

SEXUALIDAD EN ENTORNOS DIGITALES

Presentado por:

DUBAN ARTURO BUSTAMANTE CORREA

Dirigido por: John Alexander Rojas Montero

Grupo de investigación: KENTA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

Licenciatura en Diseño Tecnológico

BOGOTA D. C.

2022

Derechos de autor

“Para todos los efectos, declaro que el presente trabajo es original y de mi total autoría; en aquellos casos en los cuales he requerido del trabajo de otros autores o investigadores, he dado los respectivos créditos”. (Artículo 42, parágrafo 2, del Acuerdo 031 del 4 de diciembre de 2007 del Consejo Superior de la Universidad Pedagógica Nacional)



Este trabajo de grado se encuentra bajo una Licencia Creative Commons de **Reconocimiento – No comercial – Compartir igual**, por lo que puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Firma Estudiante(s)

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Dedicatoria

En primer lugar, agradecer a Dios por darme la fuerza de alcanzar este logro, asimismo agradecer a mis padres Luzmila Corea Báez y Arturo Bustamante por el apoyo, guía y consejos para finalizar mis estudios.

Especial aprecio a mi asesor John Rojas, por su colaboración y apoyo incansable para la realización de este trabajo de grado así mismo reconocer a las personas que contribuyeron a esta investigación.

Por último, agradecimiento a mis profesores y a la universidad por capacitarme como una persona íntegra y comprometida con fortalecer la educación actual de nuestra nación; gratitud a mi familia, mis compañeros y amigos por su motivación para culminar este trabajo.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	1
1 ASPECTOS PRELIMINARES.....	2
1.1 JUSTIFICACIÓN.....	2
1.2 PROBLEMA.....	3
1.3 OBJETIVOS.....	5
1.3.1 Objetivo general.....	6
1.3.2 Objetivos específicos.....	6
1.4 ANTECEDENTES.....	6
1.4.1 Educación sexual.....	6
1.4.2 Sexualidad y entornos digitales.....	8
1.4.3 Riesgos digitales.....	9
1.4.4 Sexualidad y recursos digitales.....	11
2 METODOLOGÍA.....	14
2.1 ENFOQUE.....	14
2.1.1 Enfoque investigativo.....	14
2.1.2 Enfoque pedagógico.....	14
2.1.3 Enfoque tecnológico.....	14
2.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	15
2.2.1 Diseño investigativo.....	15
2.2.2 Diseño pedagógico.....	15
2.2.3 Diseño tecnológico.....	16
2.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	16
2.4 POBLACIÓN / UNIDADES DE ANÁLISIS.....	17

2.5	FASES DE INVESTIGACIÓN.....	17
3	MARCO TEÓRICO.....	19
3.1	LA SEXUALIDAD EN ENTORNOS DIGITALES	19
3.1.1	Dimensión biológica	21
3.1.2	Dimensión psicológica	21
3.1.3	Dimensión social	21
3.2	LOS RIESGOS DIGITALES	22
3.2.1	El ciberbullying	22
3.2.2	El sexting	23
3.2.3	El grooming	24
3.3	LA GAMIFICACIÓN	25
4	DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	27
4.1	REQUERIMIENTOS	27
4.1.1	Ámbito educativo.....	28
4.1.2	Perspectiva pedagógica.....	28
4.1.3	Perspectiva tecnológica	30
4.1.3.1	Requerimientos funcionales.....	30
4.1.3.2	Pseudo requerimientos	31
4.2	ARQUITECTURA.....	31
4.2.1	Representación pedagógica	32
4.2.1.1	Ficha técnica.....	32
4.2.1.2	Objetivo formativo.....	32
4.2.1.3	Presentación.....	32
4.2.1.4	Los contenidos temáticos.....	33
4.2.1.5	Metodología	42
4.2.1.6	La evaluación.....	43
4.2.2	Representación tecnológica.....	43

