

DISEÑO INSTRUCCIONAL CON TECNOLOGÍAS PARA EL EMPODERAMIENTO Y LA PARTICIPACIÓN

INSTRUCTIONAL DESIGN WITH TECHNOLOGIES FOR EMPOWERMENT AND PARTICIPATION

Mag. Rosa Elvia Quintero Guasca

rosa.quintero@mail.udes.edu.co
<https://orcid.org/0000-0001-7007-5161>

Centro de Educación Virtual. Facultad de Ciencias Sociales.
Universidad de Santander. Colombia

Mag. Maribel Avellaneda Nieves

maribel.avellaneda@mail.udes.edu.co
<https://orcid.org/0000-0002-6657-5339>

Centro de Educación Virtual. Facultad de Ciencias Sociales.
Universidad de Santander. Colombia

Mag. Ruth Mira González Neira

ruth.gonzalez@mail.udes.edu.co
<https://orcid.org/0000-0003-0562-1116>

Centro de Educación Virtual. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Santander. Colombia

Tipo de contribución: Artículo de investigación científica

Recibido: 16-10-2023

Aceptado para su publicación: 12-11-2023

Resumen: El interés de este estudio surge de la necesidad de incorporar las tecnologías digitales en el contexto escolar para transformar positivamente el aprendizaje y fortalecer habilidades que mejoren la calidad de vida de los estudiantes. Se explora alrededor de la categorización de estrategias que vinculen desde el diseño instruccional las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP) en procesos de enseñanza y aprendizaje, orientado al desarrollo de competencias ciudadanas, a través de una propuesta de investigación aplicada de enfoque mixto dirigida a estudiantes de educación básica y media, que se proyecta implementar en al menos diez instituciones colombianas. Alrededor de las competencias ciudadanas se busca aportar un diseño instruccional que oriente nuevas posibilidades para fortalecer la práctica pedagógica con la incorporación de TEP a la enseñanza, capitalizar las habilidades digitales de los estudiantes y contribuir a la calidad de los procesos educativos.

Palabras clave: estrategias educativas; competencias sociales; educación ciudadana; tecnología educacional; ambiente educacional

Abstract: The interest of this study arises from the need to incorporate the use of digital technologies in the school context to positively transform learning and strengthen skills that lead to improve the quality of life of students. It is explored around the categorization of strategies that link from the instructional design the Technologies for Empowerment and Participation (TEP) in teaching and learning processes, oriented to the development of citizenship skills, through an applied research proposal of mixed approach aimed at students in elementary and middle school, Around citizenship competencies, it seeks to provide an instructional design that guides new possibilities to strengthen pedagogical practice with the incorporation of TEP to teaching, capitalize on the digital skills of students and contribute to the quality of educational processes.

Keywords: instructional design; citizenship competencies, empowerment and participation technologies, learning ecologies.

1. INTRODUCCIÓN

A partir de procesos relacionados con la enseñanza y aprendizaje que se evidenciaron en época de pandemia, se pudieron acotar situaciones que enmarcaban la necesidad de aportar un diseño instruccional que incorporara tecnologías para transformar positivamente el aprendizaje con el fortalecimiento de habilidades digitales y competencias ciudadanas en procura del mejoramiento de la calidad de vida en la población estudiantil. Así, mientras las Naciones Unidas (s.f.), declaraban la educación como un factor importante para salir de la pobreza en el mundo, en 2018 se presentaban cifras relacionadas con acceso a la educación y tasas de matrícula en escuelas de todos los niveles, que evidenciaban alrededor de 260 millones de niños fuera del sistema educacional y sin beneficio en su proceso de enseñanza aprendizaje (E-A). De igual forma, la quinta parte de la población mundial de ese grupo no alcanzaba los estándares mínimos de competencia, necesarios en las Pruebas Pisa. Para el 2020 con la pandemia, la COVID-19 se propagaba por todo el planeta, que obligó a los países al cierre temporal de las escuelas, que afectó el 91 % de los estudiantes en todo el mundo, con 1600 millones de niños y jóvenes fuera de las aulas y 369 millones de niños que dependían de los comedores escolares, obligados a buscar otra fuente de nutrición diaria (Unesco, 2022).

