,9	45,4
Desatiendo las labores del hogar por pasar tiempo en una laptop o en el celular.	2,93	33,33	63,74
Con qué frecuencia establece una relación de amistad con gente que sólo conoce por internet.	0	41,4	58,6
Con que frecuencia recibe quejas de los que le rodean y le dicen que pasa mucho tiempo conectado a internet.	0	43,2	56,8
Su actividad (trabajo o estudio) se ven afectadas porque dedica mucho tiempo a navegar por internet.	15,38	26,74	57,88
Evade problemas de la vida real pasando un rato en internet.	0	39,93	60,07

ÍTEMS	Siempre (%)	A Veces (%)	Nunca (%)
Su vida sin internet sería aburrida o vacía.	29,67	17,95	52,38
Se molesta cuando alguien le interrumpe cuando está navegando por internet.	12,45	39,56	47,99
Pierde horas de sueño estando conectado a internet.	12,45	39,56	47,99

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a la ansiedad e inquietud al estar lejos del celular, el 71,1 % de los encuestados señalaron que siempre se sienten de esta manera; el 28,9% sólo a veces. Para mantener una adecuada salud y bienestar digital, es importante, no generar una adicción o dependencia a las pantallas; los porcentajes obtenidos, constituyen una alarma que debe generar estrategias para para asumir medidas de información y sensibilización en los integrantes de la comunidad educativa.

Al utilizar el internet, el 64,8% mencionan que, a veces cuando empiezan a ver algo que les gusta en internet no pueden parar y sólo el 35,2% señalaron que nunca tienen esta actitud. Esta respuesta complementa la anterior y se evidencia la dependencia que está generando el internet; esta situación continúa evidenciando la falta de prácticas y hábitos orientados a la salud y bienestar digital.

En cuanto a estar pendientes de compartir en las redes sociales todo lo que hacen, sólo el 6,2% de los encuestados están siempre pendientes de ello, 36,3% a veces y el 57,5% nunca. Esta respuesta, es positiva y coadyuva a la salud y bienestar digital.

Al compartir en las redes sociales, sólo el 14,7% señalaron que, siempre les gusta que pongan un “me gusta” o dejen algún comentario en sus publicaciones, el 39,9% señaló a veces y el 45,4% señalaron que nunca; es menester prestar atención a aquellas personas cuya respuesta depende de los comentarios en las redes sociales y

sienten que deben mejorar los que comparten, ya que; esta conducta evidencia la dependencia que van generando las redes sociales y ello no es una práctica aceptada para la salud y bienestar digital.

Por otro lado, sólo el 2,93% señalaron que, desatienden las labores del hogar por pasar tiempo en una laptop o en el celular, el 33,33% a veces y el 63,74% nunca lo hacen, este dato es importante ya que, es una buena práctica en el ejercicio y uso responsable de las TIC.

El 58,6% señalaron que nunca establecen una relación de amistad con gente que sólo conoce por internet y el 41,4% señalaron que, a veces lo hacen. A pesar que, el porcentaje mayor es un hábito positivo; se debe tener cuidado en las personas que respondieron a veces y se debe cuidar que ese porcentaje no suba; sino disminuya. La Comunidad educativa debe sensibilizar a sus integrantes sobre los peligros en la red, la gestión adecuada de la privacidad y los datos.

El 56,8% mencionaron que nunca reciben quejas de los que le rodean y nunca les dicen que pasan mucho tiempo conectado a internet, mientras que; el 43,2% señalaron que a veces reciben estas quejas. La diferencia entre ambos porcentajes es 13,6% y es necesario estar atentos a los resultados de “a veces” para que no suban.

El 57,88% de los encuestados, dijeron que su actividad (trabajo o estudio) no se ven afectadas porque dedica mucho tiempo a navegar por internet, el 26,74% a veces y sólo el 15,38% señalaron que sus actividades (trabajo o estudio) siempre se ven afectadas.

En estos aspectos anteriores, es importante que, la comunidad educativa sensibilice a sus integrantes acerca de la importancia de mantener un equilibrio entre la vida real y la virtual y que ninguna puede sobreponerse e impedir que se procrastine actividades. A pesar que, el mayor porcentaje evidencia una buena práctica, es necesario estar atentos a los resultados de “a veces”.

El 60,07% señalaron que nunca evaden problemas de la vida real pasando un rato en internet, mientras que el 39,93% señalaron que a veces lo hacen. Se observa

que, muchas personas acceden a la virtualidad para separar su vida real de la virtual, a pesar de ser vidas paralelas y aparentemente diferentes, éstas deben ser congruentes. En tal sentido, no se puede usar la tecnología para escapar de los problemas. Se evidencia una buena práctica por el resultado obtenido.

Para el 52,38 %, su vida no sería aburrida sin internet, para el 17,95% a veces y sólo el 29,67% dijeron que siempre. Cada vez, el internet va generando más arraigo y constituye una situación preocupante, ya que; esta práctica no constituye un buen ejercicio de la salud y bienestar digital. Para fortalecer esta dimensión la ejecución de hábitos saludables coadyuvará a fortalecerla, existe un sinnúmero de actividades que no implican el uso de internet y favorecen al bienestar, como el hacer ejercicios, las pausas activas, cantar, bailar, tejer, cocinar, dibujar, leer, juegos de mesa; entre otros.

El 47,99% nunca se molesta cuando alguien le interrumpe cuando está navegando por internet, el 39,56% a veces y sólo el 12,45% siempre lo hacen. El estar atentos a una pantalla, está convirtiendo a la persona en individuos sin empatía digital y con carencia de la paciencia y tolerancia. En internet todo es rápido, se obtiene la información solicitada sólo al hacer un clic. Esto conlleva a generar hábitos negativos como la falta de tolerancia y empatía digital

El 47,99% señalaron que nunca pierden horas de sueño estando conectados a internet, el 39,56% a veces y el 12,45% siempre. Hoy en día se evidencia en niños, jóvenes y adultos el fenómeno denominado vamping, el cuál conlleva a las personas a postergar horas de sueño por estar conectados. En la comunidad educativa, aún no se evidencia ese fenómeno y es constituye un buen ejercicio de la ciudadanía digital en esta dimensión.

### **Indicador 3: Identifica las posturas y espacios adecuados al utilizar las TIC**

Para recabar información sobre este indicador se consignaron 7 ítems.

**Tabla 15**

*Identificación de posturas y espacios adecuados al utilizar las TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

ÍTEMS	Siempre (%)	A Veces (%)	Nunca (%)
Cuando voy a utilizar una pc o laptop adopto una postura adecuada.	70,7	24,9	4,4
Trabajo en la cama con el celular o la laptop.	2,9	25,3	71,8
Establezco un espacio adecuado para utilizar el celular o la laptop.	74,7	20,9	4,4
En las horas de la comida (desayuno, almuerzo, cena) dejo a un lado el celular o laptop.	79,9	19,8	0,3
En los paseos familiares, dejo a un lado el celular.	59,3	40,7	0
En las visitas familiares, dejo a un lado el celular.	78,4	21,6	0
En las reuniones con amigos o con la familia, dejo a un lado el celular.	0	29,7	79,3

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

Cuando van a utilizar un PC o laptop, el 70,7% señalaron que, siempre adoptan una postura adecuada, el 24,9% a veces; sólo el 4,4% nunca lo hacen.

El 71,8% mencionaron que, nunca trabajan en la cama con el celular o la laptop, el 25,3% a veces y el 2,9% siempre lo hacen.

El 74,7% siempre establecen un espacio adecuado para utilizar el celular o la laptop. El 20,9% a veces y el 4,4% nunca lo hacen.

Las respuestas anteriores, orientadas a la ergonomía adecuada, muestra que, existe una buena práctica en la comunidad educativa.

Por otro lado, en las horas de la comida (desayuno, almuerzo, cena) el 79,9% señalaron que, siempre dejan a un lado el celular o laptop, el 19,8% a veces y el 0,3 nunca. Desconectarnos, constituye un buen hábito que favorece el bienestar y la salud digital. La comunidad educativa evidencia este buen ejercicio.

En los paseos familiares, el 50,3% siempre dejan el celular a un lado y el 40,7% a veces. Mientras que, en las visitas familiares, el 78,4% siempre deja a un lado el celular y el 21,6% a veces. Observamos otro ejemplo de un buen ejercicio de salud y bienestar digital.

Por otro lado, en las reuniones con amigos o con la familia, el 79,3% señalaron que nunca dejan el celular a un lado y sólo el 29,7% a veces lo hacen. En este aspecto si, se evidencia un mal hábito, ya que no se aplica el criterio de desconectarse y ello altera la normal interacción social.

### **Dimensión de alfabetización digital**

**Indicador: Identifica la definición de TIC y el nivel de conocimiento al utilizar dispositivos y espacios digitales.**

En torno a la definición de las TIC, se presenta la siguiente tabla:

**Tabla 16**

*Definición de TIC en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

Definición	Frecuencia	Porcentaje
Son estrategias de la información y comunicación para comunicarnos de manera más eficiente.	17	6,2
Son las técnicas de la información y comunicación para comunicarnos de manera más eficiente.	58	21,2
Son las tecnologías de la información y comunicación para comunicarnos de manera más eficiente.	198	72,5
<b>Total</b>	<b>273</b>	<b>100</b>

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 16 podemos apreciar que, el 72,5% de los integrantes de la comunidad educativa, reconocen la definición correcta de TIC. Es un primer paso a ejercer de manera adecuada la alfabetización digital.

**Tabla 17**

*Conocimiento al utilizar dispositivos y espacios digitales en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

Dispositivo/Espacio Digital	Uso con Mucha Facilidad	Uso con Facilidad	Uso con Alguna Dificultad	Uso con Mucha Dificultad	Nunca lo Usé
Televisor	56,41	38,8	0,4	0	4,4
Radio	40,7	25,6	15,8	0	17,9

Dispositivo/Espacio Digital	Uso con Mucha Facilidad	Uso con Facilidad	Uso con Alguna Dificultad	Uso con Mucha Dificultad	Nunca lo Usé
Celular analógico (celulares antiguos)	37	19,8	21,2	6,2	15,8
Smartphones, Tablet, laptop, computadora	27,1	33	22	2,9	15
Envío y recepción de mensajes de texto.	41	45,4	6,2	2,9	4,4
Llamadas	46,5	49,1	0		4,4
Chat por WhatsApp	52,7	42,9	0	0	4,4
Llamadas y video llamadas a través WhatsApp	41,4	34,4	19,4	0,4	4,4
Facebook	29,3	24,2	17,9	3,3	25,3
Messenger	27,1	34,8	7,3	0,4	30,4
Sala de Messenger	19	30,8	23,4	4,4	22,3
Tik Tok	7	5,5	21,2	10,3	56
Instagram	0,7	20,9	9,5	7,7	61,2
Skype	0,7	20,9	9,5	7,3	61,5
Hangouts	4	5,1	21,2	8,4	61,2
Google meet	15,4	29,3	24,9	7,7	22,7
Jitzi meet	4,8	20,9	19,7	10,6	44
Teams	5,1	6,2	18,3	15,8	54,6
Zoom	11,7	26	12,1	7,3	42,9
Correo electrónico (Hotmail, Outlook, yahoo, gmail)	14,2	30,8	15,4	12,5	27,1
Google Apps	11,3	33,7	9,2	9,5	36,3
Classroom	9,9	7,3	16,8	3,7	62,3
Plataformas educativas (Perú educa, Educared, Khan academy, Oráculo matemágico, Villa planet, otros)	15,4	16,5	10	20,1	38
Blogs educativos	2,2	19,8	13,6	3,3	61,1
Cursos virtuales	19	32,6	9,9	2,2	36,3

Dispositivo/Espacio Digital	Uso con Mucha Facilidad	Uso con Facilidad	Uso con Alguna Dificultad	Uso con Mucha Dificultad	Nunca lo Usé
Juegos en línea	15	25,6	16,5	5,5	37,4
YouTube	38,8	38,5	15		7,7
Búsquedas en internet	36,6	40,3	18,3	0,4	4,4

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto al conocimiento al utilizar el televisor, el 56,41% señalaron que lo usan con mucha facilidad, el 38,88% con facilidad, el 0,4% con alguna dificultad y sólo el 4,4% nunca lo usaron. Con respecto al uso de la radio, el 40,7% usan con mucha facilidad la radio, el 25,6% con facilidad, el 15,8% con alguna dificultad y el 17,9% nunca lo usaron. Esto se debe a que, el televisor y la radio, son aparatos electrónicos que datan de muchos años atrás y por ende su uso es bastante conocido. Existe un bajo porcentaje de integrantes que, nunca lo utilizaron, así como, un bajo porcentaje de personas que tienen dificultad en su uso.

En torno al celular analógico (celular antiguo), el 37% usan con mucha facilidad, el 19,8% con facilidad, el 21,2% con alguna dificultad, el 6,2% con mucha dificultad y el 15,8% nunca lo usaron. Por otro lado, El 27,1% señalaron que, usan con mucha facilidad Smartphones, tablet, laptop y computadora, el 33% con facilidad, el 22% usan con alguna dificultad, el 2,9% usan con mucha dificultad y el 15% mencionaron que nunca lo usaron. En cuanto al uso de, celulares analógicos y digitales, también se evidencia una buena alfabetización digital, los porcentajes que utilizan con dificultad o nunca lo utilizaron son menores. Sin embargo, se debe continuar con esta alfabetización digital en la comunidad educativa para lograr el 100% de logro en la utilización.

Referente al envío y recepción de mensajes de texto, el 41% con mucha facilidad, el 45,4% con facilidad, el 6,2% con alguna dificultad el 2,9% con mucha dificultad y el 4,4 % nunca lo usaron.

