



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Informática
Maestría en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje.

Diseño de una propuesta para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria.

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de
Maestra en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje

Presenta

Ana Laura Herrera de la Cruz

Dirigido por

Dra. Beatriz Zempoalteca Durán

Dra. Beatriz Zempoalteca Durán
Presidente

Dr. Ricardo Chaparro Sánchez
Secretario

Dr. Jorge Landaverde Trejo
Vocal

Dr. Juan González Martínez
Suplente

Dra. Rocío Edith López Martínez
Suplente

Centro Universitario
Querétaro, Qro. a 29 de octubre de 2020

Resumen

Los jóvenes están re-definiendo lo que es participar mediante la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC en diversidad de temas de su interés. El tema puede ser analizado desde la Participación Juvenil en Línea (PJL), un concepto acción cuyo quehacer va desde la investigación formal de expresiones juveniles en línea hasta la intervención educativa para la formación en competencias digitales colaborativas y la participación en línea en los jóvenes. El objetivo de la presente Investigación Basada en Diseño fue diseñar un curso virtual sobre la PJL para sensibilizar a estudiantes de secundaria sobre la relevancia del tema. Se describe el procedimiento para la elaboración de este prototipo el cual se basó en el modelo PRADDIE de diseño instruccional que fue sometido a pruebas de validación teórica para presentar un proyecto educativo viable para ser implementado dentro del plan curricular del nivel secundaria del centro educativo donde se trabajó. El estudio pretende ser la base de futuras intervenciones para la promoción de la PJL en estudiantes de secundaria mediante el curso virtual que pueda ser adaptable y sensible a distintos contextos.

Palabras clave: Investigación Basada en Diseño, TIC, Participación Juvenil en línea, Diseño Instruccional.

Abstract

Participation is a common activity on behalf of society and common good that nowadays acquires new ways, forms and contents because of the Information and Communication Technologies. The youth is transforming the way they participate in this sense using technology to express their interests and taking action in relation to them. Youth Online Participation (YOP), studies and promotes this type of participatory expressions on the internet. Nevertheless, there is a lack of knowledge around it and its importance. The research objective was to design a virtual course

about Youth Online Participation given to middle school students using the PRADDIE Instructional model.

Key words: Youth Online Participation, New Information and Communication Technologies, Instructional Design, e-learning.

Dirección General de Bibliotecas de la UAQ

Dedicatoria

A mis padres, hermano, sobrina y cuñada por su amor incondicional

A Dolores por tanto cariño

A la Dra. Beatriz por su excelente asesoramiento y paciencia

Mtro. Alberto García Espejel, porque aunque nos hayamos despedido de tu presencia física, tus palabras siguen tan presentes como siempre inspirando mi quehacer y mi labor como profesionista.

Agradecimiento

Agradezco profundamente a mis padres Raúl y Rosario porque no solamente me han brindado un apoyo incondicional en todo momento y en cualquier circunstancia, pero también se han encargado de crear las condiciones para que yo logre cumplir mis metas. A mi hermano y a mi cuñada Liliana por sus palabras de aliento, a mi sobrina Valeria que tan orgullosa me hace sentir, a mi tía Laura por estar ahí cuando siento que ya no puedo más, a mi prima Rosario por ser mi hermana en vida, a mi tía Elvira porque te debo tanto.

Un gran agradecimiento a mi asesora, la Dra. Beatriz Zempoalteca por creer en mí, aun frente a todas las dificultades enfrentadas. Sin su orientación y apoyo este trabajo hubiera sido posible. Al resto de mis asesores de tesis por su guía y palabras de apoyo, que me motivaron a realizar un trabajo de excelencia.

Me siento agradecida y en deuda con todas mis amistades que me han apoyado y han estado ahí en las buenas y en las malas. Diana, Alejandra, Daniela por tanta sororidad y años de genuina amistad y apoyo.

A Griselda, Maetzin, Jimena, Andrea, Bárbara, Liliana, Goretti por tantos momentos y experiencias juntas, por la inspiración y por sus palabras de aliento para completar este posgrado.

Adelson, Adrián, Frank, Aníbal, César, Enrique, German por su amistad e incondicional apoyo cada vez que me sentí abrumada por las circunstancias. Y a todas las personas que han sido parte de mi red de apoyo para completar este posgrado.

Quiero agradecer especialmente al Instituto Educativo en el que colaboré para poder realizar mi investigación y en especial a las autoridades escolares por autorizar el proyecto, por creer en él.

Asimismo, agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología CONACYT por la beca otorgada para el estudio de la Maestría, sin éste apoyo, no hubiera sido posible desarrollar el estudio.

Índice

Contenido

Resumen	2
Dedicatoria	4
Agradecimiento	5
Índice	6
Índice de Cuadros	8
Índice de Figuras	9
INTRODUCCIÓN	10
Objetivo General	11
Objetivos Específicos	11
1. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.1 Situación TIC	13
1.2 Planteamiento del problema	14
1.2.1 Problema	19
1.2.2 Supuesto	19
1.3 Justificación	20
1.4 Preguntas de investigación	21
1.5 Limitantes del estudio	22
2. MARCO TEÓRICO	24
2.1 Modelo PRADDIE de Diseño Instruccional	24
2.2 Categorías y Dimensiones de la PJL	26
2.3 Las TIC en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje	34
3. METODOLOGÍA	36
3.1 Investigación Basada en Diseño (IBD)	36
3.2 Enfoque mixto de investigación	39
3.3 Diseño Instruccional bajo el modelo PRADDIE	41
3.3.1 Etapa Pre-análisis	41
3.3.2 Etapa Análisis	47
3.3.2.1 Proceso del Instrumento Cuestionario	47
3.3.3 Etapa de Diseño	49
3.3.3.2 Plan Instruccional	51
3.3.4 Etapa de desarrollo	82
3.3.4.1 Selección de plataforma	83
3.3.5 Etapa de Implementación	87
3.3.5.1 Implementación cuestionario situación TIC y experiencias participativas en línea	87

3.3.5.2	Proceso de validación teórica Curso Participación Juvenil en Línea mediante implementación con grupo piloto.....	88
3.3.6	Evaluación	89
3.3.6.1	Preguntas de verificación.....	89
3.3.6.2	Plan de evaluación.....	92
4.	Resultados Etapas PRADDIE	94
4.1	Resultados Etapa Pre-análisis.....	94
4.2	Resultados Etapa Análisis	97
4.3	Resultados etapa de Diseño.....	102
4.4	Resultados etapa de Desarrollo.....	103
4.5	Resultados etapa de implementación.....	105
4.5.1	Resultados sesiones presenciales.....	105
4.6	Resultados etapa de Evaluación	109
5.	Conclusiones	117
6.	Bibliografía.....	120
7.	Anexos.....	1244
7.1	Plan de Dirección de Proyecto.....	126
7.2	Cuestionario de Evaluación Final	126

Dirección General de Bibliotecas de la UNQ

Índice de Cuadros

Cuadro 1. Categorías Situación TIC.....	p. 43
Cuadro 2. Subcategorías TIC.....	p. 44
Cuadro 3. Carta de Evaluación Paso 1.....	p. 56
Cuadro 4. Carta de Evaluación Paso 2.....	p. 57
Cuadro 5. Carta de Evaluación Paso 3.....	p. 59
Cuadro 6. Carta de Evaluación Paso 4.....	p. 62
Cuadro 7. Carta de Evaluación Paso 5.....	p. 64
Cuadro 8. Carta de Eventos Instruccionales Paso 1.....	p. 65
Cuadro 9. Carta de Eventos Instruccionales Paso 2.....	p. 66
Cuadro 10. Carta de Eventos Instruccionales Paso 3.....	p. 67
Cuadro 11. Carta de Eventos Instruccionales Paso 4.....	p. 68
Cuadro 12. Carta de Eventos Instruccionales Paso 5.....	p. 69
Cuadro 13. Tabla de materiales y recursos digitales.....	p. 69
Cuadro 14. Rúbrica de Evaluación 1.1, 1.2, 1.3, 1.4.....	p. 73
Cuadro 17. Rúbrica de Evaluación 2.1.....	p. 74
Cuadro 18. Rúbrica de Evaluación 2.2, 2.3, 2.4.....	p. 75
Cuadro 21. Rúbrica de Evaluación 2.5.....	p. 76
Cuadro 22. Rúbrica de Evaluación 3.1, 3.2, 3.3.....	p. 77
Cuadro 25. Rúbrica de Evaluación 3.4, 3.5.....	p. 78
Cuadro 27. Rúbrica de Evaluación 4.1, 4.2, 4.3, 4.4.....	p. 79
Cuadro 30. Rúbrica de Evaluación 5.1.....	p. 80
Cuadro 31. Rúbrica de Evaluación 5.2, 5.3.....	p. 80
Cuadro 33. Selección de Plataformas Educativas.....	p. 84
Cuadro 34. Fundamentación de reactivos.....	p. 123

Índice de Figuras

Figura 1. Dimensiones y Categorías PJJL.....	p. 27
Figura 2. Proceso recursivo de la IBD.....	p. 37
Figura 3. Imagen Dimensiones de Categorías PJJL.....	p. 45
Figura 4. Imagen Organización de familias semánticas de acuerdo a la codificación de indicadores.....	P. 46
Figura 5. Imagen Construcción de Red Semántica.....	p. 46
Figura 6. Imagen Mapa de Navegación Curso PJJL.....	p. 54
Figura 7. Gráfica experiencia con plataformas educativas.....	p. 83
Figura 8. Plan de evaluación.	p. 93
Figura 9 Ilustración Análisis de Red de Correlaciones Semánticas Entrevistas.....	p. 94
Figura 10. Gráfica datos de la agencia ICT de las Naciones Unidas.....	p. 98
Figura 11. Gráfica Tasa de suscriptores a telefonía celular. Elaboración propia con datos de la agencia ICT de las Naciones Unidas.....	p. 99
Figura 12. Gráfica Dispositivo más utilizado para interactuar en línea.....	p. 100
Figura 13. Figura 13 Gráfica Experiencia en plataformas educativas.....	p. 101
Figura 14 Gráfica Experiencia en participación en campaña online.....	p. 102
Figura 15. Unidades Curso PJJL.....	p. 104
Figura 16. Ejemplo de lecciones (1) Curso PJJL.	p. 104
Figura 17. Gráfica valoración plataforma Schoology.....	p. 106
Figura 18. Gráfica valoración del aprendizaje en línea.	p. 107
Figura 19. Gráfica valoración de retos en las actividades.....	p. 108
Figura 20. Gráfica valoración de las herramientas tecnológicas utilizadas.....	p. 109
Figura 21. Para qué nivel recomendarías el curso.....	p. 110
Figura 22. Resultados PJJL Unidad 1.....	p. 112
Figura 23. Resultados PJJL Unidad 2.....	p. 113
Figura 24. Resultados PJJL Unidad 3.....	p. 114
Figura 25. Resultados PJJL Unidad 4.....	p. 115
Figura 26. Resultados PJJL Unidad 5.....	p. 116

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, *“Diseño de una propuesta para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”*, tuvo lugar en la secundaria de un instituto educativo privado mexicano de la ciudad capital del Estado de Querétaro en donde previamente se habían desarrollado proyectos de servicio comunitario con enfoque socioeducativo, en ellos se alcanzaron las metas propuestas así como otros resultados positivos. En este ambiente de colaboración, el primer interés de la investigación consistió en continuar el desarrollo de proyectos de esta naturaleza complementando además la formación de los alumnos mediante competencias digitales enfocadas en fomentar su participación a favor de alguna causa de su interés, cualquiera que este fuera. Es en el proceso de investigación para el desarrollo de un nuevo proyecto como se descubre el concepto-acción de la Participación Juvenil en Línea (PJL), el cual se ha empleado en otros países para la formación de estudiantes jóvenes en competencias digitales para su participación en entornos no presenciales.

Dentro de las características principales de la PJL se ubican la investigación de las formas expresivas de participación juvenil no presencial, el rastreo e identificación de buenas prácticas en el tema, posibilitar y promover espacios que permitan expresiones participativas digitales en el entendido que las TIC brindan nuevas formas de visibilidad a este grupo social, donde es más accesible hacer públicas sus necesidades y exigencias, (Fernández, 2012). Sin embargo, una problemática que la investigación identifica es el desconocimiento de la existencia de la PJL y sus beneficios, entre los que se encuentra promover un tipo de apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC para el logro de objetivos sociales o colectivos, que posee características propias y no se ve limitada a los espacios adultos tradicionales, formales, políticos e institucionalizados (Literat, Kigler-Vilenchik, Brough y Blum , 2018). Es decir, los adolescentes y jóvenes crean originales, múltiples y diversas formas de expresión participativa en donde los canales que proveen las nuevas TIC para este objetivo,

pueden facilitar eventualmente su incorporación en asuntos de interés público, posibilitando la transición hacia una adultez participativa. Esto lo comprueba desde el 2014 el Servicio Juvenil de Alemania (Germany, 2014), ejemplificando una buena práctica internacional en materia de PJJ que demuestra su potencial.

Sin embargo, el concepto de la PJJ a pesar de su importancia enfrenta aún desconocimiento entre la población, es por ello que se propuso a las autoridades escolares el diseño personalizado de un curso virtual dirigido a sus estudiantes de nivel secundaria para concientizarlos sobre el tema. A partir de lo anterior se construyeron los objetivos que guiaron la investigación.

Objetivo General

Diseñar un curso virtual dirigido a estudiantes de secundaria que promueva la Participación Juvenil en Línea utilizando el modelo PRADDIE de diseño instruccional.

Objetivos Específicos

- Formular instrumentos de recolección de datos que permitan conocer la situación TIC del lugar y la experiencia participativa en línea de los estudiantes.
- Analizar los datos en búsqueda de prácticas participativas en línea de los estudiantes.
- Diseñar un curso sobre la PJJ con base en el modelo PRADDIE personalizado a la situación TIC del lugar, que retome la practica participativa en línea de los estudiantes.
- Evaluar el diseño de manera recursiva en todas las fases del modelo PRADDIE.
- Desarrollar un ejercicio piloto que permita la mejora en el diseño y la validación teórica.

En el capítulo 1 se expone el contexto específico de la investigación en donde se describe el lugar, el planteamiento del problema, las preguntas que guiaron el trabajo, la justificación, además del supuesto de investigación.

El capítulo 2 trata sobre el Marco Teórico del estudio donde se desarrollan las variables de investigación, el Modelo PRADDIE, el concepto de Participación Juvenil en Línea con sus respectivas dimensiones y categorías para el análisis de las expresiones participativas de los jóvenes online así como la utilización de las TIC en procesos de enseñanza aprendizaje.

El capítulo 3 explica la Metodología del estudio cuya naturaleza como Investigación Basada en Diseño (IBD), con enfoque mixto se tradujo en la aplicación de instrumentos de recolección de datos tanto cualitativos como cuantitativos. A partir de los insumos de información se utilizó el modelo PRADDIE para el diseño instruccional y en este capítulo se presentan las distintas etapas que constituyen el modelo y su correspondiente desarrollo metodológico.

El capítulo 4 expone los resultados obtenidos en cada etapa del diseño instruccional PRADDIE lo que permitió exponer los insumos obtenidos en toda la investigación, así como el análisis derivado de cada uno.

El capítulo 5 trata sobre las conclusiones, obtenidas mediante la validación teórica con el grupo piloto de estudiantes así como generalidades del diseño instruccional que representan la posibilidad de futuras prácticas derivadas.

En el capítulo 6 se enlistan las referencias bibliográficas de todos los autores considerados para el marco teórico, la metodología y el desarrollo en general del estudio.

En el capítulo 7 se localizan los documentos anexos de la investigación.

1. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Situación TIC

Para los propósitos de la investigación, se entenderán a las TIC de acuerdo al trabajo de Zempoalteca (2019), donde se identifican como medios informáticos que permiten la comunicación educativa tanto de manera sincrónica como asincrónica, individual o colectiva y que utilizan dispositivos tecnológicos como principal medio de interacción entre los involucrados del proceso de enseñanza – aprendizaje, permitiendo acceder a recursos y servicios a distancia.

Desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje en línea requiere necesariamente que las circunstancias del lugar en materia de tecnología lo permitan. Conocer si un ambiente educativo presencial pueda incorporar la educación a distancia dentro de su plan curricular escolar depende de la situación TIC del lugar. Luego entonces es necesaria la adopción de este tipo de tecnologías tanto del instituto educativo como de las autoridades, maestros, alumnos, y deseable que éstos posean además formación en competencias digitales o nivel intermedio-avanzado de conocimiento y manejo en tecnología como señalan los autores González y Torres (2011) quienes identifican los siguientes factores con un papel prioritario en este proceso:

- Apertura a la Innovación
- Grado de adopción TIC de líderes de opinión
- Tipo de herramientas TIC
- Relación TIC de los actores involucrados.

Analizar el grado de apertura con el que se vean reflejados estos factores dentro de un contexto escolar permite crear estrategias para incrementar y facilitar la adopción de tecnología educativa. El argumento es que la situación TIC de un lugar no se puede entender con base en un solo indicador primario sino como un

conjunto integrado de los elementos mencionados que varían en los grados en los que se presentan en el lugar. Asimismo se menciona que las instituciones educativas formales, deben considerar la capacitación y profesionalización en competencias digitales como parte de un proceso permanente en la formación docente. Esta información se retomó para crear el guion de entrevistas en el entendido que los líderes de opinión, en este caso, fueran las autoridades escolares. Lo anterior permitió la identificación de subcategorías que funcionaron como factores TIC y que a su vez fueron considerados en el diseño del curso.

1.2 Planteamiento del problema

Participar es una actividad que ha sido clave en el desarrollo de la sociedad humana a lo largo de la historia pero que en la actualidad adquiere nuevos matices, formas y fondos debido a las TIC. Estas permiten acceder a numerosas fuentes de información, conocimiento, aplicaciones relevantes a las necesidades de hoy en día y aquellos que desconozcan su manejo se ven limitados, no solo en acceso, sino también en el aprovechamiento de este tipo de herramientas para mejorar su calidad de vida (Canché, 2012) En este entendido, el compromiso ciudadano germina en los hogares y se hace extensivo a los centros educativos públicos y privados. Pero tal educación debe transformarse ante los cambios iniciados por las TIC y las nuevas formas que introducen, por ejemplo, en un estudio coordinado por diversos autores (Literat, Kigler-Vilenchik, Brough , y Blum , 2018), se argumenta que la PJJ pone a disposición nuevas habilidades y herramientas en línea que cuentan con el potencial para que aquellos individuos que así lo decidan, las utilicen para incidir positivamente en su comunidad.

En este sentido, los jóvenes son quienes en gran medida están definiendo este novedoso camino mediante su apropiación de las tecnologías para la participación y expresión pública ejerciendo su ciudadanía al mismo tiempo (Fernández, 2012). Sin embargo, este trabajo por motivos de extensión y naturaleza, se acota exclusivamente a la participación de los jóvenes en línea. Y es

que como se ha mencionado, existe un pendiente histórico con la infancia y la juventud, tanto a nivel internacional como en México, en lo referente a su representación en la sociedad. Asimismo, coincide con una negación a la participación activa de la infancia y la juventud en expresiones democráticas al restringirse su acceso a la población menor de 18 años, como si de manera automática al cumplir esta edad la conciencia ciudadana apareciera en plenitud.

“No es la democracia sino su forma. Así como la pobreza, tal parece que la minoría de edad legal es la que impide que todos los miembros de un país puedan participar en el desarrollo de su gobierno y participar de las acciones gubernamentales, para una mejor toma de decisiones efectivas y eficientes para la satisfacción de demandas de este sector de la población mexicana específicamente”. (Canché, 2012, p. 11).

En México la participación presencial y democrática comúnmente se promueve en espacios formales, destinados por y para adultos a través de canales burocráticos en los que los jóvenes participan menos que aquellos de mayor edad. En un estudio sobre los resultados y datos de la Encuesta Nacional sobre Cultura Política y Prácticas Ciudadanas ENCUP del 2003, se observó que el 45.6% de los jóvenes muestran una menor participación respecto al 55.5% de los adultos. En tal estudio también se evidencia un incremento en el uso de tecnologías para la resolución de problemas, a diferencia de los adultos quienes resienten más su adaptación.

Asimismo, es una juventud que exige ser tomada en cuenta, como arrojan los resultados de la última Consulta Infantil y Juvenil que desarrolla el Instituto Nacional Electoral llevada a cabo en 2015. En ese año en la consulta participaron dos millones 916 mil 686 niños y jóvenes de entre seis y 17 años de edad. Aquellos jóvenes de 14 a 17 años coincidieron que, para que se pueda construir un México democrático, justo y pacífico, es necesario que ellos puedan expresar sus ideas con libertad con el 69% de los encuestados y que el gobierno los pueda tomar en cuenta en acciones para mejorar el país con el 52%. En contraparte, y a la par del proceso de globalización y la proliferación de las TIC, aparecen estas formas emergentes de

participación juvenil, nuevos modos de convivencia y comunidad a partir de utilización de tecnología y la participación en redes sociales en plataformas virtuales.

Como menciona (Fernández, 2012), “Algunas plataformas como Facebook, YouTube, Instagram y Twitter están cambiando la manera en que los jóvenes se relacionan y movilizan sus recursos para incidir en la esfera pública” (p. 129). El capital social que generan los jóvenes al participar en línea adquiere un rol determinante pues reafirma su identidad dentro de un grupo con intereses en común y motivan a sostener la participación. Y es que como menciona (Niño, 2006), un joven que se configura en la red aprendiendo a ser y hacer con otros en estas nuevas plataformas virtuales, se vuelve crítico de los medios tradicionales de comunicación online, tiende a actuar de manera más responsable y ética estando en línea, además de incidir de manera positiva en su entorno y crear capital social mediante la tecnología, lo que redefine su rol en el espacio público y ayuda a construir y constituir, tanto la ciudadanía juvenil como la participación juvenil, en los ambientes virtuales.

Y sin embargo, en México se podría entender que su impulso es más bien bajo. Por ejemplo, la Estrategia Digital Nacional (EDN, 2013), es la propuesta del gobierno federal que contiene las acciones gubernamentales a implementar para fomentar la adopción y el desarrollo de las TIC con el objetivo de insertar a México en la Sociedad de la Información y el Conocimiento y que guía al país en el avance de la adopción y desarrollo de las TIC en la educación.

Sin embargo, el documento refleja ausencia de acciones específicas para el fomento a la participación juvenil en línea, pues si bien se contempla en el objetivo secundario, “Desarrollar una política de adopción y uso de las TIC en procesos de enseñanza-aprendizaje del Sistema Educativo Nacional” (p. 18), no se hace mención alguna sobre cómo se efectúa la operativización del mismo, y no se especifica que se trate de la PJJ o algo relacionado a ésta. El énfasis de la EDN se

encuentra en la incorporación de herramientas tecnológicas en la educación a manera de auxiliares y/o complementos a la misma, más que un replanteamiento de la educación en el nuevo paradigma generado por las tecnologías que exige la construcción de nuevas teorías educativas en donde la tecnología y la educación no se puedan considerar una sin la otra.

Ahora bien, el Instituto Nacional de la Juventud al momento presente de la investigación, dio inició a un acuerdo de colaboración entre esta Institución, la Secretaria Nacional del Trabajo y la empresa de Software Microsoft para fundar un laboratorio de habilidades digitales que les permita capacitar a jóvenes en todo el país en distintos niveles de manejo de las TIC.

El énfasis de estas acciones es la de capacitación para el empleo bajo el argumento de que las capacitaciones les permitirá acceder al trabajo o a un mejor puesto, mejorando sus ingresos y calidad de vida. Lo anterior responde a una problemática social y son trabajos que buscan incidir positivamente en la juventud, sin embargo, formar para el trabajo es distinto a formar para la participación como argumenta (Pitalúa, 2008) quien reitera la necesidad de hacer uso del internet y las Web 2.0 y 3.0 como herramientas de participación juvenil. El autor también justifica la necesidad que el gobierno lleve a cabo promoción, capacitación, enseñanza de estos nuevos canales y servicios digitales con el fin de motivar un mayor involucramiento de cada sector de la ciudadanía además de propiciar las condiciones necesarias para lograr que las TIC se vuelvan mecanismos efectivos de participación juvenil:

- **Alfabetización digital** que permita a las y los jóvenes de todo el país contar con las habilidades necesarias para ser competentes en el uso de las tecnologías que les permitan construir procesos de comunicación digital.
- **Delimitación de grupos objetivo de las políticas de formación digital de un país** ya que el autor describe que las necesidades y

condiciones de formación varían dependiendo de las circunstancias y características del grupo. En este punto específicamente reafirma la necesidad de formar digitalmente a los estudiantes del nivel medio educativo con una alfabetización digital avanzada que se distingue por la enseñanza de habilidades digitales generales (investigación, acceso a la información, uso de programas digitales y bases de datos, etc.) y habilidades digitales específicas que van desde la producción de material digital hasta incidencia en ámbitos digitales económicos, culturales, sociales y políticos de un país haciendo uso de las TIC.

- **Instituciones de formación digital.** El autor llama la atención a la inexistencia de instituciones que otorguen cursos y certificaciones en la adquisición de competencias digitales y explica “En México no hay mecanismos de articulación de la oferta de formación en esta área” (Pitalúa, 2008, p. 11) Por ello, hace especial énfasis en impulsar trabajos formales de instrucción y formación digital con un una acción estructurada y un patrón propedéutico especialmente en la educación básica pues esta puede ser una estrategia que beneficie no solo a los alumnos sino que alcance también, a través de éstos, a sus padres o al resto de la familia de los estudiantes.

Bajo estos argumentos, se resalta la importancia de alfabetizar/formar a la población sobre el correcto y completo manejo de las TIC, focalizando los esfuerzos por grupos poblacionales mediante acciones estructuradas y educativas. Y sin embargo, el plan Estatal de desarrollo de Querétaro 2016-2021, o los objetivos propuestos por parte de la Unidad de Servicios para la Educación Básica del Estado de Querétaro USEBEQ, no reflejan datos sobre cursos, proyectos, intervenciones educativas específicas en torno a la P JL. Hasta donde los datos públicos refieren, gobierno federal y estatal no realizan acciones dirigidas a la formación en este concepto-acción a jóvenes que se encuentren estudiando la secundaria en escuelas públicas o privadas.

Lo anterior no implica que se esté realizando un trabajo deficiente desde la política pública en lo referente a la educación, pero en un país como México donde además de sus graves problemas económicos, políticos y sociales, se invisibilice a un sector clave de la población aludiendo a la edad y al marco jurídico no fomenta el desarrollo de nuevas formas colaborativas para el desarrollo y tampoco se brinda un genuino impulso a la juventud y su diversidad de expresiones de participación (Baratta, 1999). En el Informe Mundial de la juventud 2017 (UNICEF, 2018), se recomienda- entre otras cosas- empoderar a los jóvenes a través de sus redes para fomentar su involucramiento comunitario además de exhortar a los países a comprometerse a que los jóvenes reciban educación en participación (en todas sus formas), que ésta sea efectiva, transmita valores ciudadanos y se incluya en todos los niveles educativos. Luego entonces, la problemática se identifica en términos de desconocimiento del tema.

1.2.1 Problema

La ausencia al impulso educativo de la Participación Juvenil en Línea mantiene el desconocimiento o bajo conocimiento de los y las jóvenes en torno a conceptos, propuestas y herramientas digitales relacionadas al tema e impide o dificulta la identificación de TIC para la expresión participativa en línea.

1.2.2 Supuesto

Estudiantes jóvenes de secundaria poseen desconocimiento o bajo conocimiento en torno a conceptos, propuestas y herramientas digitales relacionadas a la Participación Juvenil en Línea, en consecuencia, presentan dificultad para identificar y utilizar TIC de formas alternativas para su expresión participativa on-line. Un curso virtual sobre Participación Juvenil en Línea puede sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia del tema y su participación.

1.3 Justificación

El curso está dirigido a estudiantes de secundaria ya que cubre el rango de edad en donde la mayoría de los jóvenes del Instituto con el que se colaboró comienzan a establecer y mantener interacciones mediadas por la tecnología de manera cotidiana. Se propuso la enseñanza como medio para sensibilizar a los alumnos en la PJJ que se ocupa de todo lo relacionado a la participación de los jóvenes en ambientes virtuales, y por ende, se consideró que diseñar un curso cuya naturaleza fuera virtual sería lo más pertinente debido a la naturaleza del tema. Se enmarcó como una propuesta educativa a impartirse de manera semipresencial debido a que al momento de realizarse la investigación el instituto educativo en el que se colaboró no había impartido cursos enteramente virtuales. La educación semipresencial debe buscar ser del continuo interés de los estudiantes y proveerles de alguna utilidad para que se cumplan con los criterios de motivaciones intrínsecas y extrínsecas (Eccles y Wigfield, 2002). Los autores (Ryan y Deci, 2000) muestran distintos tipos de regulaciones que detonan motivación en los estudiantes bajo este modelo semipresencial, en este caso se consideró retomar la regulación "identificada", en donde los estudiantes a través del modelo semipresencial podrán entenderse como sujetos capaces de incidir en temas de su interés y desarrollo, haciéndolo personalmente relevante. Al aprendizaje semipresencial también se le conoce como Modelo Híbrido o *Blended Learning* (Marsh, Mcfadden y Price, 2003), ya que "mezcla" la enseñanza presencial con la enseñanza virtual en donde no es que la tecnología sustituya al docente (Bartolomé, 2004), sino una nueva forma cómo el docente puede realizar la enseñanza apoyado de la tecnología.