Con este panorama, se considera el Objetivo de Desarrollo Sostenible - ODS 4 orientado hacia una calidad educativa, con instituciones comprometidas en promover una educación inclusiva, equitativa y de calidad con oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, con estrategias apropiadas durante este proceso, en busca de alternativas que ayuden a mejorar la vida y el desarrollo sostenible de cualquier país. Se quiso entonces aportar a este ODS, en articulación con lo planteado por Caldeiro (2015), al señalar que en la actualidad la inclusión de las tecnologías en los procesos de enseñanza y de aprendizaje se convierte en una realidad y prioridad que requiere de esfuerzos institucionales para lograr su integración con la planeación curricular para resignificar el uso de las TIC con fines educativos.

Esta articulación debe contemplar las características del contexto de los estudiantes, tal como lo exponen Perazzo y Pantoja (2016), quienes manifiestan que "en la actualidad uno de los grandes retos que tienen los docentes en la educación básica es hacer atractivas las clases con los alumnos, debido a que están atrapados desde muy pequeños en el uso de la tecnología", toda vez que consideran que desde que están en la educación primaria, es normal el uso de

tabletas y celulares para establecer comunicación con sus compañeros, tomar videos, subir información a las redes sociales, entre otros usos.

Caldeiro (2015) también menciona que, gracias a la masificación de las tecnologías ubicuas se da lugar a una nueva cultura de aprendizaje y que frente a ella, las instituciones de educación no deben permanecer indiferentes, máxime cuando se dan nuevas formas de aprender evidenciadas en el abordaje de tareas o actividades de clase, para las cuales se consultan otras fuentes no "oficiales" o redes no formales de intercambio de conocimientos y experiencias, en desafío de las jerarquías pedagógicas como validación del saber.

En consonancia con lo expuesto por Caldeiro (2015), el aprendizaje ubicuo surge como una posibilidad concreta de fortalecer las prácticas pedagógicas en el aula con actividades enfocadas en la colaboración, hacia la expansión cuantitativa y cualitativa de los espacios y tiempos institucionales, en apuesta simultánea a la resignificación pedagógica de contenidos que en principio no fueron concebidos como recursos educativos o didácticos. En este sentido y ante el auge de variadas metodologías de enseñanza y de aprendizaje acompañadas de tecnología, se orienta la necesidad de vincular tecnologías que permitan aprender desde el fondo del contexto en el que se actúa. La incorporación plena de habilidades digitales es clave para transformar positivamente el trabajo y la calidad de vida en diversos territorios (Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura *et al.*, 2021).

La presencia de las nuevas tecnologías en las aulas no tiene vuelta atrás; experiencias como los modelos 1 a 1 (una computadora por alumno), las pizarras electrónicas, los laboratorios de informática móviles o incluso la convivencia cotidiana con celulares y otros artefactos digitales, muestran que las nuevas tecnologías llegaron para quedarse (Dussel y Quevedo, 2011).

La investigación abarca temas y tendencias que actualmente impactan directa e indirectamente los procesos de enseñanza aprendizaje. Temas como el aprendizaje ubicuo, las TEP y el diseño instruccional, enmarcan posibilidades para la incorporación de tecnología educativa en procura de mejorar la calidad de la educación, que instan a los actores hacia el desarrollo de habilidades digitales para optimizar lo que su contexto ofrece y necesita, especialmente en términos de convivencia y desarrollo humano.

De acuerdo con Gozávez-Pérez y Cortijo-Ruiz (2023), la cuestión del desarrollo humano en las actuales sociedades digitales, es decir, en sociedades

caracterizadas por la irrupción de una nueva forma de comunicación, la que se produce a través de las redes sociales, se vislumbra cada vez más digital. Las nuevas formas de comunicarse han cambiado, por ende, ello ha influido en la necesidad de incorporar herramientas pedagógicas avanzadas que permitan acoger el uso de las redes sociales a favor en procesos de enseñanza. De acuerdo con los autores, el comportamiento de la gran mayoría de estudiantes se caracteriza por el masivo uso de redes sociales e internet. El reto actual es educar en el uso adecuado de las redes sociales, en la línea de una educación cívica, reflexiva y deliberativa, un uso que promueva la autonomía, el trabajo cooperativo y la construcción dinámica del conocimiento. En general, se conciben las redes sociales como herramientas útiles que orientadas con fines didácticos resultan valiosas dada su utilidad para potencializar el pensamiento crítico y el empoderamiento de los ciudadanos.