El 46,5% usan con mucha facilidad las llamadas, el 49,1% con facilidad y sólo el 4,4% nunca lo usó.

El aspecto de enviar, recibir mensajes; realizar llamadas, también son aspectos que los integrantes de la comunidad educativa dominan en su mayoría, sin embargo, se debe acortar las diferencias a cero. Esto ocurre porque, antes de la pandemia, estas aplicaciones eran las más utilizadas.

El 52,7% usa con mucha facilidad el chat por WhatsApp, el 42,9% con facilidad y sólo el 4,4% nunca lo usó. En cuanto a las llamadas y video llamadas a través del WhatsApp el 41,4% lo utiliza con mucha facilidad, el 34,4% con facilidad, el 19,4% con alguna dificultad, el 0,4% con mucha dificultad y el 4,4% nunca lo usó. Cuando empezó la pandemia, uno de los medios de comunicación más utilizados por la comunidad educativa fue el WhatsApp. A través de esta aplicación se desarrollaron las clases, entrega de trabajos, coordinaciones, entre otros, por ende; su conocimiento y aplicación se popularizó, evidencia de ello son los resultados, la mayoría de los integrantes dominan su uso en cuanto al chat y llamadas.

Con respecto al Facebook, el 29,3% lo usa con mucha facilidad, el 24,2% con facilidad, el 17,9% con alguna dificultad, el 3,3% con mucha dificultad y el 25,3% nunca lo usó. Esta red social también es muy utilizada; sin embargo; aún existe un porcentaje que nunca lo utilizó. En la comunidad, esta aplicación fue utilizada como medio de comunicación general, reuniones masivas y como un medio para compartir de manera pública algunos logros de la comunidad educativa.

Como podemos visualizar en los resultados, con respecto al Messenger, el 27,1% usa con mucha facilidad, el 34,8% con facilidad, el 7,3% con alguna dificultad, el 0,4% con mucha dificultad y el 30,4% nunca lo usó. Sucede lo contrario con el uso de la Sala Messenger y los porcentajes de alfabetización en el uso disminuyen y se acrecienta la cantidad de integrantes que nunca lo usaron es así que, el 19 % señala que lo usa con mucha facilidad, el 30,8% con facilidad, el 23,4% con alguna dificultad, el 4,4% con mucha dificultad y el 22,3% nunca lo usó. El chat de Messenger también es una de las aplicaciones más conocidas por el entorno. La dificultad radica en la

aplicación que surgió en Messenger denominada sala de Messenger; pocos docentes utilizaron esta aplicación para verter sus clases; así mismo, su uso no se difundió en la comunidad educativa.

Con respecto al uso del correo electrónico, el 14,2% lo usan con mucha facilidad, el 30,8% con facilidad, el 15,4% con alguna dificultad, el 12,5% con mucha dificultad y el 27,1% nunca lo usaron. Al igual que, las aplicaciones anteriores, el correo electrónico fue un medio de comunicación, sobre todo a nivel de directivos, administrativos y docentes. Aún existe una cantidad considerable que no conoce esta alternativa de comunicación, por lo que su difusión se hace necesaria.

A partir de las siguientes respuestas, se evidencia una carencia en la alfabetización digital y cabe la necesidad de establecer un programa de alfabetización digital para un óptimo ejercicio de la ciudadanía digital en esta dimensión.

Referente a la aplicación de Tik Tok, el 7% señalaron que usan con mucha facilidad, el 5,5% con facilidad, el 21,2% con alguna dificultad, el 10,3% con mucha y el 56% nunca lo usó.

El Instagram, el 0,7% usa con mucha facilidad, el 20,9% con facilidad, el 9,5% con alguna dificultad, el 7,7% con mucha dificultad y el 61,2% nunca lo usó.

Hoy en día, las aplicaciones de Tik Tok e Instagram, son muy utilizadas con fines de entretenimiento, sin embargo, se puede incluir con fines educativos, por lo que, su divulgación para su uso responsable es necesario.

La aplicación de Hangouts, el 4% usa con mucha facilidad, el 5,1% con facilidad, el 21,2% con alguna dificultad, el 8,4 con mucha dificultad y el 61,2% nunca lo usaron. Como una nueva alternativa de comunicación, se puede viabilizar su difusión.

El Skype, el 0,7% usa con mucha facilidad, el 20,9% con facilidad, el 9,5% con alguna dificultad, el 7,3% con mucha dificultad y el 61,5% nunca lo usó.

El Jitzi Meet, 4,8% usa con mucha facilidad, 20,9% con facilidad, el 19,7% con alguna dificultad, el 10,6% con mucha dificultad y el 44% nunca lo usaron.

El 15,4% usa el Google meet con mucha facilidad, el 29,3% con facilidad, el 24,9% con alguna dificultad, el 7,7% con mucha dificultad y el 22,7% nunca lo usaron.

El 11,7% usan con mucha facilidad la plataforma Zoom, el 26% con facilidad, el 12,1% con alguna dificultad, el 7,3% con mucha dificultad y el 42,9% nunca lo usó.

Para impartir las clases virtuales, a partir del segundo semestre del año 2020, algunos docentes implementaron estrategias como el uso del Meet y Zoom, acciones que posibilitaron una mejora en el conocimiento de dichas plataformas, sin embargo, existen otras opciones como Skype y Jitzi Meet, las cuáles deben ser difundidas, de esta manera se cuenta con una gama de plataformas y se puede utilizar la más idónea; además de ser plataformas gratuitas.

Por otro lado, hay desconocimiento de otras plataformas de vídeo conferencia como el Microsoft Teams, el 5,1% usan con mucha facilidad; el 6,2% con facilidad, el 18,3% con alguna dificultad, el 15,8% con mucha dificultad y el 54,6% nunca lo usaron. Hoy en día, el Microsoft Teams puede ser creada como una cuenta gratuita y abre las posibilidades de uso de diferentes aplicaciones de Office 365; esto puede llevar a una mejora en el proceso educativo, aspecto que debe tomar en cuenta la comunidad educativa.

En torno a las aplicaciones del Google, el 11,4% lo usan con mucha facilidad, el 33,7% con facilidad, el 9,2% con alguna dificultad, el 9,5% con mucha dificultad y el 36,3% nunca lo usaron. La mayoría de integrantes de la comunidad educativa, consideran que las Apps de Google sólo están conformadas por el Google drive y el Meet; sin embargo; desconocen la gama de alternativas que ofrece Google en su Work Space. Un claro ejemplo, es que, a pesar, de señalar en su mayoría que dominan las App de Google, la mayoría desconoce el classroom, siendo este una de las opciones de las App de Google. Es asó que, sólo el 9,9% lo usan con mucha facilidad, el 7,3% con facilidad, el 16,8% con alguna dificultad, el 3,7% con mucha dificultad y 62,3% nunca lo usaron.

En cuanto a las plataformas educativas como Perú Educa, Khan Academy, Educared, Villa Planet, Oráculo Matemático, otros; el 15,4% señalaron que lo usan con mucha facilidad, el 16,5% con facilidad, el 10% con alguna dificultad, el 20,1% con mucha dificultad y el 38% nunca lo usaron.

El 2,2% señalaron que usan los blogs educativos con mucha facilidad, el 19,8% con facilidad, el 13,6% con alguna dificultad, el 3,3% con mucha dificultad y el 61,1% nunca lo usaron.

El 19% señaló que usan con mucha facilidad los cursos virtuales, el 32,6% con facilidad, el 9,9% con alguna dificultad, el 2,2% con mucha dificultad y el 36,3% nunca lo usaron.

El 15% menciona que usan con mucha facilidad los juegos en línea, el 25,6% con facilidad, el 16,5% con alguna dificultad, el 5,5% con mucha dificultad y el 37,4% nunca lo usó.

El 38,8% domina con mucha facilidad el You Tube, el 38,5% con facilidad, el 15% con alguna dificultad y el 7,7% nunca lo usaron.

En cuanto a las búsquedas por internet, el 36,6% señalaron que usan con mucha facilidad, el 40,3% con facilidad, el 18,3% con alguna dificultad, el 0,4% con mucha dificultad y sólo el 4,4% nunca lo utilizaron.

A nivel general, aún prevalece la desigualdad en el conocimiento y manejo de diferentes plataformas y entornos virtuales, por lo que, no se da un buen ejercicio de la ciudadanía digital en la dimensión de alfabetización digital. La comunidad educativa, debe asumir medidas que fortalezcan estos conocimientos, generar propuestas que permitan reducir las brechas y posibiliten el conocimiento ya aplicación de diferentes plataformas. Es necesario que, para que se haga un buen uso de las TIC primero se debe conocer las ventajas, desventajas del uso de diversas aplicaciones y plataformas.

**Tabla 18**

*La comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020, comparten sus aprendizajes sobre las TIC*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
No	46	16,8
Si	227	83,2
Total	273	100

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 18 se muestra las respuestas obtenidas en cuanto a compartir sus aprendizajes acerca de las TIC. El 83,2% señaló que sí comparte y el sólo el 16,8% no lo hace. Este aspecto constituye el pilar para reducir la desigualdad, compartir nuestros conocimientos sobre las TIC. En la comunidad educativa, por los resultados obtenidos, se visibiliza una adecuada empatía digital que fortalece la alfabetización digital

### **Dimensión de seguridad digital**

**Indicador: Identifica las medidas de seguridad digital al usar las TIC.**

**Tabla 19**

*Medidas de seguridad digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

Preguntas	Siempre	A Veces	Nunca
Cuando me comunico con alguien sé con certeza quién es.	43,59	53,48	2,93
En las redes sociales, acepto todas las solicitudes de amistad.	2,93	32,97	64,1

Protejo mis publicaciones y cuido quiénes pueden verla.	64,47	26,1	9,52
A menudo, pongo fechas de cumpleaños, nombres de personas, nombres de mascotas, N° de DNI o frases en mis contraseñas.	15,02	27,84	57,14
Utilizo una combinación de letras en mayúsculas, minúsculas, símbolos y números en mis contraseñas.	41,39	36,26	22,34
Tengo instalado un antivirus en mi laptop o computador.	50,55	37,73	11,72
Tengo instalado un antivirus en mi celular.	33,33	20,15	46,52
Si recibo mensajes, llamadas o correos no apropiados bloqueo a los remitentes.	61,54	32,23	6,23

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

Con referencia a las medidas de seguridad, el 43,59% señaló que, cuando se comunican con alguien siempre saben con certeza quién es, el 53,48% a veces y el 2,93% nunca. Así mismo, en las redes sociales, el 2,93% señalaron que siempre aceptan todas las solicitudes de amistad, el 32,97% a veces y el 64,1% nunca. El 64,47% señalaron que siempre protegen sus publicaciones y cuidan quiénes pueden verla, el 26,1% a veces y el 9,52% nunca. ES importante sensibilizar a la comunidad educativa sobre el tema de seguridad digital y los peligros a los que podemos estar expuestos al no cuidar la identidad digital, las huellas digitales y no gestionar responsablemente la seguridad digital. Todos los integrantes de la comunidad educativa pueden exponerse a diferentes peligros, existe la necesidad de realizar charlas de sensibilización.

Por otro lado, en cuanto a la gestión de contraseñas, el 15,02% señalaron que, a menudo, ponen fechas de cumpleaños, nombres de personas, nombres de mascotas, N° de DNI o frases en sus contraseñas, el 27,84% a veces y el 57,14% nunca. Así, el 41,39% utilizan una combinación de letras en mayúsculas, minúsculas, símbolos y números en sus contraseñas, el 36,26% a veces y el 22,34% nunca. En este aspecto, se observa que, la mayoría gestiona responsablemente sus contraseñas. Hacer hincapié

que, la seguridad no está basada sólo en la gestión de contraseñas, sino en las acciones generales para no exponerse a peligros por desconocimiento.

Sobre el uso de un antivirus, el 50,55% señalaron que, si tienen instalado un antivirus en su laptop o computador, el 37,73% a veces y el 11,72% nunca. Más por el contrario, el 46,52% señalaron que no tienen instalado un antivirus en su celular, el 20,15% a veces y 33,33% siempre. Es necesario la instalación de antivirus, esto permitirá el bloqueo de diferentes malware que pueden dañar el ordenador. Hoy en día, se descargan un sinnúmero de programas, no siempre de páginas seguras ya que exigen un costo, la mayoría descargan de página gratuitas, así mismo, no se gestionan las cookies. Por otro lado, siendo, el celular, uno de los dispositivos más utilizados, hay una gran necesidad e importancia de tener un antivirus instalado.

El 61,54% señaló que, si recibe mensajes, llamadas o correos no apropiados bloquean a los remitentes, el 32,23% a veces y el 6,23% nunca.

A pesar que, la mayoría está sensibilizado en este aspecto, se debe poner atención en el porcentaje de “A veces” ya que, ello puede crecer.