El curso en línea producto final de la investigación, se diseñó con la intención de impulsar no solo la formación en PJJ, sino también de promover su reflexión como concepto/acción, motivando a los estudiantes a explorar su potencial. Canché (2012), explica la importancia de que los jóvenes conozcan los valores democráticos y el valor de colaborar en colectivo para alcanzar objetivos en común, esto es indispensable si se busca elevar el nivel de cultura cívica y participativa de un país,

para que cuando aquellos individuos que se hayan asumido como ciudadanos y estén interesados en participar en su sociedad, lo hagan bien informados y con conocimiento de causa, tanto en el plano presencial como en el virtual. El curso busca fomentar la participación de manera cotidiana en estas nuevas expresiones en línea y facilitar a los jóvenes el identificar y acceder a comunidades virtuales para la defensa de sus intereses colectivos diversos, dígame derechos, servicios, necesidades, proyectos comunitarios y todo aquello que les sea de su interés.

Y es que los jóvenes constituyen un grupo vulnerado por un sistema y una sociedad que privilegia la palabra y la acción de los adultos en los mecanismos e instituciones existentes que no terminan de captar la participación de los jóvenes por sus formas poco flexibles y burocráticas, o no fomenta e impulsa lo suficiente sus proyectos genuinos, originales o que estén fuera de lo que se conoce como una participación estrictamente democrática (Naval y Sádaba, 2005). Otro autor que defiende y promueve el derecho de los niños y jóvenes es Hart (1992), quien insta a los gobiernos a contar con un registro real, directo y periódico de sus demandas y propuestas a fin de poder incluirlos en la participación de programas que les afecten directamente en sus vidas. Pero no solo eso, una adecuada educación del niño y adolescente como ciudadano participativo evitaría que eventualmente el futuro cayera en manos de ciudadanos no educados: aquellos que se distinguen por ser pasivos, controlables, dóciles e indiferentes (Canché, 2012).

A partir de lo anterior, el cuestionamiento central de la investigación se expresa en el siguiente apartado.

1.4 Preguntas de investigación

La Participación Juvenil en Línea es un tema incipiente cuyo potencial se ha reflejado en diversos ejemplos del uso de las TIC por parte de jóvenes para lograr sus expresiones participativas. Empero, el tema es todavía desconocido y por ende el cuestionamiento principal del estudio refiere:

¿De qué forma se puede sensibilizar a jóvenes de secundaria sobre la importancia de la Participación Juvenil en Línea?

A partir de la cual se derivaron el resto de las preguntas:

- ¿Cómo conocer la situación TIC del lugar en el que se desarrolla la investigación? Es decir:
 - El acceso a internet.
 - El tiempo de conexión de los estudiantes.
 - Dispositivos tecnológicos disponibles (laptop, celular, Tablet), a nivel institucional y de los estudiantes.
 - El nivel de alfabetización digital (manejo de tecnología, habilidades para la interacción y comunicación virtual).
- ¿Cómo ha sido la experiencia participativa en línea de los estudiantes?
- ¿Qué decisiones pedagógicas son las más adecuadas en torno al diseño de un curso virtual sobre PJJ con base en la información obtenida?
- ¿Cómo comprobar que los alumnos tienen mayor comprensión y sensibilidad al tema de la PJJ?

Para dar respuesta a las preguntas, el primer paso consistió en construir el Marco Teórico en torno a las variables del estudio con sus conceptos y categorías conformadas a su vez por dimensiones. Sin embargo, antes de ello se describen las limitantes de la investigación las cuales deben ser consideradas en futuros ejercicios.

1.5 Limitantes del estudio

El haber aplicado instrumentos mixtos para la recolección de datos permitió el diseño sensible al contexto, pertinente y adecuado a la población a la que fue dirigido el curso. Sin embargo, esta adecuación hace imposible su implementación en otros lugares sin previas modificaciones adecuadas al entorno nuevo. Es por ello

que, si bien es cierto que una meta a posteriori de la investigación es la posible implementación del curso sobre PjL en otros lugares, el curso virtual que aquí se propone fue desarrollado para funcionar únicamente en el lugar y con los actores involucrados ya que no se trató de una muestra representativa de estudiantes del grado, sino de una muestra seleccionada por el Instituto educativo con el que se trabajó y que tomó decisiones que influyeron en la metodología, enlistadas a continuación:

- Selección de las autoridades escolares a entrevistar.
- Selección de estudiantes participantes del grupo piloto del cuestionario.
- Selección de estudiantes participantes para el grupo piloto de evaluación.
- Selección del idioma (inglés), del curso virtual.

En el apartado de metodología se desarrolla el proceso de diseño y aplicación de instrumentos con los participantes elegidos por el instituto. Toda vez especificado lo anterior, en el siguiente apartado se expone el fundamento teórico tanto de la investigación, como del diseño instruccional que detalla el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la PjL.

2. MARCO TEÓRICO

En este apartado se desarrollan las bases sobre las que se sustenta el estudio, en primer lugar se describe el fundamento de la primera variable de investigación, el modelo de diseño instruccional utilizado. Posteriormente se desarrolla la segunda variable, la P JL, y se describen los antecedentes del concepto así como las categorías y dimensiones que la conforman de acuerdo a diversos autores.

2.1 Modelo PRADDIE de Diseño Instruccional

El modelo de Diseño Instruccional PRADDIE se basa en las cinco etapas del modelo de diseño instruccional ADDIE: Análisis; Diseño; Desarrollo; Implementación, Evaluación, cuyo origen se remonta a la década de los años 70's en Florida, Estados Unidos muy utilizado en gran medida por su orden y secuencia lógica, pero que a su vez le ganó la crítica como un sistema poco flexible y cerrado que no toma en cuenta consideraciones filosóficas, externas, institucionales y otras relacionadas a los proyectos.

En respuesta a estas críticas, el modelo PRADDIE retoma todas las bases que constituyen al modelo citado pero incluye una nueva primera fase, el Pre-análisis, enfocada en recabar este tipo de información adicional y significativa para los proyectos. La característica clave repetida en ambos modelos es que se debe completar cada fase para poder iniciar con la siguiente (Kurt, 2018), mientras que la distinción con su etapa pre-análisis del modelo PRADDIE se caracteriza por tomar en cuenta ciertos insumos o condiciones preexistentes en la institución solicitante o el lugar para el cual se diseña el curso virtual:

“Cookson añade al modelo ADDIE una fase de pre-análisis para evitar las limitaciones de un modelo cerrado, y esta apertura la señala con flechas de dos puntas interrelacionando las diferentes etapas del modelo; lo cual indica que estas relaciones se caracterizan por reciprocidad mutua. Aunque

el diseño de aprendizaje puede desarrollarse en un orden racional y cronológico particular, también es posible que ocurran variaciones en la secuencia. Otra característica de este modelo es que la evaluación puede aplicarse a todas las demás fases, lo que garantiza la oportunidad de revisión, reflexión y cambio en cualquier etapa del proceso” citado en (Góngora y Martínez, 2012, p. 11).

Se decidió que los instrumentos de recolección de datos utilizados en el modelo dentro de las primeras etapas fueran de naturaleza tanto cualitativa como cuantitativa ya que un enfoque mixto posibilita la investigación en temas que requieren la necesidad de utilizar instrumentos de ambos rubros (Hernández , Fernandez y Baptista , 2010). En este caso, el enfoque PRADDIE permitió la construcción del diseño basando el trabajo en cumplir con los objetivos específicos de cada etapa para avanzar a la siguiente, retomando a Cookson (2003), se tienen los siguientes propósitos en las etapas del modelo:

- **Etapa Pre-Análisis:** se lleva a cabo para conocer las condiciones financieras, sociales, epistemológicas, institucionales e inclusive externas al lugar donde trabaja, es decir, no se parte desde cero sino desde un entorno de referencia al que se debe adaptar el diseño. La misión y visión del instituto educativo se correspondieron a los objetivos del proyecto a fin de que estos fueran implementados de manera adecuada. Al finalizar la etapa el diseñador instruccional es capaz de responder las preguntas preliminares necesarias para dar continuación a la etapa Análisis.
- **Etapa Análisis:** en esta etapa se procede a recolectar los insumos de información necesarios para conocer a los usuarios y avanzar en la planeación del curso virtual. Estos insumos pueden consistir en valoraciones del entorno, dominio de un tema, materia o disciplina, las características principales de la población y sus necesidades de aprendizaje. Al realizar el análisis de la información, se desarrollan los requerimientos de actuación para proceder al bosquejo inicial de los contenidos.
- **Etapa Diseño:** la información obtenida de las primeras dos etapas posibilita la toma de decisiones, lo que a su vez permite proceder con el diseño de los

objetivos educativos, aquellos que llevan a definir lo que los participantes aprenderán y experimentarán durante el curso. En este momento también se desarrollan los objetivos instruccionales del curso, aquellos que se espera que demuestren los participantes al finalizar el mismo. El plan de evaluación y el de actividades de aprendizaje se diseñan en esta etapa que concluye con las especificaciones de los materiales que constituyen el curso.

- **Etapa Desarrollo:** esta es la etapa en la que se da la preparación de un marco o plano para los elementos fundamentales del contenido del curso. A cada objetivo de diseño se corresponde un objetivo de desarrollo, se tiene entonces que a las especificaciones de materiales se desarrollan los recursos de enseñanza del instructor, al plan de evaluación de los instrumentos de evaluación, a los objetivos instruccionales enmarcarlos en el ambiente de aprendizaje en línea y al plan de actividades de aprendizaje los recursos a utilizar.
- **Etapa Implementación:** esta es la etapa en la que se determina el rol del instructor dentro del curso, los recursos de aprendizaje, el ambiente de aprendizaje en línea, los resultados de una prueba piloto y el plan de gestión.
- **Etapa Evaluación:** la evaluación es un componente permanente dentro de todo el proceso de diseño, a cada etapa le corresponde su evaluación y análisis dentro del proceso en general, de esta forma se busca que el curso virtual haga sentido y sea significativo en la experiencia de los participantes.

Contar con los objetivos de cada etapa facilitó la identificación del tipo de insumo a conseguir, diseñar, desarrollar, implementar o evaluar cuyo proceso se describe en el siguiente capítulo de metodología.

2.2 Categorías y Dimensiones de la PJJ

Las cuatro categorías que constituyen la PJJ son: 1) Objetivos; 2) actores; 3) contextos 4) intensidades. Cada una a su vez está constituida por dimensiones que reflejan la diversidad de expresiones juveniles identificables en línea. Mediante su

ordenamiento, el análisis de la información obtenida se dio de forma más eficiente. A continuación se presenta un mapa conceptual sobre las categorías y dimensiones que constituyen la PJJ para dar una idea de la interrelación de conceptos que se describen en el resto del capítulo.

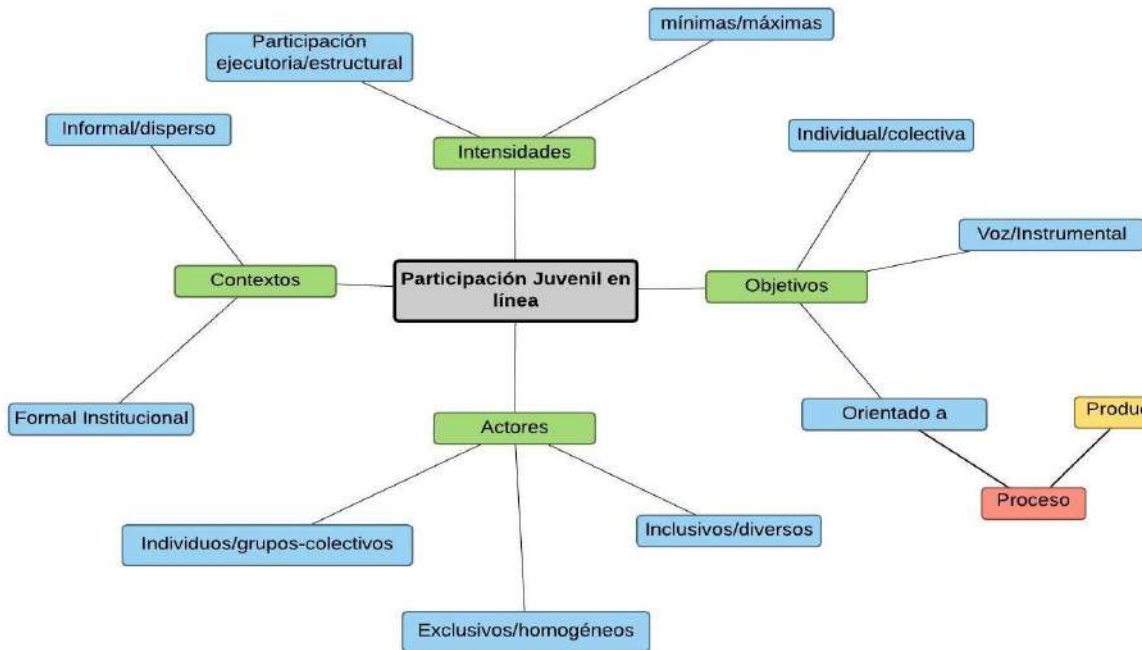


Figura 1. Conceptos y categorías PJJ. Fuente: elaboración propia con datos de (Literat, Kigler-Vilenchik, Brough y Blum , 2018)

Los cuadros en verde constituyen las cuatro categorías –Objetivos, Actores, Contextos e Intensidades), que a su vez se conforman por dimensiones identificados en los cuadros azules. El concepto está intrínsecamente relacionado a las TIC que han generado nuevos modos posibles para las interacciones humanas mediadas por las tecnologías (Reguillo , 2003), y las redes sociales creadas en las diversas plataformas virtuales existentes. El promover la PJJ es entender a los jóvenes más allá de ser “adultos en proceso”, sino como actores sociales por derecho propio debido a su creatividad e iniciativa propia en donde la tecnología les provee de nuevas y múltiples formas para participar como un grupo con intereses en común y tomar decisiones a favor de su propio desarrollo, educación y vida profesional (Literat, Kigler-Vilenchik, Brough y Blum , 2018). Aún más, ésta

conectividad resulta el punto central de la participación de los jóvenes en la sociedad globalizada de la información y el conocimiento.

La nueva zona de comunicación digital también se hace simbólica: “Al crear vínculos entre los jóvenes, reafirmar y reforzar sus niveles de confianza, cooperación y sus capacidades para relacionar y movilizar los saberes y recursos con los que se cuenta” (Fernández, 2012, p. 123). Todo lo anterior se convierte en recursos sociales que les brindan beneficios, derechos, accesos y como menciona este autor, capital social digital.

Luego entonces, la PJJ se vuelve un tema que requiere investigación, desarrollo, sistematización, y difusión a fin de descubrir o mejorar las capacidades, competencias y comunicación asertiva en la demanda de derechos además de aprender de buenas prácticas en la materia. Nuevamente los autores Literat, Kligler-Vilenchik, Brough, & Blum Ross (2018), como pioneros en la investigación del tema y para el análisis del concepto proponen una delimitación para su estudio y análisis basado en cuatro categorías heurísticas, las cuales se presentan a continuación.

Categoría 1: Objetivos de la PJJ

Se debe evitar la confusión en torno a la tecnología como objetivo de la juventud, en realidad, ésta actúa como facilitadora y parte del proceso de la PJJ, más no es el producto en sí mismo. Se justifica la delimitación de la categoría bajo el argumento que los jóvenes hoy en día utilizan cualquier *media* necesaria para alcanzar sus objetivos. Dentro de los objetivos, se identifican tres dimensiones relacionadas a éstos:

Dimensión: Individual/Colectiva

Al participar en línea los jóvenes reflejan tener objetivos tanto individuales como colectivos, estos pueden ser similares pero es necesaria su distinción pues los objetivos individuales de un joven al pertenecer a un grupo virtual no deben

perderse en éste. La dimensión individual en esta categoría de objetivo tiene que ver con la auto-expresión y la amplificación de la voz individual. El equilibrio entre los objetivos individuales y colectivos debe existir pues no se puede entender como PJI si parte únicamente de propósitos individualistas ya que además de ser insostenible en el tiempo, participar necesariamente involucra formar parte de algo y le da su inherente condición colectiva.

Dimensión: Voz/Instrumental

Esta dimensión permite observar y entender la gran variedad de objetivos que se reflejan en la participación de los jóvenes en línea que pueden localizarse de acuerdo a la instrumentalización de las prácticas. Es decir, los objetivos instrumentales se caracterizan por tener un objetivo de cambio específico, como lo puede ser una campaña digital, mientras que los objetivos de voz buscan replicar las voces de auto-expresión o aquellas que desafían a las normas culturales existentes. Es frecuente que este tipo de objetivos relacionados a la voz terminen en la creación de más objetivos instrumentales para lograrlo. Alrededor del mundo han surgido ejemplos de buenas prácticas de este tipo de dimensión y que han permitido visibilizar e incluir al mundo virtual a minorías, e impulsar la participación en línea de toda la diversidad de la población y no solo a ciertos sectores más favorecidos.

Dimensión: Orientado a Proceso/Productos

Aquellos que están orientados al proceso priorizan la calidad de la participación de los jóvenes pues los conmina a prestar especial atención al proceso que conlleva. Mientras que los segundos se enfocan en la calidad del producto o el resultado de la participación. Existe un debate en torno a esta dimensión sobre cuál orientación da mejores resultados sin existir un argumento determinante a favor de alguno. Sin embargo, se reconoce que un objetivo orientado a producto requiere de una jerarquía y estructura de participación más rígida y en ocasiones limitante, lo

que puede llegar a comprometer la experiencia individual y, a largo plazo, la permanencia y mantenimiento de la participación.

Categoría 2: Actores

Dentro de esta categoría, la tecnología amplifica la voz individual y colectiva, facilitando nuevos procesos de interacción y afiliación, a la vez de incrementar, mejorar e intensificar la diversidad de la participación juvenil en línea. Dentro de la categoría de Actores se proponen las siguientes dimensiones:

Dimensión Individuos/grupos-colectivos

En esta dimensión en particular, se destaca el papel de la tecnología como muy significativo al amplificar las voces de los jóvenes a la par de facilitar nuevas y variadas formas de afiliación además de tener el potencial de incrementar, impulsar y fortalecer la diversidad de la participación juvenil. Esta dimensión también resulta particular pues permite comprender desde otra perspectiva las relaciones interpersonales de los jóvenes de estas generaciones, es decir, suelen ser juzgados/etiquetados como “*Millenia*”: individualistas, narcisistas y superficiales (Stein, 2013). Sin embargo, en sentido contrario a estos argumentos, se pueden encontrar numerosos ejemplos de solidaridad, participación y expresiones de ayuda utilizando las TIC como principal plataforma de expresión.

Dimensión: exclusivos/homogéneos-inclusivos/diversos

Las TIC permiten una amplia variedad de formas de afiliación y son los jóvenes los pioneros en apropiarlas. Para ello se basan en intereses compartidos y componentes identitarios entremezclando con herramientas digitales. Autores como Beck (2009), argumentan que en la transición de la sociedad actual a partir de la caída de las instituciones y el auge de la tecnología han provocado que ahora los individuos *negocien* sus afiliaciones y estilos de vida. En el caso de los jóvenes, autores como Bennett, Wells y Rank (2009), plantean que éstos asumen una

ciudadanía que ellos mismos actualizan constantemente mediante la *Digital Media*. En este sentido, las afiliaciones juveniles se pueden identificar en dos grupos, aquellos que buscan y fomentan la inclusividad constituyendo grupos ricos en diversidad y aquellos que son más bien homogéneos y se han constituido para compartir aquello que los identifica como grupo.

Categoría 3: Contextos

La tecnología forma parte del contexto de la PJJ al constituir la base de los ambientes virtuales que promueven y fomentan la participación en línea. Lo anterior es relevante dado que algunos contextos promueven más la participación juvenil en entornos virtuales que otros, lo que los convierte en ejemplos de buenas prácticas que pueden influir proyectos/procesos a futuro. También sucede que el contexto puede, algunas veces, erosionar algunos aspectos como la expresión o la calidad de la participación, la mayoría de las ocasiones inadvertidamente (Bennett, Wells, y Rank, 2009), o inclusive imponer barreras o brechas. En este sentido los autores Literat, Kligler-Vilenchik, Brough, & Blum Ross (2018), continúan su trabajo identificando los siguientes contextos y mencionan que por general, los jóvenes interactúan con fluidez en ambientes tanto formales como informales para distintos fines, y es que este tipo de dimensiones también abarcan sus relaciones interpersonales en línea.

Dimensión: formal/institucional

Algunas instituciones como las escuelas o gobiernos han abierto canales y medios en sus plataformas para fomentar la participación de los jóvenes a distancia y funcionan para los propósitos creados. Ahora bien, dado que estas son implementadas por las propias instituciones, las peticiones y los medios se vuelven, por lo general, formales, lo que limita la creación de algunas expresiones juveniles espontáneas y originales.

Dimensión: informal/disperso

La participación informal por parte de los jóvenes en entornos virtuales sucede mayormente en sus cuentas de redes sociales o aplicaciones que permitan la comunicación/expresión inmediata y de gran escala. El hecho de la dispersión (derivada de la escala) como una característica frecuente en esta dimensión, no implica desorganización o deficiencia en la interacción, se trata más bien de formas distintas e innovadoras que utilizan los jóvenes para comunicarse y que están aún por verse y estudiarse sus implicaciones.

Categoría 4: Intensidades

El hecho que la naturaleza de la PJJ sea virtual no significa que sea menos importante, trascendente y empoderante que la participación presencial. La PJJ puede definir actitudes, comportamientos, conductas y prácticas además de tener una implicación muy significativa en términos de apropiación, ciudadanía y empoderamiento para los jóvenes en otros espacios. Lo anterior en respuesta a la tendencia existente en algunos contextos a negar, limitar o subestimar este tipo de participación que le resulta importante y significativo a la juventud.

Dimensión: participación ejecutoria-estructural

Distingue entre aquellos proyectos que únicamente permiten a los jóvenes ejecutar un papel, pero no influir en la construcción o diseño del mismo, a diferencia de los proyectos que permiten que los jóvenes influyan en el diseño y estructura fundamental del proyecto mediante su participación. Esto último sin embargo, genera el cuestionamiento sobre si los jóvenes co- diseñan en entornos virtuales creados para ellos pero originados por alguien más, o en realidad también crean sus propios contextos y proyectos.

Dimensión: intensidades mínimas/intensidades máximas

Una de las dimensiones más relevantes propuestas por los autores, pues implica el análisis de las nuevas dinámicas de poder que confluyen en la juventud y que también existen en los entornos virtuales donde participan. Carpentier (2009), argumenta que la participación en última instancia se trata de retomar la libertad de expresión y toma de decisiones, por lo que necesariamente buscará equilibrar los poderes que limiten este ejercicio en cualquier situación. Los jóvenes constantemente se les asignan posiciones con menos poder que aquellas ocupadas por adultos tornándose mucho más evidente en cuestiones políticas y posiciones que les permitan transmitir mensajes e información a la comunidad/sociedad.

Es por ello que las nuevas tecnologías se vuelven medios para los jóvenes equilibren la balanza a través de sus expresiones y exigencias que les permitan conquistar o reconquistar espacios de poder que en el entorno presencial les suelen ser restringidos. Luego entonces, los autores proponen una escala de mínimas y máximas intensidades que de alguna manera miden la apropiación y manejo que tienen los jóvenes de las nuevas TIC para expresarse, comunicarse, defender, informar, compartir, impulsar, entre otros diversos objetivos.

Existe un debate en la actualidad sobre si la PJJ puede ser ya considerada como un concepto/acción/competencia digital *per se* o, si en cambio, es un resultado más de la Participación Juvenil que se encarga de toda expresión participativa que provenga de los jóvenes. El tema no es la crítica a la PJJ, sino en su encuadre o marco de referencia, y que ésta más bien debiera de entenderse como una forma más de participación juvenil que utiliza como canal de amplificación del mensaje a las TIC. La presente investigación no comparte éste último entendimiento sobre la PJJ al considerarla reduccionista y limitante. La Participación Juvenil en Línea efectivamente tiene que ver en todo con la Participación Juvenil, los jóvenes son el actor vinculante y hace que una no pueda ser entendida sin la otra. Sin embargo, limitar la PJJ a un ramo más de participación juvenil es subestimar el mérito de la primera y su desarrollo como un concepto/acción que involucra la combinación de características y condiciones específicas en torno a las acciones, apropiaciones,

conductas en línea por parte de los jóvenes que reflejan su participación e involucramiento en la sociedad, principalmente hacia con ellos mismos como grupo.

Con base en lo anterior, la definición propia de la investigación entiende a la PJI como un concepto-acción conformado por categorías y dimensiones de análisis de las acciones e intenciones juveniles en todo lo referente a sus expresiones participativas mediadas por la tecnología con el potencial para impulsar y fortalecer la cultura de la participación a distancia desde temprana edad.

La presente investigación propuso diseñar un proceso de enseñanza semipresencial que aporte al impulso y fortalecimiento de esta cultura participativa, el siguiente apartado describe el papel de las TIC en procesos de esta naturaleza.

2.3 Las TIC en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Autores como Aguirre (2018), proponen que las TIC han llegado para transformar profundamente los modelos de instrucción en la educación en los sujetos involucrados para su impartición; desde las Instituciones educativas con la implementación de tecnología, el incremento de su oferta educativa a distancia y la incorporación de procesos de enseñanza mucho más flexibles en su plan curricular; mientras que para los docentes la transformación ha conllevado una profunda reestructuración que parte de las consideraciones que deben tener en cuenta en su utilización de la tecnología para la planeación, impartición y evaluación del contenido educativo.

Por parte de los estudiantes que se ven inmersos en un aprendizaje mediado por TIC, autores como Zempoalteca (2019), refieren que el estudiante, a través de la tecnología, construye de manera activa un modelo para el conocimiento a partir de la utilización de distintas piezas de información; luego entonces el aprendizaje se vuelve un proceso 1) constructivo; 2) intencional; 3) distribuido; 4) situado; 5) estratégico. En este sentido Burgos y Lozano (citados en Zempoalteca, 2019)

añaden que las TIC se expresan en el medio a través de su uso y en la medida que posibilitan la producción de contenido educacional, además de facilitar la colaboración entre personas que investigan y generan conocimiento para el medio educativo.

En la presente investigación, el proceso de enseñanza-aprendizaje de un contenido como la P JL, implicó establecer un nuevo rol para el instructor donde se ve involucrada la tutoría para el acompañamiento en la colaboración virtual de los estudiantes con el fin de tener un impacto positivo en la sociedad, re-pensar los recursos didácticos con este fin y la evaluación reiterativa de los materiales y recursos didácticos que acompañaran este fin.

Para este fin, Valverde (2009), propone que en cualquier proceso de enseñanza aprendizaje mediado por las tecnologías se debe considerar a) Acceso a recursos online para el desarrollo de proyectos y actividades colaborativas; b) disponibilidad de tecnología; c) acceso a tecnología que permita el aprender de acuerdo a su estilo de aprendizaje; d) acceso a currículos personalizados y pruebas diagnósticas especializadas; e) tecnología que facilite la interdisciplinariedad; f) espacio y mobiliario flexibles; g) sistema de proyección de imágenes; h) acceso individualizado a recursos en red dentro y fuera de la institución educativa. Estos elementos fueron tomados en cuenta dentro del proceso del diseño instruccional que se detalla en el siguiente apartado de metodología.

3. METODOLOGÍA

La IBD propone mejorar las prácticas educativas anteponiendo sobre todo la colaboración entre los investigadores y profesionales en los entornos en los que se dirigen para que sus diseños sean sensibles y adecuados al contexto, ofreciendo soluciones reales a las necesidades detectadas (Wang y Hannafin, 2005). Uno de sus principales objetivos es resolver un problema educativo complejo a la vez de hacer el registro para aportar en el desarrollo de futuras intervenciones mostrando siempre aceptación y reflexión en torno a la críticas en el diseño a fin de mejorar mediante la práctica (Reeves citado en Van den Akker et.al., 2006), por lo que se consideró pertinente de utilizar debido a las circunstancias de la investigación.

Es importante mencionar que en todo momento se garantizaron los principios éticos de la investigación, imperando siempre el ambiente de respeto hacia los participantes, cuya identidad se reserva por motivos de seguridad a petición del instituto mismo.

3.1 Investigación Basada en Diseño (IBD)

Wang y Hannafin (2005), describen a la IBD como una metodología sistemática pero flexible que tiene como meta mejorar las prácticas educacionales a distancia mediante análisis iterativos, diseños, desarrollos, implementaciones de investigadores en ambientes controlados, realizando las pruebas simulando condiciones educativas reales para la construcción de principios y teorías de diseño sensibles a los contextos donde sean implementados. Estos autores proponen cinco características básicas que distinguen a las Investigaciones Basadas en Diseño: a) pragmatismo; b) adecuadas a contexto; c) interactivas; d) iterativas y flexibles; e) integrativas y contextuales.

Se consideró que la IBD resultaría ser el método más adecuado porque una de sus características fundamentales es la de detonar innovación al orientarse en

resolver un problema detectado en la realidad educativa, mediante la adición de nuevos elementos al proceso tradicional de la situación problemática que serán sometidos a prueba y validación para ser propuestos como potenciales soluciones (Chaparro, García , & Escudero, 2017). Las etapas generales que proponen estos autores para constituir el proceso de la IBD es el siguiente:



Figura 2 Imagen del proceso recursivo de la IBD. Fuente: (Elaboración propia basada en De Benito & Salinas citados en Chaparro, Escudero y García, 2017, p. 5).