Por otro lado, Veloza Gamba (2023) destaca el dilema que afrontan los docentes desde sus capacidades digitales, en especial aquellos inmigrantes digitales para formar a sus estudiantes (nativos) que hábilmente dominan estas nuevas herramientas dinámicas y creativas de comunicarse como son las redes sociales. Existe también una generación de profesores (nativos) a quienes se les facilita el uso de estas nuevas tecnologías en su práctica docente, en todo caso, ante el auge de las redes sociales cada vez más inmersas en la vida de los seres humanos, se hace indispensable generar nuevos métodos de enseñanza que se apoyen en estrategias dinámicas, horizontales e interactivas, que procuren códigos o patrones cognitivos que establecen las plataformas digitales. Las redes sociales como herramienta educativa facilitan la comunicación, la socialización entre los distintos actores del proceso de enseñanza y favorecen la estructuración de un aprendizaje activo, colaborativo y fluido (Cabero Almenara *et al.*, 2016).

Según Salinas (2005) citado por León (2015), el diseño de métodos requiere de dos componentes esenciales: el método para facilitar el aprendizaje y el desarrollo humano; por eso, la investigación identifica el modelo o enfoque de diseño instruccional adecuado para los propósitos establecidos, dado que tendrá un impacto sobre el contexto y determinará asertivamente los recursos y estrategias que se produzcan.

Chiappe (2008), citado por López Gil y Chacón Peña (2020), afirma que el diseño instruccional se concibe como la organización sistemática de instrucciones, con la definición de objetivos específicos y un conjunto de actividades, estrategias y recursos que permiten alcanzarlos. En coincidencia con, Rodríguez y

Escobar, (2012) también citados por López Gil y Chacón Peña (2020), quienes enfatizan en que más que una técnica o un modelo, el diseño instruccional se considera un campo interdisciplinario que integra teorías de aprendizaje, métodos de evaluación y dinámicas que permitan organizar el proceso de enseñanza para lograr el cumplimiento de los objetivos. Lo propio hacen Góngora y Martínez (2012), cuando advierten que los diseños para el aprendizaje deben promover el desarrollo del pensamiento lógico y habilidades de pensamiento más efectivos, útiles a la hora de identificar tendencias según los espacios de aprendizaje existentes, con la incorporación activa de las tecnologías a la educación.

Londoño (2011) por su parte recomienda definir un modelo propio de diseño instruccional que responda al contexto específico de la institución educativa (IE) en donde se aplicará. En este modelo sugiere integrar diferentes conceptos según teorías de aprendizaje, acordes a lineamientos institucionales, intereses de los estudiantes, formas de aprendizaje y requerimientos sociolaborales y aprovechar las tecnologías como dinamizadoras del proceso para facilitar el aprendizaje.

Revisada la literatura sobre diseño instruccional y la incorporación de TIC en procesos de enseñanza que promueva el desarrollo de competencias en las diferencias áreas de conocimiento, se resaltan aportes de autores que invitan a tener en cuenta determinados aspectos, como por ejemplo, la influencia del uso de redes sociales en el aprendizaje y apropiación de conocimientos, el aprovechamiento de estas nuevas formas de interacción en el ciberespacio en los procesos de formación para el desarrollo de competencias de los estudiantes, no solo comunicativas, sino de otra índole. Surge también, la posibilidad de considerar el concepto de ecologías del aprendizaje las cuales determinan que una persona puede aprender en todo momento a partir de diversas situaciones y lugares en los que interactúa a lo largo de la vida

Por lo anterior y alrededor de un tema que impacta directamente el contexto en el que el estudiante aprende, como las competencias ciudadanas, se inicia el proceso investigativo que busca validar estrategias de diseño instruccional con uso de las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP), desde ecologías de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de competencias ciudadanas en estudiantes de educación básica y media en Colombia; con base a los estándares del Ministerio de Educación Nacional (MEN) (2015).