## Tabla 20

*Acerca de la protección de datos en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

Preguntas	Siempre	A Veces	Nunca	Desconozco el Tema
Si das tus datos personales a cualquier persona puede ser un peligro para ti y tu familia ya que pueden robar tu identidad para cometer delitos, así también puedes ser víctima de estafas, robos y secuestros.	45,05	4,4	32,6	17,95
Cuando subes una fotografía al Facebook estás dando un dato personal.	22,34	29,3	32,6	15,75
Cuando creas una cuenta para jugar por internet estás dando tus datos personales.	16,48	34,43	39,19	9,89

<b>Preguntas</b>	<b>Siempre</b>	<b>A Veces</b>	<b>Nunca</b>	<b>Desconozco el Tema</b>
Cuando participas de un sorteo virtual o pides un delivery estás dando tus datos personales.	19,78	32,23	21,98	26,01
Sólo tú eres dueños de tus datos.	0	86,45	4,4	9,16
Sólo tú decides a quién entregas tus datos personales.	100			
Los datos personales deben usarse a tu favor y no en tu contra.	67,77	1,1	0	31,14
Antes de recoger o usar tus datos personales deben pedir tu consentimiento.	63,37	21,61	0	15,02
Si eres menor de edad (hasta 17 años) los que dan el consentimiento del uso de tus datos son tus padres.	81,32	3,66	0	15,02
En las redes sociales, configuras la privacidad para que solo tus amigos vean tus publicaciones.	56,78	7,33	26,74	9,16
Si alguien extraño te envía una solicitud de amistad, lo aceptas.	56,78	7,33	26,74	9,16
Si alguien extraño te pide datos personales, le brindas esa información.	4,4	4,4	86,08	5,13
Si voy a copiar algo del internet, señalo el autor.	47,25	49,45	3,3	0
Los niños y adultos pueden sufrir amenazas tecnológicas como el ciberbullying, stalking, grooming, sexting u otros.	36,26	32,97	2,93	27,84
Los malware o badware son programas maliciosos que daña nuestro sistema informático.	35,9	18,68	2,93	42,49
Los bots son ayudas necesarias.	35,9	18,68	2,93	42,49
Debemos estar atentos a todas las amenazas tecnológicas.	100	0	0	0
Si somos víctimas de diferentes amenazas tecnológicas debemos buscar ayuda.	100	0	0	0

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

El 45,05% señala que si das tus datos personales a cualquier persona siempre puede ser un peligro para ellos y su familia ya que pueden robar su identidad para cometer delitos, así también pueden ser víctima de estafas, robos y secuestros. El 4,4% señala que a veces puede ocurrir esto, el 32,6% mencionan que nunca y el 17,95% desconocen el tema.

El 22,34% opina que, cuando suben una fotografía al Facebook siempre están dando un dato personal, el 29,3% señala que a veces, el 32,6% nunca y el 15,75% desconocen el tema.

El 16,48%, señala que cuando crean una cuenta para jugar por internet siempre están dando sus datos personales, el 34,43% a veces, el 39,19% nunca y el 9,89% desconocen el tema.

El 19,78% opina que cuando participas en un sorteo virtual o pides un delivery siempre están dando tus datos personales, el 32,23% opina que a veces, el 21,98% nunca y el 26,01% desconocen el tema.

Acerca de la pregunta si sólo tu eres dueño de tus datos, el 86,45% opina que a veces, el 4,4% nunca y el 9,16% desconocen el tema.

El 100% opina que siempre sólo tú decides a quién entregan sus datos personales.

El 67,77% opina que siempre los datos personales deben usarse a tu favor y no en tu contra, el 1,1% a veces y el 31,14% desconocen el tema.

El 63,37% señalan que siempre antes de recoger o usar tus datos personales deben pedir tu consentimiento, el 21,61% a veces y el 15,02% desconocen el tema.

El 81,32% opina que siempre, si eres menor de edad (hasta 17 años) los que dan el consentimiento del uso de tus datos son tus padres, el 3,66% a veces y 15,02% desconocen el tema.

La gestión de los datos personales es importante, es necesario, realizar talleres para dar a conocer qué, son esos datos, cómo gestionarlos y cómo cuidarlos para que no exponerse a peligros de ingeniería social.

El 56,78% siempre en las redes sociales, configuran la privacidad para que solo sus amigos vean sus publicaciones, el 7,33% a veces, el 26,74 nunca y el 9,16% desconocen el tema. Al publicar un dato en internet, si no se gestiona su privacidad, éste puede ser utilizado para diferentes fines, por ende, su gestión es de necesidad.

El 56,78% menciona que, si alguien extraño te envía una solicitud de amistad, siempre lo aceptas, el 7,33% a veces, el 26,74% nunca y el 9,16% desconocen el tema.

El 86,08% señala que, si alguien extraño te pide datos personales, nunca le brindan esa información, el 4,4% a veces, el 4,4% siempre y el 5,13% desconocen el tema.

En estos aspectos, existen integrantes de la comunidad educativa que desconocen los temas señalados y pueden ser víctimas de diferentes amenazas.

El 47,25% señala que, si voy a copiar algo del internet, siempre señalo el autor, mientras que el 49,45% a veces lo hacen y el 3,3% nunca.

El 36,26% señala que siempre los niños y adultos pueden sufrir amenazas tecnológicas como el cyberbullying, stalking, grooming, sexting u otros, el 32,97% a veces, el 2,93% nunca y el 27,84% desconocen el tema.

El 35,9% señalan que, siempre los malware o badware son programas maliciosos que dañan nuestro sistema informático, el 18,68% a veces, el 2,93% nunca y el 42,49% desconocen el tema.

El 35,9% señalan que siempre los bots son ayudas necesarias, el 18,68% a veces, el 2,93% nunca y el 42,49% desconocen el tema.

El 100% señala que siempre debemos estar atentos a todas las amenazas tecnológicas. Así mismo el 100% señala que si somos víctimas de diferentes amenazas tecnológicas siempre debemos buscar ayuda.

Se observa que, no se ejerce responsablemente una seguridad digital. La comunidad educativa debe tener en consideración esta temática para hacerle frente.

### **Dimensión de acceso digital**

**Indicador: Identifica los dispositivos y espacios digitales a los que tiene acceso.**

**Tabla 21**

*Acceso digital*

<b>Dispositivo/Espacio Digital</b>	<b>Propio</b>	<b>Comparto</b>	<b>No Dispongo</b>
Celular analógico (celulares antiguos)	42,49	12,09	45,42%
Smartphones	38,10	13,19	48,72
Tablet	32,97	6,59	60,44
Laptop	27,47	17,58	54,95
Computadora	22,34	31,87	45,79
Tengo mi cuenta en Facebook	54,95	0	45,05
Tengo mi Messenger	56,41	0	43,59
Tengo Tik Tok	13,92	2,93	83,15
Tengo Instagram	21,61	2,93	75,46
Tengo Skype	13,92	2,93	83,15
Tengo Hangouts	21,25	2,93	75,82
Tengo Correo electrónico (Hotmail, Outlook, yahoo, gmail)	50,55	14,65	34,80
Tengo Acceso a internet	55,68	33,70	10,62
Tengo un televisor antiguo	30,40	26,37	43,22
Tengo un televisor moderno (LCD, PLASMA, LED, SMART)	21,25	45,79	32,97
Tengo un play station	5,13	6,96	87,91

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la disposición de un celular analógico (celulares antiguos), el 42,49% señala que dispone de uno propio, el 12,09% comparte y el 45,42% no dispone de uno. El 38,10% dispone de un smartphone propio, el 13,19% comparte y el 48,72% no dispone de uno. El 32,97% dispone de una Tablet propia, el 6,59% comparte y el 60,44% no dispone de uno. El 27,47% dispone de una laptop propia, el 17,58% comparte y el 54,95% no dispone de una laptop. El 22,34% dispone de una computadora propia, el 31,87% comparte y el 45,79% no dispone de una computadora. Se observa la desigualdad en el acceso digital, hay una gran cantidad de integrantes que, no disponen de algún recurso, esto obstaculiza la educación y genera desigualdad.

Por otro lado, en torno a espacios digitales, el 54,95% señala que tiene una cuenta propia en Facebook y el 45,05% no tienen una cuenta en Facebook. El 56,41% tiene Messenger propio y el 43,59% no tiene. Sólo el 13,92% tiene una cuenta propia en Tik Tok, el 2,93% comparte una cuenta y el 83,15% no dispone de una cuenta. El 21,61% tiene una cuenta propia en Instagram, el 2,93% comparte y el 75,46% no dispone de una cuenta. Sólo el 13,92% dispone de una cuenta en Skype, el 2,93% comparte y el 83,15% no cuenta con una cuenta.

El 21,25% tiene una cuenta propia en Hangouts, el 2,93% comparte y el 75,82% no dispone. El 50,55% tiene un correo electrónico (Hotmail, Outlook, yahoo, gmail) propio, el 14,65% comparte y el 34,80% no cuenta.

Es necesario sensibilizar sobre todo a los padres en el aspecto que, los niños y niñas no deben crear redes sociales y siempre deben estar bajo la supervisión de un adulto al hacer uso de alguna plataforma, no obstante, esto aún es un ilusorio ya que, influyen múltiples factores que lo imposibilitan como, el trabajo de los padres, la pobreza, el tipo de hogar que, en la mayoría de casos son disfuncionales o monoparentales.

El 55,68% tiene acceso a internet propio, el 33,70% comparte, el 10,62% no dispone. Siendo este aspecto fundamental para la educación remota, la mayoría no disponen de este servicio, aspecto preocupante y más ahora en la que la educación se está dando de manera virtual.

El 30,40% tiene un televisor antiguo propio, el 26,37% comparte y el 43,22% no dispone.

El 21,25% Tengo un televisor moderno (LCD, PLASMA, LED, SMART) propio, el 45,79 % comparte y el 32,97% no tiene.

Una de las estrategias de Aprendo en Casa, es el uso del televisor, sin embargo; muchos carecen de este aparato.

El 5,13% tienen un play station propio, el 6,96% comparte y el 87,91% no tiene.

## Tabla 22

*Usos de internet en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo.*

Ítems	Nunca (%)	A Veces (%)	Siempre (%)
Para chatear con amigos (as)	13,19	60,07	26,74
Para conocer personas nuevas	13.19	38.10	48,72
Para estar al día de noticias locales, nacionales e internacionales	34.80	46.52	18,68
Para entrar al Facebook	23.81	34.43	41,76
Para compartir videos y fotos	15.02	61.17	23,81
Para subir memes o cosas graciosas	3,3	41,76	54,94

Ítems	Nunca (%)	A Veces (%)	Siempre (%)
Para estudiar	0	13,55	86,45
Para participar en cursos virtuales	11,72	32,60	55,68
Para realizar video llamadas	14,65	38,83	46,52
Para investigar y aprender nuevos temas.	0	33,33	66,67
Para el trabajo	10,26	19,41	70,33

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

El 26,74% usa siempre el internet para chatear con amigos (as), el 60,07% a veces y el 13,19% nunca.

El 48,72% siempre usa internet para conocer personas nuevas, el 38,10% a veces y el 13,19% nunca.

El 18,68% siempre usa internet para estar al día de noticias locales, nacionales e internacionales, el 46,52% a veces y el 34,80% nunca.

El 41,76% siempre lo usa para entrar al Facebook, el 34,43% a veces y el 23,81% nunca.

El 23,81% siempre lo usa para compartir videos y fotos, el 23,81% a veces y el 61,17% a veces y sólo el 15,02% nunca.

El 54,94% siempre lo usa para subir memes o cosas graciosas, el 41,76% a veces y sólo el 3,3% nunca.

El 86,45% siempre usa internet para estudiar y el 13,55 % a veces. Así mismo, el 55,68% siempre lo usa para participar en cursos virtuales, el 32,60% a veces y el 11,72% nunca.

El 46,52% siempre lo usa para realizar video llamadas, el 38,83 % a veces y el 14,65% nunca.

El 66,67% siempre usa internet para investigar y aprender nuevos temas, y el 33,33% a veces.

El 70,33% siempre usan internet para el trabajo, el 19,41% a veces y el 10,26% nunca.

Debido a la modalidad virtual, remota; la mayoría de integrantes utilizan internet para el trabajo o estudio; sin embargo, es necesario partir de la alfabetización y generar un pensamiento crítico en el uso de los diferentes espacios virtuales.

### **Dimensión de comunicación digital**

#### **Indicador: Reconoce las reglas de netiqueta**

**Tabla 23**

*La netiqueta en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020*

Preguntas	Siempre (%)	A veces (%)	Nunca (%)
Debo tener una buena educación al hablar con otras personas.	97,07	2,93	0
Debo usar un lenguaje ofensivo en las redes sociales.	21,25	5,86	72,89
Si pertenezco a un grupo, debo estar informado sobre sus reglas.	87,55	12,45	0
Antes de compartir una información debo revisar el contenido.	90,84	6,23	2,93
Si alguien me ofende por las redes sociales debo responder con ofensas para defenderme	16,12	21,61	62,27
Debo ser breve y conciso ya que el tiempo de los demás es importante.	73,63	26,37	0

Preguntas	Siempre (%)	A veces (%)	Nunca (%)
Debo leer correos, archivos y mensajes ajenos.	21,25	2,93	75,82
Debo cuidar la ortografía y la gramática al redactar mensajes y correos.	90,11	9,52	0,37
Debo respetar la privacidad de los demás.	87,55	3,29	9,16
Si voy a compartir una foto o un vídeo en la que aparecen otras personas debo pedirles permiso para compartirlas.	56,41	26,01	17,58
Debo enviar mensajes en cualquier horario.	8,79	31,14	60,07

*Nota:* Datos obtenidos en la aplicación de cuestionario de ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. Fuente: Elaboración propia.

El 97,07% señala que siempre deben tener una buena educación al hablar con otras personas y el 2,93% a veces.

El 72,89% mencionan que nunca deben usar un lenguaje ofensivo en las redes sociales, el 21,25% opina que siempre y el 5,86% a veces.

El 87,55% mencionan que, si pertenecen a un grupo, siempre deben estar informados sobre sus reglas y el 12,45% señalan que a veces.

Así mismo, antes de compartir una información deben revisar el contenido, el 90,84% opina que siempre, el 6,23% a veces y el 2,93% nunca.

Si alguien les ofende por las redes sociales nunca deben responder con ofensas para defenderse, el 62,27% opina que nunca, el 16,12% señala que siempre y el 21,61% a veces.

El 73,63% mencionan que, siempre deben ser breves y concisos ya que el tiempo de los demás es importante y el 26,37% a veces.