En este sentido, Edelson (2002), realiza una comparación entre los acercamientos educativos experimentales de la investigación educativa y la IBD, en donde la primera diseña basándose en los principios y teorías por lo que los resultados deben necesariamente corresponder a tal marco teórico, mientras que en la IBD, tanto teoría como práctica son desarrollados mutuamente entre los investigadores y el contexto educativo donde se trabaje durante todo el proceso de investigación.

Un elemento fundamental, y que le dota de su característica pragmática es que sus metas atienden problemáticas actuales pues se diseñan e implementan intervenciones educativas adecuándose a las necesidades y contextos, al hacer esto los investigadores amplían los horizontes del modelo y refinan sus principios de diseño (Van den Akker, J., Gravemeiger, K. y McKenney, S., 2013). Es importante subrayar que no se busca probar correcta la teoría, sino desarrollar investigaciones que permitan avances y logros reales a las necesidades y problemáticas actuales que pueden ser resultados mediante la educación a distancia y que consecuentemente realicen un cambio sustantivo en la práctica educacional.

Los autores De Benito y Salinas (2016), han analizado lo que varios autores denominan como las características de la Investigación Basada en Diseño:

- Buscan abonar a la resolución de problemas complejos en contextos reales.
- Se requiere necesariamente de una colaboración intensiva entre investigadores y practicantes.
- Es necesario integrar principios de diseño que sean tanto reconocidos como hipotéticos con las posibilidades tecnológicas que permitan solucionar tales problemas complejos.
- Se requieren estudios rigurosos y reflexivos para probar y refinar entornos de aprendizaje innovadores, y también para definir nuevos principios de diseño.
- A largo plazo es necesario refinar sus protocolos y actuaciones.
- Logran establecer compromisos y logros tanto con la construcción y ampliación teórica, como con la resolución de problemas del mundo real.

Asimismo, la IBD supone un cambio, una afectación en las variables del fenómeno que se interviene/investiga para luego medir los resultados, “la variable dependiente no se manipula, sino que se mide para ver el efecto que la manipulación de la variable independiente tiene en ella” (Hernández , Fernandez y Baptista , 2010, p. 123). En este caso en particular, se buscó diseñar un curso en

línea (variable independiente), que permitiera sensibilizar a jóvenes de secundaria sobre la PJJ (variable dependiente).

De Benito y Salinas (2016), también argumentan que cada investigación requiere necesariamente de un marco de referencia sobre el que se sustente su metodología y provea de guías y pautas a seguir para la construcción/diseño instruccional. Para el caso de la investigación, se trató del modelo PRADDIE en donde las primeras dos fases de análisis requirieron la implementación de instrumentos de recolección de datos de naturaleza cuantitativa y cualitativa, lo que se conoce como enfoque mixto de investigación, el cual se describe a continuación.

3.2 Enfoque mixto de investigación

La aparición del enfoque se da en los años 60's a partir de propuestas investigativas que realizaron mezclas entre propuestas metodológicas cualitativas y cuantitativas para desarrollar sus estudios (Alvarado & García , 2008). El principio de complementariedad es lo que permite la cercanía entre ambas teorías buscando en todo momento la armonía entre ambas. Existen tres subtipos de estrategias de integración a la investigación según Hernández, Fernández y Baptista, (2010):

- a) Complementariedad: una teoría complementa la visión de la otra sin solaparse.
- b) Combinación: integra subsidiariamente un método en otro con la intención de fortalecer las conclusiones del método que se considera el principal.
- c) Triangulación: grado máximo de integración, convergencia de los resultados, los métodos se aplican diferente pero se examina el grado de convergencia existente en ambas

- El concepto de triangulación representa el más alto grado de combinación entre las teorías cuantitativas y cualitativas, su mezcla es cierto que complejiza la investigación pero al mismo tiempo se obtienen las ventajas de ambos enfoques.

Los principales paradigmas que existen en los enfoques mixtos son:

- Pos-positivismos.
- Constructivista
- Pragmático.
- Socio crítico o transformativo.

Estos autores afirman que el empleo conjunto del enfoque cuantitativo y cualitativo es enriquecedor en contenido pues se interesa tanto por el proceso como por el resultado, lo que potencia las fortalezas de los enfoques y facilita la triangulación. Por ejemplo, productos de lo cualitativo como imágenes, vídeos, narraciones, pueden complementar y darle mayor sentido a los datos. Asimismo, según los autores a su vez también existen distintos enfoques mixtos:

- Investigación integrativa.
- Estudios multimétodos.
- Estudios de triangulación.
- Investigación mixta.

En este tipo de investigaciones, se puede dar un equilibrio en el uso/estatus de las teorías, o puede darse el caso que una tenga un estatus dominante dentro del estudio, o bien adoptar el modelo mixto donde ambas teorías se combinan en una misma etapa o si se trata de etapas o fases, se le conoce también como método mixto.

El utilizado en la presente investigación, tomó como base el paradigma crítico transformativo dado que busca abonar a la transformación social, detectando problemáticas reales y desarrollando proyectos en atención a tales necesidades. Este paradigma “plantea la necesidad de una racionalidad sustantiva que incluya los juicios, los valores y los intereses de la sociedad, así como su compromiso con la transformación desde el interior” (Alvarado y García , 2008, p. 189). Asimismo, la estrategia de integración utilizada fue la triangulación dado que fue imprescindible comparar los resultados del instrumento cualitativo con los del cuantitativo para el análisis de similitudes y diferencias, así como de los hallazgos. Se presenta a

continuación el desarrollo metodológico de las etapas del Diseño Instruccional propuesto.

3.3 Diseño Instruccional bajo el modelo PRADDIE

En las subsecuentes etapas se describe la metodología que requirió implementarse para cada una de las etapas que conforman el modelo: Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

3.3.1 Etapa Pre-análisis

Para lograr el primer objetivo particular el instrumento de investigación se estructuró en dos apartados: el primero para recoger datos sobre la situación TIC se basó en los trabajos de Cavazos y Torres (2016); para la segunda parte se planteó identificar entre los estudiantes, la existencia y tipos de expresiones participativas en línea de acuerdo a las dimensiones propuestas por (Literat, Kigler-Vilenchik, Brough y Blum , 2018). Se reconoce esta etapa como el momento de la investigación que permitió conocer el entorno y empatar objetivos e intenciones entre el diseñador instruccional y las autoridades escolares pertenecientes al lugar donde se desarrolló el estudio. En el apartado de anexos se comparten el resto de los documentos que acompañaron la planeación estratégica de la fase pre-análisis, como los recursos financieros y el plan estratégico presentado ante las autoridades escolares para empatar expectativas y definir objetivos, insumos y resultados esperados. A continuación se presenta el procedimiento aplicado para la creación de la herramienta utilizada en esta fase.

3.3.1.1. *Instrumento Entrevista*

La entrevista es una técnica efectiva para recabar datos e información de manera precisa en relación con un tema determinado, como argumenta Cookson (2003):

“La entrevista es muy ventajosa principalmente en los estudios descriptivos y en las fases de exploración, así como para diseñar

instrumentos de recolección de datos...con frecuencia la entrevista se complementa con otras técnicas de acuerdo a la naturaleza específica de la investigación”, (p.9).

Las entrevistas fueron aplicadas en esta fase exploratoria que constituye el Pre-análisis para dar respuesta al segundo objetivo particular de la investigación. Se contó con la colaboración de dos autoridades escolares propuestas por el instituto educativo debido a su posición dentro del organigrama del colegio, como en la frecuencia de interacción que tienen con la mayoría de docentes y alumnos. Se llevaron a cabo a distancia mediante videoconferencia con expresa autorización para la grabación de las mismas, en el entendido que se resguarda la información como confidencial y se protege el anonimato. El guion de entrevista consistió en 14 reactivos contemplados para una duración máxima de 45 minutos. Consistió de preguntas abiertas que arrojaron información para la construcción de una red semántica sobre la que se desarrolló el análisis de las respuestas que permitió a su vez diseñar algunos de los contenidos de acuerdo a las expectativas, necesidades o problemáticas detectadas.

Los reactivos se pueden dividir en dos secciones temáticas de acuerdo a las categorías de investigación. La primera categoría consistió en realizar un diagnóstico base sobre TIC en el lugar por la importancia de corroborar la existencia de la tecnología y competencia digital mínimas necesarias para efectivamente poder desarrollar el curso virtual. Cavazos y Torres (Cavazos y Torres, 2016), autores que han realizado diagnósticos sobre el tema en procesos de enseñanza- aprendizaje proponen categorías de análisis con indicadores que permiten conocer la situación TIC dentro de un contexto educativo.

Se retomaron los siguientes por considerarse los más pertinentes a indagar de acuerdo a la naturaleza de la investigación:

- TIC en la educación: tienen que ver con las condiciones mínimas necesarias para el desarrollo de proceso de enseñanza-aprendizaje mediadas por la tecnología.
- Medios: Aquellos que permiten la transmisión de los contenidos educativos de la forma más adecuada y asertiva.
- Contexto: Los nuevos escenarios virtuales en donde los individuos interactúan y que varían de acuerdo al tipo de plataforma y objetivo(s) y uso(s).
- Uso: Cómo se usan las TIC en la práctica, en el proceso mismo de enseñanza-aprendizaje, y cómo se utiliza en la interacción en línea de los actores involucrados.

Cuadro 1. Situación TIC

	Dimensión Código	Indicadores
Situación TIC	TIC en la educación (TICE)	Rol docente Nuevas estrategias docentes Disponibilidad de recursos para la enseñanza. Recursos educativos digitales Apertura a la innovación
	Medios (M)	Docentes con competencias digitales Nuevas estrategias didácticas Alfabetización digital.
	Contexto (C)	Nuevos escenarios TIC Formación en competencias digitales
	Uso (U)	En procesos de enseñanza-aprendizaje Interacción docente- alumno Interacción alumno-alumno

Fuente: Elaboración propia con datos de Cavazos y Torres (2016).

La segunda sección de preguntas se retoma y adapta del trabajo de por Literat, Kligler-Vilenchik, Brough y Blum Ross (2018). La PjL se investiga entonces

convirtiendo a los Objetivos, Actores, Contextos e Intensidades en subcategorías y sus indicadores pertenecientes como se presenta en el Cuadro:

Cuadro 2. Subcategoría Situación TIC

Categoría	Subcategoría/Dimensión y Código	Indicadores
P JL	Objetivos (O)	Individual
		Colectivo
		Voz
		Instrumental
	Actores (A)	Orientado a procesos
		Orientado a producto
		Inclusivo
		Diverso
	Contextos P JL (CP JL)	Exclusivo
		Homogéneo
		Individuos
		Grupos/colectivos
Intensidades (I)	Formal/Institucional	
	Informal/disperso	
	Participación ejecutoria	
	Participación estructural	
		Mínimas
		Máximas

Fuente: (elaboración propia con datos de Literat, Kligler-Vilenchik, Brough y Blum Ross., 2018).

En la sección de Anexos se adjunta el instrumento con la fundamentación de los reactivos. Toda vez aplicadas ambas entrevistas y resguardadas en formato audiovisual, se procedió a transcribir la información mediante un procesador de textos que generó una red semántica para la lectura temática y el análisis mediante la codificación y la interpretación de datos en un sistema categorial. Coffey y Atkinson (2013), definen este siguiente paso como el proceso por el que segmentos

de los datos obtenidos se relacionan a los indicadores que emergen y deben ser acomodados de acuerdo a las subcategorías propuestas por la investigación.

La información organizada de esta forma permitió realizar comparaciones para identificar semejanzas y diferencias, y así poder hacer inferencias para encontrar correlaciones o datos entre propiedades hasta llegar al punto de saturación donde no se realicen más hallazgos en los datos, momento que debe finalizar el análisis para proceder al desarrollo de la aportación teórica del investigador. Para realizar esta codificación se utilizó Atlas TI, un software para el manejo y análisis de datos que permite sistematizar y sintetizar la información a través de la identificación de códigos ya sea en textos, vídeos o audios. El procedimiento consistió en la creación de una unidad hermenéutica con la información de ambas entrevistas en donde la información más relevante fue segmentada de acuerdo a los indicadores descritos en el Marco Teórico:

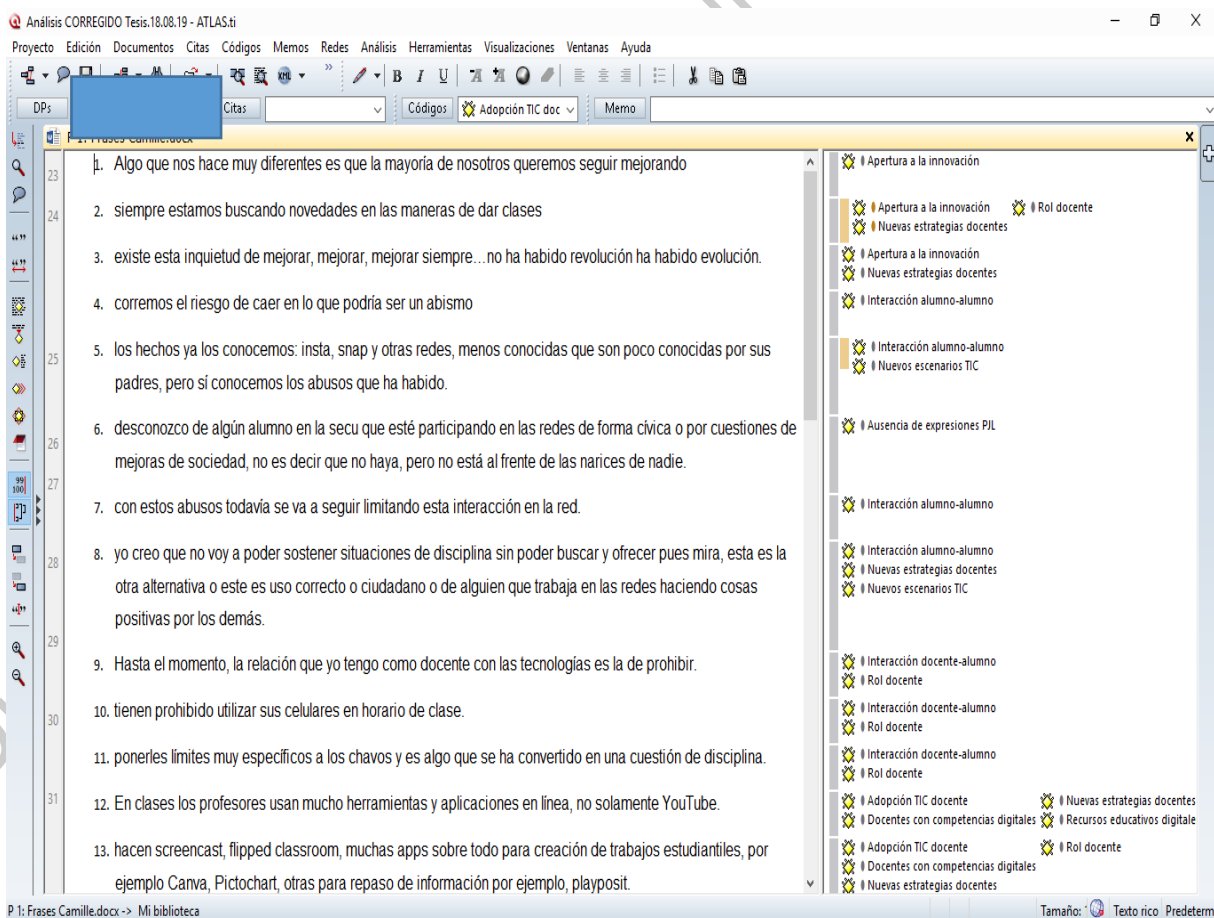


Figura 3. Imagen Dimensiones de Categorías PJI. Elaboración propia mediante

Una vez finalizada la codificación de los indicadores, se organizaron todos en familias de acuerdo a la subcategoría a la que pertenecen:

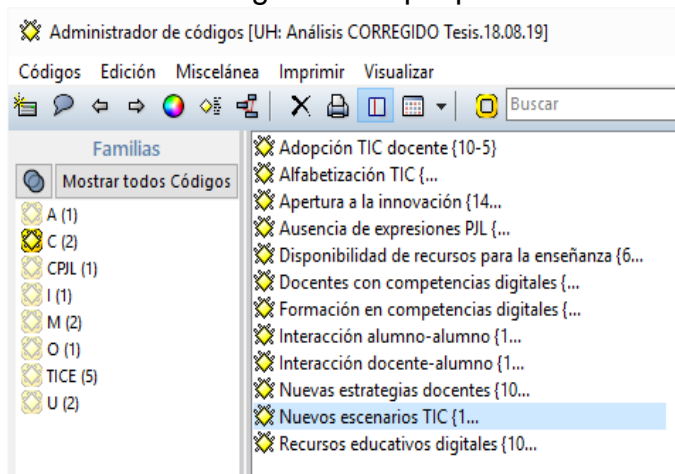


Figura 4. Imagen Organización de familias semánticas de acuerdo a la codificación de indicadores.

Se analizaron mediante una lectura temática para establecer el tipo de relación existente entre cada uno, de tal forma que se pudiera generar una red semántica con las correlaciones existentes en la información obtenida:

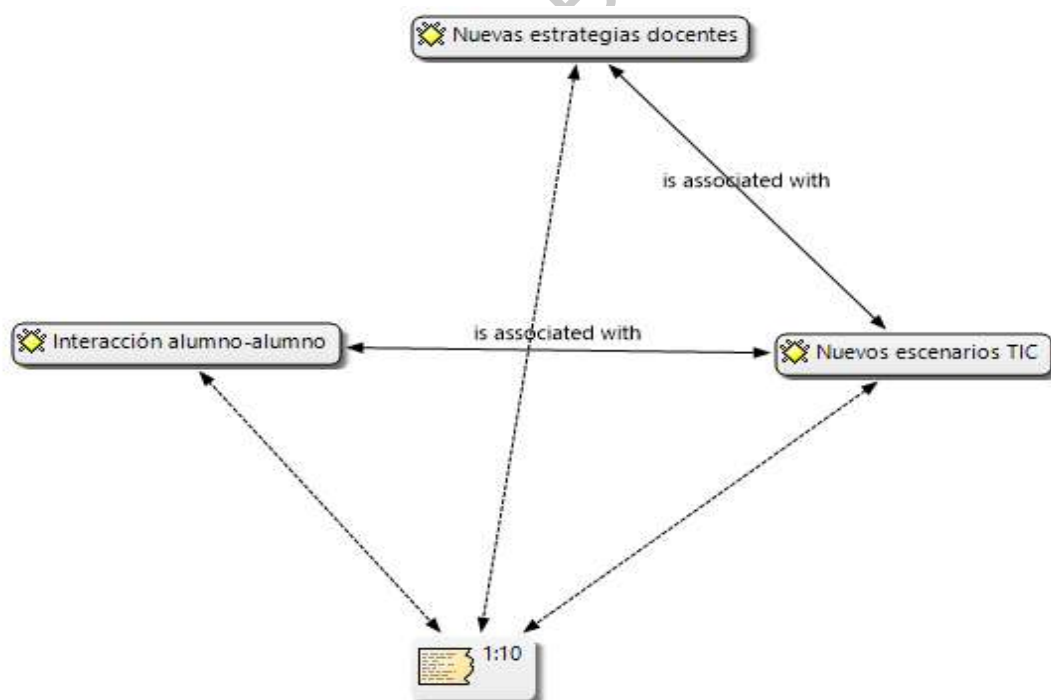


Figura 5. Imagen Construcción de Red Semántica. Elaboración propia con datos de la entrevista realizada a las autoridades escolares de la fase Pre-análisis.

El análisis mediante red fue el más adecuado a desarrollar por la naturaleza del estudio, el objetivo de la investigación no recayó en construir teoría mediante el análisis de la información de las entrevistas, sino de obtener los insumos necesarios para diseñar un curso en línea lo más sensible y adecuado al contexto del instituto.

La Red de correlación final y correspondiente análisis se presenta más adelante en el apartado de resultados. Los factores identificados en las entrevistas brindaron un panorama sobre las condiciones y circunstancias del entorno de referencia sobre el que se adaptó el diseño que se describe más adelante en el estudio. En el siguiente apartado se describe la etapa análisis y la metodología utilizada para su desarrollo.

3.3.2 Etapa Análisis

Una vez concluido el Pre-análisis con la obtención de los resultados de las entrevistas, fue posible continuar con la segunda fase del modelo PRADDIE, el Análisis, para conocer a profundidad al usuario desde las variables de investigación y así proceder al bosquejo inicial de los contenidos. El instrumento metodológico que se consideró más pertinente para aplicar fue el cuestionario ya que permite cuantificar la información y obtener resultados generales (Hernández , Fernandez, y Baptista , 2010). A continuación se expone el desarrollo metodológico del mismo, su validación y aplicación.

3.3.2.1 Proceso del Instrumento Cuestionario

Los datos de las entrevistas permitieron contar con una base desde donde partir en cuanto a la situación TIC del lugar y la existencia o ausencia de expresiones de PjL entre los estudiantes. Esto a su vez permitió adaptar un cuestionario existente en torno al uso de las TIC entre adolescentes, y modificar reactivos para hacerlos adaptables en torno a las variables de investigación.

Se retoma entonces la primera parte del cuestionario creado por la Dirección de investigación de la Cátedra para el Desarrollo Social de la Universidad Camilo

José CELA de Madrid (2018), en torno al uso y abuso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación por adolescentes, y se modifica para adaptarlos al contexto y la pesquisa.

Fueron en total 26 reactivos de preguntas cerradas con escala de Likert y diseñado para concluirse en un tiempo estimado de diez a veinte minutos. Los reactivos del primero al octavo fueron adaptadas para conocer la situación TIC de cada estudiante, el resto de los reactivos y sus resultados se retoman en el siguiente capítulo de diseño instruccional del curso pues se utilizaron para la selección y/o generación del contenido temático relacionado a la PJJ.

La validación del instrumento se dio por distintas etapas que consistieron en:

- 1) Una primera retroalimentación por parte del comité asesor de tesis.
- 2) Revisión de preguntas mediante *focus group* con estudiantes de secundaria de un instituto educativo externo para corroborar que la redacción de las preguntas fuera clara para estudiantes de su edad y grado. Este *focus group* se realizó el día jueves dos de mayo de 2019 en una secundaria diferente al instituto educativo en el que se trabajó pero radicada también en la ciudad de Querétaro. El único objetivo de la colaboración con este colegio fue la revisión de las preguntas con sus estudiantes de nivel secundaria. La prueba piloto tomó alrededor de 35-40 minutos en realizarse y arrojó un reporte que consistió en el análisis de los resultados de los cuestionarios, la observación del investigador y la grabación de la prueba.
- 3) Adecuación del instrumento con base en de las observaciones hechas por parte del comité asesor de tesis y los resultados del *focus group*.
- 4) Validación final por parte del comité asesor de tesis.

Toda vez con el instrumento final validado, se presentó y justificó ante las autoridades escolares quienes solicitaron elegir a los estudiantes que conformaron el grupo piloto que contestó el instrumento, como se mencionó en el apartado de

limitaciones del estudio, se trató de una muestra determinada por lo que la selección de la muestra no fue probabilística.

Para realizar el análisis de los resultados fue necesario retomar el segundo objetivo de investigación “Aplicar un cuestionario a estudiantes del lugar para conocer su experiencia con plataformas educativas virtuales e identificar prácticas participativas en línea”. Para lograrlo, las respuestas se tabularon y se filtraron los resultados para su posterior análisis del cual se derivaron las conclusiones que se presentan al final del trabajo. En el apartado de la etapa de Implementación del modelo PRADDIE utilizado, se describe cómo fue realizada la aplicación del cuestionario a manera de validación teórica.

A continuación se expone en qué consistió la etapa de diseño para el caso particular de la presente investigación.

3.3.3 Etapa de Diseño

Esta etapa del modelo se centró en desarrollar la arquitectura necesaria para que el proceso de enseñanza aprendizaje pudiera alcanzar su objetivo educativo. Se presentan a manera de plan instruccional dado que fue uno de los insumos a entregar a la Institución educativa en la etapa de resultados de desarrollo se enlistan sus elementos. Toda vez construido este andamiaje cognitivo, en la etapa de desarrollo fue posible crear el marco digital para sostener este contenido y que es detallado en el siguiente apartado. A continuación se presenta el plan instruccional mencionado.

El fundamento teórico descrito hasta el momento pertenece a la IBD, a continuación se presentan aquellos que son propios del diseño instruccional.

3.3.3.1 Fundamentos teóricos del diseño instruccional

El diseño instruccional que se propuso para utilizar en el estudio se fundamentó principalmente en el método cognitivista en combinación con herramientas constructivistas y conectivistas. El método cognitivista toma en cuenta la importancia del aprendizaje significativo y de reforzar el conocimiento, explica la influencia de factores internos y externos como procesos necesarios para la adquisición del aprendizaje, entre estos se pueden encontrar motivación, retención, comprensión, generalización, ejecución y retroalimentación (Guerrero , Trivisay Hazel, 2009). Para Snelnecker (1983), este método también hace uso de un análisis jerárquico y se estructura de acuerdo a la organización y secuencia de la experiencia de aprendizaje.

El primer paso supuso atraer la atención de los alumnos al tema, por lo que se planificaron actividades donde ellos se pudieran identificar y relacionar de acuerdo a su realidad como jóvenes con acceso a internet. Se retomaron ejemplos de buenas prácticas en expresiones participativas juveniles en línea y los resultados que han tenido, los cambios que lograron y narrativas que permitieran captar interés en el tema.

En un segundo momento se les informó el objetivo del curso, el resto de las actividades y las herramientas digitales para abordar el tema de la P.JL. Se consideró que la estrategia más pertinente fuese el guiar a los estudiantes a través del manejo de herramientas digitales para posteriormente medir el nivel de habilidades adquiridas. Fue prioritario establecer canales constantes de retroalimentación y de mediación pedagógica para lograr los objetivos instruccionales planteados.

Ahora bien, que se haya considerado el método cognitivista no descartó la utilización de estrategias y elementos de otros métodos que ayudaron a complementar el fundamento del diseño, como el enfoque constructivista (Ortiz D. , 2015). Se retomaron para la presente investigación las siguientes características propuestas: a) Estar centrado en el aprendizaje y el alumno, b) reducir las distancias

entre la práctica y el alumno, c) demostrar ser participativo para los actores involucrados, d) la evaluación formativa es fundamental, e) toda aquella información de carácter subjetivo es fundamental. En este caso, se diseñaron actividades que permitieran la construcción del aprendizaje mediante la práctica acercando a los estudiantes a las herramientas digitales para la expresión participativa. Se abrieron foros para la conversación y la colaboración grupal.

Por último, se decidieron utilizar algunos conceptos y estrategias del método conectivista (Siemens, 2006), por que la naturaleza del estudio necesariamente atraviesa formas de aprendizaje mediadas por las TIC y que hacen sentido por el contexto actual de la sociedad del conocimiento. Se retomó la importancia del conocimiento en red, la diversidad de opiniones, la comparación de enfoques para la selección de los más adecuados, en el entendido que el conocimiento también puede residir en aplicaciones no humanas.

El diseño retoma la importancia de la actualización y el aprendizaje progresivo constante, además de concientizar sobre la toma de decisiones haciendo uso de proyectos y prácticas, en el entendido que el “hacer” es parte fundamental de la retención del aprendizaje (Guerrero , Trivisay y Hazel, 2009). Así también como en el enfoque constructivista, se resaltó la importancia del trabajo colaborativo para la construcción del conocimiento en el espacio virtual.

A continuación se presenta el plan instruccional con base en la fundamentación pedagógica descrita.

3.3.3.2 Plan Instruccional

Diseño de una propuesta para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria

Meta de aprendizaje

Sensibilizar a los estudiantes sobre el tema de la Participación Juvenil en Línea mediante la formación en competencias digitales.

Destinatarios

El curso está dirigido a estudiantes de secundaria del Instituto Educativo “(Nombre se resguarda a petición del colegio por motivos de seguridad)” ya que cubre el rango de edad en donde una significativa parte de sus estudiantes comienza a establecer y mantener interacciones en línea de manera cotidiana. Gracias al análisis de los resultados cualitativos y cuantitativos se identificó el perfil del grupo de estudiantes a los que se dirige el curso en línea:

- Estudiantes de secundaria de Institución Educativa privada, pertenecientes a nivel socioeconómico alto.
- Edades entre 12 a 14 años.
- Acceso total a internet con predominio de Smartphone, se incluye manejo de Laptop y Videojuegos para la interacción en línea.
- Dos a cuatro horas promedio de conexión al día.
- Conocimiento y/o experiencia en Plataformas Educativas.
- Manejo intermedio/avanzado de TIC.
- Desconocimiento y/o baja participación en línea en general, pero con evidencia de participaciones y/o expresiones en línea entre los participantes.
- Existencia de problemáticas relacionadas a la interacción en línea de los estudiantes.
- Población 100% bilingüe español/inglés

Procedimiento

Pasos para llegar a la meta de aprendizaje

Introducción al curso

El alumno conocerá la estructura básica del curso y el procedimiento para alcanzar la meta de aprendizaje

1. Introducción a la meta de aprendizaje del curso.
2. Presentación a la plataforma
3. Forma de evaluación
4. Tiempos del curso

Paso 1. Lección 1. Qué es la Participación Juvenil en Línea PJJ

El alumno *reconocerá* qué es la PJJ, cuáles son sus componentes básicos y su relevancia en el S. XXI

- 1.1 Conocer qué es la Participación Juvenil en Línea PJJ y sus dimensiones.
- 1.2 Reconocer las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, en su relación con la PJJ.
- 1.3 Comprender la relación de las TIC con el aprendizaje.
- 1.4 Reflexionar sobre el impacto de las TIC con la empatía y la forma de relacionarse de los adolescentes.