Se plantea como objetivo general, desarrollar

actividades que permitan validar una estrategia de diseño instruccional con uso de TEP, desde las ecologías de aprendizaje que favorezca el desarrollo de competencias ciudadanas en estudiantes de educación básica y media en Colombia. Lo anterior, desde objetivos específicos, se suma a la necesidad de categorizar estrategias de enseñanza para incluirlas en un diseño instruccional que vincule el uso de las TEP y el aprendizaje ubicuo. Todo ello, en respuesta al reto que tienen los docentes de transformar su práctica en el aula a partir de la nueva cultura del aprendizaje, donde priman las características propias de los estudiantes, de sus interacciones con el medio y, en general, de sus contextos actuales.

En el avance de esta investigación aplicada de enfoque mixto dirigida a estudiantes en instituciones de educación básica y media, se obtuvo información mediante grupos focales, y pruebas *pretest* y *postest*, que permitió diagnosticar el estado de las competencias ciudadanas, su desarrollo a partir de la vinculación de las TEP desde las ecologías del aprendizaje y orientar un diseño instruccional, que responda a las necesidades del entorno.

En este sentido, se identifica la necesidad de alinearse con políticas institucionales, ya que el diseño instruccional concibe la incorporación de las tecnologías para generar nuevos y cómodos ambientes virtuales de aprendizaje, con innovadoras ideas en informática educativa, tal como manifiesta Agudelo (2009). Asimismo y según la investigación realizada por Branch y Kopcha (2013), se determina que a partir de la utilización apropiada de los modelos de diseño instruccional se puede llegar a la construcción de conocimientos y habilidades en conexión directa con el diseño instruccional que se desarrolle, lo que ratifica que hoy las instituciones de educación requieren de un diseño instruccional como proceso de planificación de resultados, selección de estrategias para E-A, elección de tecnologías relevantes, identificación de medios educativos y medición del desempeño, entre otros aspectos.

Por ello, el artículo se estructura a partir de uno de los hallazgos durante el proceso que visualiza la necesidad de abordar nuevas posibilidades para enseñar, con las TEP que, en otro momento, han sido utilizadas para fines sociales, pero que se requieren vincular desde el diseño instruccional al escenario educativo, desde las ecologías de aprendizaje. Por lo anterior, se revisan referencias bibliográficas, que permiten aterrizar reflexiones y abrir el horizonte de posibilidades para fortalecer la práctica pedagógica con la incorporación de la tecnología a la enseñanza y a su vez, capitalizar las habilidades digitales de los

estudiantes a partir de las características propias para la calidad de vida y para el aprendizaje en los contextos, donde se espera aportar con calidad, a los procesos educativos.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se desarrolla a través de una ruta mixta acorde con lo propuesto por Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres, C. (2018), lo que implica manejo de información con enfoque cuantitativo y cualitativo. Desde lo cuantitativo, con orientación al diagnóstico del estado de las competencias digitales y ciudadanas para, luego de la implementación de estrategias de diseño instruccional, determinar el nuevo estado y la incidencia de la implementación. Desde lo cualitativo, se trabaja alrededor de las percepciones y comportamientos de la población objeto en relación con la incorporación de estrategias de diseño instruccional que vinculen herramientas digitales para su cualificación, especialmente las TEP y su efecto en el desarrollo de nuevas competencias y aplicación en beneficio del contexto en términos de desarrollo.

Como variable independiente se define la estrategia de diseño instruccional con uso de TEP basada en las ecologías del aprendizaje; y, el desarrollo de competencias ciudadanas en la educación básica y media, como variable dependiente.