El 75,82% dicen que nunca deben leer correos, archivos y mensajes ajenos. El 21,25% Siempre y el 2,93% nunca.

El 90,11% señalan que, siempre deben cuidar la ortografía y la gramática al redactar mensajes y correos, el 9,52% a veces y el 0,37% nunca.

El 87,55% mencionan que, siempre deben respetar la privacidad de los demás, el 3,29% a veces y el 9,16% nunca.

El 56,41% señalan que si van a compartir una foto o un vídeo en la que aparecen otras personas siempre deben pedirles permiso, el 26,01% opina que a veces y el 17,58% nunca.

El 60,07% mencionan que nunca deben enviar mensajes en cualquier horario, el 31,14% a veces y siempre el 8,79%.

Se evidencia una buena comunicación digital, ya que los integrantes presentan actitudes favorables en esta dimensión. Para continuar fortaleciendo este aspecto, se debe incorporar la empatía digital y el pensamiento crítico.

## **4.2 Prueba de hipótesis**

Debido a que la investigación es de carácter descriptivo, no se presenta una hipótesis.

## **4.3 Discusión de resultados**

### **Salud y bienestar digital**

Pérez (2013) señaló que el uso de las tecnologías provoca en quienes los utilizan una sensación de no saciedad, poca tolerancia a la frustración, incapacidad de postergación, pérdida del control de los impulsos, bajo rendimiento escolar, tensiones familiares, además de un alto nivel de competitividad en videojuegos y juego en línea. Teniendo en cuenta que, la salud y bienestar digital, tal como señala el MINEDUC (2020) se debe evitar prácticas o quehaceres perjudiciales como las dependencias, adicciones, malas posturas y usos inadecuados y más por el contrario generar buenas

prácticas y usos adecuados de los dispositivos o aparatos tecnológicos, buscando un desarrollo neurológico, el aprendizaje.

En tal sentido, en la investigación se redactaron tres indicadores para recabar información acerca del ejercicio de la ciudadanía en la salud y bienestar digital.

En el primer indicador acerca de la gestión del tiempo y uso de las TIC, existe una mala práctica asociada al uso desmedido del celular ya que el 50.9% de la comunidad educativa señalaron que lo usan cada vez que sea necesario o cuando suenan; lo mismo ocurre con el uso del internet con un 47,6% y la radio con un 46,2%. Una de las causas podría estar relacionada a la migración intempestiva a la educación virtual y remota sin previa capacitación, en la que la mayoría de docentes y estudiantes hicieron un uso desproporcionado del celular para el trabajo, sin establecer horarios de comunicación. En concordancia con esta afirmación, el 63,4% señalaron que los colegas, amigos, familias, empleadores, maestros u otros se comunican a través de mensajes de texto, llamadas, mensajes de WhatsApp u otros medios en cualquier horario. Frente a esta situación, el 43,6% señalaron que nunca brindaron un horario para que se comuniquen con su persona.

En cuanto al uso del televisor, laptop y/o computadora si existe una práctica positiva ya que establecen horarios de uso. El 63.7% televisor y el 65.6% de la laptop o computadora.

La salud y bienestar digital, implica las prácticas saludables, una de ellas es establecer horarios de descanso al usar las TIC. En este aspecto si se está dando una buena práctica ya que, el 67.4% de la comunidad educativa, señalaron que, si establecen un horario de descanso del uso del celular, el 78% del uso de la laptop o computadora, el 81,7% del televisor y el 74% de internet.

Para la salud y bienestar digital, es necesario tener en cuenta, las horas de uso de las TIC ya sea para el trabajo o estudio. El fondo de las Naciones Unidas para la Infancia en adelante UNICEF (S.f.) señalan que, a raíz de la crisis sanitaria y para dar continuidad a determinadas actividades como el trabajo, el estudio, la educación, etc. Se ha generado un aumento de tiempo frente a las pantallas y que el advenimiento de

la tecnología es un proceso irreversible, que los niños usan el celular cuándo y dónde quieran y que en ocasiones es utilizada para entretenerlos. Así en estas circunstancias de cuarentenas se puede dar un pase y consumo sin control de la tecnología.

La Asociación Americana de Pediatría APP (2018) señaló que, los rangos frente a las pantallas deben estar de acuerdo a la edad, los niños entre 7 a 12 años una hora con un adulto delante y nunca en horas de comidas, de 12 a 15 años, una hora y media y se debe tener especial cuidado con las redes sociales, más de 16 años dos horas. Otro aspecto a considerar es que, los dormitorios no deben tener pantallas.

Este año se elevó el uso de las TIC, es así que, por el trabajo o estudio, el 56,68% trabaja en la laptop o computadora entre 3 a 5 horas diarias, el 67.77% manifiesta que, por el trabajo o estudio navega por internet entre 5 a 8 horas y el 75.09% muestra que por el trabajo o estudio está respondiendo mensaje o llamadas entre 3 a 5 horas.

De acuerdo a estos porcentajes es preocupante la cantidad de horas que están expuestos frente a una pantalla y se deben buscar alternativas para reducir este tiempo sobre todo en los estudiantes.

El segundo indicador sobre el ejercicio de la ciudadanía digital en la salud y bienestar digital, es la identificación de emociones y conductas al usar las TIC.

Sánchez et Al. (2008) señala que muchos autores consideran la dependencia psicológica como uno de los síntomas más importantes en personas adictas a Internet, estas personas muestran conductas y actitudes como el pensar que deben estar conectados siempre, que todo gira en torno a ella, así mismo, la preocupación cuando no se está conectado. Por otro lado, se reducen las relaciones sociales, la actividad física, las amistades y el ocio giran exclusivamente en torno a Internet. Algunos huyen de los problemas estando conectados a internet. La persona adicta no se puede detener, pierden la noción del tiempo y son incapaces de interrumpir esta conexión, ponen excusas para seguir conectado y se molestan e irritan cuando son interrumpidos.

La dependencia al móvil es una práctica inadecuada, en la comunidad educativa

en la que se realizó la investigación, la cifra es alarmante ya que; el 71.1% mencionaron que sienten ansiedad o inquietud al estar lejos del celular, el 64.8% mencionan que, a veces cuando empiezan a ver algo que les gusta en internet no pueden parar.

En torno a la dependencia en las redes sociales, el 57.5% señalaron que nunca están pendientes de compartir en las redes sociales todo lo que hacen, aunque esta cifra no difiere mucho de los que a veces realizan esta práctica que está representado por un 36.3%.

Algunas personas desatienden sus labores por estar mucho tiempo frente a una pantalla, al respecto sólo el 2.93% señalaron que, siempre desatienden las labores del hogar por pasar tiempo en una laptop o en el celular y el 43,2% a veces reciben estas quejas y el 56.8% nunca han tenido estas quejas.

El 57.86% de los encuestados, dijeron que su actividad (trabajo o estudio) no se ven afectadas porque dedica mucho tiempo a navegar por internet.

Para mantener una salud y bienestar digital, es necesario conocer a las personas con quiénes nos comunicamos a través de internet, al respecto existe preocupación ya que; el 41.4% señalaron que a veces establecen una relación de amistad con personas que sólo conoce por internet, pese a que el 58.6% señalaron que nunca lo hacen, se debe tomar medidas para reducir la cifra de personas que a veces realizan esta práctica.

El 60.07% señalaron que nunca evaden problemas de la vida real pasando un rato en internet y para el 52.38 %, su vida no sería aburrida sin internet. Así mismo, el sólo el 12,45% señalaron que siempre se molestan cuando alguien le interrumpe cuando está navegando por internet, el 39,56% a veces. El 47.99% señalaron que nunca pierden horas de sueño estando conectados a internet.

El tercer indicador de esta dimensión, trata de la identificación de posturas y espacios adecuados al utilizar las TIC. El 70.7% señalaron que, si adoptan una postura adecuada al usar la laptop, computadora o celular; el 71.8% mencionaron que, nunca trabajan en la cama con el celular o la laptop y el 74.7% siempre establecen un espacio

adecuado para utilizar el celular o la laptop. Dentro del cuestionario no se incluyeron preguntas específicas de estas posturas adecuadas y puede constituir un tema de investigaciones futuras. Al respecto, MarcoTeorico.com (s. f.) nos brinda orientaciones acerca de la ergonomía al usar la tecnología y brinda sugerencias de esta para que haya una adecuada optimización, así mismo utilizar estas posturas, producen múltiples beneficios como: la disminución de riesgo en lo que estás haciendo, mejor concentración, mayor productividad, disminuir el cansancio y mejorar el entusiasmo. Estas prácticas son:

- Tener los hombros relajados.
- Tener la espalda recta con apoyo.
- Tener en cuenta que cuando te sientas, debes tener presión moderada enfrente del asiento.
- Los pies deben estar firmes y rectos para mejor concentración.
- Las manos deben estar alineados con el antebrazo.
- El monitor debe estar aproximadamente a la altura de la vista y del brazo en distancia.

Mateos (2017) señala que en la actualidad existen prácticas denominadas nomofobia que constituye un motivo psicológico para no dejar de ver el móvil en ningún momento, ni al despertarnos, mientras desayunamos, mientras viajamos en el transporte público, durante una comida y antes de dormir y no tener el móvil conlleva a un estado de nervios. Por ende, en la interacción social con las personas que le rodean, una buena práctica es dejar el celular a un lado y evitar esta nomofobia. En tal sentido, en las horas de la comida (desayuno, almuerzo, cena) el 79,9% siempre dejan a un lado el celular o laptop, en los paseos familiares el 59,3% siempre dejan el celular a un lado, en las visitas familiares el 78,4% siempre deja a un lado el celular; sin embargo, ello no sucede en las reuniones con amigos o con la familia, en la que el 79,3% señalaron que nunca dejan el celular a un lado.

## **Alfabetización digital**

El MINEDUC (2020), señala que, la alfabetización digital, se trata acerca de las competencias digitales (formación, fortalecimiento, desarrollo), los cuáles son factores clave para enfrentar retos. Así mismo, Pérez (2015) menciona que, es un proceso de desarrollo gradual y ascendente de aprendizajes y competencias desde un nivel básico hasta un nivel alto en el que la alfabetización va escalando grados o niveles.

En tal sentido, para saber cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital la alfabetización digital, se planteó el siguiente indicador: Identifica la definición de TIC y el nivel de conocimiento al utilizar dispositivos y espacios digitales. El 72.5% de la comunidad educativa, reconocen la definición correcta de TIC.

Olguín (2014) señaló que existe una relación leve entre la afinidad tecnológica con los saberes digitales, y que los saberes digitales constituyen aspectos que van más allá de disponer de un equipo o tener alguna afinidad, más por el contrario la alfabetización digital depende de una cultura digital que tienen las personas.

En cuanto a la alfabetización digital en la comunidad educativa, se investigó en el aspecto de conocimiento al usar diferentes dispositivos. Más del 50% de integrantes de la comunidad educativa, respondieron que el uso del televisor, radio, celular analógico, smartphones, tablets, laptops o computadoras es fácil o muy fácil; existe un bajo porcentaje en integrantes que nunca lo usaron y que lo usan con alguna dificultad. En este aspecto, existe un buen ejercicio ya que; la mayoría conoce la forma de utilizar estos dispositivos y hay un mejor porcentaje de personas que nunca los utilizaron, esto varía en torno al dispositivo.

En el conocimiento del uso de aplicaciones o plataformas, más del 75% dominan con facilidad llamadas, envío, recepción de mensajes de texto, así como el envío de mensajes, llamadas y videollamadas a través del WhatsApp. Esto puede ser ya que este año la mayoría de docentes utilizaron el WhatsApp como medio principal de comunicación para la continuidad de aprendizajes.

El Facebook y Messenger son aplicaciones muy usadas y de dominio de alrededor del 50% de integrantes, sin embargo, en estas aplicaciones un promedio de que nunca lo usaron de 27,85%.

En aplicaciones como Tik Tok, Instagram, Skype, Hangouts, Teams, classroom y blogs más del 50% de integrantes de la comunidad educativa nunca las usaron. Pese a que, este año por la pandemia el Tik Tok fue una de las aplicaciones que se viralizó en el mundo.

Por otro lado, el Google meet y el jitzi meet, aproximadamente hay un promedio de 33.5% que nunca las usaron.

En aplicaciones como el Zoom, correo electrónico, Google Apps, plataformas educativas como Perú Educa, Khan Academy, Educared, Villa Planet, Oráculo Matemático, otros cursos virtuales, alrededor de 40% aproximadamente señalaron que nunca las usaron. Este año, todos migramos raudamente a una educación virtual; sin embargo; hay preocupación que, a pesar de esta situación un gran porcentaje desconoce estas aplicaciones de carácter educativo, es decir aún hay deficiencia en nuestro sistema educativo. Más por el contrario, los juegos virtuales alcanzaron un porcentaje de dominio del 40%, así mismo las búsquedas en internet alcanzan un nivel de 83.2% y del You Tube el 77.3%. Estos resultados coinciden con los hallados por Pérez (2015), dentro de uno de sus hallazgos señalan que, navegar por internet obtuvo un puntaje de 87% y ver vídeos en You Tube el 92%. Con estos resultados se evidencia que estas plataformas son muy llamativas y logran alcanzar un gran público consumidor.

En la comunidad educativa aún falta instaurar una cultura digital que favorezca la alfabetización digital. En concordancia con Torres (2016) y de acuerdo a nuestros resultados obtenido, existe la necesidad de realizar una multialfabetización digital; de esta manera fortalecer la ciudadanía digital. Para realizar este trabajo, es menester establecer un temario de las plataformas y recursos que deben conocer los integrantes de la comunidad educativa, tal como establece Apaza (2019) en la que establecen que un programa de alfabetización digital fortalece las competencias.