Paso 2. Ciudadanía Digital, Huella Digital,

El alumno reflexionará sobre la relación de la participación en línea con la ciudadanía digital así como de conceptos relacionados en ambos como el Copyright, la huella digital y la seguridad en línea.

- 2.1 Conocer sobre Ciudadanía digital y la relación con la PJJ
- 2.2 Conocer qué es Copyright.
- 2.3 Reflexionar sobre la huella digital.

2.4 Seguridad en Línea

2.5 Reflexión sobre capacidades de decisión y participación: el derecho al voto adolescente.

Paso 3. La importancia de la PJJ: Aprender de otros

Motivar a los estudiantes mediante prácticas ejemplares en torno a experiencias participativas en línea ocurridas en el extranjero y el país.

3.1 Reflexionar sobre la importancia de su participación en línea.

3.2 Ejemplos de experiencias participativas en línea de jóvenes mexicanos y extranjeros.

3.3 Utilización de app “*Respect Effect*” para participar en la valoración y respeto al otro entre compañeros como estrategia de prevención y disminución del *cyberbullying*.

3.4 Reflexión grupal sobre app “*Respect Effect*” y la utilización de tecnología para el bien común.

Paso 4. Herramientas TIC para la PJJ

El alumno conocerá y aprenderá ejemplos de nuevas TIC que posibilitan la participación en línea, además de fortalecer sus competencias digitales.

4.1 Nuevas TIC para la PJJ

4.2 Tutorial como ejercicio participativo y fomento a la PJJ

4.3 Reflexión sobre la utilización de tecnología para el apoyo/beneficio de otros.

Paso 5. Propuesta de participación en línea

El alumno desarrollará una idea de PJJ mediante estrategias basadas en TIC.

5.1 Utilización de herramienta tecnológica para el desarrollo de una propuesta de PJJ mediante la identificación de los motivos, el objetivo, la población dirigida y las herramientas tecnológicas a utilizar.

5.2 Retroalimentación de las propuestas de PJJ.

Evaluación

El instructor realizará evaluaciones de las actividades con base en rúbricas de evaluación, para valorar el nivel de logro en los objetivos planteados. Además el alumno *evaluará* su producto final, a la par de su desempeño colaborativo a través de la retroalimentación de sus compañeros y su correspondiente rúbrica. Publicar el producto final con acceso público al mismo. El plan de navegación se presenta a continuación:

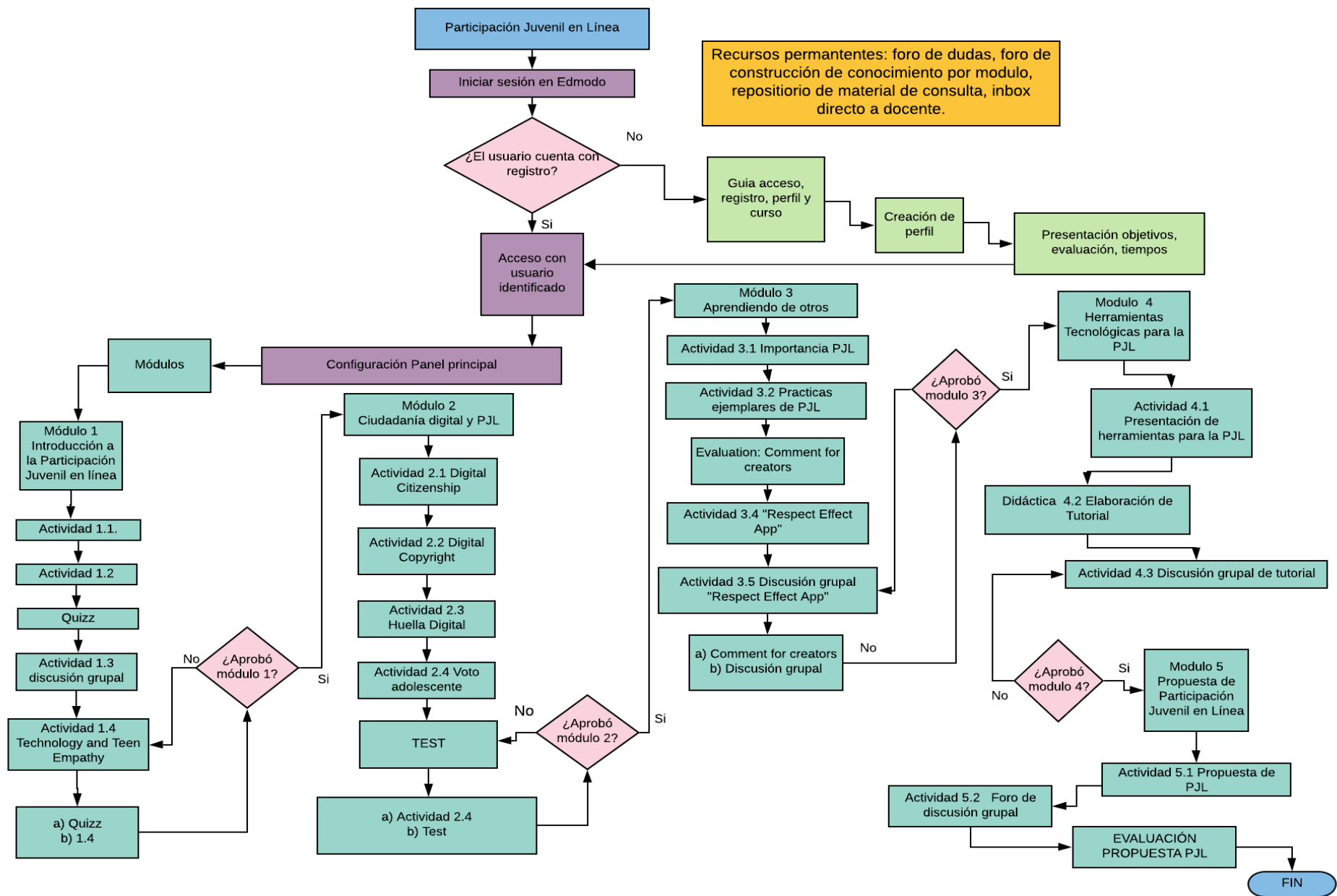


Figura 6. Imagen Mapa de Navegación Curso PJJ. Elaboración propia.

ANÁLISIS DEL PRIMER PASO MAYOR

Meta de aprendizaje

Al concluir el curso los alumnos contarán con los conocimientos básicos sobre Participación Juvenil en Línea que les permitirán expandir sus posibilidades de participar a distancia en temas de su interés.

Paso 1. Introducción a la PJJ

Paso 1. Lección 1. Qué es la Participación Juvenil en Línea PJJ

El alumno reconocerá qué es la PJJ, cuáles son sus componentes básicos y su relevancia en el S. XXI

1.1 Conocer qué es la Participación Juvenil en Línea PJJ.

1.2 Reconocer las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, en su relación con la PJJ.

1.3 Comprender la relación de las TIC con el aprendizaje.

1.4 Reflexionar sobre el impacto de las TIC con la empatía y la forma de relacionarse de los adolescentes.

Objetivo Terminal paso 1

Los alumnos reconocerán al 100%, qué es la PJJ mediante el actividades de análisis y reflexión del material digital de consulta, en acompañamiento de dinámicas para la formación en competencias digitales.

Objetivos Habilidadadores

1.1 En una sola oportunidad, los estudiantes realizarán una revisión/reflexión sobre el tema de la PJJ a partir del material proporcionado.

1.2 Los estudiantes identificarán la relación de las TIC mediante análisis de material didáctico digital.

1.3 En una sola oportunidad, los estudiantes reconocerán al 100% las dimensiones de las TIC en la educación y su importancia.

1.4 Mediante un ejercicio reflexivo de análisis de material digital de consulta, los estudiantes argumentarán su punto de vista con respecto al impacto de la tecnología en su empatía y relaciones sociales.

Prerrequisitos

- Manejo de medios digitales
- Uso de la web 2.0

Cuadro 3. Carta de Evaluación Paso 1.

PROPÓSITO	DESTREZA O HABILIDAD	OBJETIVO	CLASIFICACIÓN DEL OBJETIVO	TIPO DE EVALUACIÓN	ELEMENTOS DE LA EVALUACIÓN
Práctica	Conocer y reflexionar sobre la Participación Juvenil en Línea	1.1 En una sola oportunidad, los estudiantes realizarán una revisión/reflexión sobre el tema de la P JL a partir del material proporcionado.	Información/ Concepto	Evidencia de portafolio 1. Respuesta en herramienta digital	Rúbrica 1 (ver anexo)
Práctica	Formación en competencias digitales	1.2 Los estudiantes identificarán la relación de las TIC mediante análisis de material didáctico digital.	Información/ Clasificación	Evidencia de portafolio 2. Quizz 3. Actividad en redes sociales	Rúbrica 2 (ver anexo)
Práctica	Formación en competencias digitales y fomento al razonamiento y pensamiento crítico Construcción colectiva del conocimiento	1.3 En una sola oportunidad, los estudiantes reconocerán al 100% las dimensiones de las TIC en la educación y su importancia.	Formativo	Evidencia de portafolio 3. Discusión grupal Elaboración de Mapa conceptual digital	Rúbrica 3 (ver anexo)
Primera evaluación parcial	Construcción colectiva del conocimiento Fomento al razonamiento y pensamiento crítico	1.4 Mediante un ejercicio reflexivo de análisis de material digital de consulta, los estudiantes argumentarán su punto de vista con respecto al impacto de la tecnología en su empatía y relaciones sociales.	Información/ Argumentación	Participación en videoconferencia 3. Reflexión escrita	Rúbrica 4 (ver anexo)

ANÁLISIS DEL SEGUNDO PASO MAYOR

Meta de aprendizaje

El alumno reflexionará sobre la relación de la participación en línea con la ciudadanía digital así como de conceptos relacionados en ambos como el Copyright, la huella digital y la seguridad en línea.

Paso 2. Aprender de Buenas prácticas

- 2.1 Conocer sobre Ciudadanía digital y la relación con la PJJ
- 2.2 Conocer qué es Copyright.
- 2.3 Reflexionar sobre la huella digital.
- 2.4 Sensibilizar sobre la importancia de la Seguridad en Línea
- 2.5 Argumentación sobre capacidades de decisión y participación juvenil: el derecho al voto adolescente

Objetivo Terminal paso 2

El alumno reconocerá al menos tres elementos fundamentales que conforman la ciudadanía digital incluyendo conceptos de copyright, huella digital y seguridad en línea.

Objetivos Habilitadores

- 2.1 A partir de la revisión del material de consulta, los estudiantes responderán un *quizz* elaborado sobre los principales componentes de la ciudadanía digital.
- 2.2. A partir de la revisión del material de consulta, los estudiantes elaborarán un cartel infografía que pueda ser utilizado para dar a conocer qué es la ley del Copyright en su escuela y porqué es importante que estudiantes de su edad conozcan sus componentes y respeten sus lineamientos.
- 2.3 A partir de la revisión del material de consulta, los estudiantes encontrarán los términos relacionados a la huella digital en una didáctica digital.
- 2.4 A partir de la revisión del material de consulta, los estudiantes resolverán un crucigrama en línea sobre los principales elementos que constituyen la seguridad en línea.
- 2.5 Accediendo a un blog formal, los estudiantes realizarán la lectura de uno de los artículos acerca del voto adolescente y realizarán una consulta en línea para el tercer grado de secundaria del instituto educativo al que pertenecen para profundizar sobre el voto juvenil.

Prerrequisitos

- Conocimiento básico de medios digitales
- Uso de la web 2.0
- Haber concluido el nivel 1 del curso.

Cuadro 4. Carta de evaluación paso 2

PROPÓSITO	DESTREZA O HABILIDAD	OBJETIVO	CLASIFICACIÓN DEL OBJETIVO	TIPO DE EVALUACIÓN	ELEMENTOS DE LA EVALUACIÓN
Incrementar conocimiento del tema	Fomento a la investigación/Análisis reflexivo	2.1 A partir de la revisión del material de consulta, los estudiantes responderán un <i>quizz</i> sobre los principales componentes de la ciudadanía digital.	Reflexión/ análisis	Evidencia de portafolio 1. Resultados Quizz	Rúbrica 2.1 (ver anexo)
Incrementar conocimiento del tema	Fomento a la investigación/Análisis reflexivo	2.2 A partir de la revisión del material de consulta, los estudiantes elaborarán un cartel infografía que pueda ser utilizado para dar a conocer qué es la ley del Copyright en su escuela y porqué es importante que estudiantes de su edad conozcan sus componentes y respeten sus lineamientos.	Reflexión/ análisis	Evidencia de portafolio 2. Resultados Quizz	
Reflexión sobre comportamientos en línea y consecuencias	Fomento a la investigación/Análisis reflexivo	2.3 A partir de la revisión del material de consulta, los estudiantes encontrarán los términos relacionados a la huella digital en una didáctica digital.	Información/ Clasificación	Evidencia de portafolio 3. sopa de letras en línea	Rúbrica 2.2 (ver anexo)
Incrementar conocimiento del tema. Práctica	Fomento a la investigación/Análisis reflexivo. Fortalecimiento de competencias digitales.	2.4 A partir de la revisión del material de consulta, los estudiantes resolverán un crucigrama virtual sobre seguridad en línea con los principales elementos que la constituyen.	Manejo de herramientas digitales	Evidencia de portafolio 4. Crucigrama en línea	Rúbrica 2.2 (ver anexo)
Incrementar conocimiento del tema y reflexión.	Fomento a la investigación/Análisis reflexivo. Fortalecimiento de competencias digitales	2.5 Accediendo a un blog formal, los estudiantes realizarán la lectura de uno de los artículos acerca del voto adolescente y realizarán una consulta en línea para el tercer grado de secundaria del instituto educativo al que pertenecen para profundizar sobre el voto juvenil	Reflexión/ análisis	Evidencia de portafolio 5. Respuesta escrita	

ANÁLISIS DEL TERCER PASO MAYOR

Meta de aprendizaje

Mostrar a los estudiantes la diversidad de temas y versatilidad de herramientas en relación a la PJJ mediante experiencias participativas ejemplares en línea ocurridas en el extranjero y en el país.

Paso 3. Herramientas TIC educativas y para el cambio social

- 3.1 Reflexionar sobre las formas como la PJJ podría impactar de maneras positivas a la juventud en general.
- 3.2 Ejemplos de experiencias participativas en línea de jóvenes mexicanos y extranjeros.
- 3.3 Utilización de app *"Respect Effect"* para participar en la valoración y respeto al otro entre compañeros como estrategia de prevención y disminución del cyberbullying.

Objetivo Terminal paso 3

Los estudiantes reconocerán al menos una práctica ejemplar nacional y una práctica en el extranjero sobre PJJ.

Objetivos Habilitadores

- 3.1. Utilizar la aplicación Vizia.com para la observación activa en relación a un vídeo ejemplo de PJJ en el extranjero.
- 3.2. A partir del material de consulta los estudiantes elaborarán un Entorno Personal de Aprendizaje (Personal Learning Environment, PLE en inglés) enfocado en herramientas digitales para la PJJ.
- 3.3. Ingresar a los enlaces de sitios web con información de caso de PJJ en el extranjero y en el país para su revisión y reflexión en foro.
- 3.4 Utilización de app *"Respect Effect"* pensada para el impacto positivo de la tecnología en los jóvenes y aliada en la disminución del Cyberbullying.
- 3.5 Búsqueda de app de impacto social para implementar en el nivel secundaria del instituto educativo

Prerrequisitos

- Uso de medios digitales
- Uso de la web 3.0
- Haber concluido el nivel 2 del curso.

Cuadro 5. Carta de evaluación paso 3

PROPÓSITO	DESTREZA O HABILIDAD	OBJETIVO	CLASIFICACIÓN DEL OBJETIVO	TIPO DE EVALUACIÓN	ELEMENTOS DE LA EVALUACIÓN
Práctica	Fomento a la investigación	3.1. Utilizar la aplicación Vizia.com para la observación activa en relación a un vídeo ejemplo de PJJ en el extranjero.	Reflexión/ análisis	Evidencia de portafolio 1. Argumentación fundamentada y utilización de lenguaje formal	Rúbrica 3.1 (ver anexo)
Práctica	Identificar, aprender, fortalecimiento competencias digitales	3.2. A partir del material de consulta los estudiantes elaborarán un Entorno Personal de Aprendizaje (<i>Personal Learning Environment</i> , PLE en inglés) enfocado en herramientas digitales para la PJJ.	Información/ Clasificación/Manejo	Evidencia de portafolio 2. PLE para la PJJ	Rúbrica 3.2 (ver anexo)
Practica	Reflexión sobre el impacto de buenas prácticas en materia de PJJ	3.3 Ingresar a los enlaces de sitios web con información de caso de PJJ en el extranjero y en el país para su revisión y reflexión en foro.	Competencias digitales	Discusión grupal en plataforma	Rúbrica 3.3. (ver anexo)
Práctica	Reflexión/ retroalimentación	3.4 Utilización de app " <i>Respect Effect</i> " pensada para el impacto positivo de la tecnología en los jóvenes y aliada en la disminución del <i>Cyberbullying</i> .	Competencias digitales	Evidencia de portafolio 3. " <i>Respect Effect App</i> "	Rúbrica 3.4. (ver anexo)
Evaluación	Evaluación	3.5 Búsqueda de app de impacto social y estrategia digital para implementar en el nivel secundaria del instituto educativo.	Competencias digitales	Evidencia de portafolio 4. Estrategia de implementación de App de impacto social	Rúbrica 3.5 (ver anexo)

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

ANÁLISIS DEL CUARTO PASO MAYOR

Meta de aprendizaje

Fortalecer las competencias digitales de los alumnos mediante distintos tipos de herramientas tecnológicas que son útiles para la PJJ.

Paso 4. Propuesta de participación en línea

- 4.1 Herramientas digitales para la PJJ
- 4.2 Tutorial como ejercicio participativo y fomento a la PJJ
- 4.3 Transmisión en vivo para exponer un tema de su interés
- 4.3 Reflexión sobre la utilización de tecnología para el apoyo/beneficio de otros.

Objetivo Terminal paso 4

Los estudiantes al finalizar la unidad habrán investigado un mínimo de tres herramientas tecnológicas nuevas que aplicarán en ejercicios prácticos.

Objetivos Habilitadores

- 4.1 Conocer nuevas herramientas digitales de utilidad para participar en línea.
- 4.2 Realizar un ejercicio práctico a manera de tutorial para la aplicación de herramientas digitales que posibiliten la participación en línea.
- 4.3 Realizar una transmisión en vivo como ejercicio participativo en línea.
- 4.4 Retroalimentación del ejercicio práctico.

Prerrequisitos

- Uso de medios digitales
- Uso de la web 3.0
- Haber concluido el nivel 3 del curso.

Cuadro 6. Carta de evaluación paso 4

PROPÓSITO	DESTREZA O HABILIDAD	OBJETIVO	CLASIFICACIÓN DEL OBJETIVO	TIPO DE EVALUACIÓN	ELEMENTOS DE LA EVALUACIÓN
Formativa	Fomento a la investigación/formación en competencias digitales	4.1 Conocer nuevas herramientas TIC de utilidad para participar en línea.	Reflexión/ análisis	Evidencia de portafolio 1.respuesta escrita	Rúbrica 4.1 (ver anexo)
Práctica/formativa	Formación en competencias digitales/aprendizaje basado en proyectos	4.2 Realizar un ejercicio práctico a manera de tutorial para la aplicación TIC participativa.	Información/ Clasificación/práctica-evaluación de manejo herramientas digitales	Evidencia de portafolio 2. Archivo/link a subida a YouTube	Rúbrica 4.2 (ver anexo)
Práctica/formativa	Formación en competencias digitales/aprendizaje basado en proyectos	4.3 Realizar una transmisión en vivo como ejercicio participativo en línea.	Evaluación de destrezas en manejo herramientas digitales	Evidencia de portafolio 3. Archivo link	Rúbrica 4.3 (ver anexo)

Dirección General de Bibliotecas de la UAQ

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

ANÁLISIS DEL QUINTO PASO MAYOR

Meta de aprendizaje

El alumno desarrollará una estrategia de participación en línea mediante la planeación y utilización de herramientas digitales.

Paso 5. Propuesta de participación en línea

5.1 Utilización de herramienta tecnológica para el desarrollo de una propuesta de PJJ mediante la identificación de los motivos, el objetivo, la población dirigida y las herramientas tecnológicas a utilizar.

5.2 Retroalimentación de las propuestas de PJJ.

Objetivo Terminal paso 5

Que los estudiantes presenten una propuesta de Participación Juvenil en Línea haciendo uso de una o más herramientas tecnológicas para la transmisión del mensaje y compartirlo con sus compañeros en una discusión grupal con el objetivo de retroalimentar para mejorar las propuestas.

Objetivos Habilitadores

5.1. Identificar los elementos claves del proyecto de PJJ y hacer uso de herramientas tecnológicas para su desarrollo y presentación.

5.2 Compartir propuesta en discusión grupal, comentar por lo menos otros dos proyectos.

Prerrequisitos

- Uso de medios digitales
- Uso de la web 3.0
- Haber concluido el nivel 4 del curso

Cuadro 7. Carta de evaluación paso 5.

PROPÓSITO	DESTREZA O HABILIDAD	OBJETIVO	CLASIFICACIÓN DEL OBJETIVO	TIPO DE EVALUACIÓN	ELEMENTOS DE LA EVALUACIÓN
Práctica	Fomento a la investigación	5.1. Identificar los elementos claves del proyecto de PJJ y hacer uso de una herramienta tecnológica para su presentación.	Reflexión/ análisis	Evidencia de portafolio 1. Argumentación fundamentada y utilización de lenguaje formal	Rúbrica 5.1 (ver anexo)
Práctica	Método científico, fomento a la investigación.	5.2 Compartir propuesta en discusión grupal, comentar por lo menos otros dos proyectos.	Información/ Clasificación	Evidencia de portafolio 2. Archivo/documento de elección.	Rúbrica 5.2 (ver anexo)

Paquete Instruccional

Para el desarrollo del paquete instruccional, se utilizó la estrategia 5E que se caracteriza por estructurarse bajo cinco fases estratégicas en el proceso instruccional: Enganchar, Explorar, Explicar, Elaborar, Evaluar (Bastida-Bastida, 2019). La 5E se consideró como la estrategia más pertinente porque participar, desde cualquier ámbito, debe ser un proceso voluntario no forzado en el entendido que es imposible exigir/obligar que se apropien del tema. Luego entonces, se proponen estrategias para enganchar y motivar al estudiante, a que el compromiso se vuelva intrínseco y genuino en vez de forzado. Las estrategias se construyeron con base a las siguientes premisas:

- Enganchar para reflexionar sobre la relevancia de la PJJ.
- Explorar más ejemplos y casos para motivar a los estudiantes en la incursión de participación en línea.
- Explicar cómo funcionan las herramientas digitales.
- Elaborar para aprender en campo a través de la vivencia y la resolución de problemas.

- Evaluar para valorar el incremento del conocimiento en la materia y la congruencia y coherencia de los proyectos.

A continuación se desarrolla el proceso con base en los eventos instruccionales, su descripción, el tipo de interacción elegido y las tecnologías seleccionadas:

Cuadro 8. Eventos instruccionales paso 1.

Evento Instrucciona	Indicaciones	Interacción	Recursos
<p>1.1. Enganchar</p>	<p>A partir del material proporcionado reflexiona con base en los siguientes cuestionamientos: ¿Ya conocías el tema? ¿Te pareció interesante? ¿Conoces ejemplos de jóvenes participando en línea? ¿Consideras que en el pasado has contribuido en algún tema de tu interés en línea o lo haces actualmente? ¿Coincides que es importante que otros jóvenes como tú conozcan sobre PJJ? ¿Por qué? Envía un audio con tus respuestas al instructor.</p>	<p>Alumno- Conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Texto introducción a la plataforma. - Carpeta Drive con material sobre el tema
<p>1.2 Explorar</p>	<p>Lee con atención el texto presentado. Observa detenidamente el vídeo que habla sobre la influencia de las TIC en la vida actual y reflexiona sobre si conoces más formas en las que las TIC influyen en nuestra vida cotidiana.</p>	<p>Alumno- Conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Texto informativo en plataforma. - Aplicación YouTube
<p>1.3 Explorar/ Evaluar</p>	<p>Realiza tu propia investigación sobre las formas en cómo las TIC influyen en el aprendizaje, revisa el material de consulta e investiga más fuentes. Participa en el foro de construcción de conocimiento con tus descubrimientos y conclusiones.</p>	<p>Alumno- Conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recurso audiovisual - Foro de discusión virtual
<p>1.4 Evaluar</p>	<p>Reflexiona sobre el mensaje de la siguiente TedTalk en relación al efecto de la tecnología en la empatía y las relaciones sociales en los adolescentes. ¿Qué te pareció? Comparte en qué coincides, en qué no, qué te deja pensando y que enseñanza te deja. El formato es libre, puede ser un vídeo, audio, procesador de textos, presentación u otro medio que elijas, envíalo al instructor.</p>	<p>Alumno- Conocimiento Alumno- alumno Alumno- Docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Procesador de textos - Aplicación YouTube

Cuadro 9. Eventos instruccionales paso 2.

Evento Instrucciona	Indicaciones	Interacción	Recursos
2.1 Enganch ar/evalua r/explorar	Revisa y reflexiona la información sobre ciudadanía digital expuesta en el video, las infografías y el documento PDF y al finalizar responde el quizz en línea que arrojará los resultados únicamente para ti a fin que tú puedas realizar una autoevaluación de la comprensión del tema de ciudadanía digital.	Alumno- Conocimient o Alumno- Alumno- Docente	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación YouTube - Páginas web - Tutoriales - Blogs - Foro de construcción del conocimiento de la unidad - Herramienta digital quizz
2.2 Explorar/ Evaluar	Revisa y reflexiona sobre el material de consulta expuesto para que con la información puedas realizar un cartel que pueda ser promovido por tu escuela a fin de que otros estudiantes conozcan qué es el Copyright y en tus propias palabras describe porqué es importante. El medio para realizar el cartel es libre.	Alumno- Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Documento Drive - Formato libre para diseño de cartel.
2.3 Explorar/ Elaborar	Revisa el material de consulta y encuentra los elementos principales de la huella digital en la sopa de letras en línea que se presenta.	Alumno- alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Google Drive - Páginas Web - Editores de vídeo
2.4 Explorar/ Elaborar/ evaluar	Revisa y reflexiona sobre el material de consulta y resuelve el crucigrama virtual que se presenta sobre los principales elementos que constituyen la seguridad en línea.	Alumno- Conocimient o Alumno-	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeos de Canales de YouTube - Material digital/imagen - Aplicación didáctica en línea
2.5 Elaborar/ Evaluar	Revisa el material de consulta y realiza tu propia investigación complementaria sobre el voto juvenil. Desarrolla una consulta virtual para cuatro de tus amigos sobre su opinión en torno al voto juvenil, comparte tus conclusiones en el foro. Puedes utilizar el Formulario Google (se adjunta tutorial sobre su utilización), o alguna otra herramienta virtual que consideres conveniente.	Alumno- conocimiento -alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Sitio web - Carpeta Drive - Video tutorial Formulario Google - Formulario Google

Cuadro 10. Eventos instruccionales paso 3.

Evento Instrucciona	Indicaciones	Interacción	Recursos
3.1 Enganchar	Reflexiona sobre el texto e ingresa al Link vídeo del video en la aplicación Web Vizia.com, responde las preguntas que se realizan durante el video.	Alumno- Conocimiento Alumno-Docente	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones virtuales - Acervo Digital - Correo electrónico
3.2 Explorar	Da clic en el enlace a los sitios web sobre experiencias ejemplares de PJJ, revisa su contenido tomando en cuenta las siguientes preguntas: ¿Quiénes son? ¿Qué hacen? ¿Por qué lo hacen? ¿Qué herramientas TIC utilizan para su mensaje?	Alumno-Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Enlace sitios web - Recursos audiovisuales - Acervo digital
3.3 Explorar/Elaborar/ Evaluar/	Observa el vídeo sobre lo que consiste un PLE (<i>Personal Learning Environment</i>), realiza tu propia investigación complementaria y construye tu propio PLE enfocado en las herramientas que tú consideras que puedes utilizar para participar en línea en temas de tu interés. Sube evidencia de tu PLE al foro de construcción de conocimiento.	Alumno- conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones digitales - Acervo - Buscador Web - Aplicaciones PLE virtuales
3.4 Elaborar/ Evaluar	Informa a tus padres que se requiere descargar la aplicación “ <i>Respect Effect</i> ” que trata sobre fomentar la empatía y respeto entre compañeros a manera de prevención y atención del <i>cyberbullying</i> . Usen la aplicación dos días enteros y compartan su experiencia en la discusión grupal, esta puede incluir sentimientos, pensamientos y opiniones.	Alumno- Conocimiento Alumno-Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Foro de construcción del conocimiento de la unidad - Aplicación
3.5 Evaluar	Realicen una investigación como grupo sobre una aplicación con impacto social para presentar a las autoridades de su escuela con el objetivo de que pueda implementarse dentro de alguna materia. Compartan su experiencia y resultados en el foro.	Alumno- Conocimiento- Alumno-Docente	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones digitales de impacto social positivo

Cuadro 11. Eventos instruccionales paso 4.