En cuanto a instrumentos se relacionan los grupos focales con profesores y estudiantes orientados principalmente a obtener información sobre la percepción de la incorporación de TEP con fines educativos desde el diseño instruccional para el desarrollo de competencias. El diario de campo para recabar información acerca de la variable independiente, durante el proceso de intervención con miras a detectar actitudes y patrones de comportamiento de la población intervenida. Así como pruebas para recopilar información de tipo cuantitativo, orientadas a identificar el estado de las competencias ciudadanas y digitales de la población antes y después de la intervención.

La población es de cincuenta estudiantes de instituciones educativas de básica y media en Colombia a los cuales se accede a través del desarrollo de los trabajos de grado de estudiantes de un programa de maestría de la Universidad de Santander, quienes se desempeñan como docentes de instituciones educativas públicas y privadas del país.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En la revisión de fuentes para el proyecto investigativo sobre el impacto de las TEP en el desarrollo de

competencias ciudadanas entre niños y adolescentes en Colombia, se ha identificado una brecha significativa, la carencia de estrategias didácticas y pedagógicas adecuadas que incorporan las TEP en procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación básica y media, la cual se destaca como una problemática central. Esta ausencia subraya la necesidad urgente de desarrollar e implementar enfoques innovadores en el diseño instruccional aunado al concepto de ecologías del aprendizaje desde los cuales se integren de forma efectiva estas tecnologías, para potenciar el aprendizaje significativo y la participación de los estudiantes en su contexto social y educativo.

En la figura 1 se muestran causas y efectos alrededor del problema central identificado.

Figura 1. Árbol de problemas



Fuente: Elaboración propia a partir de la revisión de literatura.

La preparación docente en el uso eficiente de tecnologías, especialmente aquellas ligadas a las redes sociales, se encuentra notablemente deficiente, lo cual limita la integración efectiva de las TEP en la educación. Esta situación se agrava por el desconocimiento de las ventajas que las TEP ofrecen en entornos educativos, tanto urbanos como rurales, donde su potencial para mejorar las competencias ciudadanas es vasto.

Adicionalmente, la falta de estrategias didácticas innovadoras que incluyan las TEP y la ausencia de directrices curriculares que promuevan el uso de las TIC y TEP en el aprendizaje evidencian un vacío significativo en el diseño instruccional actual. Estos factores contribuyen a un escenario donde el aprovechamiento de las tecnologías en pro del desarrollo educativo aún no se optimiza plenamente.

La problemática identificada repercute negativamente más allá del ámbito académico, afectando el desarrollo de competencias ciudadanas esenciales para la vida. Este déficit didáctico y pedagógico lleva al desaprovechamiento de herramientas tecnológicas,

impactando en el rendimiento académico y limitando el acceso a oportunidades educativas avanzadas. Como resultado, se presentan barreras hacia la educación superior, disminuye la motivación de los estudiantes y se debilitan las habilidades para una convivencia armónica y la resolución de conflictos es baja. A pesar de que niños y jóvenes se sumergen diariamente en el mundo digital, la falta de estrategias educativas que aprovechen las redes sociales para fomentar un aprendizaje significativo socava su potencial para desempeñarse como ciudadanos reflexivos y activos.

La investigación indaga sobre las motivaciones reales de por qué se evidencia ausencia de estrategias que vinculen desde el diseño instruccional las TEP dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes que cursan su formación y desarrollo de competencia en diversas áreas de conocimiento en grados escolares en niveles de básica y media en Colombia.

La ecología de aprendizaje se articula como una idea del aprendizaje permanente y reclama una visión longitudinal de los factores, elementos y componentes que contribuyen al desarrollo personal y profesional de las personas en diferentes momentos de sus vidas (Luque *et al.*, 2021).

Torres y Corrêa (2020), a partir de una revisión sistemática de literatura e investigaciones sobre conectivismo, manifiestan que el aprendizaje autónomo en red se favorece desde las experiencias constructivistas, cognitivas, sociales y culturales en redes educativas virtuales; la dinámica conectivista en las redes de aprendizaje y las comunidades de práctica. Entre las conclusiones se evidencian pedagogías emergentes enfocadas en la incidencia del conectivismo en las ecologías del aprendizaje, los ecosistemas, el actor-red, el eco-conectivismo y el aprendizaje nómada. Entre otras pedagogías que se contextualizan en comunidades de práctica y los ecosistemas educativos.