## Seguridad digital

El MINEDUC (2020) menciona que, la seguridad digital constituye el asumir medidas de prevención para garantizar la seguridad al estar conectados; este aspecto involucra: proteger la información, datos personales sensibles, claves, identidades, cuentas de usuarios en servicios, el uso de antivirus y otros sistemas de resguardo de cualquier intento de hackeo o de daño a los servicios que se tienen activados en internet; incluye también el respeto por los derechos digitales, las leyes digitales, la ética para evitar copyright y transgresión de derechos, entre los que se cuentan el bullying, sexting y grooming. Recordemos que el acceso al ciberespacio debe ir acompañado de una actitud solidaria. En esta dimensión se planteó el indicador: Identifica las medidas de seguridad digital al usar las TIC.

A pesar que, el 43.59% siempre saben con certeza con quién se comunican por internet, hay un número preocupante del 53.48% que respondió a veces dejando una posibilidad de estar expuesto a algún peligro, el 64.1% señalaron que en las redes sociales nunca aceptan todas las solicitudes de amistad, hay un 32.97% que a veces lo hacen, pese a que hay un 2.93% que siempre lo hacen se debe tener especial cuidado para sensibilizar a la comunidad educativa sobre los peligros en la red.

Se observa que el ejercicio de la ciudadanía digital en la seguridad digital, necesita especial atención.

Algunas buenas prácticas que se vienen dando, son que el 64.47% señalaron que siempre protegen sus publicaciones y cuidan quiénes pueden verla; así mismo, el 61.54% señalo que, si recibe mensajes, llamadas o correos no apropiados bloquean a los remitentes. El 56.78% siempre en las redes sociales, configuran la privacidad para que solo sus amigos vean sus publicaciones.

Sin embargo, es preocupante que, el 56.78% menciona que, si alguien extraño te envía una solicitud de amistad, siempre lo aceptan.

En el uso de contraseñas, también hay una buena práctica, el 41.39% utilizan

una combinación de letras en mayúsculas, minúsculas, símbolos y números en sus contraseñas.

Otra buena práctica es que el 50.55% usa el antivirus en la laptop o computadora, sin embargo, el 46.52% señalaron que no tienen instalado un antivirus en sus celulares.

Para ejercer una ciudadanía responsable en la seguridad digital, es necesario gestionar nuestros datos de manera responsable, cuidadosa y desconfiando de brindar información personal en cualquier espacio virtual. Los datos personales son información muy importante y en muchos casos se han convertido en un recurso para los ciberdelincuentes.

La defensoría del pueblo (2019) define a los datos personales como la información que permite identificarnos o nos hace identificables como el nombre, domicilio, imagen, u otros, así también señalan que, cuando contratamos algún servicio de agua, luz, telefonía, crédito, delivery, taxi por aplicativo e incluso cuando nos registramos en alguna red social o descargamos alguna aplicación estamos entregamos datos de identificación, por ello es importante conocer el tema y la protección de estos datos es necesario.

Al respecto, en la comunidad educativa, aún falta sensibilizar a la población sobre el tema, pese a que el 40.05% saben que siempre que dan tus datos personales a cualquier persona puede ser un peligro para ellos y su familia ya que pueden robar su identidad para cometer delitos, así también pueden ser víctima de estafas, robos y secuestros; el 32.6% mencionan que nunca y el 17.95% desconocen el tema. Así mismo, el 32.6% señalan que cuando suben una fotografía a una red social nunca están dando un dato personal y el 15.75% desconocen el tema. El 16.48% mencionan que siempre cuando juegan por internet brindan sus datos personales, el 34.43% a veces, el 39.19% nunca y el 9.89% desconocen el tema. Así también, cuando participas en un sorteo virtual o pides un delivery en la comunidad educativa piensan que no entregan un dato personal y el 26.01% desconocen el tema.

Otro aspecto preocupante acerca de la pregunta si sólo tu eres dueño de tus

datos, el 86.45% opinó a veces, el 4.4% nunca y el 9.16% desconocen el tema.

EL 100% opina que siempre sólo tú decides a quién entregan sus datos personales y el 67.77% opina que siempre los datos personales deben usarse a tu favor y no en tu contra y el 31.14% desconocen el tema. Así mismo, el 63.37% señalan que siempre antes de recoger o usar tus datos personales deben pedir tu consentimiento; el 15.02% desconocen el tema. El 81.32% opina que siempre, si eres menor de edad (hasta 17 años) los que dan el consentimiento del uso de tus datos son tus padres, el 3.66% a veces y 15.02% desconocen el tema. El 86.08% señala que, si alguien extraño le pide datos personales, nunca le brindan esa información. El 47.25% señala que, si voy a copiar algo del internet, siempre señalo el autor, mientras que el 49.45% a veces lo hacen.

Como se observa, falta un ejercicio responsable de protección de los datos y también hay muchos que desconocen este tema, siendo necesario informar a la comunidad.

En la red, las personas están expuestas a diferentes amenazas, el 36.26% señala que siempre los niños y adultos pueden sufrir amenazas tecnológicas como el ciberbullying, stalking, grooming, sexting u otros, el 32.97% a veces, el 2.93% nunca y el 27.84% desconocen el tema. Así también, el 35.9% señalan que, siempre los malware o badware son programas maliciosos que daña nuestro sistema informático, el 18.68% a veces, el 2.93% nunca y el 42.49% desconocen el tema. El 35.9% señala que siempre los bots son ayudas necesarias, el 18.68% a veces, el 2.93% nunca y el 42.49% desconocen el tema.

A pesar que, el 100% señala que siempre, debemos estar atentos a todas las amenazas tecnológicas y buscar ayuda si somos víctimas de diferentes amenazas tecnológicas. Aún hay desconocimiento de estos temas de amenazas tecnológicas, cómo se dan y de qué manera protegernos.

En concordancia con Nuñez (2016) se señala que en la comunidad educativa es necesario promover y fortalecer una cultura de identidad digital y de Protección de datos personales y sensibilizar a los integrantes en temas de seguridad digital.

## **Acceso digital**

El MINEDUC (2020), señala que, el acceso digital, hace referencia a las brechas de acceso y competencias necesarias para aprovechar las oportunidades del mundo digital, así como la disposición de materiales necesarios, para recabar información, se planteó el siguiente indicador: Identifica los dispositivos y espacios digitales a los que tiene acceso.

En la comunidad educativa del distrito de Chilca, la mayoría de estudiantes son hijos de migrantes de la región Huancavelica, con presencia de pobreza y se evidencia en carencia de dispositivos tecnológicos; es así que en su mayoría no disponen de ellos, en algunos casos comparten y sólo en pequeños porcentajes disponen de uno propio, el 45.42% no dispone de un celular analógico o antiguo, el 48.72% no dispone de un smartphone, el 60.44% no dispone de una Tablet, el 54.95% no dispone de una laptop, el 45.79% no dispone de una computadora.

El acceso digital, también involucra la disposición de cuentas en espacios digitales a los que tienen en acceso, es así que en promedio el 53.11% tiene una cuenta de Facebook, Messenger y cuentan con un correo electrónico.

Más del 75% no disponen de una cuenta de Tik Tok, Instagram, Skype, Hangouts.

El 55.31% disponen de internet.

El 30.40% disponen de un televisor antiguo y en promedio el 33.52% dispone de un televisor moderno (LCD, PLASMA, LED, SMART).

El acceso digital, también se evalúa para qué usan internet, es así que este año aumentó el consumo de internet. Para chatear con amigos (as), el 60.07% lo usa a veces. El 48.72% siempre para conocer personas nuevas en internet, el 46,52% a veces para estar al día de noticias locales, nacionales e internacionales. El 41,76% siempre para entrar al Facebook, el 61,17% a veces para compartir videos y fotos, el 54,94% siempre para subir memes o cosas graciosas. El 86,45% para estudiar, el 55,68% siempre para participar en cursos virtuales; el 46,52% siempre para realizar video

llamadas, el 66,67% siempre para investigar y aprender nuevos temas, para el trabajo siempre el 70,33%.

Si bien es cierto, existe un pequeño avance en este tema de acceso digital; a pesar de ello, aún existe una brecha en comparación con los países desarrollados, tal como señala Mendoza (2017). Para mejorar el acceso digital, un aspecto a considerar es la infraestructura digital tal como menciona Quintana (2019) implementar con una infraestructura digital adecuada posibilitará el acceso, por ende fortalecerá la alfabetización digital.

### **Comunicación digital**

En esta dimensión se viene dando un buen ejercicio de la ciudadanía digital, ya que; la comunidad educativa conoce las normas de netiqueta. El 97,07% señala que siempre deben tener una buena educación al hablar con otras personas, el 72,89% opinan que nunca deben usar un lenguaje ofensivo en las redes sociales. El 87,55% señalan que, si pertenecen a un grupo, siempre deben estar informado sobre sus reglas, el 90,84% antes de compartir una información siempre debo revisar el contenido. El 62,27% si alguien me ofende por las redes sociales nunca debo responder con ofensas para defenderme, el 73,63% mencionaron que siempre deben ser breves y concisos ya que el tiempo de los demás es importante. El 75,82% mencionan que nunca deben leer correos, archivos y mensajes ajenos. El 90,11% señalan que, siempre deben cuidar la ortografía y la gramática al redactar mensajes y correos. El 87,55% mencionan que, siempre deben respetar la privacidad de los demás. Así mismo, el 56,41% expresan que, siempre que van a compartir una foto o un vídeo en la que aparecen otras personas deben pedirles permiso y finalmente el 60,07% mencionan que, nunca deben enviar mensajes en cualquier horario.

Como se visualiza en esta dimensión se viene dando un buen ejercicio de la ciudadanía digital.

Para seguir fortaleciendo esta dimensión, Rentería (2020) plantea la necesidad de desarrollar las interacciones sociales responsables, que incluye temas de empatía digital.

## CONCLUSIONES

1. En una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020, se viene dando el mal ejercicio de la ciudadanía digital en torno a la salud y bienestar digital; esto debido al uso desmedido del celular (50,9%) e internet (47,6%), falta de establecimientos de horarios de comunicación, el 63,4% ya que, se comunican en cualquier horario. Existe una dependencia al móvil (71,1%) y parcialmente a las redes sociales.
2. En una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020, se viene dando de manera carente la alfabetización digital, más del 50% desconocen el uso de aplicaciones y plataformas diversas para el aprendizaje como: Skype, Zoom, Teams, Classroom, Moodle, Meet, Apps de Google, Khan Academy, Educared, Villa Planet, Oráculo Matemático, Perú Educa; entre otros, etc. La mayoría dominan las aplicaciones básicas de llamadas, mensajes de texto, WhatsApp, Facebook y Messenger. Así mismo, el uso de internet es mayoritariamente para ver vídeos en YouTube (77,3%).
3. En una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020, se viene dando de manera preocupante la seguridad digital, ya que; la mayoría de los integrantes desconocen acerca de lo que son y el cuidado de los datos personales; así mismo, desconocen las amenazas tecnológicas y se exponen en las redes sociales sin tener en cuenta las medidas de seguridad.
4. En una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020, se vienen dando de manera carente el acceso digital, al rededor del 50% carecen de dispositivos y aparatos electrónicos. Sólo el 55,68% disponen de internet. Por otro lado, el 54,95% y 56,41% tienen acceso a una cuenta propia de Facebook y Messenger respectivamente y cuentan con un correo electrónico. El 60,07% usa el internet a veces para chatear con amigos, el 86,45% para estudiar y el 70,33% para el trabajo.
5. En una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020, la

comunicación digital se viene dando de manera adecuada, ya que conocen las normas de netiqueta e identifican la manera correcta de comunicarse.



## RECOMENDACIONES

1. Desarrollar talleres de sensibilización en la comunidad educativa de cómo cuidar su salud y bienestar en el ámbito digital (pausas activas, ergonomía adecuada); así mismo, proporcionar consejos de fácil aplicación para estudiantes, directivos, padres, docentes y personal administrativo.
2. Desarrollar talleres de alfabetización digital en la comunidad educativa, sobre el uso de diferentes plataformas educativas.
3. Realizar talleres de sensibilización en una comunidad educativa, sobre la seguridad digital, así mismo proporcionar consejos prácticos que puedan aplicar padres, docentes, estudiantes y administrativos.
4. Propiciar campañas para dotar de aparatos electrónicos a la comunidad educativa.
5. Continuar aplicando las normas de comunicación digital y compartir con los nuevos integrantes de la comunidad educativa.