Evento Instrucciona	Indicaciones	Interacción	Recursos
4.1 Enganchar Explorar	Observa la siguiente presentación animada sobre el tema y accede a mínimo tres links para conocer a profundidad herramientas tecnológicas que pueden ser de utilidad para participar en línea.	Alumno- Conocimiento Alumno- Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación YouTube - Páginas web - Tutoriales - Blogs - Material de consulta - Foro - Documento Drive
4.2 Explorar, Elaborar	Observa el video sobre cómo hacer un vídeo tutorial para realizar tu propio tutorial sobre una de las herramientas tecnológicas presentadas en el apartado anterior, súbelo a YouTube y compártelo en el foro de construcción de conocimiento.	Alumno- conocimiento Alumno- Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo tutorial - Herramientas tecnológicas
4.3 Elaborar/Eval uar	Observa el tutorial sobre cómo realizar una transmisión en vivo, realiza una investigación complementaria sobre el tema, accede a los link sobre herramientas digitales que te permiten realizar transmisiones y realiza de manera individual o por equipos de máximo tres personas, una transmisión para hablar sobre algún tema de tu interés o cualquier tema que pueda ser benéfico para otros jóvenes estudiantes de tu edad. Comparte tu evidencia en la carpeta y tu experiencia en el foro.	Alumno- conocimiento Alumno- alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Video Tutorial - Software OBS - Foro virtual de construcción de conocimiento

Cuadro 12. Eventos instruccionales paso 5.

Evento Instruccionales	Indicaciones	Interacción	Recursos
5.1 Enganchar/Explorar/Elaborar	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza alguna de las herramientas presentadas para desarrollar una propuesta de participación en línea - Reflexiona a profundidad ¿Qué te gustaría realizar? ¿Para quién? ¿por qué? ¿qué herramientas TIC utilizarías y cómo? - La actividad puede desarrollarse de forma individual o en equipos de máximo tres personas. 	Alumno- Conocimiento Alumno conocimiento Alumno-Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Páginas web - Tutoriales - Blogs - Material de consulta
5.2 Elaborar Evaluar	Comparte tu propuesta de PJJ en el foro virtual de construcción del conocimiento y comenta las propuestas de al menos otros tres compañeros.	Alumno-Alumno	<ul style="list-style-type: none"> - Foro virtual de construcción del conocimiento.

Cuadro 13. Tabla de materiales y recursos digitales

Herramienta	Unidad	Acceso/Material/Link
Plataforma YouTube Blog Didáctica en plataforma Schoology	Unidad 1. Actividad 1.2	https://www.youtube.com/watch?v=OdhaRTwcjs8&t=211s http://blog.continental.edu.pe/uc-virtual/la-netiqueta-y-sus-10-reglas-basicas/ https://k12.thoughtfullearning.com/blogpost/38-ways-students-can-create-digital-content
Plataforma YouTube Didáctica en plataforma Schoology Blogs	Unidad 1. Actividad 1.3	https://www.youtube.com/watch?v=61MeW_Dblf0 https://techterms.com/definition/digital_footprint#targetText=A%20digital%20footprint%20is%20a,trail%20you%20unintentionally%20leave%20online. https://www.magisto.com/
Plataforma YouTube	Unidad 2	https://youtu.be/ju9aOc2MLyo

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

Infografías Lector PDF	Actividad 2.1	
Plataforma YouTube Infografías	Unidad 2 Actividad 2.2	https://www.youtube.com/watch?v=Uiq42O6rhW4&feature=emb_err_watch_on_yt
Plataforma YouTube Sitio web generador de sopa de letras Didáctica en plataforma Schoology Websites	Unidad 2 Actividad 2.3	https://youtu.be/ottnH427Fr8 https://youtu.be/4P_gj3oRn8s www.kokoliko.com https://socialtic.org/proyect/esto-es-un-proyecto/ https://socialtic.org/blog/propositos-seguridad-digital-2016/ https://socialtic.org/blog/como-viaja-tu-informacion-en-internet-consejos-y-herramientas-para-protegerla/ https://socialtic.org/blog/tipos-de-phishing-como-identificarlos-y-protegerlos/ https://socialtic.org/blog/bloquea-tu-cel-observaciones-de-seguridad-y-manejo-responsable-de-datos/ https://socialtic.org/blog/este-14-de-febrero-comparte-lo-que-quieras-menos-tu-contrasena/
Plataforma YouTube Sitio web generador de crucigramas	Unidad 2 Actividad 2.4	https://youtu.be/HxySrSbSY7o www.socialtic.org https://socialtic.org/blog/checklist-de-seguridad-digital/ https://crosswordlabs.com/
Blog	Unidad 2 Actividad 2.5	https://gen.medium.com/teens-are-at-the-forefront-of-political-engagement-so-let-them-vote-966ded8caa80
Vizia editor de vídeo para la observación activa Didáctica en plataforma Schoology	Unidad 3 Actividad 3.1	https://vizia.co/ https://www.youtube.com/watch?v=yrln8nyVBLU
Websites	Unidad 3 Actividad 3.2	https://rebellion.earth/the-truth/ https://nerdfighteria.com/map https://www.fridaysforfuture.org/ https://teamtrees.org/

		https://www.youtube.com/watch?v=3UZRFG2iF2s https://comunidad.socialab.com/ https://youtu.be/CgB2RRKOR2c
Aplicación	Unidad 3 Actividad 3.3	www.thatsnotcool.org
Website Didáctica en plataforma Schoology	Unidad 4 Actividad 4.1	https://www.powtoon.com/ https://www.canva.com/ https://obsproject.com/ https://www.youtube.com/watch?v=r7teWxV5BCE https://filmora.wondershare.com/ https://www.buzzsprout.com/how-to-make-a-podcast?clid=Cj0KCQiAk7TuBRDQARIsAMRrfUZKY4E0eJzufTJIUnkma9eo9ucroOTszL6hV5abSilt8fbiWynphwoaArShEALw_wcB https://dash.makersempire.com/teachers/sign_in https://www.commonsense.org/education/website/voicethread https://popplet.com/ https://scratch.mit.edu/ https://www.blogger.com/about/?r=2 https://k12.thoughtfullearning.com/blogpost/38-ways-students-can-create-digital-content

		<p>https://www.stoodnt.com/blog/10-best-digital-tools-for-students/</p> <p>13. https://www.teachthought.com/technology/12-tech-tools-for-student-to-student-digital-collaboration/</p> <p>14. https://www.teachthought.com/technology/12-tech-tools-for-student-to-student-digital-collaboration/</p> <p>https://www.advanc-ed.org/source/building-personalized-learning-environments https://apps.apple.com/us/app/seesaw-the-learning-journal/id930565184 https://apps.apple.com/us/app/educreations-interactive-whiteboard/id478617061 https://ojulearning.es/2017/06/como-redactar-los-objetivos-de-aprendizaje-perfectos/#targetText=Los%20objetivos%20se%20redactan%20comenzando,que%20tenga%20un%20resultado%20alcanzable.</p> <p>https://aulacm.com/programas-para-editar-imagenes/</p> <p>https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/como-elaborar-un-proyecto</p> <p>www.asana.com</p>
Tutorial	Unidad 4 Actividad 4.2	https://youtu.be/aQK9jRP9PBs
MATERIAL COMPLEMENTARIO		<p>http://www.mojo-themes.com/item/skroll-premium-responsive-html5-one-page-theme/ https://mindthegraph.com/login https://www.youtube.com/watch?v=HxySrSbSY7o https://youtu.be/ottnH427Fr8 https://www.animalpolitico.com/punto-gire/tecnologia-para-cambio-social/</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=lkxd0Lz6x2w</p>

Dirección General de Bibliotecas de la UAQ

ANEXOS CARTA DE EVALUACIÓN

Cuadro 14. Rúbrica 1.1 Reflexión sobre PJJL 20%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Audio reflexión	Participa enviando el audio reflexión en tiempo y forma, responde a todas las preguntas de forma completa, coherente y congruente.	Participa enviando en tiempo y forma. Responde la mayoría de las preguntas y logra responder correctamente los reactivos.	No participa en tiempo/forma en el envío del audio. No completa todas las respuestas o falta lógica o congruencia en su contenido.

Cuadro 15. Rúbrica 1.3 Construcción colectiva del conocimiento sobre influencia de las TIC 20%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Participación en Foro	Participa en tiempo y forma en el foro, responde a la pregunta de forma completa, coherente y congruente y comenta al menos a dos compañeros más	Participa en tiempo y forma en el foro, responde a la pregunta y comenta al menos a otro compañero más	No participa en tiempo/forma en el foro. No completa la respuesta o falta lógica o congruencia en su contenido. No comenta a otros compañeros en foro.

Cuadro 16. Rúbrica 1.4 Aportación reflexiva sobre empatía, tecnología y adolescencia 60%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Capacidad de síntesis de la información	Completa en tiempo y forma una reflexión escrita que incluye una opinión clara, congruente y fundamentada sobre el tema,	Entrega en tiempo y forma una reflexión escrita que cumple transmite correctamente su argumento.	No entrega en tiempo y forma la reflexión o ésta no cumple con la claridad, lógica o argumentación suficientes sobre el tema.

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

Tabla de Porcentajes:

UNIDAD 1	Valor parcial %
Práctica 1	20
Práctica 3	20
Práctica 4	60
Evaluación final	100

Unidad 2

Cuadro 17. Rúbrica 2.1 Test sobre Ciudadanía Digital 10%

Actividad 2.1	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Quizz	Participa en tiempo y forma en el Quizz, responde a todas las preguntas de forma completa, coherente y congruente.	Participa en tiempo y forma. Responde la mayoría de las preguntas y las respuestas logran responder correctamente los reactivos.	No participa en tiempo/forma en el test. No completa todas las respuestas o falta lógica o congruencia en su contenido.

Cuadro 18. Rúbrica 2.2 Elaboración de Cartel Copyright 20%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Cartel Copyright	Completa en tiempo y forma un cartel que incluye una explicación clara, congruente y fundamentada sobre el tema de Copyright.	Completa en tiempo y forma un cartel que incluye una explicación sobre el tema de Copyright.	Completa en tiempo y forma un cartel que incluye una explicación clara, congruente y fundamentada sobre el tema de Copyright.

Cuadro 19. Rúbrica 2.3 Sopa de letras huella digital 5%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Cartel Copyright	Completa en tiempo y forma la didáctica de sopa de letras sobre la huella digital.	Completa la didáctica de sopa de letras sobre la huella digital.	No completa en tiempo y forma la didáctica de sopa de letras sobre la huella digital.

Cuadro 20. Rúbrica 2.4 Crucigrama virtual seguridad en línea 5%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Cartel Copyright	Completa en tiempo y forma la didáctica de crucigrama sobre la seguridad en línea.	Completa la didáctica de crucigrama sobre la seguridad en línea.	No Completa en tiempo y forma la didáctica de crucigrama sobre la seguridad en línea.

Dirección G

Cuadro 21. Rúbrica 2.5 Consulta sobre voto juvenil 60%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Cartel Copyright	Entrega en tiempo y forma evidencia sobre la consulta en línea a cuatro cuatro jóvenes en torno al voto juvenil.	Entrega en tiempo y forma evidencia sobre la consulta en línea a tres jóvenes en torno al voto juvenil.	Entrega evidencia sobre la consulta en línea a menos de dos jóvenes en torno al voto juvenil.

Tabla de Porcentajes:

UNIDAD 2	Valor parcial %
Práctica 1	10
Práctica 2	20
Práctica 3	5
Práctica 4	5
Práctica 5	60
Evaluación final	100

Unidad 3 Herramientas tecnológicas

Cuadro 22. Rúbrica 3.1 Utilizar la aplicación Vizia 10%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Observación activa	Responde de manera clara y congruente todas las preguntas realizadas durante el vídeo en torno a una práctica ejemplar en materia de P JL.	Responde la mayoría de las preguntas realizadas durante el vídeo en torno a una práctica ejemplar en materia de P JL.	Responde pocas preguntas realizadas durante el vídeo en torno a una práctica ejemplar en materia de P JL.

Cuadro 23. 3.2 Entorno Personal de Aprendizaje para la P JL 20%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
PLE enfocado en P JL.	Envía evidencia de un PLE completo con más de 10 herramientas que permiten la P JL.	Envía evidencia de un PLE con al menos 6 herramientas que permiten la P JL.	Envía evidencia de un PLE con al menos 4 herramientas que permiten la P JL.

Cuadro 24. 3.3 Comentario evaluación 10%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Comentario a jóvenes de experiencias ejemplares.	Envía en tiempo y forma un comentario positivo dirigido a alguno de los jóvenes detrás de las prácticas P JL ejemplares. El comentario es positivo, refleja comprensión y evaluación de los proyectos con actitud propositiva.	Envía en tiempo y forma un comentario positivo dirigido a alguno de los jóvenes detrás de las prácticas P JL ejemplares que cumple con la intención de transmitir un mensaje evaluación de la práctica participativa.	No envía en tiempo y forma el comentario evaluación o éste no cumple con la intención evaluativa.

Cuadro 25. Rúbrica 3.4 Construcción colectiva del conocimiento sobre experiencia con la “Respect Effect App”. 30%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Participación en Foro	Participa en tiempo y forma en el foro, responde a la pregunta de forma completa, coherente y congruente y comenta al menos a dos compañeros más	Participa en tiempo y forma en el foro, responde a la pregunta y comenta al menos a otro compañero más	No participa en tiempo/forma en el foro. No completa la respuesta o falta lógica o congruencia en su contenido. No comenta a otros compañeros en foro.

Cuadro 26. Rúbrica 3.5 Búsqueda colectiva de app de impacto social 30%

Actividad	Excelente (5 puntos)	No acreditado
Participación en Foro	Entrega evidencia de participación en la búsqueda e implementación de aplicación de impacto social.	No entrega evidencia de participación en la búsqueda e implementación de aplicación de impacto social

Tabla de Porcentajes:

UNIDAD 3	Valor parcial%
Práctica 1	10
Práctica 2	20
Práctica 3	10
Práctica 4	30
Práctica	30

Unidad 4 Herramientas Digitales para la PJJ

Cuadro 27. Rúbrica 4.1 Reflexión 20%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Reflexión crítica	Entrega una reflexión en tiempo y forma clara congruente y completa sobre las herramientas TIC para participar en Línea.	Entrega una reflexión en tiempo y forma sobre las herramientas TIC para participar en Línea.	Entrega reflexión sobre las herramientas TIC para participar en Línea pero no en tiempo y forma o de manera clara y congruente.

Cuadro 28. Rúbrica 4.2 Elaboración de tutorial 30%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Practica tutorial	Elabora un tutorial sobre alguna de las herramientas tecnológicas expuestas o alguna investigada por cuenta propia. El tutorial demuestra claridad, congruencia, coherencia en los contenidos y en las indicaciones además de calidad en la presentación.	Elabora un tutorial que refleja claridad y coherencia suficiente para la explicación de la herramienta tecnológica elegida.	No entrega en tiempo y forma un tutorial que refleje claridad, congruencia o coherencia en la explicación de la herramienta tecnológica elegida.

Cuadro 29. Rúbrica 4.3 Transmisión en vivo 30%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Transmisión	Entrega evidencia en tiempo y forma de transmisión en vivo donde evidencia preparación del tema y manejo de competencias digitales.	Entrega evidencia de transmisión en vivo donde expone el tema de interés.	Entrega evidencia de transmisión en vivo pero no evidencia suficiente preparación y manejo suficiente del tema.

Cuadro 30. Rúbrica 4.4 Construcción colectiva del conocimiento sobre los ejercicios prácticos 20%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Participación en Foro	Participa en tiempo y forma en el foro, responde a la pregunta de forma completa, coherente y congruente y comenta al menos a tres compañeros más	Participa en tiempo y forma en el foro, responde a la pregunta y comenta al menos a otro compañero más	No participa en tiempo/forma en el foro. No completa la respuesta o falta lógica o congruencia en su contenido. No comenta a otros compañeros en foro.

Tabla de Porcentajes:

UNIDAD 3	Valor parcial%
Práctica 1	20
Práctica 2	30
Práctica 3	30
Práctica 4	20

Unidad 5 Mi propuesta PJJ

Cuadro 31. Rúbrica 5.1 y 5.2 Comentario evaluación 50%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Comentario a jóvenes de	Envía en tiempo y forma un comentario positivo dirigido a alguno de los jóvenes detrás de las prácticas PJJ ejemplares. El comentario es positivo y refleja	Envía en tiempo y forma un comentario positivo dirigido a alguno de los jóvenes detrás de las prácticas PJJ ejemplares que	No envía en tiempo y forma el comentario evaluación o éste no cumple con la intención evaluativa.

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

experiencias ejemplares.	comprensión y evaluación de los proyectos y refleja una actitud propositiva.	cumple con la intención de transmitir un mensaje evaluación de la práctica participativa.	
--------------------------	--	---	--

Cuadro 32. Rúbrica 5.3 Construcción colectiva del conocimiento sobre propuesta PJI 50%

Actividad	Excelente (5 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Participación en Foro	Participa en tiempo y forma en el foro, responde a la pregunta de forma completa, coherente y congruente y comenta al menos a dos compañeros más	Participa en tiempo y forma en el foro, responde a la pregunta y comenta al menos a otro compañero más	No participa en tiempo/forma en el foro. No completa la respuesta o falta lógica o congruencia en su contenido. No comenta a otros compañeros en foro.

Tabla de Porcentajes:

UNIDAD 3	Valor parcial%
Práctica 1	50
Práctica 2	50

3.3.4 Etapa de desarrollo

Como parte del proceso sistemático y planeado del Diseño Instruccional, la enseñanza formativa, según autores como Agudelo (2009),B debe basarse en un andamiaje cognitivo que facilite la transmisión de los conceptos clave sobre los que reside la enseñanza, quien en este sentido propone seguir un proceso que tome en cuenta el componente pedagógico, la estructuración del contenido, el diseño de las actividades enmarcado en la digitalización, integración y montaje en la plataforma LMS. En este apartado se expone el plan de tratamiento instruccional que resultó del proceso anterior, acompañado de evidencia del montaje del mismo en una plataforma LMS para su posterior validación teórica. Dentro del proceso que construye esta autora, la investigación retomó y aplicó los siguientes:

- Digitalización de los medios.
- Integración de medios y estructura de navegación
- Programación y adaptación de herramientas.
- Elaboración de Módulos
- Montaje de elementos guías:
 - Introducción
 - Objetivos
 - Estrategias
 - Bibliografía.
- Montaje de contenido
- Montaje de actividades
- Montaje de evaluaciones

La selección de la plataforma se dio con base en los resultados del cuestionario y el nivel de experiencia de los participantes con plataformas LMS. A continuación se expone el procedimiento para su realización.

3.3.4.1 Selección de plataforma

En el cuestionario se enlistó una selección de plataformas educativas y se les pidió a los estudiantes indicar si habían utilizado previamente alguna de las opciones o, si era el caso, que mencionaran alguna otra que no apareciera en el listado. Los resultados arrojaron dos plataformas que destacaron por su utilización y que por ende fueron consideradas dentro de la selección, estas fueron:

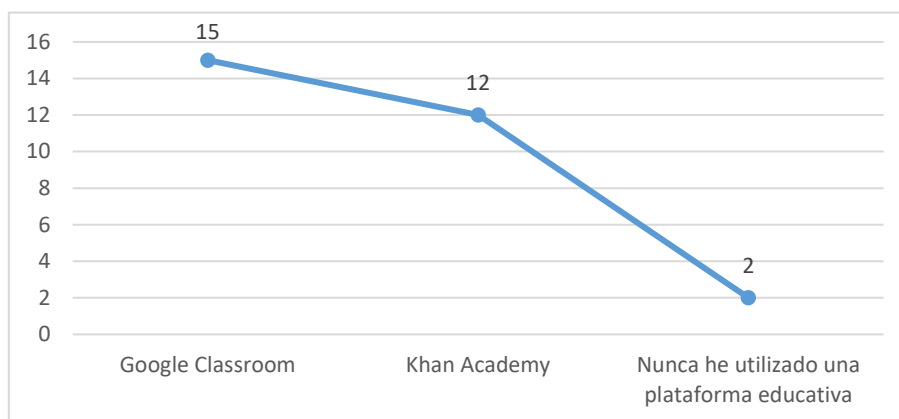


Figura 7. Gráfica experiencia con plataformas educativas. Elaboración propia.

Asimismo, se realizó un análisis de posibles alternativas a utilizar mediante la comparación de parámetros estándar basados en la naturaleza de la investigación. A cada parámetro le fue asignado un puntaje de dos para obtener una calificación máxima de diez por cada opción de plataforma, estos fueron:

- Adaptable a la audiencia
- Medios y herramientas tecnológicas utilizados
- Costo
- Adaptable al diseño instruccional
- Adaptación a móvil

En el siguiente cuadro, se muestra la selección de posibles plataformas y la evaluación de las mismas para la selección final:

Cuadro 33. Selección de Plataformas Educativas.

Plataforma	Evaluación
<p>Moodle</p> <p>10</p>	<p>Esta plataforma LMS cuenta con numerosas ventajas, principalmente por la variedad de medios y herramientas tecnológicas que pueden ser utilizados, la utilización es intuitiva y accesible, escalable de acuerdo a la audiencia, gratuito y con posibilidad de adaptabilidad al móvil. La plataforma cuenta además con diversas plantillas para adaptarse a la audiencia a la que va dirigida. https://moodle.org/</p>
<p>Khan Academy</p> <p>No fue posible considerar su utilización</p>	<p>Dentro del cuestionario dirigido a los estudiantes, un porcentaje considerable refirió conocer o haber utilizado previamente la plataforma, de ahí que se consideró su posible utilización. Se trata de una LMS pensada para una audiencia dentro del rango de edad de los estudiantes con los que se colaboró en el estudio. Los cursos son totalmente gratuitos y cuentan con una app para el móvil. Sin embargo, solo ofrecen determinados tipos de cursos de acuerdo al perfil de sus colaboradores lo que hace imposible adaptar el diseño instruccional o siquiera sugerir adaptar el curso mismo en su plataforma, lo que invalida su utilización. https://www.khanacademy.org/</p>
<p>Google Classroom</p> <p>5</p>	<p>La plataforma es accesible e intuitiva, sin embargo debido al avanzado manejo de tecnología por parte de los estudiantes su sencillez se consideró como poco atractiva para la audiencia. Es posible utilizar todas las herramientas que ofrece Google sin embargo, esto mismo limita la posibilidad de utilizar o ampliar otro tipo de herramientas. Es una plataforma completamente gratuita lo cual la convierte en accesible, pero no cuenta con una versión o aplicación móvil pues desde un teléfono celular es necesario entrar desde el navegador lo que limita la experiencia de los usuarios. Así también, no es posible adaptar a totalidad el diseño instruccional</p>

	<p>dado que la plataforma no cuenta con todos los recursos que se propusieron para el mismo. https://classroom.google.com/</p>
<p>Blackboard 8</p>	<p>Es una plataforma gratuita que cuenta con buenas referencias de experiencias de los usuarios y las instituciones que lo han utilizado. Sin embargo, fue diseñada para audiencias de educación media superior o superior, por lo que se consideró que esto podría limitar el atractivo para la población de estudiantes. Sin embargo, los medios y herramientas disponibles permiten una total adecuación del diseño instruccional, además de contar con una versión disponible para dispositivos móviles. https://help.blackboard.com/</p>
<p>Schoology 10</p>	<p>Una plataforma LMS que también fue pensada para funcionar como una red social de tipo académico para el intercambio de tareas, temas, materias, ideas, tanto entre los estudiantes como entre los docentes. Se pensó precisamente para el nivel secundaria pero puede ser adaptable para niveles superiores. Es gratuita y cuenta con su aplicación móvil. El tipo de medios y herramientas tecnológicas con las que cuenta es diverso y permite la adaptación del diseño instruccional. La plataforma es valorada con el máximo puntaje ya que reúne condiciones que la vuelven pertinente para el lugar, por ejemplo su interfaz intuitiva permitiría que los docentes pudieran manejar la plataforma a su máximo potencial, además de que la cantidad de elementos disponibles para fomentar el aprendizaje colaborativo permiten la total adecuación del diseño instruccional en la plataforma. https://www.schoology.com/</p>
<p>EdX No es posible su utilización</p>	<p>Pensada para la educación superior o capacitación para el trabajo, su interfaz es intuitiva y manejable para el nivel de los estudiantes. Lo más notable de la plataforma es la muy amplia variedad de herramientas con distintos grados de dificultad con la que cuentan tanto para el desarrollo de actividades como de evaluaciones, pero con un mayor número enfocado en las ciencias exactas. Cuenta con una aplicación para el teléfono móvil. Sin embargo, la utilización no</p>

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

	es gratuita por lo que no hubiera sido posible hacer entrega del diseño en la plataforma al Instituto Educativo con el que se colaboró en el estudio. https://www.edx.org/
--	---

Fuente: elaboración propia.

Asimismo, las autoridades escolares solicitaron que tanto la plataforma como los contenidos fueran desarrollados mayoritariamente en el idioma inglés para facilitar la participación e inclusión de sus alumnos extranjeros, además de que todas sus clases y materias se imparten en este idioma por lo que fue un requisito indispensable solicitado por el instituto.

Las dos plataformas que obtuvieron el puntaje más alto a partir de la valoración de los criterios descritos fueron Moodle y Schoology y al presentar ambas opciones a las autoridades escolares, éstas solicitaron que el montaje se desarrollara en la plataforma Schoology al ser una opción que consideraron explorar para su posible utilización en otras materias con los docentes, argumentando también que consideraron que su interfaz es más intuitiva que en Moodle cuyo sistema también requiere más inversión y preparación para su comprensión y manejo. Schoology tiene como idioma principal el inglés y es utilizada en sistemas escolares de Gran Bretaña y E.U.A., cuyo modelo educativo es el adaptado por el instituto con el que se colaboró, lo que también influyó en la decisión final.

Luego entonces, el plan instruccional presentado en la etapa de diseño fue incorporado dentro de la plataforma citada y en el apartado de resultados del desarrollo se muestran las figuras que demuestran el montaje. En el siguiente apartado se desarrolla la manera en cómo se llevó a cabo la implementación del ejercicio piloto a manera de validación teórica.

3.3.5 Etapa de Implementación

Es importante reiterar que la implementación del curso se dio en el marco de un ejercicio piloto a manera de comprobación de la pertinencia y efectividad del mismo frente a las autoridades escolares a fin de que fuera considerado viable su posterior implementación a todo el tercer grado del nivel secundaria.

De acuerdo a la naturaleza del modelo PRADDIE dividido en fases, así también se dividió este apartado, en donde primero se expone la implementación del cuestionario con el primer grupo piloto y posteriormente se desarrolla el proceso de implementación para la validación teórica del curso en general.

3.3.5.1 Implementación cuestionario situación TIC y experiencias participativas en línea

El procedimiento para la aplicación del cuestionario requirió una sesión de trabajo presencial con los alumnos del grupo piloto donde se explicó el motivo de la aplicación del cuestionario así como los pasos para el ingreso y llenado del instrumento utilizando la plataforma de formularios de Google. Los estudiantes del grupo piloto tuvieron como tarea escolar responder tal encuesta el día lunes tres de junio del 2019. Los resultados se describen más adelante en el penúltimo capítulo. Analizar los primeros reactivos referidos a la situación TIC implicó obtener información general de la situación a distintas escalas y así comprender de mejor forma el contexto particular donde sucedió la investigación, específicamente la comprensión de las dinámicas y características del grupo de estudiantes encuestados.

Se consideró importante investigar datos de otros grupos poblacionales nacionales e internacionales pues brindaron un marco comparativo para los resultados, especialmente en dos reactivos que arrojaron información significativa en torno a las características del grupo para desarrollar el curso, estos fueron el

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

acceso a internet y el acceso a internet mediante dispositivo tecnológico más utilizado.

Es importante reiterar que el énfasis del presente estudio no fue el análisis de los datos obtenidos, en su lugar, la interpretación formó parte del proceso de investigación cuya función fue volverse un insumo informativo para la etapa de diseño. En el siguiente apartado se expone el proceso para validar el curso de manera teórica mediante la participación del grupo piloto.

3.3.5.2 Proceso de validación teórica Curso Participación Juvenil en Línea mediante implementación con grupo piloto

La forma en cómo se desarrolló la prueba piloto con los estudiantes una vez montado el curso en la plataforma, bajo el siguiente procedimiento:

1. Las sesiones dieron inicio el lunes dos de diciembre de 2019 concluyendo el día miércoles cuatro de diciembre con un total de 13 estudiantes, ocho mujeres (61.54%) y cinco hombres (38.46%), los estudiantes no fueron los mismos que participaron de la prueba. Las sesiones se dirigieron 100% en idioma inglés.
2. El tiempo total presencial de trabajo con los estudiantes fue de 95 minutos. Las sesiones tuvieron una duración de trabajo de 30 a 45 minutos de duración, iniciando a la hora del receso de los estudiantes a las 11:00 am. Éstas tuvieron el objetivo de presentar las Unidades, los temas y las actividades para obtener reacciones de los estudiantes y rectificar claridad, coherencia, congruencia y pertinencia del curso virtual.

Este ejercicio permitió realizar un registro documental de las reacciones de los estudiantes frente a la presentación del curso virtual, lo que posibilitó tener insumos significativos para la mejora del diseño con una base fundamentada en los resultados pues estos documentaron las respuestas favorables, desfavorables, confusas o efectivas de los jóvenes hacia el curso.