Según el MEN, la educación de calidad se logra a través de la formación de ciudadanos con valores éticos, respetuosos, que ejerzan los derechos humanos, cumplan deberes sociales y convivan en paz, con oportunidades legítimas de progreso y prosperidad, competitiva y contribuya a cerrar las brechas de inequidad. Es decir que permita y comprometa la participación de toda la sociedad en un contexto diverso, multiétnico y pluricultural. Todo ello a partir de las competencias ciudadanas entendidas como un conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad

democrática (MEN, 2015).

Es importante promover también las competencias didácticas en los docentes para que sus estudiantes desarrollen a su vez competencias ciudadanas. Lo anterior se incorpora en cursos relacionados con competencias ciudadanas en programas de los futuros docentes; el aspecto digital en la promoción de competencias ciudadanas; la alfabetización mediática de esta población; y la inclusión de actividades de tipo experiencial en contacto con la comunidad para el desarrollo de competencias ciudadanas (Díaz Méndez *et al.*, 2023).

La figura 2 describe las áreas de investigación donde se resaltan como objeto de estudio el diseño instruccional, las ecologías de aprendizaje, el uso de TEP (redes sociales) en educación y las competencias ciudadanas.

Figura 2. Articulación de conceptos y áreas de investigación



Fuente: Elaboración propia a partir de la revisión de literatura.

El aporte social del proyecto se enmarca en ofrecer procesos de formación en investigación a docentes de básica y media respecto de la generación de estrategias didácticas que incorporen el uso educativo de redes sociales, con lo que se busca no solo que la población estudiantil use favorablemente las herramientas de comunicación que las tendencias digitales cada vez imponen más, sino también contribuir para que el profesor innove en su proceso de enseñanza mediante prácticas más dinámicas y creativas que procuren el desarrollo de competencias ciudadanas en niños y niñas.

4. CONCLUSIONES

La educación en la era digital debe desarrollar competencias de alto nivel que se reflejen en los procesos de enseñanza - aprendizaje. Las habilidades requeridas por los estudiantes han cambiado y las tecnologías para el empoderamiento y la participación –TEP juegan un papel clave para ayudar a

desarrollarlas. Es necesario abordar nuevas posibilidades de enseñanza que incorporen este tipo de tecnología. La vinculación de herramientas como Instagram, Facebook, WhatsApp, X, TikTok en clase se convierte en una interesante oportunidad.

El desarrollo del proyecto busca conocer acerca del uso que los estudiantes hacen de las redes sociales en el marco de su proceso de formación y el potencial para fortalecer el desarrollo de las competencias ciudadanas. Asimismo, proponer desde los contextos en que se desenvuelven los estudiantes nuevas formas de aprender y evidenciar competencias ciudadanas a partir del uso apropiado de redes sociales, lo que posibilita mejores niveles de convivencia que potencian la creatividad y el pensamiento respetuoso y crítico y finalmente, brindar a los profesores la posibilidad de incorporar en su práctica docente el uso del diseño instruccional en procesos de enseñanza aprendizaje.

El diseño instruccional puede determinar el éxito en diferentes escenarios de formación dado que permite articular las TEP al proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de competencias en estudiantes de educación básica y media. Es importante advertir que en el proceso de diseño es indispensable garantizar la alineación con las políticas institucionales de los escenarios educativos hacia donde están dirigidas las estrategias.

La propuesta permite vislumbrar la generación de un modelo replicable al desarrollo de competencias orientadas tanto a estudiantes como profesores en diversas áreas del conocimiento como ciencias naturales, matemáticas y ciencias sociales.