## REFERENCIAS

- Apaza Chavez, R. (2019). *La Alfabetización digital mediado web 2.0 para fortalecer las Competencias de gestión educativa en directivos, Santiago de Chuco 2019*. [Tesis Doctoral, Universidad Cesar Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43812/Apaza\\_CRA%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43812/Apaza_CRA%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Castañeda, L. & López, P. (s.f.). *Ciudadanía digital: el nuevo reto educativo*.  
<http://www.kimerius.es/ciencia-ciudadana/>
- Centro de Innovación y Soluciones Empresariales y Tecnológicas [CISSET] (s. f.). *Spamming - envío de correos spam*. <https://www.ciset.es/glosario/487-spamming>
- Comunidad Europea de Centros Educativos - eTwinning (2016). *Formando ciudadanos digitales*. [https://www.etwinning.net/eun-files/book2016/ES\\_eTwinningBook.pdf](https://www.etwinning.net/eun-files/book2016/ES_eTwinningBook.pdf)
- Cubas Fernández, J., Santisteban Fernández, K., y Zapata Pisfil, M. (2015). *Uso de los recursos web 2.0 para desarrollar la ciudadanía digital en los docentes tutores del VII ciclo del nivel secundario de una Institución Educativa de Chiclayo en el 2015* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Archivo digital. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6802>
- EcuRed. (2010, 14 diciembre). *Enciclopedia colaborativa en la red cubana. Usuario (Informática)*. [https://www.ecured.cu/Usuario\\_\(Inform%C3%A1tica\)](https://www.ecured.cu/Usuario_(Inform%C3%A1tica))
- Europa Press Agencia de Datos - Epdata (2019, 5 febrero). *Ciberbullying y acoso escolar, datos y estadísticas*. <https://www.epdata.es/datos/cibercriminalidad-ciberbullying-datos-estadisticas/291>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (s. f.). *Ciberacoso: Qué es y cómo detenerlo*. <https://www.unicef.org/es/end-violence/ciberacoso-que-es-y-como-detenerlo>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (s. f.). *Pantallas en casa: Guía para acompañar a las familias en el uso de internet*. <https://www.unicef.org/uruguay/media/3001/file/Pantallas%20en%20casa.pdf>
- Franco, Yaquelin [@tesisdeinvestig]. (2012, 22 noviembre). Tesis de Investigación [Publicación]. Blogger. <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2012/11/en-toda-investigacion-debemos-plantear.html>
- Fuentes Yáñez, C., y Soto Carrizo, C. (2018). *Ciudadanía digital de niños, niñas y jóvenes*. [Tesis de título de periodista, Universidad de Chile]. Archivo digital. <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/150622>

- Hernández Mejía, A., Bravo Rivera, G., y Romero Rivero, S. (2015). *La ciudadanía digital, sus concepciones y su relación con la convivencia escolar*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad JAVERIANA de Bogotá]. Archivo digital. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/17153?locale-attribute=en>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación* (5ta ed.). Interamericana Editores.
- IntraMed (2018, 2 noviembre). *¿Qué es el sexting?*. <https://www.intramed.net/contenidover.asp?contenido=93210>
- Madero Cubillos, J. R. (2018). *Formación en el uso responsable y adecuado de las TIC a los padres de familia de los estudiantes de 15 a 17 años de la institución Aspaen Gimnasio La Fragua de la ciudad de Neiva*. [Tesis de grado, Universidad de la Sabana]. Archivo digital. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/33106>
- Malwarebytes. (2019, 8 mayo). *¿Qué es el malware?*. <https://es.malwarebytes.com/malware/>
- Manuel Robles, J. (2013). *Ciudadanía digital: una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/bibliounh/titulos/56478>
- Mateos, A. S. (2017, 31 marzo). *Nomofobia, el motivo psicológico por el que no eres capaz de dejar de mirar el móvil*. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20170331/42857887210/nomofobia-adiccion-movil.html>
- MarcoTeorico.com (s. f.). *La ergonomía en la actividad de las Tics*. <https://www.marcoteorico.com/curso/88/introduccion-a-las-tics/786/la-ergonomia-en-la-actividad-de-las-tics>
- Mendoza Zambrano, D. (2017). *Análisis del acceso a Internet de los estudiantes de Bachillerato en Ecuador*. [Tesis doctoral, Universidad de Huelva]. [http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/13742/Analisis del acceso a Internet%20.pdf?sequence=2](http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/13742/Analisis_del_acceso_a_Internet%20.pdf?sequence=2)
- Ministerio de Educación. (s.f.). *Claves para el mejoramiento escolar*. [https://archivos.agenciaeducacion.cl/060308MEJORAMIENTO\\_online.pdf](https://archivos.agenciaeducacion.cl/060308MEJORAMIENTO_online.pdf)
- Ministerio De Educación. (2017). *Currículo Nacional De La Educación Básica*. Lima Perú: Ministerio De Educación.
- Ministerio de Educación de Chile. (2020). *Ciudadanía digital*. <https://formacionciudadana.mineduc.cl/wpcontent/uploads/sites/46/2019/06/CiudadaniaDigital-Cuadernillo.pdf>

- Muntané Relat, J. (2010, 11 de agosto). *Introducción a la investigación básica*. <https://www.sapd.es/revista/2010/33/3/03/pdf>
- Norton (s. f.). *¿Qué es el smishing?*. <https://co.norton.com/internetsecurity-emerging-threats-what-is-smishing.html>
- Núñez Ponce, J. C. (2016). *Derecho de identidad digital en internet*. [Tesis doctoral, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/6252/Nunez-pj.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Olguín Aguilar, P. A. (2014). *Brecha digital: saberes digitales y profesores de educación superior*. [Tesis de maestría, Universidad Veracruzana]. Archivo digital. [https://www.uv.mx/mie/files/2012/10/Tesis\\_Pablo-Alejandro-Olguin-Aguilar.pdf](https://www.uv.mx/mie/files/2012/10/Tesis_Pablo-Alejandro-Olguin-Aguilar.pdf)
- PandaSecurity (s. f.). *Pharming: definición y amenazas*. <https://www.pandasecurity.com/es/security-info/pharming/#>
- PantallasAmigas. (s. f.). *¿Qué es el Cyberbullying?* CIBERBULLYING. <https://www.ciberbullying.com/cyberbullying/que-es-el-ciberbullying/>
- Pérez de Albéniz, G (2013). *Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumos de alcohol y autopercepción como estudiante*. [Tesis doctoral, Universidad de Burgos]. Archivo digital. [https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/219/Garrote\\_P%20E9rez\\_de\\_Albeniz.pdf;jsessionid=13D0D9809C1DC4150B165C1A0B14AE78?sequence=1](https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/219/Garrote_P%20E9rez_de_Albeniz.pdf;jsessionid=13D0D9809C1DC4150B165C1A0B14AE78?sequence=1)
- Pérez Escoda, A. (2015). *Alfabetización digital y competencias digitales en el marco de la evaluación educativa: Estudio en docentes y alumnos de Educación Primaria en Castilla León*. [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. Archivo digital. [https://gredos.usal.es/bitstream/10366/128252/1/DDOMI\\_P%20C3%A9rezEscodaA\\_Alfabetizaci%20C3%B3ndigital.pdf](https://gredos.usal.es/bitstream/10366/128252/1/DDOMI_P%20C3%A9rezEscodaA_Alfabetizaci%20C3%B3ndigital.pdf)
- Pérez-Malumbres Cervera Eduardo. (2019, 6 noviembre). *Carding, ¿cómo nos la lían?* -. Derecho de la Red. <https://derechodelared.com/carding/>
- Quintana Muñoz, J. (2019). *Relación entre las competencias digitales docentes y la integración de las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza del idioma inglés como Lengua Extranjera*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14394/quintana\\_mu%20c3%91oz\\_relacion\\_entre\\_las\\_competencias\\_digitales\\_doce](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14394/quintana_mu%20c3%91oz_relacion_entre_las_competencias_digitales_doce)

[ntes\\_y\\_la\\_integracion\\_de\\_las\\_tecnologias\\_de\\_la\\_informacion.pdf?sequence=1&isallowed=y](#)

Rentería Chiok, H. (2020). *Competencia digital en los estudiantes de la carrera de Educación de una universidad privada de Lima Metropolitana*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú].

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17944/renter%c3%8da\\_chiok\\_h%c3%89ctor\\_javier%20%281%29.pdf?sequence=1&isallowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17944/renter%c3%8da_chiok_h%c3%89ctor_javier%20%281%29.pdf?sequence=1&isallowed=y)

Rheingold, H. (2004): *Multitudes Inteligentes. La próxima revolución social*. Traducido por Pino M. (S/F).Barcelona.Gedisa Editorial. Recuperado: <https://www.redalyc.org/pdf/860/86011409027.pdf>

Rivero, Marcelo (s. f.). *¿Qué es el phishing?* InfoSpyware. <https://www.infospware.com/articulos/que-es-el-phishing/>

Rodriguez, D. (2018, 24 diciembre). *Qué es un bot: para qué sirven y cómo funcionan exactamente*. Raiola Networks. <https://raiolanetworks.es/blog/que-es-un-bot/>

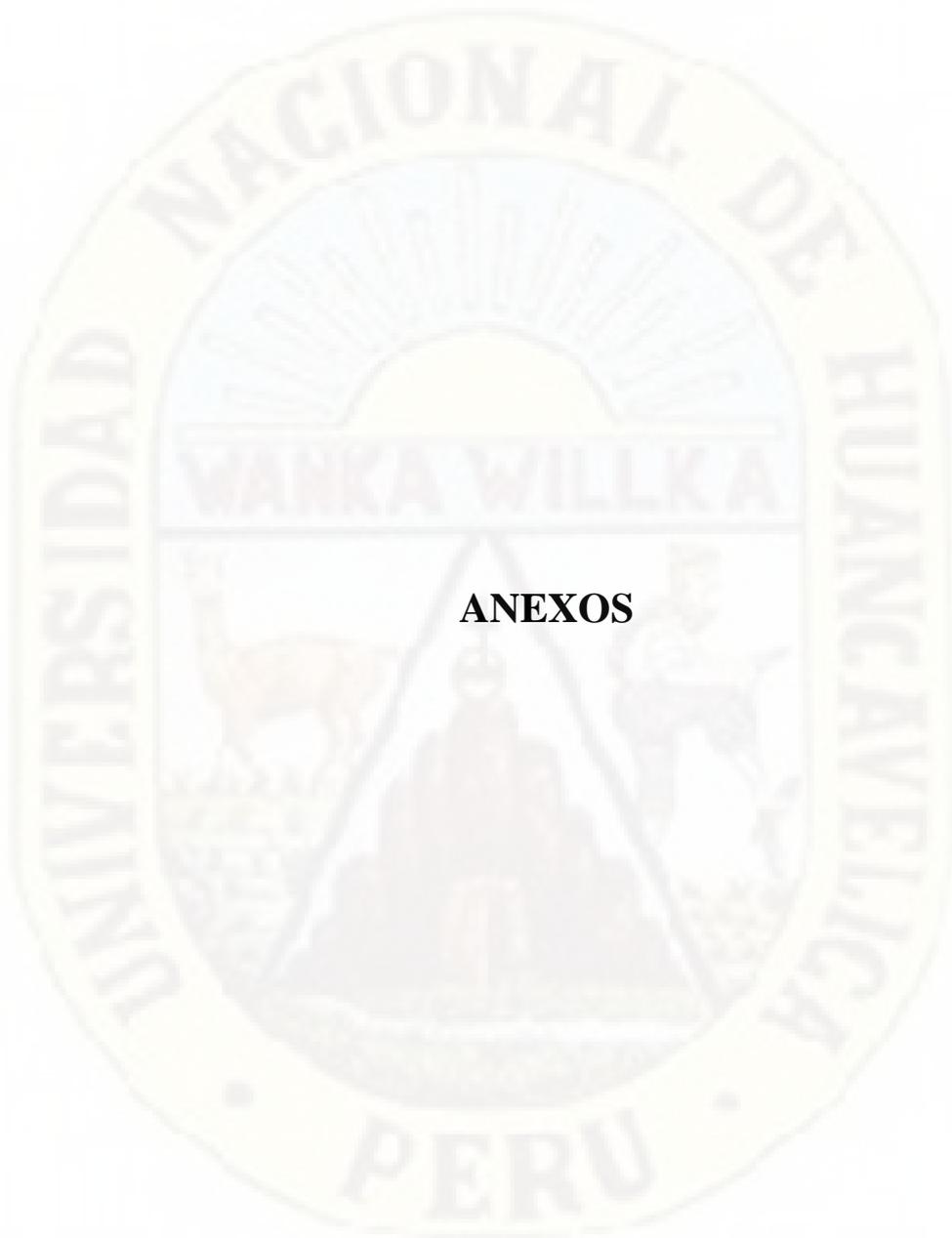
Sánchez-Carbonell, Xavier, & Beranuy, Marta, & Castellana, Montserrat, & Chamarro, Ander, & Oberst, Úrsula (2008). *La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno?* Adicciones, 20(2),149-159. ISSN: 0214-4840. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2891/289122057007>

Santos, D. (2016, 5 de mayo). *GoConar: Ciudadanía digital*. <https://www.goconqr.com/es/blog/manual-de-ciudadania-digital/>

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*. Traducido por Leal F. (2007). Publicado con Licencia de Creative Commons. [https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal\\_v2/Modulo\\_1/Recursos/Lectura/conectivismo\\_Siemens.pdf](https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf)

Torres Romaña, A. (2016). *Rol de las TIC en la construcción de la ciudadanía digital: Apropiación y uso social de internet, en jóvenes pertenecientes a la I.E El Pinal y Felix Henao Botero de la comuna N°8*. [Tesis maestría, Universidad de Medellín].