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

Una vez concluidas las sesiones presenciales, las autoridades escolares en primer lugar rectificaron los contenidos del curso para otorgar su visto bueno. Posteriormente se les hizo llegar el cuestionario final realizado mediante *Google Docs* que fue adaptado del “Cuestionario para la evaluación de cursos apoyados en Tecnologías de la información y la comunicación” (Ortiz E. , 2016), para que a su vez lo compartieran con los participantes del grupo piloto con la instrucción de completarlo dentro de un periodo de ocho días (del dos al diez de diciembre). Toda vez que se dio tratamiento a los datos para obtener los resultados se analizaron los mismos para obtener impresiones del diseño instruccional y realizar las adecuaciones pertinentes para concluir con la validación teórica.

En el apartado de resultados se exponen las medidas implementadas de acuerdo a lo obtenido de esta etapa. A continuación, se expone la última fase del modelo PRADDIE utilizado.

3.3.6 Evaluación

Como se ha hecho mención, la evaluación es un elemento recurrente en todo el proceso del modelo PRADDIE, la manera en cómo se ha realizado para cada etapa se basó en la propuesta de Cookson (2003), donde para pasar a la siguiente etapa se respondieron una serie de cuestionamientos para verificación del cumplimiento de los objetivos de cada fase. A continuación se enlistan aquellas utilizadas para el estudio.

3.3.6.1 Preguntas de verificación

Pre-análisis:

- ¿En el plan financiero se han contemplado todos los recursos para desarrollar a término el proyecto?

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

- ¿Se ha llegado a un acuerdo mediante un plan de trabajo revisado y aprobado por la institución educativa con la que se colaboró? ¿Existe compromiso por parte del instituto educativo?
- ¿Se ha desarrollado el instrumento metodológico mediante rigor científico?
- ¿Se recogieron todos los datos necesarios para el desarrollo de las etapas consecuentes? ¿Están completos? ¿Son relevantes?
- ¿Se ha realizado un análisis de datos completo y su justificación, procedimiento y resultados son coherentes, congruentes y completos?
- ¿Los resultados de la fase han sido validados por el comité asesor?

Análisis

- ¿Se cuenta con un perfil definido del usuario?
- ¿Se desarrolló el instrumento metodológico mediante rigor científico?
- ¿Se recogieron todos los datos necesarios para el desarrollo de las etapas consecuentes? ¿Están completos? ¿Son relevantes?
- ¿Se ha realizado un análisis de datos completo y su justificación, procedimiento y resultados son coherentes, congruentes y completos?

Diseño

- ¿Corresponden los resultados obtenidos de las fases Pre-análisis y Análisis a los requerimientos de actuación y contenido del curso?
- ¿Corresponden los contenidos del curso a los objetivos generales, particulares de la investigación?
- ¿Corresponden los contenidos del curso a los objetivos instruccionales y habilitadores del curso?
- ¿El contenido es el adecuado al perfil del usuario? ¿Facilita el aprendizaje y las especificaciones detectadas en las etapas previas del modelo?
- ¿Las instrucciones, actividades, didácticas y comunicación son claras, congruentes y coherentes?

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

- ¿La evaluación de las actividades permite identificar la consecución de los objetivos terminales, habilitadores, instruccionales y generales de la investigación?

Desarrollo

- ¿La plataforma LMS cumple con los suficientes criterios para el desarrollo adecuado del curso? ¿Es amigable para el perfil de usuarios? ¿Cuenta con los suficientes elementos para albergar a cabalidad todos los elementos propuestos en el plan instruccional?
- ¿La lista de materiales es suficiente y éstos son adecuados al perfil del usuario y eficaces para el logro de los objetivos?
- ¿Son válidos y confiables los instrumentos de evaluación de los contenidos montados en la plataforma LMS?

Implementación

- ¿Están en su mayoría satisfechos con las experiencias obtenidas del diseño instruccional en relación a este curso?
- ¿El instructor se preparó adecuadamente para impartir el curso en la modalidad semipresencial?
- ¿Cuáles cambios son necesarios para mejorar la eficacia de los recursos de aprendizaje?

Evaluación

Las preguntas de este apartado se describen más adelante en el trabajo, como parte de los resultados de la etapa de evaluación.

Toda vez que se respondieron los cuestionamientos anteriores para completar la realización de cada etapa del diseño instruccional, a continuación se expone el plan de evaluación.

3.3.6.2 Plan de evaluación

Para poder visualizar el plan de evaluación de forma más clara, se decidió acomodar sus fases en un diagrama de flujo para identificar si el proceso tiene las acciones necesarias y en qué momentos se realiza la validación. El diagrama se basa en un modelo propuesto por Cerrano, Fulgueira y Gómez (s.f.), el cual identifica de forma precisa las fases y acciones que se deben desarrollar para el cumplimiento del proyecto:

Dirección General de Bibliotecas de la UAQ

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

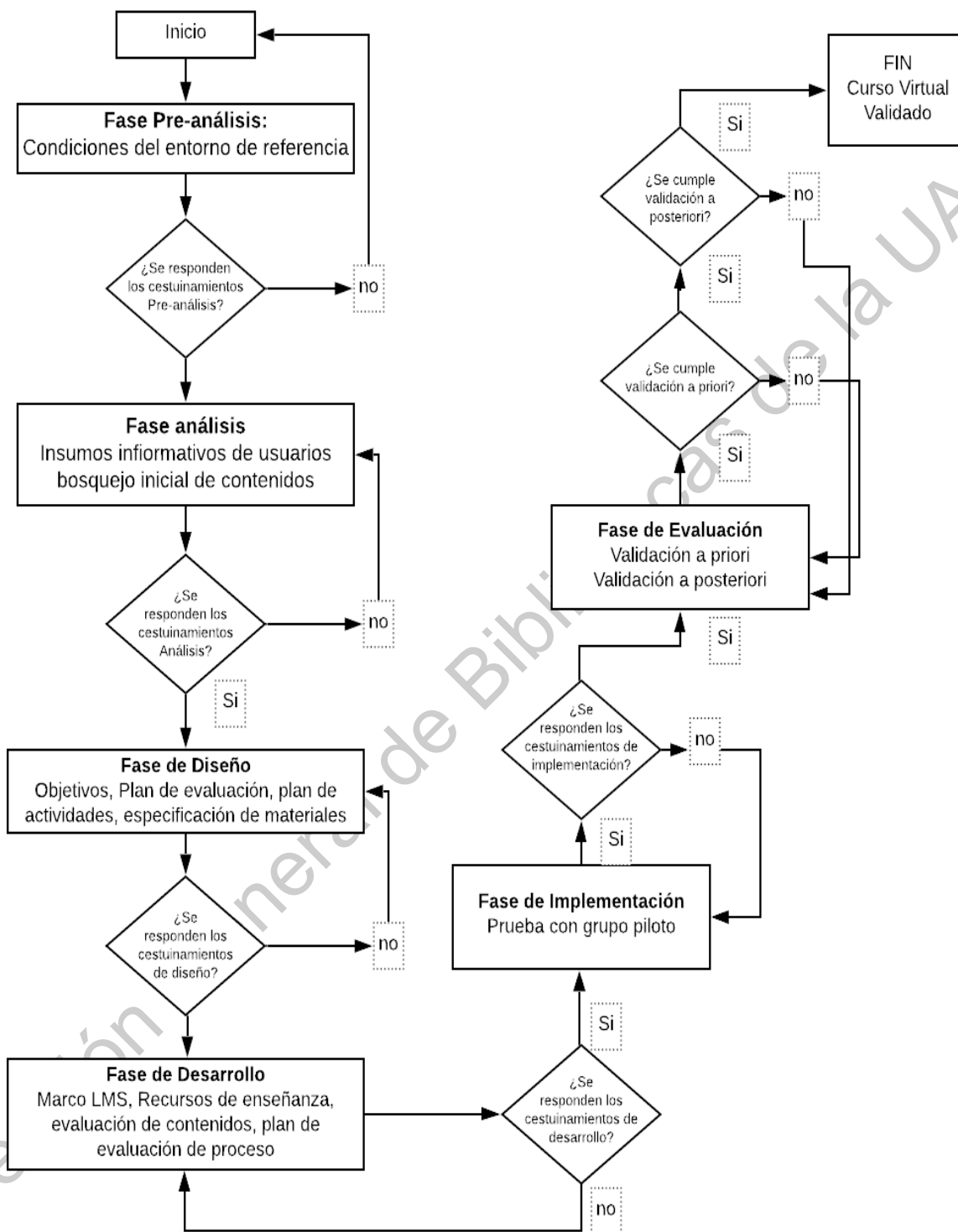


Figura 8. Plan de evaluación. Elaboración propia

4. Resultados Etapas PRADDIE

Acorde al modelo PRADDIE, se presentan los resultados obtenidos en cada una de sus etapas, el análisis de los mismos permitió el desarrollar las conclusiones que se presentan en el último apartado del estudio.

4.1 Resultados Etapa Pre-análisis

1. La red refleja la primera condición clave para la toma de decisiones, corroborar la existencia o declarar la ausencia de indicadores, dimensiones o subcategorías. La Red de correlaciones derivada del análisis del entrevistas es la siguiente:

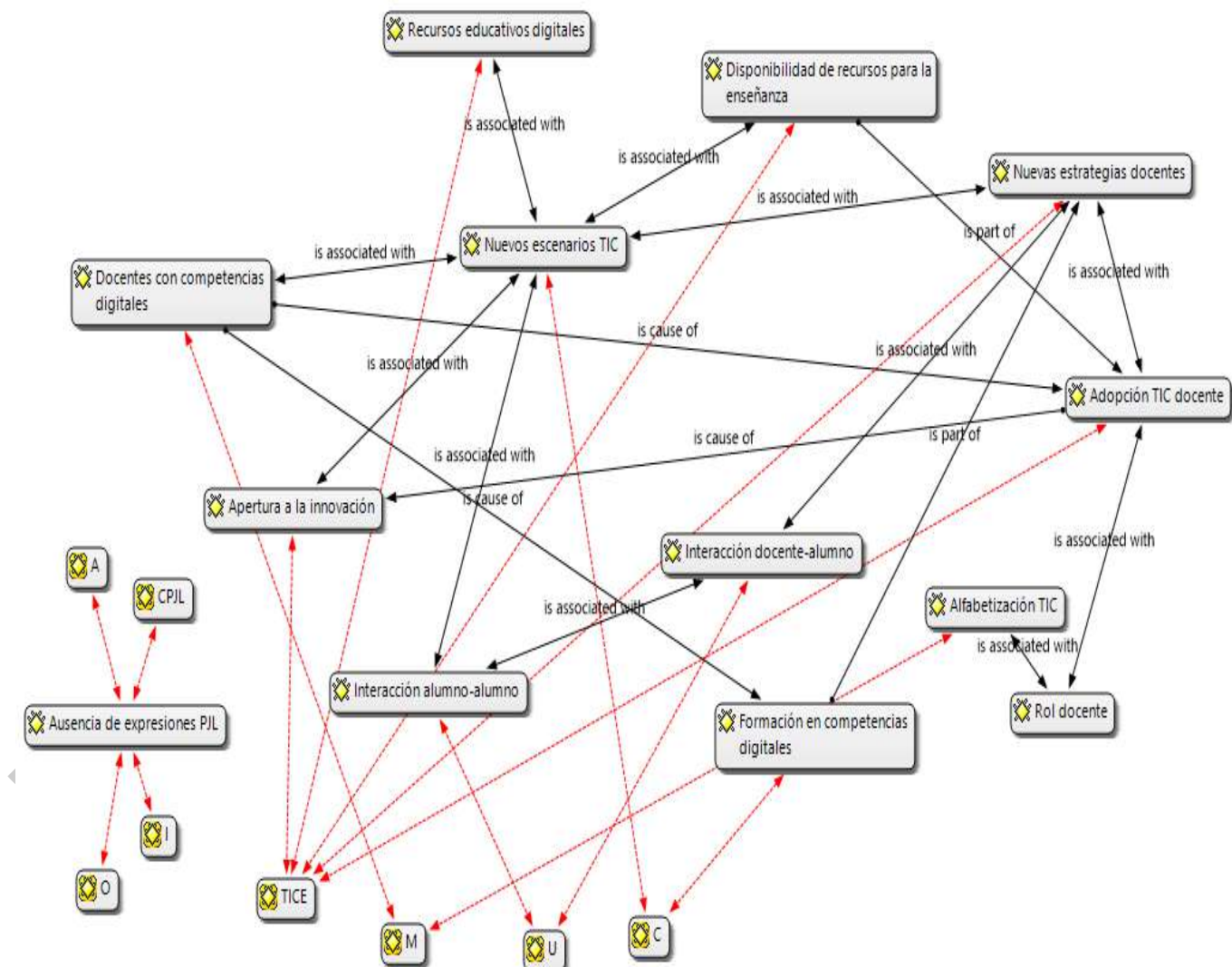


Figura 9. Ilustración Análisis de Red de Correlaciones Semánticas Entrevistas. Elaboración propia.

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

a) La situación TIC es favorecedora para desarrollar la formación en competencias digitales, es decir, los factores reflejan condiciones que permiten cuestiones en torno a la tecnología que son decisivas en el curso, por ejemplo, la disponibilidad de herramientas TIC educativas, la apertura de nuevos espacios, canales y medios a fin de innovar en la práctica educativa a través de éstas, contar con docentes abiertos a la innovación y con formación en competencias digitales permite inferir que el curso puede ser aplicado por los propios docentes que reflejan apertura a la implementación de nuevas estrategias didácticas TIC: *“siempre estamos buscando novedades en las maneras de dar clases”*(Autoridad escolar 1, 2019); *“Los maestros están en constante capacitación...la maestra de computación de primaria nos capacita en apps que podemos usar para mejorar nuestro trabajo, y es como un mini congreso del cual aprendemos entre nosotros y muchísimo es sobre TIC...una maestra se ganó una capacitación de Google, una semana en México y se fue muy emocionada aprendió muchísimo y luego nos lo compartió”* (Autoridad escolar 2, 2019). Estos insumos fueron considerados dentro de la etapa diseño del modelo instruccional y se detallan en tal apartado.

b) En torno a la segunda categoría de Análisis, la PJJ, la información de las entrevistas manifiesta ausencia de expresiones de PJJ por parte de los estudiantes, o que en caso de existir, ésta no es detectada por la institución o los docentes. Se confirma el problema de investigación sobre la ausencia de PJJ en el entorno educativo con el que se colaboró, motivo que incide en la creación del supuesto y reafirma la justificación del estudio.

2. En la red se aprecia que son los Nuevos Escenarios TIC en el que confluyeron más indicadores y donde suceden continuamente las interacciones de los actores, con las herramientas TIC educativas, la

formación en competencias y las expectativas del presente curso en línea. Es en los Nuevos Escenarios TIC en donde se pueden crear espacios de interacción en línea entre los estudiantes (distinta a la que mantienen en la actualidad que refleja ciertas conductas nocivas, dañinas o peligrosas y que comprometen su formación). Estas se pueden volver las alternativas a las que la autoridad escolar se refirió en la entrevista *“yo creo que no voy a poder sostener situaciones de disciplina sin poder buscar y ofrecer pues mira, esta es la otra alternativa o este es uso correcto o ciudadano o de alguien que trabaja en las redes (digitales) haciendo cosas positivas por los demás”* (Autoridad escolar 1, 2019), lo cual facilita la implementación del curso.

3. Se entiende a la tecnología y a la formación en competencias digitales como un elemento que se debe de incluir en la práctica educativa pero que requiere canales adecuados para su transmisión y práctica formativa *“yo no soy nadie que quisiera prohibir el uso de tecnología en la escuela, es más me gustaría verla como un estuche súper útil, como una manera de aprendizaje”*. (Autoridad escolar 1, 2019); *“Pienso que siempre será mejor que los alumnos sepan de tecnología a que no sepan nada, o no sepan bien o no tengan siquiera acceso, a fin de cuentas la tecnología está pensada para la comunicación y como herramientas que te ayuden a formarte y poder después ingresar a un buen trabajo”* (Autoridad escolar 2, 2019), *“Yo creo que hacer un buen uso de la tecnología también implica enseñarles la importancia de saber desconectarte y estar offline, de los riesgos, las consecuencias y también de alternativas que ellos pueden hacer”* (Autoridad escolar 2, 2019); *“A mí me gustaría ver que existe el switch consiente de: “¡ah! yo con mi privilegio y mi presencia en línea puedo hacer algo por la gente”, hablo de justicia social, pero también no quiero que sea algo dictado por el profesor, que sea una motivación intrínseca, genuina de ellos”* (Autoridad escolar 1, 2019). Todas las citas

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

confluyen al final en los Nuevos Escenarios TIC como se mencionó en el punto anterior.

Se propone que el curso virtual diseñado en el estudio se convierta en un Nuevo Escenario TIC que sea de utilidad a la Autoridad Escolar y pueda atender, a manera de estrategia preventiva, las problemáticas que se presentan entre los estudiantes en torno a la utilización de la tecnología con características nocivas.

A continuación se presentan los resultados derivados de la implementación del Cuestionario a los estudiantes.

4.2 Resultados Etapa Análisis

Al momento del estudio, cuatro alumnos tenían 12 años (13.8%), doce alumnos 13 años (41.4%), y trece alumnos 14 años (44.8%). En total participaron quince mujeres (62%) y ocho hombres (38%).

a) Acceso a internet

El informe de la agencia internacional de la Organización de las Naciones Unidas ONU, encargada de las telecomunicaciones, muestran que a finales del 2017 los datos que se tenían al momento del informe reflejaron que todavía la mitad de la población mundial no contaba con acceso a internet, aunque el organismo también reconoció que la brecha de acceso se está cerrando a un paso estable, inclusive acelerado y en la actualidad el 51.2% de la población (3.9 billones de personas), se encuentran ya conectadas según los datos refieren y que se muestran en el siguiente gráfico:

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

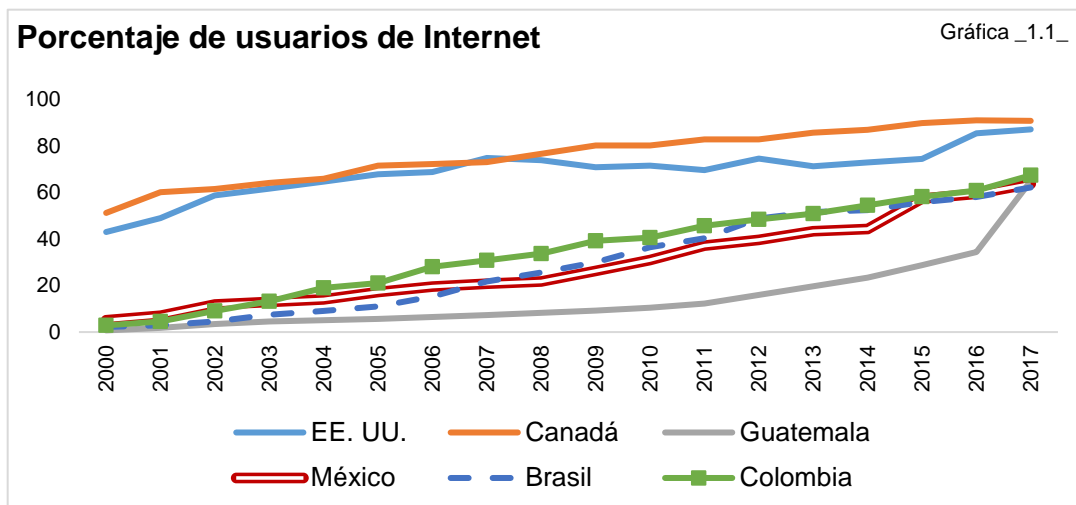


Figura 10. Gráfica Elaboración propia con datos de la agencia ICT de las Naciones Unidas

En los datos desagregados del estudio, se resalta que Latinoamérica incrementó 13 puntos en torno al acceso desde 2017 para alcanzar un 67% de penetración media. Sin embargo, es en Norteamérica donde se observa el mayor porcentaje de la población con acceso al servicio, por ejemplo, en Estados Unidos el 87.4% de la población cuenta con esta posibilidad mientras que en Canadá el acceso es casi total con 91%. Para el caso de México, la ENDUTIH (2018), registró que en el país hay 74.3 millones de usuarios de internet o el 65.8% de la población, mientras que para el caso de Querétaro existen un millón 231 mil 798 usuarios cuentan con acceso a internet, es decir, el 63.9%.

Para el caso de los encuestados, se tuvo que el 100% de ellos contaba con acceso a internet, lo que coincide con los resultados de las entrevistas a las autoridades en donde declararon que el nivel socioeconómico de los estudiantes y sus familias permite que éstos tengan acceso total a servicios online. Es decir, la población refleja mayor similitud con los resultados de acceso en Norteamérica y contrasta con los obtenidos de su país y ciudad de residencia. Luego entonces, en la investigación se tomó la decisión de diseñar un curso partiendo de la noción que todos los estudiantes cuentan con los medios para acceder a éstos.

b) Acceso a internet mediante dispositivo más utilizado

Ahora bien, acceder a servicios de internet requiere necesariamente la utilización de dispositivos tecnológicos, una variable a considerar dentro del diseño instruccional y que también es medida a nivel internacional. Retomando nuevamente datos del informe de la agencia internacional de la ONU encargada de las telecomunicaciones, ICT, las mediciones que se tenían hasta ese momento llegaban hasta el año 2018 con los siguientes datos:

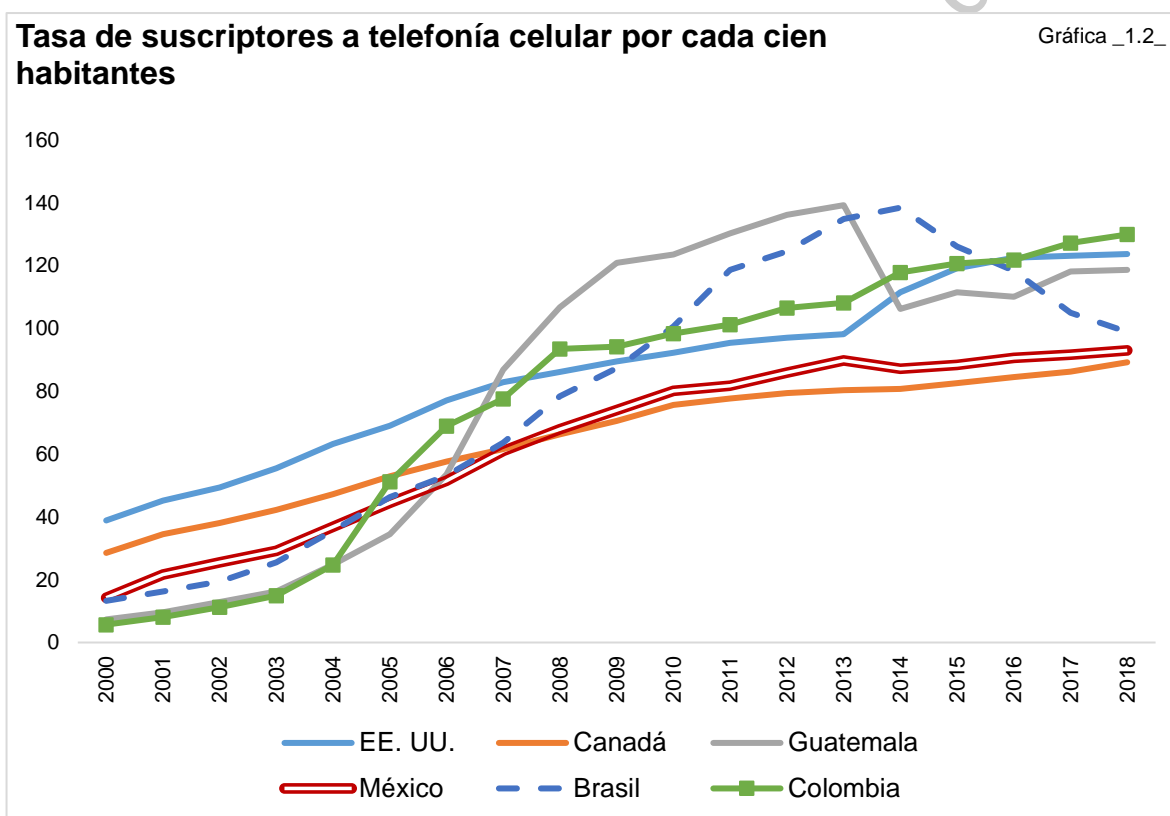


Figura 11. Gráfica Tasa de suscriptores a telefonía celular. Elaboración propia con datos de la agencia ICT de las Naciones Unidas (2018)

En el continente Americano, Estados Unidos, Colombia y Canadá reflejan una tendencia sostenida en el incremento de suscripciones a la telefonía móvil, el primero con 123.6%, el segundo con 129.9 y el tercero con 89.2% por cada 100 habitantes. Para el caso de México, mismo año reflejó 93% de suscripciones, su

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

punto más alto hasta el momento (ENDUTIH, 2018). Ahora bien, Guatemala y Brasil muestran un comportamiento diferente, donde el número de subscriptores incrementó considerablemente hasta llegar a su punto más alto en el año 2013 con 139% en el caso del primero y en 2014 con 138.4 para el segundo donde cambia su comportamiento y decrece este número. Estos datos no implica que exista disminución de la desigualdad en el acceso, sino la tendencia global a utilizar el teléfono móvil por sobre otros aparatos electrónicos, ya que cómo se mostró en la gráfica anterior, decreció en número de subscriptores más no el número de usuarios. En caso de los estudiantes, todos los participantes declararon tener acceso a internet a través de distintos medios como se muestra en el siguiente resultado del cuestionario:

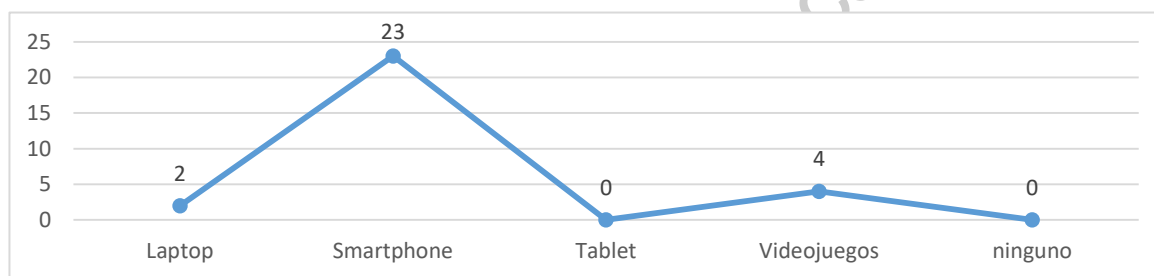


Figura 12. Gráfica Dispositivo más utilizado para interactuar en línea. Elaboración propia.

Es decir, el comportamiento del grupo se asemejó de la misma forma a la tendencia global en donde el Smartphone es el principal medio de conexión a internet y hecho que fue considerado dentro del diseño instruccional. Asimismo, coincide con los resultados de las entrevistas donde las autoridades escolares refirieron observar la utilización mucho más marcada de los estudiantes hacia el teléfono celular que de cualquier otro dispositivo tecnológico.

Ahora bien, dos resultados derivados del cuestionario que resultaron significativos para la investigación tuvieron que ver, en primer lugar, con la experiencia de los estudiantes en dos sentidos 1) La educación a distancia y; 2) experiencia participando en línea. En la primera variable, los resultados arrojaron lo siguiente:

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

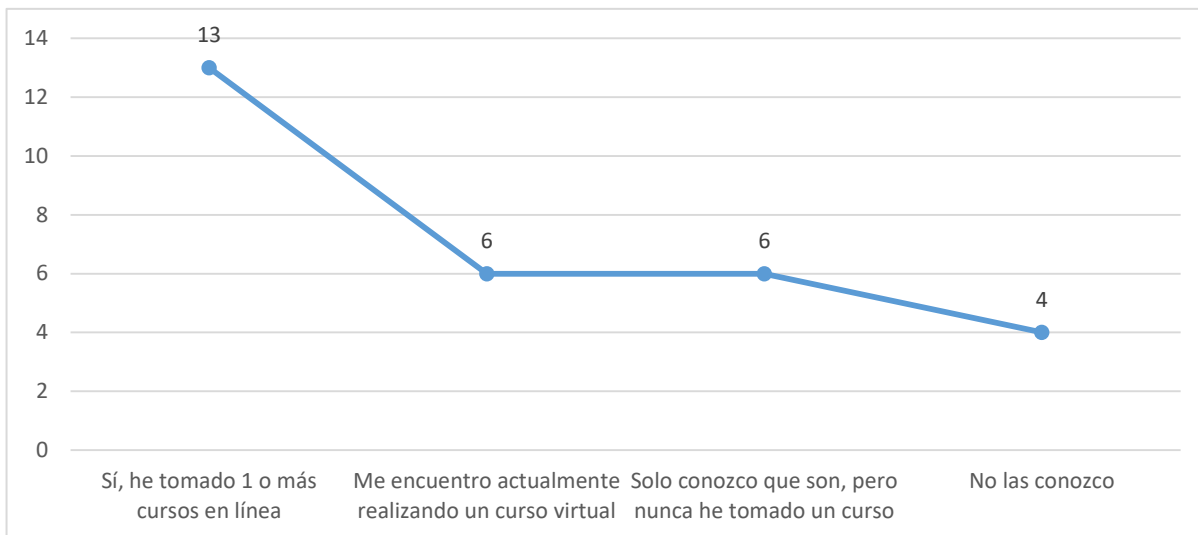


Figura 13 Gráfica Experiencia en plataformas educativas. Elaboración propia.