5. APOYOS Y AGRADECIMIENTOS

Gracias a la Universidad de Santander, al Centro de Educación Virtual y al grupo de Investigación GRAVATE por el apoyo en la concepción y posibilidad de ejecución del proyecto de investigación.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. En J. Sánchez (Ed.). *Nuevas ideas en informática educativa* (vol. 5, pp. 118-127). Santiago de Chile: Universidad de Chile. <http://www.tise.cl/volumen5/TISE2009/Documento15.pdf>

Branch, R. M. & Kopcha, T. J. (2013). Instructional design models. En J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen & M. J. Bishop (Eds.). *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 77-87). Nueva York. Springer.

https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_7

- Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura, Banco Interamericano de Desarrollo, Microsoft Corporation & Ziegler, S. Habilidades digitales en la ruralidad un imperativo para reducir brechas en América Latina y el Caribe. <https://repositorio.iica.int/handle/11324/15501>
- Cabero Almenara, J., Barroso Osuna, J., Llorente Cejudo, M. del C. y Yanes Cabrera, C. (2016). Redes sociales y tecnologías de la información y la comunicación en educación: aprendizaje colaborativo, diferencias de género, edad y preferencias. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (51). <https://revistas.um.es/red/article/view/275131>
- Caldeiro, G. P. (2015). Aprendizaje ubicuo. Oportunidades para el desarrollo de propuestas educativas en línea. Conferencia. https://www.researchgate.net/publication/284645999_Aprendizaje_ubicuo_oportunidades_para_el_desarrollo_de_propuestas_educativas_en_linea/link/5655bfc508ae4988a7b1cc25/download
- Díaz Méndez, R. E., Gallardo Córdova, K. E. & Velarde Camaqui, D. (2023). Formación docente en competencias ciudadanas globales: una revisión sistemática de literatura. *Rev. Elec. de Educ. Sinéctica*, 60, 16/2021. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2023\)0060-007](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2023)0060-007)
- Dussel, I., y Quevedo, L. (2011). Aprender y enseñar en la cultura digital. Documento básico del VII *Foro Latinoamericano de Educación: Aprender y enseñar en la cultura digital*, Buenos Aires, Santillana. <https://www.educ.ar/recursos/fullscreen/show/24459>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza-Torres, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.
- Góngora Parra, Y. y Martínez Leyet, O.L. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. 13(3), 342-360. <http://hdl.handle.net/10366/121837>
- Gozálvez-Pérez, V. & Cortijo-Ruiz, G. (2023). Desarrollo humano y redes sociales en sociedades digitales. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (34), 41-64.
- <https://doi.org/10.17163/soph.n34.2023.01>
- León Ostos, C. I. (2015). Herramientas participativas, material instruccional para el contexto rural: Caso: Hoyo de la Cumbre, estado Vargas. Venezuela. *Revista de Investigación*, 39(84), 227-2490. http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1010-29142015000100011&script=sci_arttext
- López Gil, K. S. & Chacón Peña, S. (2020). Escribir para convencer: experiencia de diseño instruccional en contextos digitales de autoaprendizaje. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 12(1), 22-38. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802020000100022
- Londoño, E. (2011). El diseño instruccional en la educación virtual: más allá de la presentación de contenidos. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 6(2). 112-127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5386237>
- Luque, A., Valderrama, R., Fernández, M. y Carrión, J. J. (2021). Innovación universitaria en ecologías de aprendizaje. Barcelona: Octaedro Editorial.
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). Competencias Ciudadanas. https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-235147.html?_noredirect=1
- Organización de las Naciones Unidas. (s.f). Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/education/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022). Cuando las escuelas cierran. *El impacto de género del cierre de las escuelas por el COVID-19*. <https://www.unesco.org/es/covid-19/education-response>
- Perazzo Logioia, D. C. & Pantoja Sánchez, M. T. (2016). El uso de las TEP en la enseñanza de la lectura y escritura en la educación básica. *Revista de divulgación de experiencias pedagógicas Mamakuna*, 3, 21-29. Recuperado de: <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/44/34>
- Torres Ortiz, J.A. y Corrêa Barnabé, T.H. (2020).

Aspectos pedagógicos del conectivismo y su relación con redes sociales y ecologías del aprendizaje. *Revista Brasileira de Educação*, 25. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782020250026>

Veloza Gamba, R. (2023). Desarrollo de la inteligencia emocional en el contexto de las competencias

digitales en el uso de las redes sociales en los sistemas educativos latinoamericanos: una revisión documental. *Latam. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 3208-3221. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.482>