[https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/4652/T\\_MC\\_11.pdf?sequence=](https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/4652/T_MC_11.pdf?sequence=)

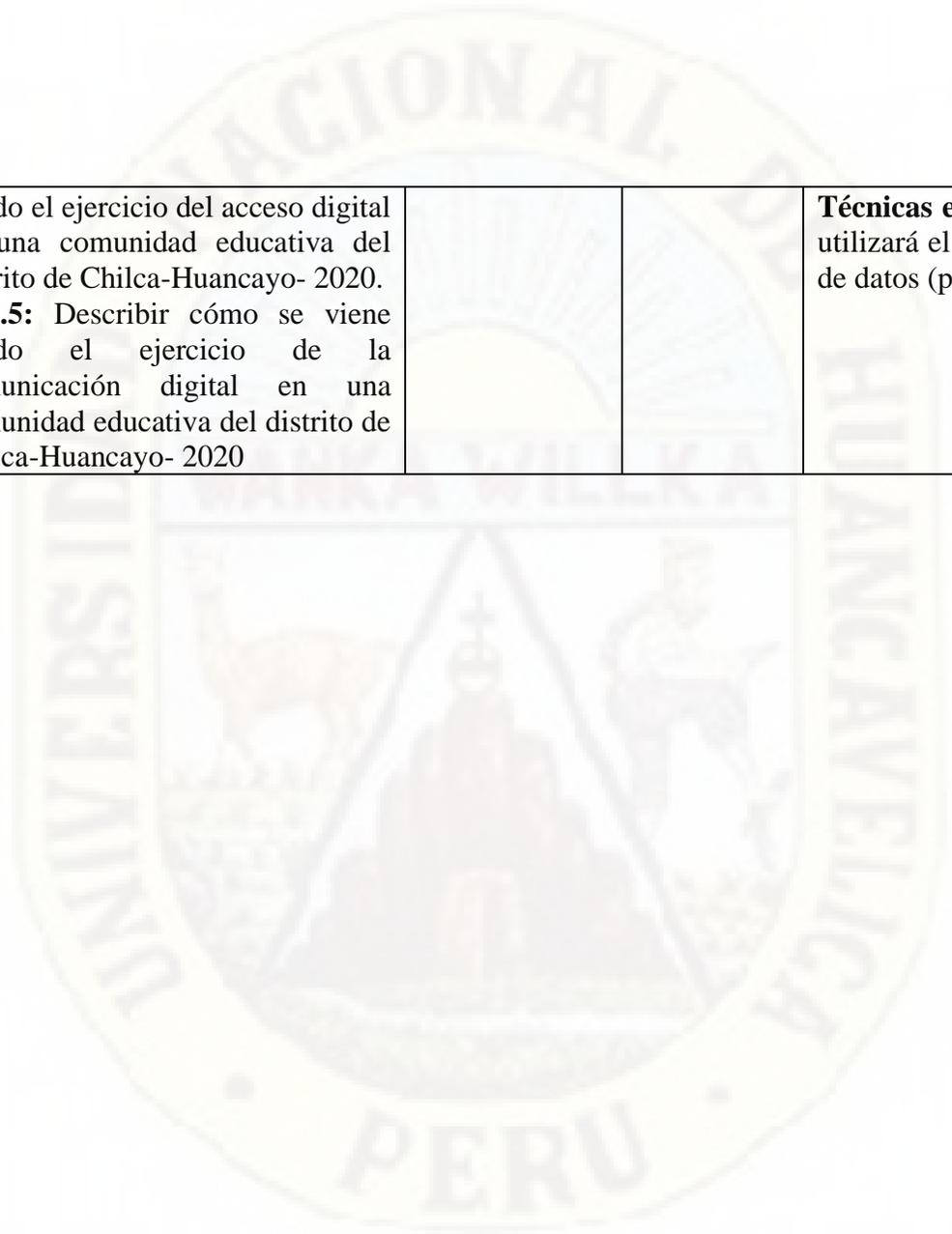


## **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: La ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b> ¿Cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020?</p> <p><b>Problemas específicos</b> <b>P.E.1:</b> ¿Cómo se viene dando el ejercicio en la salud y bienestar digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020? <b>P.E.2:</b> ¿Cómo se viene dando el ejercicio de la alfabetización digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020? <b>P.E.3:</b> ¿Cómo se viene dando el ejercicio de la seguridad digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020? <b>P.E.4:</b> ¿Cómo se viene dando el ejercicio del acceso digital en una comunidad educativa del distrito de</p>	<p><b>Objetivo general</b> Describir cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> <b>O.E.1:</b> Describir cómo se viene dando el ejercicio en la salud y bienestar digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020. <b>O.E.2:</b> Describir cómo se viene dando el ejercicio de la alfabetización digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020. <b>O.E.3:</b> Describir cómo se viene dando el ejercicio de la seguridad digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020. <b>O.E.4:</b> Describir cómo se viene</p>	<p>Señala que no todas las investigaciones plantean hipótesis y que ello depende del tipo de investigación. En esta investigación no se planteará una hipótesis por tratarse de una investigación descriptiva.</p>	<p><b>Variable de interés:</b> Ciudadanía Digital</p> <p><b>Variables Intervinientes:</b> Sexo, edad, segmentación</p>	<p><b>Ámbito temporal y espacial:</b> El ámbito temporal de la siguiente investigación fueron los integrantes de una comunidad educativa en el año 2020 y el ámbito espacial se desarrollará en una comunidad educativa del distrito de Chilca, provincia de Huancayo, del departamento de Junín.</p> <p><b>Tipo de investigación:</b> Básica <b>Nivel:</b> Descriptivo <b>Diseño:</b> Descriptivo transversal <b>Población:</b> (Directivos, administrativos, docentes, padres/madres y estudiantes de una comunidad educativa del distrito de Chilca, provincia de Huancayo del departamento de Junín en el año 2020, que hacen un total de 1013 integrantes.</p> <p><b>Muestra:</b> conformada por 273 integrantes de una comunidad educativa (1 directivo, 7 docentes, 1 administrativo, 142 estudiantes y 122 padres/madres de familia).</p> <p><b>Muestreo:</b> No Probabilístico, deliberado o intencional. <b>Técnica:</b> encuesta <b>Instrumento:</b> cuestionario</p>



<p>Chilca-Huancayo- 2020? <b>P.E.5:</b> ¿Cómo se viene dando el ejercicio de la comunicación digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020?</p>	<p>dando el ejercicio del acceso digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020. <b>O.E.5:</b> Describir cómo se viene dando el ejercicio de la comunicación digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020</p>		<p><b>Técnicas e instrumento para recolección de datos:</b> Se utilizará el ordenamiento, revisión y depuración, análisis de datos (porcentajes y gráficos estadísticos).</p>
--	---	--	---

## **CUESTIONARIO DE CIUDADANÍA DIGITAL DIRIGIDO A UNA COMUNIDAD EDUCATIVA.**

### **Objetivo**

Describir cómo se viene dando el ejercicio de la ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo- 2020.

### **Instrucciones**

Estimado(a) amigo (a):

Con el propósito de recabar información, acerca del ejercicio de la ciudadanía digital en nuestra comunidad educativa, para proponer alternativas de mejora; recorro a su persona para solicitarle su apoyo respondiendo a cada una de las preguntas marcando con un aspa (x) en cada una. Sus respuestas serán de gran ayuda en la investigación.

Este instrumento es de carácter anónimo y consta de seis partes: La primera está orientada a recabar información general del encuestado y las demás preguntas responden a las dimensiones de la ciudadanía digital.

Muchas gracias

---

### **I. DATOS GENERALES:**

#### **1. Eres: (Selecciona una opción)**

- a) Estudiante
- b) Docente
- c) Directivo
- d) Personal administrativo
- e) Padre/madre de familia

**1.1 Si eres estudiante, tienes la autorización de tus padres para responder a esta encuesta.**

- a) Si
- b) No

#### **2. Sexo**

- a) Femenino
- b) Masculino

#### **3. Edad (escribe tu edad en números)**

---

### **II. ALFABETIZACIÓN DIGITAL**

**4. ¿Qué son las TIC?, marca una respuesta:**

a) Son las técnicas de la información y comunicación para comunicarnos de manera más eficiente.

b) Son las tecnologías de la información y comunicación para comunicarnos de manera más eficiente.

c) Son estrategias de la información y comunicación para comunicarnos de manera más eficiente.

**5. En cada fila, marque una alternativa para representar el nivel de conocimiento uso de dispositivos y espacios digitales**

Nº	Dispositivo/espacio digital	Uso con mucha facilidad	Uso con facilidad	Uso con alguna dificultad	Uso con mucha dificultad	Nunca lo usé
1	Televisor					
2	Radio					
3	Celular analógico (celulares antiguos)					
4	Smartphones, Tablet, laptop, computadora					
5	Envío y recepción de mensajes de texto.					
6	Llamadas					
7	Chat por WhatsApp					
8	Llamadas y video llamadas a través WhatsApp					
9	Facebook					
10	Messenger					
11	Sala de Messenger					
12	Tik Tok					
13	Instagram					
14	Skype					
15	Hangouts					
16	Google meet					
17	Jitzi meet					
18	Teams					
19	Zoom					
20	Correo electrónico (Hotmail, Outlook, yahoo, gmail)					
21	Google Apps					
22	Classroom					
23	Plataformas educativas (Perú educa, Educared, Khan					

	academy, Oráculo matemático, Villa planet, otros)					
24	Blogs educativos					
25	Cursos virtuales					
26	Juegos en línea					
27	YouTube					
28	Búsquedas en internet					

**6. Comparto con otras personas mis aprendizajes sobre las TIC.**

- a) Si
- b) No

**III. SALUD Y BIENESTAR DIGITAL**

**7. Establezco un horario de uso del celular.**

- a) Si establezco horarios.
- b) Utilizo cada vez que sea necesario o cuando suenan.
- c) Los utilizo siempre, en todo momento.

**8. Establezco un horario de uso de la laptop o computadora.**

- a) Si establezco horarios.
- b) Utilizo cada vez que sea necesario.
- c) Los utilizo siempre, en todo momento.

**9. Establezco un horario de uso de la televisión.**

- a) Si establezco horarios.
- b) Utilizo cada vez que sea necesario.
- c) Lo utilizo siempre, en todo momento.

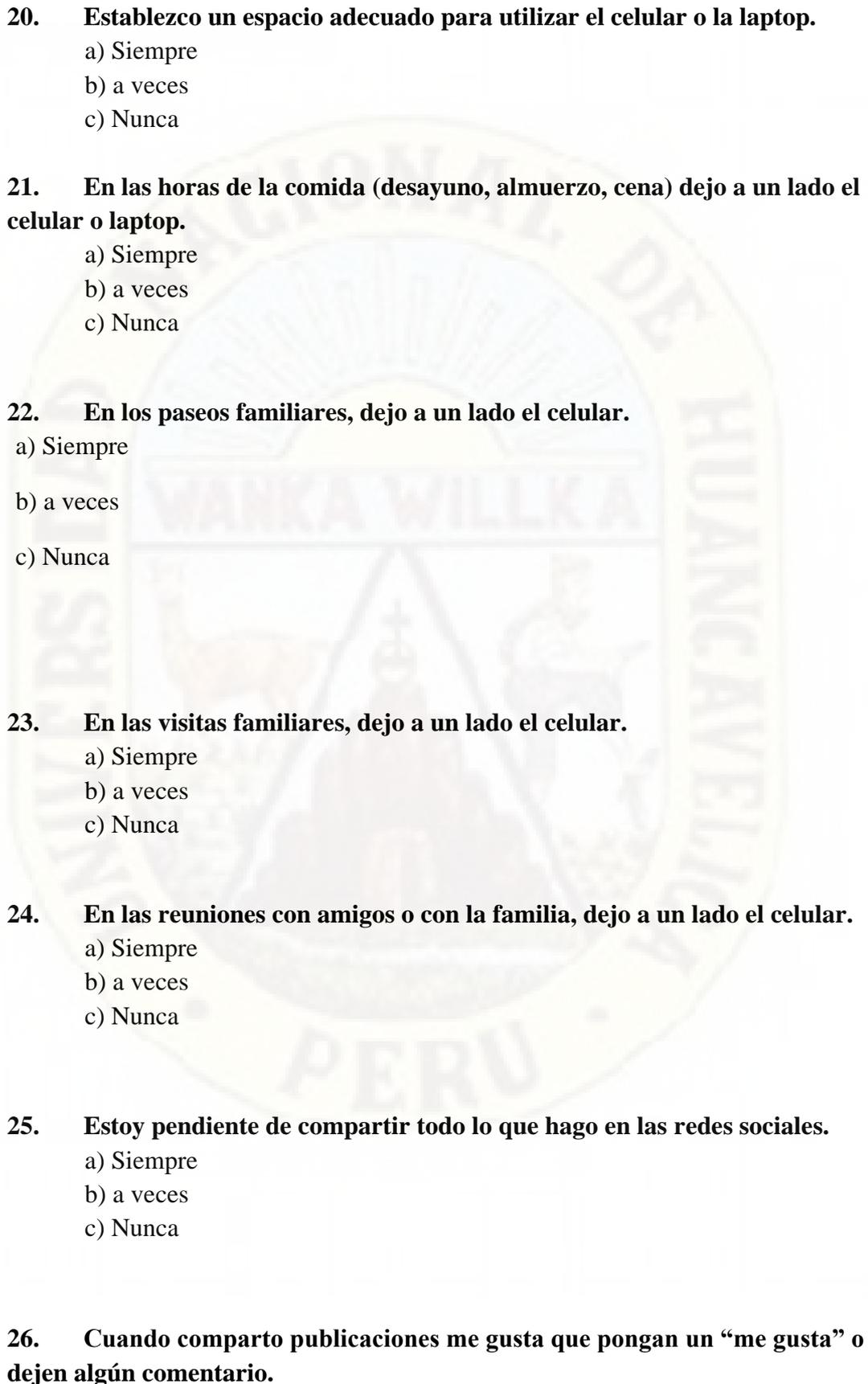
**10. Establezco un horario de uso de la radio.**

- a) Si establezco horarios.
- b) Utilizo cada vez que sea necesario.
- c) Lo utilizo siempre, en todo momento.

**11. Establezco un horario de uso del internet.**

- a) Si establezco horarios.
- b) Utilizo cada vez que sea necesario.
- c) Lo utilizo siempre, en todo momento.