Como se observa en la gráfica anterior, un hallazgo importante resultó ser la nutrida experiencia del grupo en cuanto a la educación a distancia se refiere, más de la mitad del grupo de participantes ha tomado un curso en línea o se encontraba realizando uno al momento de la investigación. Esto fue un dato crucial que se retomó para el diseño instruccional del curso, dado que el tema resultó no ser completamente desconocido y sobre esa base se pudo partir para impulsar el curso. Asimismo, coincide con los resultados de las entrevistas a las autoridades escolares que hicieron referencia tanto al acceso total que tienen los estudiantes como al nivel de manejo avanzado que hacen de los dispositivos tecnológicos para su utilización en tareas o actividades relacionadas a su educación formal.

El último descubrimiento de la investigación en esta etapa fue conocer que, a pesar de que la mayoría de los estudiantes no había participado nunca en una campaña virtual a favor de alguna causa, el tema no fue completamente desconocido para poco menos de la mitad del total de los participantes, el 44.8%, y que fue retomado dentro del contenido del curso. Aún más significativo resultó uno de los resultados que refleja una experiencia de Participación Juvenil en Línea del tipo que se pretendió impulsar con el curso en línea lo que coincide con la versión

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

de las autoridades obtenida de las entrevistas, donde consideraron que los alumnos no participaban en línea en movimientos como estos, o desconocen saber si lo hacen y efectivamente los datos revelan que la mayoría de los estudiantes no lo hace, no tiene ningún tipo de experiencia participativa en línea:

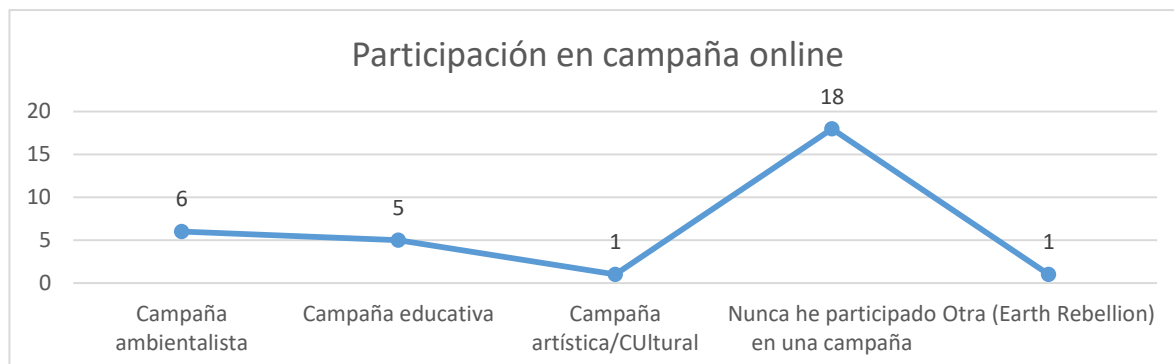


Figura 14 Gráfica Experiencia en participación en campaña online. Elaboración propia.

Sin embargo, la gráfica también exhibe más de una experiencia de PJJ. lo que demuestra que el tema no es totalmente ajeno a la realidad del lugar, es decir, los estudiantes tienen experiencias participativas en línea que evidencian el interés genuino de los jóvenes de participar para el cambio y la transformación de los entornos en los que conviven o identifican, ya sea en el plano presencial o a distancia con la tecnología como mediadora y cuyos ejemplos se retoman en el diseño instruccional como elementos de referencia e identidad. Todo lo anterior fue el resultado de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos cualitativos y cuantitativos. Su análisis permitió mejorar el diseño instruccional al hacerlo más adecuado a la población y contexto. A continuación se presentan los resultados de la validación teórica obtenidos a partir del trabajo con el grupo piloto.

4.3 Resultados etapa de Diseño

Los resultados de la etapa de diseño se reflejan en el plan instruccional expuesto en el apartado de Diseño en el presente documento, constituido por los siguientes elementos desarrollados en el mismo:

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

- Justificación de propuesta con base en la necesidad educativa detectada.
- Meta de aprendizaje general
- Destinatarios
- Procedimiento a manera de pasos para alcanzar la meta educativa constituido cada uno en:
 - Objetivo terminal
 - Objetivos habilitadores
 - Pre-requisitos
 - Carta evaluación de nivel
- Mapa de Navegación del curso
- Carta de herramientas y materiales del curso
- Rúbricas de evaluación

Toda vez con el plan instruccional completo se procedió a la creación de la etapa de desarrollo del modelo y sus resultados se exponen a continuación.

4.4 Resultados etapa de Desarrollo

El proceso para la adaptación del plan instruccional a la plataforma LMS Schoology fue descrito en el apartado anterior del mismo nombre. Los resultados se muestran mediante las siguientes figuras que evidencian el montaje en plataforma:

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

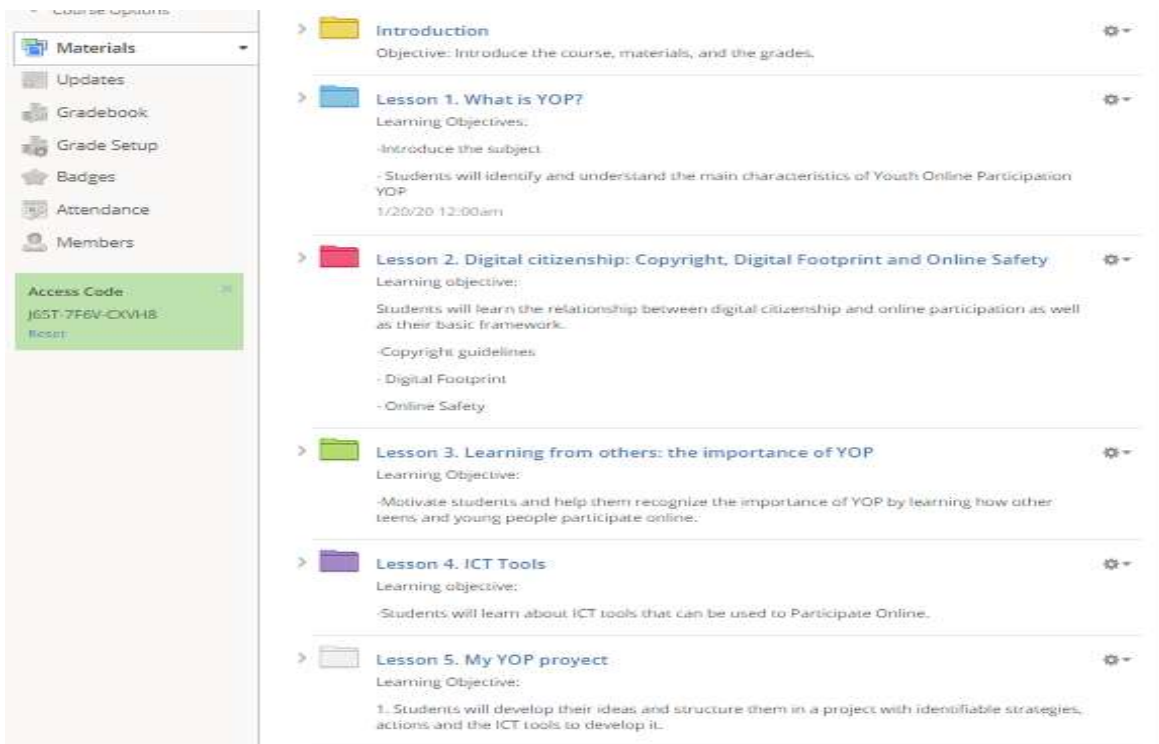


Figura 15. Unidades Curso PJJ. Elaboración propia.

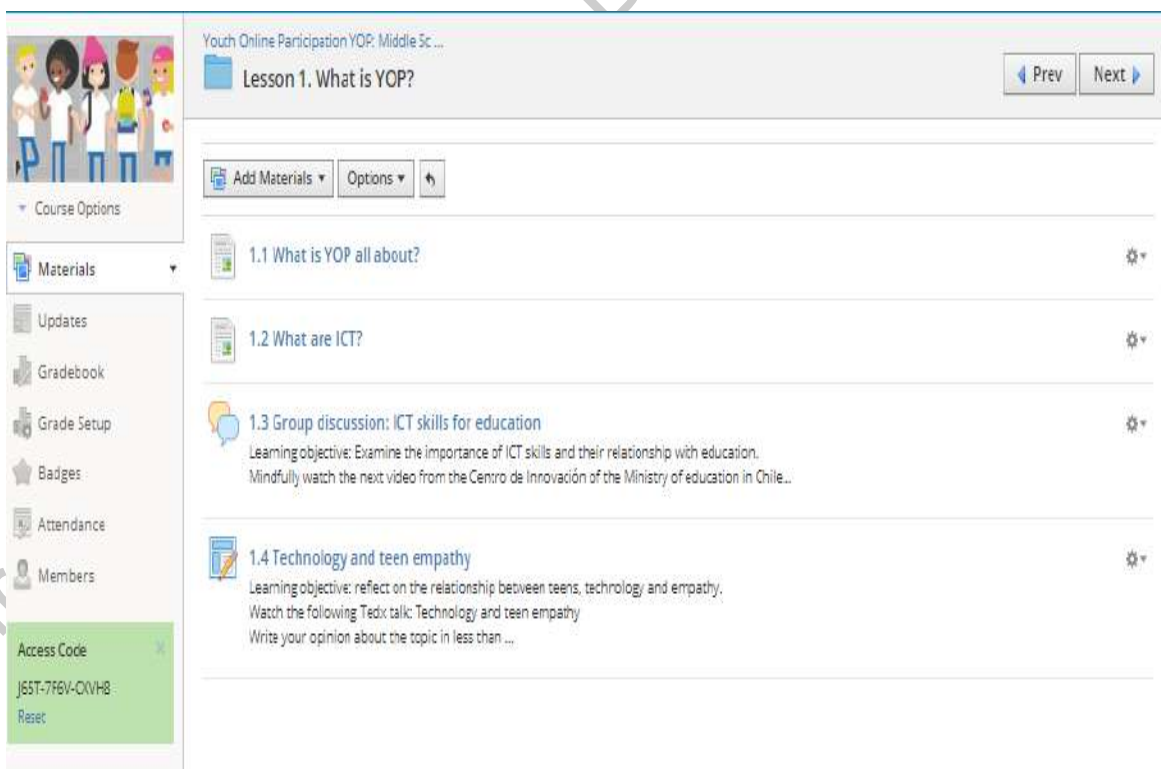


Figura 16 Ejemplo de lecciones (1) Curso PJJ. Elaboración propia.

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

En el siguiente apartado se muestran los resultados obtenidos a partir de la implementación del curso en el grupo piloto seleccionado.

4.5 Resultados etapa de implementación

Los resultados más significativos de esta etapa del proceso de validación teórica se obtuvieron a partir de las sesiones presenciales del grupo piloto y el cuestionario final.

4.5.1 Resultados sesiones presenciales

El haber realizado la prueba piloto permitió corroborar que el modelo semipresencial facilitó la transición al aprendizaje en línea al identificar y resolver dudas surgidas principalmente de actividades y herramientas digitales propuestas:

- Puntaje de las actividades: *“In the objective you say the course will not affect my real grades, then why the activities have points?”* (Grupo piloto, 2019). Se tuvo la oportunidad de explicar que el puntaje de las actividades no se determinó para evaluar respuestas como correctas o incorrectas o afectar sus calificaciones oficiales, sino para medir la comprensión del tema y la adquisición y habilidad de herramientas TIC para la PJJ. Se hizo hincapié en que no se les obligaba a participar en el grupo piloto, lo que sería contradictorio a la PJJ que promueve la participación genuina de los jóvenes en ambientes virtuales, En este sentido, el número de estudiantes durante la prueba piloto fue el mismo durante los días de las sesiones reflejando una postura individual de interés e involucramiento en el tema.
- Herramientas digitales: sugerencias sobre más herramientas posibles dentro de los temas, dudas sobre su utilización y una solicitud para considerar el que los estudiantes sean quienes propongan sus propias herramientas siempre y cuando se cumpla el objetivo de la actividad.

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

Once de los trece estudiantes (84.62%), coincidió que una sola primera intervención presencial para la presentación del curso sería suficiente si este se formaliza dentro de la curricula escolar de la institución educativa. Ahora bien, la mediación del profesor durante la vigencia del curso se consideró necesaria, los trece estudiantes reconocieron que de no haber un docente al cual recurrir por asesoría, completar el curso no se volvería algo prioritario, uno de los comentarios expresó que sin esta intervención pedagógica, se podría dar la “sensación” de abandono (Grupo piloto, 2019), lo que representaría un obstáculo para el involucramiento y la conclusión del curso.

4.5.2 Resultados cuestionario

El primer resultado significativo obtenido fue la valoración de la plataforma seleccionada para impartir el contenido del curso. Con una tendencia favorable del 70%, los estudiantes calificaron positivamente la utilización de la plataforma Schoology.

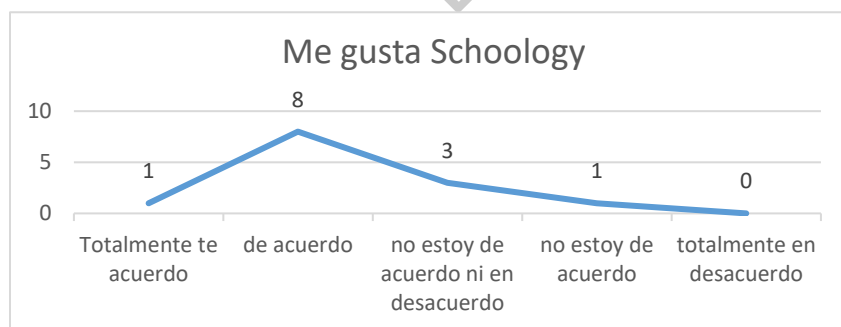


Figura 17 Gráfica valoración plataforma Schoology. Elaboración propia.

Lo anterior se consideró un resultado derivado de la pesquisa en etapas anteriores del modelo y del análisis de la información que permitió a la investigación validar su selección y determinarla como la plataforma a utilizar en su implementación formal.

El 50% de los estudiantes valoró positivamente el aprendizaje en línea, lo que representa cierto grado de apertura a la utilización de tecnología como mediadora

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

en su aprendizaje y que incrementa las posibilidades del curso a ser implementado con valor curricular en el instituto educativo con el que se colaboró.

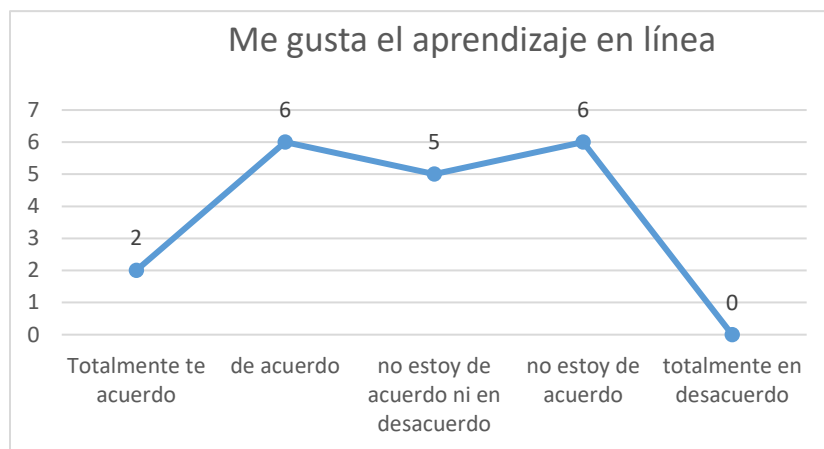


Figura 18 Gráfica valoración sobre el aprendizaje en línea. Elaboración propia.

Un comentario en uno de los foros del curso señaló que aprender de esa forma le parecía “normal” y parte de su cotidianidad como estudiante, “la sociedad” espera que esta sea una forma de aprender de la realidad hoy en día. El comentario reafirma la importancia y valor que los estudiantes le otorgan a la educación en general y, específicamente, a los procesos de aprendizaje mediados por tecnología. Resultó significativo que la otra mitad de los estudiantes no calificaron positivamente la enseñanza a distancia, los estudiantes no registraron respuestas sobre los motivos. En caso de desarrollarse futuros ejercicios para la implementación del curso, la recomendación es incluir más indicadores que permitan identificar áreas de oportunidad para ser atendidas mediante actividades que mejoren la calidad de la enseñanza a distancia y brinden experiencias positivas en los usuarios.

Otro resultado significativo fue la valoración de las actividades como lo suficientemente retadoras para mantenerlos interesados sin volverse difíciles de concluir. El 30% respondió estar de acuerdo, otro 30% respondió que no estaba ni de acuerdo ni en desacuerdo, pero el 40% respondió que estaba en desacuerdo y un comentario dentro de las observaciones finales expresó que las actividades no eran

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

lo suficientemente retadoras o interesantes y realizaba la sugerencia que se incrementara el nivel de dificultad.

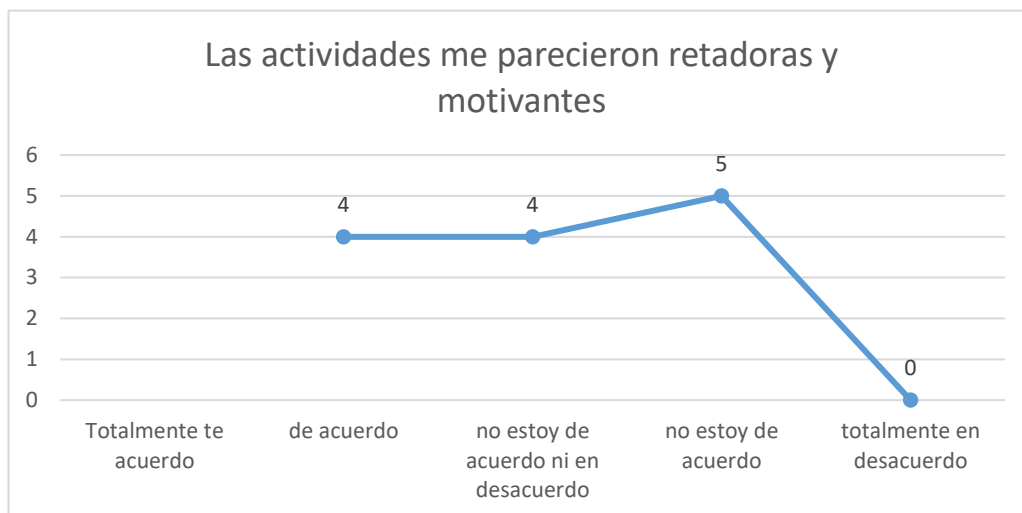


Figura 19 Gráfica valoración de retos en las actividades. Elaboración propia.

La observación fue atendida como parte de la última fase del proceso de diseño, y se realizaron los cambios correspondientes. Además, durante la sesión presencial de trabajo con el grupo se trabajó esta observación para conocer a profundidad el significado. Tres estudiantes explicaron que el nivel de dificultad de las actividades lo consideraron “bajo” (Grupo piloto 2019), su propuesta fue incrementar el reto mediante actividades de mayor complejidad. Se propuso entonces realizar los cambios que permitieran desarrollar con mayor profundidad el tema, es decir, implementar actividades más complejas y con enfoque de resolución de problemas, análisis de mayor argumentación, impulsar la creación y fundamentación de la investigación de sus temas, de sus intervenciones en foros, propuestas más elaboradas de creaciones digitales y proyectos a distancia.

A más de la mitad de los estudiantes le parecieron interesantes las herramientas presentadas. Durante la revisión de las unidades con el grupo piloto, las reacciones de los estudiantes en torno a la presentación y explicación de manejo de las herramientas, provocaron incremento en el interés en los jóvenes, la participación y preguntas durante esos momentos de trabajo en las sesiones se

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

incrementó, lo que coincide con las respuestas de los estudiantes y confirma la observación presencial con el grupo.

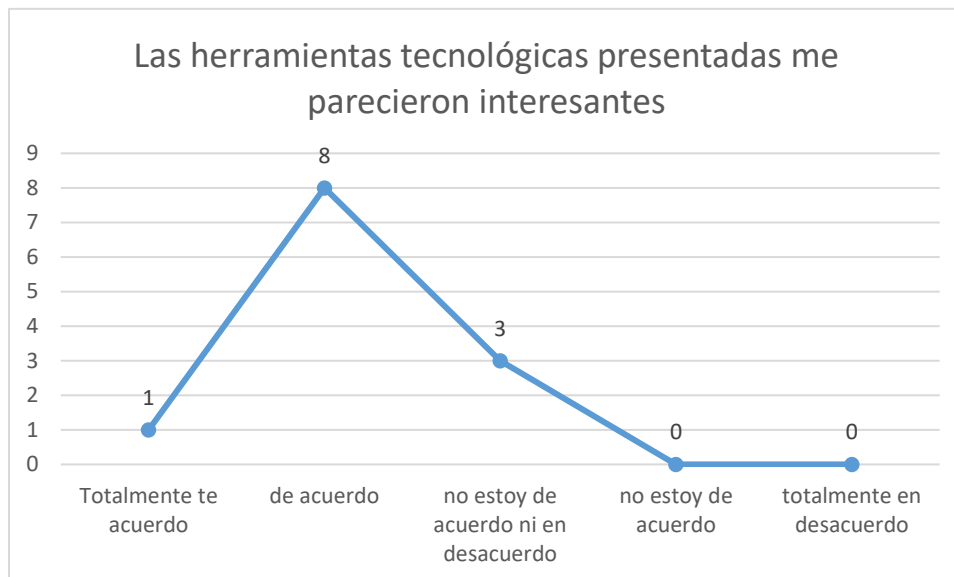


Figura 20. Gráfica valoración de las herramientas tecnológicas utilizadas. Elaboración propia.

Las modificaciones que se sugieren como parte de los resultados y la interacción durante la prueba piloto no invalidan el diseño instruccional como una propuesta viable y realizable. Cumplieron la idea original de involucrar a los actores en su diseño.

En el siguiente apartado se desarrollan las respuestas de los resultados de la última etapa del modelo PRADDIE, la Evaluación.

4.6 Resultados etapa de Evaluación

Para esta etapa los resultados se dividen en dos niveles, el primero de ellos trata sobre las respuestas de parte de los usuarios en torno a su evaluación personal del curso y el segundo nivel versa sobre los logros de aprendizaje del grupo piloto medidos en las actividades.

4.6.1 Resultados 1er nivel

El resultado más importante de esta sección es el hecho que once de los trece estudiantes respondieron que recomiendan el curso para implementarse con el resto de los estudiantes de la sección secundaria del lugar donde se trabajó:

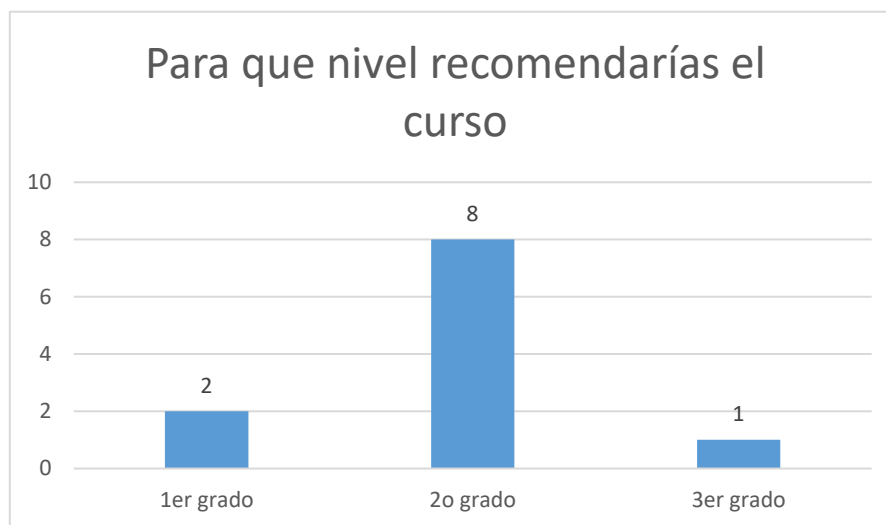


Figura 21. Recomendación del curso para impartirse uno de los grados de secundaria. Elaboración propia

Es decir, 84.62% de los participantes afirmó que recomendaría el curso para impartirse en su secundaria y el 61.54% sugirió que fuese impartido en el segundo nivel, estos fueron tomados como indicadores que reflejaron suficiente nivel de aceptación por parte de los estudiantes, una condición fundamental para ser presentado formalmente ante las autoridades escolares y dar continuidad a su implementación y adición a la curricula escolar.

La última sección del cuestionario solicitó a los estudiantes su opinión sobre el curso, desde comentarios positivos, o sugerencias sobre aquello que modificarían complementando con una breve descripción. Dos estudiantes no respondieron a esta pregunta, en el resto de las diez respuestas obtenidas, los resultados más significativos se agruparon en tres rubros:

- a) Diseño: dos estudiantes mencionaron que modificarían los colores y buscarían hacerlo visualmente más atractivo para que el aprendizaje

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

tenga más impacto *“the colors”* (Grupo piloto, 2019), *“I’d change the design to make it more visually attractive”* (Grupo piloto 2019). La plataforma LMS de Schoology permite cierto nivel de personalización pero hay colores y diseños de la interfaz que no pueden ser modificados, se incluyeron fotos e imágenes visualmente más atractivos pero acordes siempre a su edad.

- b) Actividades: este fue el elemento con mayor número de observaciones, las sugerencias se hicieron principalmente en dos sentidos, hacer en general las actividades más “retadoras” *“make the activities more challenging”* (Grupo piloto, 2019), y añadir más juegos colaborativos en grupo, uno de ellos sugería se hiciera una dinámica tipo videojuego donde hubieran juegos de competencia y los competidores participarían a favor de alguna causa o hacer un maratón virtual *“put more games, I enjoy when teachers use games in class I bet online we could find some fun yet useful for YOP”* (Grupo piloto, 2019). El diseño instruccional presentado en apartados anteriores incluye estas observaciones, se transformaron algunas actividades en juegos o ejercicios más retadores como hacer un podcast o editar vídeo con software más complejo, permitir el uso del *streaming* con ciertas limitantes para mantener un ambiente seguro, en protección de su integridad.
- c) El puntaje de las actividades: hubo una mención a que el puntaje para evaluar el curso podía mejorar y sugería se hicieran menos actividades, una final por unidad además del proyecto final: *“too many activities, better if there’s only one final activity per unit to be grade, along with the last Project* (Grupo piloto, 2019). Esta sugerencia no fue considerada dentro del presente diseño instruccional al ser la evaluación un elemento fundamental al final de cada etapa. Pero se recomienda tomar esta sugerencia a consideración en futuros ejercicios.

A continuación se presentan las conclusiones de segundo nivel en torno al conocimiento adquirido a partir de la participación en el curso.

4.6.2 Resultados de 2º nivel

La participación de los estudiantes del grupo piloto se muestra graficada, es importante mencionar que la última actividad no pudo ser evaluada como se encuentra propuesta en el curso, es decir, que los estudiantes desarrollen un proyecto de PJJ en torno a un tema de su interés, que fuera viable y realizable. Lo anterior debido a los reducidos tiempos con los que se trabajó con el grupo piloto, es por ello que se tomó como evaluación los comentarios de los participantes a manera de focus group, que compartieran que nombre llevaría su proyecto, que herramientas TIC utilizarían y de que formas para alcanzar sus objetivos, se calificó esa actividad como suficiente, todos los estudiantes del grupo estuvieron presentes en la sesión y compartieron sus opiniones e ideas. Se tuvo entonces que el 100% de los estudiantes participantes completaron el curso, realizaron las actividades y se integraron en los grupos de discusión realizados durante las sesiones presenciales. En cada una de las Unidades el porcentaje de actividades evaluadas como Excelente, Suficiente o No acreditado fue el siguiente:

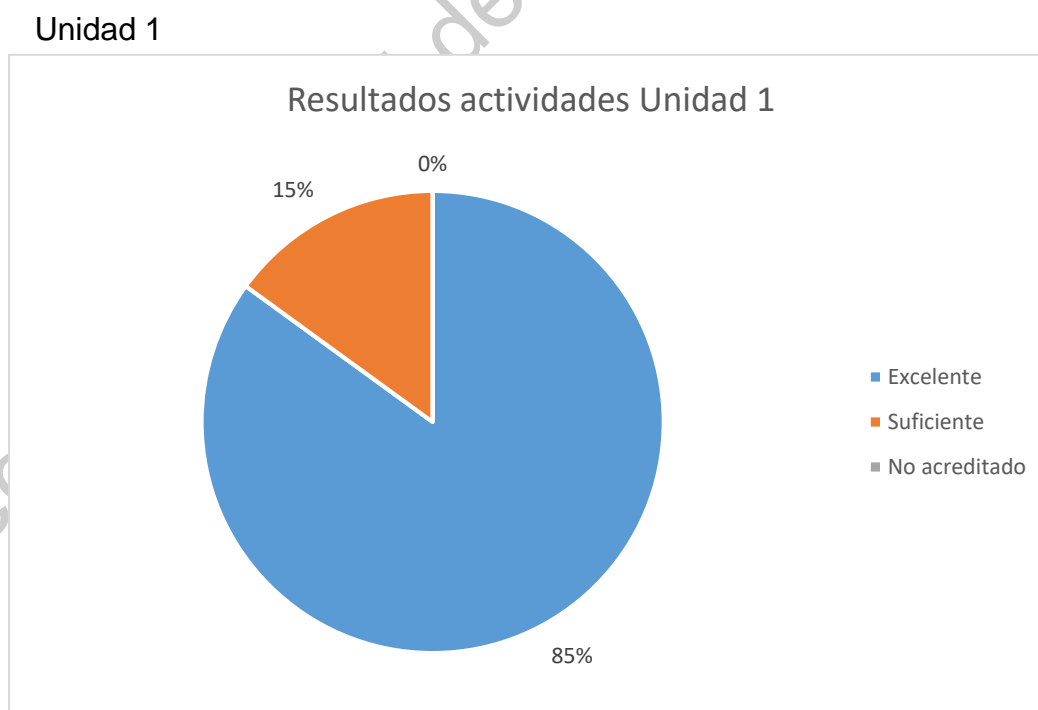


Figura 12. Resultados PJJ Unidad 1. Elaboración propia

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

Siete trabajos obtuvieron un suficiente en su calificación, principalmente en la actividad de entregar una reflexión sobre la relación entre tecnología, empatía y adolescencia, el 15% restante obtuvo una calificación de excelente.