- 12. Me tomo un horario de descanso en el uso de la computadora o laptop.**
- a) Sí, siempre lo hago
  - b) A veces cuando puedo
  - c) No puedo hacer esto
- 13. Me tomo un horario de descanso en el uso del celular.**
- a) Sí, siempre lo hago
  - b) A veces cuando puedo
  - c) No puedo hacer esto
- 14. Me tomo un horario de descanso en el uso de la televisión.**
- a) Sí, siempre lo hago
  - b) A veces cuando puedo
  - c) No puedo hacer esto
- 15. Me tomo un horario de descanso en el uso del internet.**
- a) Sí, siempre lo hago
  - b) A veces cuando puedo
  - c) No puedo hacer esto
- 16. Me siento inquieto o ansioso al estar lejos del celular.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 17. Cuando empiezo a ver algo que me gusta en internet no puedo parar.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 18. Cuando voy a utilizar una pc o laptop adopto una postura adecuada.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 19. Trabajo en la cama con el celular o la laptop.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca

- 
- 20. Establezco un espacio adecuado para utilizar el celular o la laptop.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 21. En las horas de la comida (desayuno, almuerzo, cena) dejo a un lado el celular o laptop.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 22. En los paseos familiares, dejo a un lado el celular.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 23. En las visitas familiares, dejo a un lado el celular.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 24. En las reuniones con amigos o con la familia, dejo a un lado el celular.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 25. Estoy pendiente de compartir todo lo que hago en las redes sociales.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 26. Cuando comparto publicaciones me gusta que pongan un “me gusta” o dejen algún comentario.**

- a) Siempre
- b) a veces
- c) Nunca

**27. Cuando comparto algo en las redes sociales y no recibo ninguna reacción (comentarios ni “me gusta”) pienso que:**

- a) Debería mejorar lo que comparto.
- b) No presto atención a cuántos comentarios o “me gusta” generó mi publicación.
- c) Nunca más compartiré algo.

**28. Desatiendo las labores del hogar por pasar tiempo en una laptop o en el celular.**

- a) Siempre
- b) a veces
- c) Nunca

**29. Con qué frecuencia establece una relación de amistad con gente que sólo conoce por internet.**

- a) Siempre
- b) a veces
- c) Nunca

**30. Con que frecuencia recibe quejas de los que le rodean y le dicen que pasa mucho tiempo conectado a internet.**

- a) Siempre
- b) a veces
- c) Nunca

**31. Su actividad (trabajo o estudio) se ven afectadas porque dedica mucho tiempo a navegar por internet.**

- a) Siempre
- b) a veces

c) Nunca

**32. Evade problemas de la vida real pasando un rato en internet.**

a) Siempre

b) a veces

c) Nunca

**33. Su vida sin internet sería aburrida o vacía.**

a) Siempre

b) a veces

c) Nunca

**34. Se molesta cuando alguien le interrumpe cuando está navegando por internet.**

a) Siempre

b) a veces

c) Nunca

**35. Pierde horas de sueño estando conectado a internet.**

a) Siempre

b) a veces

c) Nunca

**36. Las personas (colegas, familia, amigos, empleadores, maestros u otros) que se comunican con usted a través de llamadas, WhatsApp u otros respetan un horario establecido para comunicarse.**

a) Siempre se comunican en un horario establecido.

b) A veces respetan los horarios y en algunas ocasiones no.

c) Llaman o escriben en cualquier horario.

- 37. Usted ha brindado un horario para que se comuniquen con usted.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 38. Por el trabajo o estudio ¿Cuántas horas trabaja en la laptop o computadora?**
- a) 1 hora al día
  - b) Entre 3 a 5 horas
  - c) Entre 5 a 8 horas
  - d) Entre 10 a 12 horas
  - e) Todo el día estoy frente a una pantalla (laptop o computadora)
- 39. Por el trabajo o estudio ¿Cuántas horas navega en internet?**
- a) 1 hora al día
  - b) Entre 3 a 5 horas
  - c) Entre 5 a 8 horas
  - d) Entre 10 a 12 horas
  - e) Todo el día estoy conectado a internet.
- 40. Por el trabajo o estudio ¿Cuántas horas está respondiendo mensajes o llamadas?**
- a) 1 hora al día
  - b) Entre 3 a 5 horas
  - c) Entre 5 a 8 horas
  - d) Entre 10 a 12 horas
  - e) Todo el día estoy respondiendo mensajes o llamadas.

#### **IV. SEGURIDAD DIGITAL**

- 41. Cuando me comunico con alguien sé con certeza quién es.**
- a) Siempre
  - b) a veces
  - c) Nunca
- 42. En las redes sociales, acepto todas las solicitudes de amistad.**
- a) Siempre

- b) a veces
- c) Nunca

**43. Protejo mis publicaciones y cuido quiénes pueden verla.**

- a) Siempre
- b) a veces
- c) Nunca

**44. A menudo, pongo fechas de cumpleaños, nombres de personas, nombres de mascotas, N° de DNI o frases en mis contraseñas.**

- a) Siempre
- b) a veces
- c) Nunca

**45. Utilizo una combinación de letras en mayúsculas, minúsculas, símbolos y números en mis contraseñas.**

- a) Siempre
- b) a veces
- c) Nunca

**46. Tengo instalado un antivirus en mi laptop o computador.**

- a) Siempre
- b) a veces
- c) Nunca

**47. Tengo instalado un antivirus en mi celular.**

- a) Siempre
- b) a veces
- c) Nunca

**48. Si recibo mensajes, llamadas o correos no apropiados bloqueo a los remitentes.**

- a) Siempre
- b) a veces
- c) Nunca

**49. En cada fila, marque una respuesta sobre la ley de protección de datos:**

Preguntas	Siempre	A veces	Nunca	Desconozco el tema
-----------	---------	---------	-------	--------------------

Si das tus datos personales a cualquier persona puede ser un peligro para ti y tu familia ya que pueden robar tu identidad para cometer delitos, así también puedes ser víctima de estafas, robos y secuestros.				
Cuando subes una fotografía al Facebook estás dando un dato personal.				
Cuando creas una cuenta para jugar por internet estás dando tus datos personales.				
Cuando participas de un sorteo virtual o pides un delivery estás dando tus datos personales.				
Sólo tú eres dueños de tus datos.				
Sólo tú decides a quién entregas tus datos personales.				
Los datos personales deben usarse a tu favor y no en tu contra.				
Antes de recoger o usar tus datos personales deben pedir tu consentimiento.				
Si eres menor de edad (hasta 17 años) los que dan el consentimiento del uso de tus datos son tus padres.				
En las redes sociales, configuras la privacidad para que solo tus amigos vean tus publicaciones.				
Si alguien extraño te envía una solicitud de amistad, lo aceptas.				
Si alguien extraño te pide datos personales, le brindas esa información.				
Si voy a copiar algo del internet, señalo el autor.				
Los niños y adultos pueden sufrir amenazas tecnológicas como el cyberbullying, stalking, grooming, sexting u otros.				
Los malware o badware son programas maliciosos que daña nuestro sistema informático.				
Los bots son ayudas necesarias.				
Debemos estar atentos a todas las amenazas tecnológicas.				
Si somos víctimas de diferentes amenazas tecnológicas debemos buscar ayuda.				

## V. ACCESO DIGITAL

50. En cada fila, marque una alternativa sobre el acceso digital

N°	Dispositivo/espacio digital	Propio	Comparto	No dispongo
1	Celular analógico (celulares antiguos)			
2	Smartphones			
3	Tablet			
4	Laptop			
5	Computadora			
6	Tengo mi cuenta en Facebook			
7	Tengo mi Messenger			
8	Tengo Tik Tok			
9	Tengo Instagram			
10	Tengo Skype			
11	Tengo Hangouts			
12	Tengo Correo electrónico (Hotmail, Outlook, yahoo, gmail)			
13	Tengo Acceso a internet			
14	Tengo un televisor antiguo			
15	Tengo un televisor moderno (LCD, PLASMA, LED, SMART)			
16	Tengo un play station			

**51. En cada fila, marque una respuesta para responder acerca del uso de internet**

N°	Usos del internet	Nunca	A veces	Siempre
1	Para chatear con amigos (as)			
2	Para conocer personas nuevas			
3	Para estar al día de noticias locales, nacionales e internacionales			
4	Para entrar al Facebook			
5	Para compartir videos y fotos			
6	Para subir memes o cosas graciosas			
7	Para estudiar			
8	Para participar en cursos virtuales			
9	Para realizar video llamadas			
10	Para investigar y aprender nuevos temas.			
11	Para el trabajo			

## VI. COMUNICACIÓN DIGITAL

**52. En cada fila, marque para señalar de qué se comunica con los demás.**

Preguntas	Siempre	A veces	nunca
-----------	---------	---------	-------

Debo tener una buena educación al hablar con otras personas.			
Debo usar un lenguaje ofensivo en las redes sociales.			
Si pertenezco a un grupo, debo estar informado sobre sus reglas.			
Antes de compartir una información debo revisar el contenido.			
Si alguien me ofende por las redes sociales debo responder con ofensas para defenderme			
Debo ser breve y conciso ya que el tiempo de los demás es importante.			
Debo leer correos, archivos y mensajes ajenos.			
Debo cuidar la ortografía y la gramática al redactar mensajes y correos.			
Debo respetar la privacidad de los demás.			
Si voy a compartir una foto o un vídeo en la que aparecen otras personas debo pedirles permiso para compartirlas.			
Debo enviar mensajes en cualquier horario.			

**Gracias por su colaboración.**



## Constancia de aplicación



IE N°31301 "JOSÉ GÁLVEZ EGÚSQIZA"  
Pje. Santa María 149-Chilca

**"Año de la Universalización de la salud"**

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL N°31301  
"JOSÉ GÁLVEZ EGÚSQIZA", DEL NIVEL PRIMARIA, CHILCA-  
HUANCAYO,**

### **CERTIFICA:**

Que, la Mg. Leidy Yamira Carrera Travezaño, estudiante de la segunda especialidad en Tecnologías de la Información y Comunicación en la Universidad Nacional de Huancavelica e identificada con DNI N°44427542; aplicó el instrumento "Cuestionario de ciudadanía digital" instrumento de la investigación titulado "Ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo, 2020"; dicho instrumento fue aplicado a través del formulario de google drive, el mismo que fue adjuntado con la solicitud de aplicación. Cabe señalar que, dicho instrumento fue aplicado a los integrantes de nuestra Comunidad Educativa.

Se expide la presente, a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Chilca, 10 de diciembre de 2020.

Prof. Florio Elena Pérez Guzmán  
DIRECTORA

## Juicio de expertos



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL**

### **FICHAS DE VALIDACIÓN** **INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

#### **DATOS GENERALES**

- 1.1. Título de la Investigación: La ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020
- 1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Cuestionarios de ciudadanía digital dirigido a la comunidad educativa.

#### **ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno										
		0	5	10	15	16	20	25	30	31	35	40	45	46	50	55	60	61	65	70	75	76	80	85	90	91	95	96
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																	X										
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																			X								
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																										X	
4. Organización	Existe una organización lógica.																										X	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X									
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																									X		
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																										X	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				X							
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																									X		
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																									X		

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

79.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente    b) Deficiente    c) Regular    **d) Buena**    e) Muy buena

<b>Nombres y Apellidos:</b>	Wild Franz Cerrón León	<b>DNI N°</b>	20057863
<b>Dirección domiciliar:</b>	Calle Amatista N° 199 Cooperativa 1ro de Mayo – El Tambo - Huancayo	<b>Teléfono/Celular:</b>	964051408
<b>Título Profesional</b>	Licenciado en Sociología		
<b>Grado Académico:</b>	Doctor		
<b>Mención:</b>	Educación		

Firma

Lugar y fecha: Huancayo 13 noviembre 2020



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL**

**FICHAS DE VALIDACIÓN  
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES**

- 1.1. Título de la Investigación: La ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020  
1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Cuestionarios de ciudadanía digital dirigido a la comunidad educativa.

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																			X	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																X				
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4. Organización	Existe una organización lógica																				X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																X				
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																			X	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																X				
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																			X	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																	X			

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 88

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente    b) Deficiente    c) Regular    d) Buena    **e) Muy buena**

<b>Nombres y Apellidos:</b>	José Antonio Segura Cuyubamba	<b>DNI N°</b>	41485283
<b>Dirección domiciliar:</b>	Prolongación Nemesis Ráez N° 3505 - El Tambo, Huancayo.	<b>Teléfono/Celular:</b>	964005671
<b>Título Profesional</b>	Ingeniero Mecánico		
<b>Grado Académico:</b>	Doctor		
<b>Mención:</b>	Administración		

  
 Firma  
 Lugar y fecha: Huancayo 13 noviembre 2020



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL**

**FICHAS DE VALIDACIÓN**  
**INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES**

1.1. Título de la Investigación: La ciudadanía digital en una comunidad educativa del distrito de Chilca-Huancayo-2020

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Cuestionarios de ciudadanía digital dirigido a la comunidad educativa.

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables															X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4. Organización	Existe una organización lógica																				X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad														X						
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																			X	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																	X			
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																			X	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																	X			
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																			X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 86

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente    b) Deficiente    c) Regular    d) Buena    e) Muy buena

<b>Nombres y Apellidos:</b>	Carlos Julio Mendoza Auris	<b>DNI N°</b>	20021044
<b>Dirección domiciliar:</b>	Pasaje Tarapacá N° 307. Ref.: Yanama	<b>Teléfono/Celular:</b>	964999582
<b>Título Profesional</b>	Ingeniero Electricista		
<b>Grado Académico:</b>	Maestro en Ciencias: Ingeniería Eléctrica		
<b>Mención:</b>	Sistemas Eléctricos de Distribución		

  
**Firma**  
 Lugar y fecha: Huancayo 14 noviembre 2020

**Base de datos:** La base de datos recogida es bastante amplia, por lo que, se comparte el enlace en la que se puede visualizar toda la base general de datos de la investigación:

[https://drive.google.com/file/d/1CkI\\_EsRBNEWbLMOnDXHkQecexm5k-GhF/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1CkI_EsRBNEWbLMOnDXHkQecexm5k-GhF/view?usp=sharing)