Unidad 2



Figura 23. Resultados P JL Unidad 2. Elaboración propia

Diez trabajos obtuvieron un puntaje de suficiente, principalmente en la segunda actividad de elaborar un cartel donde los estudiantes argumentaron que la carga académica en sus materias les había impedido dedicarle el tiempo suficiente para entregar un trabajo calidad.

En la última sobre realizar una consulta en línea sobre el voto juvenil a otros jóvenes en donde algunos comentaron que sus amigos que les habían pedido apoyo para responder la consulta, éstos no lo respondieron.

Unidad 3

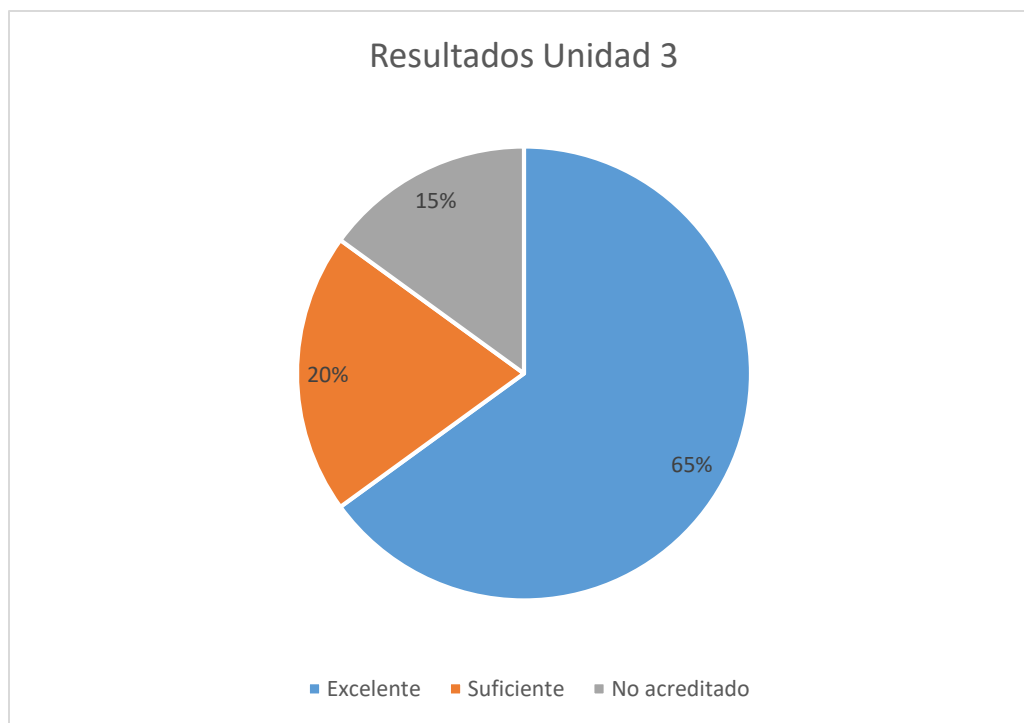


Figura 34. Resultados PJJ Unidad 3. Elaboración propia

En esta unidad, doce trabajos fueron calificados con un suficiente, principalmente en el trabajo de elaboración de un PLE (Entorno personal de aprendizaje por sus siglas en inglés), y nueve obtuvieron un No acreditado, también en la actividad PLE y cinco en la actividad de “*Respect App*”, la aplicación pensada para prevenir el *cyberbullying*. La respuesta de los estudiantes con no acreditado o suficiente durante las sesiones presenciales argumentó falta de tiempo debido a la carga académica. Los alcances de la tesis no fueron pensados para conocer el trasfondo de estos números, pero es un dato que se sugiere sea abordado en futuros ejercicios.

Unidad 4



Figura 45. Resultados PJJ Unidad 4. Elaboración propia

Esta unidad reflejó un alto nivel de participación en las actividades, a pesar del tiempo reducido que tuvieron para realizar algunas de las más complejas como la de realizar un tutorial. En este caso, los estudiantes se reunieron por su cuenta para crear los vídeos e hicieron tres equipos coordinados para elaborar 1) cómo hacer un tutorial y subirlo a YouTube; 2) Cómo editar vídeo con software Da Vinci 3) cómo editar imagen en Canva. Asimismo, uno de los participantes del grupo piloto invitó a un compañero que ha hecho transmisiones en vivo y quien en una sesión presencial presentó frente al grupo qué es un livestream, para qué se utiliza y cuáles son las herramientas.

Unidad 5

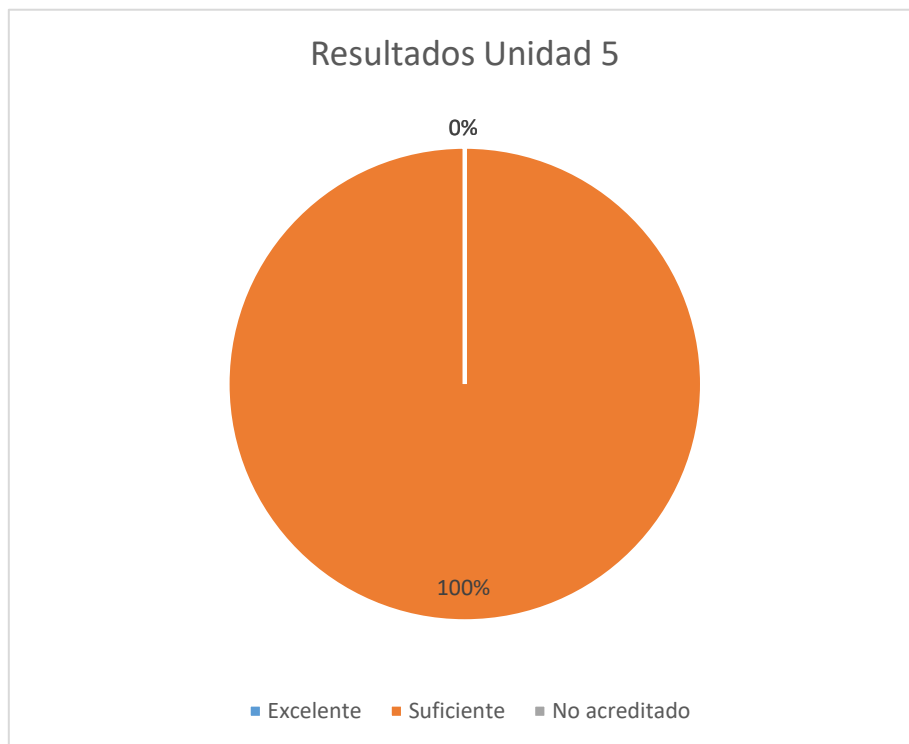


Figura 56 Resultados PJJ Unidad 5. Elaboración propia

Cómo se mencionó, el tiempo de trabajo con el grupo piloto no fue el suficiente para poder completar el último proyecto como está planteado en el diseño instruccional, es decir desarrollar una propuesta de participación en línea. Sin embargo, la última sesión trabajada de manera presencial, se les pidió describieran el tema y objetivo del tipo de proyecto que elaborarían así como una breve descripción, los participantes decidieron trabajar en equipos de acuerdo a sus intereses personales. Tuvieron 15 minutos para preparar el tema y otros 15 para presentarlo. Al finalizar la sesión, se registraron los siguientes proyectos:

- *Gaming for a cause*. Hacer un maratón de videojuegos para recaudar fondos y donar juegos y dinero a los albergues. Livestreams, juegos online (Xbox o plataforma Steam).

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

- *Lil' clean paws*. Tutorial sobre qué hacer para rescatar perros o gatos callejeros, a dónde ir en Querétaro y recomendaciones para darlos en adopción.
- *Find a spot*. Una página de FB donde sus integrantes compartan lugares donde se puedan sembrar árboles en la ciudad.
- *Peers*. Hacer intercambios de sesiones de estudio en videoconferencia para resolver dudas sobre temas académicos con estudiantes de otras escuelas.
- *It's Science baby!* Hacer un canal de Youtube y TikTok para compartir información de ciencia y experimentos para promover el pensamiento científico.

Estos fueron los últimos resultados obtenidos de la investigación, con el que se da por terminado el desarrollo del curso y finalizada la investigación. En el siguiente apartado se describen las conclusiones obtenidas.

5. Conclusiones

Para la presente investigación el principal logro resultó llevar a término el diseño de un curso virtual para sensibilizar a los usuarios, en este caso estudiantes de nivel secundaria, en torno a conceptos, propuestas y herramientas digitales relacionadas a la PJJL tomando como punto de partida el contexto en el que se trabajó. Fue posible diseñar un proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia sobre un tema relevante en el siglo XXI como lo es la PJJL, a la vez de tomar en consideración la problemática identificada en la institución durante la etapa de Pre-análisis e incluir alternativas educativas dentro del diseño instruccional a manera de medidas preventivas.

La selección del modelo PRADDIE ofreció estructura y orden al proceso, a la vez de brindar datos de naturaleza cuantitativa y cualitativa que formaron un panorama completo del lugar en el que se trabajó. El tema de la PJJL fue adaptado

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

al medio en el que se investigó gracias a los datos obtenidos, lo que significa que existe la posibilidad de volverse replicable siempre que se realicen y justifiquen adecuaciones al diseño de acuerdo al lugar donde se pretende la intervención a través del pre-análisis.

Se evidenció que en el grupo piloto, hubo un incremento en el conocimiento/entendimiento de los estudiantes en torno al concepto-acción de la PJJL donde se registró lo siguiente:

- El grupo demostró experiencia previa del tema.
- Los participantes reflejaron un manejo avanzado en tecnología e inclusive experiencias de aprendizaje en línea mediante plataformas LMS.
- Se completaron, arriba del 75% de las actividades del curso.
- Los estudiantes compartieron propuestas de mejora del curso e interés en ser considerados como partícipes del diseño del mismo.
- Hubo un comentario directo de uno de los participantes que expresó su interés de ser un cyberactivista y utilizar la tecnología a beneficio del medio ambiente como un “*life purpose*” o propósito de vida (grupo piloto, 2019), y que el curso le pareció de utilidad y posible aplicación. Lo anterior no solo justifica la necesidad de crear proyectos de esta naturaleza sino que también incrementa las posibilidades de réplica en otros contextos y con otros jóvenes que también puedan acceder a buenas prácticas y contenido educativo que les permita la utilización de herramientas tecnológicas para este tipo de fines.
- La presentación final de los proyectos registró propuestas de participación genuinas, surgidas del interés de los estudiantes por involucrarse en una causa y haciendo uso de la tecnología para lograrlo.

Se delimitaron los siguientes principios generalizables del diseño, desde los cuales se sugiere partir para implementar el curso en otros lugares:

- Mantener el objetivo de sensibilización en la importancia de la PJJL.

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

- Utilizar el Modelo PRADDIE de diseño instruccional.
- Conocer la situación TIC y la experiencia participativa en PJJ de los estudiantes del lugar a implementarse.
- Implementar de manera semipresencial el curso.
- Utilización de teorías que fundamenten pedagógicamente el diseño, el cognitivism en el caso de la investigación, permitió la construcción significativa del aprendizaje al tomar en cuenta factores internos, externos que involucran la PJJ y dio pie a la organización y secuencia de la experiencia de aprendizaje basado en jerarquías, partiendo desde la comprensión de los conceptos involucrados hasta la adquisición de herramientas y habilidades para su utilización en situaciones reales de la vida cotidiana de los jóvenes.
- Ser sensible al contexto para la identificación de problemáticas donde la PJJ pueda ser parte de una intervención educativa.
- Involucramiento de los actores en el proceso.
- El proceso iterativo de evaluación en la búsqueda de la mejora continua del diseño.

Es así como el curso ideado originalmente a manera de complemento para fortalecer los proyectos presenciales educativos y de enfoque participativo a través del factor tecnología, se transformó para la generación de nuevas formas juveniles de expresiones participativas digitales.

El modelo permitió la identificación de problemáticas relacionadas a la situación TIC y uso de tecnología en los jóvenes. La solución a estos problemas a los que se enfrenta la Institución Educativa requiere de una intervención educativa integral, compleja, que combine lo presencial con lo virtual. Su resolución primordialmente es una responsabilidad exclusiva del Instituto y sus directivos, docentes, padres de familia y alumnos. Sin embargo, se evidenció la necesidad de plantear más proyectos de esta naturaleza, como lo mencionó una de las autoridades escolares *“yo creo que no voy a poder sostener situaciones de disciplina sin poder buscar y ofrecer pues mira, esta es la otra alternativa o este es*

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

uso correcto o ciudadano o de alguien que trabaja en las redes (digitales) haciendo cosas positivas por los demás” (Autoridad escolar 1, 2019).

Si se compara la expresión anterior con lo evidenciado dentro de las respuestas de los estudiantes del grupo: *“I wanna use technology for the benefit of the environment, participating online, being a cyber-activist, or whatever is called, but just having a big impact is one of my life purposes”* quiero usar la tecnología a beneficio del medio ambiente, participar en línea y ser un cyber activista o como se les llame, pero tener un gran impacto es uno de mis propósitos de vida” (grupo piloto, 2019), se puede afirmar que los estudiantes responden positivamente a este tipo de iniciativas educativas.

Si bien es cierto que la participación en todas sus formas tiene un componente intrínseco individual, éste difícilmente se sostiene sin un entorno colectivo que le dé cabida a sus demandas, y la PJJ alberga específicamente al interés del sector juvenil de la población. La Investigación abona a la importancia que tiene el fomento de la cultura participativa en los nuevos entornos virtuales mediante proyectos educativos basados en el concepto-acción de la Participación Juvenil en Línea.

6. Bibliografía

Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. En J. Sánchez (Ed.): *Nuevas Ideas en Informática Educativa, Volumen 5, Santiago de Chile.*, 118 – 127.

Aguirre, P. (2018). Las TIC en la gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área Comunicación Organizacional: licenciatura en Ciencias de la Comunicación. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo*, 8(16), 764-788.

Alvarado, L., & García, M. (2008). Características más interesantes del modelo socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens, Revista Universitaria de Investigación, Año 9, No. 2, diciembre 2008.*

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

- Baratta, A. (1999). Infancia y democracia. en *Bisig, Elinor (coord.), Derecho a tener derecho. Infancia, derecho y políticas sociales en América Latina y el Caribe: propuesta didáctica, t. IV*,. Montevideo: UNICEF-IIN. pp. 13.
- Bartolomé, A. (2004). Blended Learning Conceptos Básicos. *Pixel Bit Revista de Medios y Educación, mayo No. 23. Universidad de Sevilla, España, pp.*, 7-20.
- Bastida-Bastida, D. (2019). Adaptación del modelo 5E con el uso de herramientas digitales para la educación: propuesta para el docente de ciencias. *Revista Científica, 34(1), 73-80. Doi: https://doi.*
- Beck, U. (2009). *World at risk. Malden, MA: Polity Press.*
- Bennett, W., Wells, C., & Rank, A. (2009). Young citizens and civic learning: Two paradigms of citizenship in the digital age. *Citizenship Studies 13(2)*., 105-120.
- Canché, L. (2012). El niño y el adolescente como ciudadanos mexicanos. . *UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas. Boletín Mexicano de Derecho Comparado* núm. 135, , pp. 1023-1061.
- Carpentier, N. (2009). Participation is not enough: The conditions of possibility of mediated participatory practices. *European Journal of Communication 24(4)*., 407-420.
- Cavazos, R., & Torres, S. (2016). (2016). Diagnóstico del uso de las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Vol. 7, Núm. 13 Julio - Diciembre 2016.*
- Cerrano, M., Fulgueira, S., & Gómez, D. (s.f.). *Instrumento para medir la calidad de un material didáctico multimedia para la educación a distancia*. Rosario: Trabajo, Universidad Nacional de Rosario, Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura,.
- Chaparro, R., García , M., & Escudero, A. (2017). Aplicación del método de Investigación Basada en Diseño en la Creación del Centro de Investigación en Innovación y Tecnología Educativa. *Congreso Nacional de Tecnología Educativa COMIE*, (págs. 1-13). San Luis Potosí.
- Coffey, A., & Atkinson, P. (2013). *Encontrar sentido a los datos cualitativos*. Antokia: Editorial Universidad de Antokia. USA.
- Cookson, P. (2003). Elementos de Diseño Instruccional para el Aprendizaje Significativo a Distancia. *IV Reunión Nacional de Educación Superior, Abierta y a Distancia*. Hermosillo, Sonora, México.
- De Benito, B., & Salinas, J. (2016). La investigación basada en diseño en Tecnología Educativa. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, pp.* . Consultado el 01 de septiembre 2018 de: <http://dx.doi.org/10.6018/riite>, 44-59.
- Eccles, J., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology, 53*, <http://dx.doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901135153>., 109–132.
- Edelson, C. (2002). Design Research: What We Learn When We Engage in Design. *Journal of the Learning Sciences, 11:1*, 105-121.

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

- EDN. (2013). *Estrategia Digital Nacional*. Gobierno de la República:
https://framework.cdn.gob.mx/data/institutos/edn/Estrategia_Digital_Nacional.pdf.
- Fernández, C. (2012). *Ciudadanía juvenil, y nuevas formas de participación a través de la conectividad*. . Culturales, 8(15), 113-134. Recuperado en 17 de julio de 2018, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912012000100005&ln.
- Germany, I. Y. (2014). Guidelines for successful E-participation by Young People. Germany.
- Góngora, Y., & Martínez, O. (2012). Del diseño Instruccional al Diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13 (3), 342-360, 11.
- González, L., & Torres, L. (2011). Liderazgo de pares en la adopción de las TIC para la docencia. *Apertura Apertura vol. 12, núm. 1, abril - septiembre 2020*.
- Guerrero , Z., Trivisay, M., & Hazel, C. (2009). Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materia les didácticos informáticos. *Educere*, 13(45) , 317-329.
- Hart, R. (1992). *“CHILDREN'S PARTICIPATION: from tokenism to citizenship”*. Florence, Italy: Innocenti Essays No.4. UNICEF International Child Development Centre Spedale degli innocenti.
- Hernández , R., Fernandez, C., & Baptista , M. (2010). *Metodología de la investigación (5ta. ed.)*. D.F., México: McGraw Hill.
- Kurt, S. (2018). Addie Model: Instructional Design. *Educational Technology* Recuperado el 3 de diciembre de <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>.
- Literat, I., Kigler-Vilenchik, N., Brough , M., & Blum , R. (2018). Analyzing youth digital participation: Aims, actors, contexts, and intensities.. *The London School of Economics and Political Science. The Information Society* 34(4). London, 3-18.
- Marsh, G., Mcfadden , A., & Price, B. (2003). Blended Instruction: Adapting Conventional Instruction for Large Classes. *Online Journal of Distance Learning Administration (VI) Number IV, Winter 2003*.
- Méndez-Gago, S., & González-Robledo, L. (2018). *Uso y abuso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación por adolescentes*. Madrid: Universidad Camilo José Cela.
(<https://goo.gl/whu3DC>).
- Naval. , C., & Sádaba, C. (2005). Juventud y medios de comunicación frente a frente. *Revista de estudios de Juventud*. 68,, 9-18.
- Niño, L. (2006). *Vicisitudes del capital social: procesos de empoderamiento de mujeres indígenas inmigrantes a la ciudad de Tijuana*. en Everardo Garduño (coord.), *Cultura, agentes y representaciones sociales en Baja California, Porrúa, México*. .

“Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria”

- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19) ISSN: 1390-3861. Consultado el 4 de febrero de 108: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4418/441846096005>, 93-110.
- Ortiz, E. (2016). *Cuestionario para la evaluación de cursos apoyados en tecnologías de la información y la comunicación*. Recuperado el 08/10/2019 de <https://docplayer.es/16452591-Cuestionario-para-la-evaluacion-de-cursos-apoyados-en-tecnologias-de-la-info>.
- Pitalúa, D. (2008). Nuevas herramientas para la participación ciudadana. *Congreso Virtual Interinstitucional Los grandes Problemas Nacionales. Cámara de diputados del h. congreso de la unión comisión bicameral del sistema de bibliotecas secretaria general*. Nuevo León.
- Reguillo , R. (2003). Ciudadanías juveniles en América latina. *Revista última década*, 19. Centro de investigación y difusión poblacional de Achupallas Viña del Mar, Chile, 1-20.
- Ryan , R., & Deci, E. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. NY. U.S.A.: University of Rochester.
- Siemens, G. (2006). Conociendo el conocimiento. *Blog Siemens in Spanish*. Consultado el 25 de diciembre de 2019 <http://siemensinspanish.pbwiki.com/>.
- Stein, J. (2013). Millennials: The me me me generation. *TIME*. te Riele, K., Youth “at risk”: Further marginalizing the marginalized? *Journal of Education Policy* 21(2). May 20., 129-145.
- UNICEF. (2018). *Informe mundial de la Juventud*. UNICEF ISBN:978-92-806-4969-.
- Union, I. I. (2018). *Measuring the Information Society Report Volume 1 Place des Nations CH-1211* . Geneva Switzerland: UN.
- Van den Akker, J., Gravemeiger, K., & McKenney, S. (2013). Introducing Educational Design Research. (in press) (Eds.), *Educational design research* (págs. 1-8). London: Routledge.
- Wang , F., & Hannafin, M. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4),, 5-23.
- Zempoalteca, B. (2019). *Tesis Doctoral. El impacto de la formación docente en TIC para la incorporación de tecnología educativa en instituciones públicas de educación superior en el área de ciencias administrativas: Estudio de caso de la ciudad de Querétaro*. Querétaro, Qro.: Universidad Autónoma de Querétaro.

7. Anexos

Cuadro 34. Fundamentación de reactivos.

Subcategorías	Descriptor/ Fundamentación	Ítem	Reactivos
<i>TIC en la educación</i>	TIC en la educación: sus indicadores tienen que ver con las condiciones mínimas necesarias para el desarrollo de proceso de enseñanza-aprendizaje mediadas por la tecnología.	Recabar insumos para el diseño instruccional basados en la Situación TIC del lugar:	¿Cuántos alumnos están actualmente inscritos en el nivel? ¿Cómo se alinea su trabajo a la misión y valores del Instituto John F. Kennedy? A su consideración ¿Qué distingue al Instituto John F. Kennedy Querétaro de otras escuelas en la ciudad de Querétaro?
<i>Medios</i>		TIC en la educación (TICE)	¿Cuál es la política del Instituto... entorno al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación?
<i>Contexto</i>	Medios: aquellos que permiten la transmisión de los contenidos educativos de la forma más adecuada y asertiva.	Medios (M)	¿Actualmente el Instituto implementa acciones o proyectos educativos haciendo uso de las TIC? En caso de que la respuesta sea afirmativa ¿podría describirlos brevemente?
<i>Uso</i>	Contexto: los nuevos escenarios virtuales en donde los individuos interactúan y que varían de acuerdo al tipo de plataforma y objetivo(s) y uso(s).	Contexto (C) Uso (U)	¿Alguna vez han utilizado una plataforma educativa para trabajar algún contenido académico con los estudiantes? ¿Ha implementado o implementa actualmente las TIC en su labor docente? ¿Cómo? Si la respuesta es negativa ¿ha considerado o piensa hacerlo? ¿En qué aspectos, materias o temas le gustaría que las TIC le apoyaran para mejorar su labor docente? ¿Alguna vez ha tomado un curso para adquirir competencias digitales? ¿Qué tan involucrados están sus estudiantes con la tecnología? Es decir: ¿Cuántos alumnos estimados cuentan con teléfono celular?

"Diseño de un curso semipresencial para el desarrollo de la Participación Juvenil en Línea en estudiantes de secundaria"

	<p>Uso: cómo se usan las TIC en la práctica, en el proceso mismo de enseñanza-aprendizaje, y cómo se utiliza en la interacción en línea de los actores involucrados. Cavazos y Torres (2016)</p>		<p>¿Cuánto tiempo estima que sus estudiantes pasan en línea? ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas utilizan los estudiantes para realizar las tareas? ¿Cómo describiría el manejo de la tecnología por parte de sus estudiantes? ¿Por qué?</p> <p>¿Conoce si el Instituto _____ ha implementado proyectos educativos/colaborativos virtuales o tiene expectativas de llevarlo a cabo?</p>
<p><i>Objetivos PJJ,</i> <i>Actores PJJ</i> <i>Contextos PJJ</i> <i>Intensidades PJJ</i></p>	<p>Las cuatro categorías que constituyen la PJJ son: 1) objetivos; 2) actores; 3) contextos; 4) intensidades y cada una de estas a su vez está constituida por dimensiones que reflejan la diversidad de expresiones juveniles identificables en línea. Mediante su ordenamiento, el análisis fue más eficiente y marcó la pauta del diseño instruccional</p>	<p>Demostrar la existencia o ausencia de expresiones participativas juveniles en línea entre los estudiantes:</p> <p>Objetivos (O) Actores (A) Contextos (C) PJJ (CPJJ) Intensidades (I)</p>	<p>¿En qué aspectos o formas considera que la tecnología ha impactado en la participación académica (tareas, colaboración, desempeño escolar) de sus estudiantes? ¿Cómo define la interacción en línea entre los estudiantes? (Toda la comunicación que establecen en el plano virtual). ¿Conoce algún caso entre los estudiantes que utilice la tecnología para participar en beneficio de alguna causa de cualquier tipo? ¿Cuál considera que sería el nivel de interés de los estudiantes ante un curso sobre aprender a utilizar tecnología para participar en línea de acuerdo a sus propósitos? (Ej. Educativos, benéficos, sociales medioambientales, artísticos, culturales, etc.)</p>

Fuente: (elaboración propia con datos de González y Torres, 2011; y Literat, I., Kligler-Vilenchik, N., Brough, M., y Blum Ross, A., 2018).

7.1 Plan de Dirección de Proyecto

Objetivos del proyecto

Descripción del proyecto

Necesidades de los interesados

Entregables esperados

- Proyecto de investigación en formato Tesis y aprobado por el Consejo de la Facultad de Informática y comité asesor de tesis.
- Plan de diseño Instruccional
- Curso virtual en plataforma Schoology
- Resultados Entrevistas autoridades escolares
- Resultados Cuestionarios alumnos
- Evaluación del curso virtual

Alcance

- 1a etapa Institucional en el Instituto _____
- 2ª etapa nivel secundaria en otros institutos educativos
- **Tiempo en que se estima realizar el proyecto**
- Dos años y seis meses

Estimación de costo total:

- \$80,000
- \$66,000 Matricula MIEVEA
- \$14,000 Gastos de operación que incluyen transporte y honorarios.

Factores críticos:

- Cambios por parte de las autoridades escolares del Instituto Educativo en el que se colabora.
- Valoración teórica del curso virtual por parte de alumnos y autoridades escolares del Instituto en el que se colabora.

7.2 Cuestionario de Evaluación Final

"Youth Online Participation" Course Evaluation

Please answer if you agree or disagree with the question asked using a 1 to 5 scale where 5: strongly agree and 1: strongly disagree.

*Obligatorio



1. Sex *

Marca solo un óvalo.

F

M

2. Age *

Marca solo un óvalo.

11

12

13

Otro: _____

3. I like the Schoology e-platform.

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5

Dir

4. I enjoy learning using an e-platform

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. I think the Youth Online Participation (YOP) subject is interesting.

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. I think the contents of the YOP online course will motivate me and encourage me to participate.

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. The subject is understandable because of the information presented.

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



8. The quantity and quality of the information were enough to under

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



9. The activities were challenging enough to keep me interested with difficult to discourage me.

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. I think the content and activities are appropriate to the YOP subj

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. I believe I can apply the knowledge and skills taught in the course

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5	6
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. I believe learning about YOP can benefit me.

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5	6
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. I believe learning using an e-platform can benefit me.

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5	6
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. I consider myself like someone who could help others with the help of ICT

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5	6
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. The ICT skills proposed in this course are useful.

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5	6
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



16. I believe I can learn and manage the ICT proposed in the course with teacher's help.

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5	6
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



17. I believe I could develop a YOP project as it is proposed in the last course.

Marca solo un óvalo.

1	2	3	4	5	6
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. Would you agree with the idea of giving this course as part of a curriculum high? If you agree then for what grade? *

Marca solo un óvalo.

- Yes, 1st grade
- Yes, 2nd grade
- Yes, 3rd grade
- I disagree

19. What things, activities, or areas would you say the course needs

20. Is there something else you would like to add concerning the course?



Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Dir