4.2.2.1	Modelo estático.....	44
4.2.2.2	Modelo dinámico	44
4.3	CREACIÓN	76
4.3.1	El guion técnico	77
4.3.2	Contenidos Digitales (CD)	85
4.3.3	El recurso digital.....	95
4.3.4	Orientaciones para el profesor.....	99
4.3.5	Orientaciones para el estudiante	103
4.3.5.1	Syllabus	103
4.3.5.2	Plan de trabajo semanal.....	107
5	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	110
5.1	RESULTADOS	110
5.1.1	Encuesta “Riesgos digitales”.....	110
5.1.2	Valoración recurso “Riesgos digitales”	130
5.1.2.1	Lo pedagógico	130
5.1.2.2	El diseño	136
5.1.2.3	Lo tecnológico.....	140
5.2	DISCUSIÓN	142
6	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	145
6.1	CONCLUSIONES	145
6.2	RECOMENDACIONES.....	146
7	REFERENCIAS	147

TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Fases del proceso investigativo.....	17
Tabla 2. Momentos proceso formativo (Adaptación Estrada, 2006).	29
Tabla 3. Caso Emanuel.....	111
Tabla 4. Caso Carlos.....	113
Tabla 5. Caso de Lucía y Marcos.	116
Tabla 6. Caso de Pepe.....	118
Tabla 7. Riesgos digitales en clase	120
Tabla 8. Riesgos digitales en otros medios.....	123
Tabla 9. Trabajo con aulas digitales.	126
Tabla 10. Gustos para trabajar con Internet en el aula.	128
Tabla 11. Dimensión pedagógica del AFTIC.....	130
Tabla 12. Dimensión de diseño del recurso “Riesgos digitales”.....	136
Tabla 13. Dimensión tecnológica del recurso “Riesgos digitales”.	140
Tabla 14. Sugerencias de evaluadores	143

FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Esquema del diseño exploratorio secuencial (DEXPLOS) (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).....	15
Figura 2. Elementos implicados en el proceso de gamificación (Prieto, 2020).....	16
Figura 3. Metodología GRACE (Barros et al., 2008).....	16
Figura 4. Ciberbullying (Fuente: https://www.asociacionrea.org/consecuencias-para-las-victimas-que-sufren-ciberbullying/).....	23
Figura 5. Sexting (Fuente: https://infanciayfamilias.castillalamancha.es/que-es-el-sexting).....	24
Figura 6. Grooming (Fuente: https://www.uv.mx/infosegura/general/conocimientos_grooming/).....	25
Figura 7. Elementos de gamificación (Fuente: Werbach, 2012 citado en Ortiz, Jordán y Agredal, 2018).	26
Figura 8. Requerimientos funcionales del profesor.....	31
Figura 9. Requerimientos funcionales del estudiante	31
Figura 10. Modelo estático AFTIC "Riesgos digitales".....	44
Figura 11. Diagrama de actividades Unidad 0 módulo "Presentación" (estudiantes)	45
Figura 12. Diagrama de actividades Unidad 0 módulo "Presentación" (profesores).....	46
Figura 13. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Presentación" (estudiantes)	47
Figura 14. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Presentación" (profesores).....	48
Figura 15. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Presentación" (estudiantes)	49
Figura 16. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Presentación" (profesores).....	50

Figura 17. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Presentación" (estudiantes)	51
Figura 18. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Presentación" (profesores).....	52
Figura 19. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Ciberbullying" (estudiantes)	53
Figura 20. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Ciberbullying" (profesores).....	54
Figura 21. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Ciberbullying" (estudiantes)	55
Figura 22. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Ciberbullying" (profesores).....	56
Figura 23. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Ciberbullying" (estudiantes)	57
Figura 24. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Ciberbullying" (profesores).....	58
Figura 25. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Sexting" (estudiantes)	59
Figura 26. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Sexting" (profesores).....	60
Figura 27. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Sexting" (estudiantes)	61
Figura 28. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Sexting" (profesores).....	62
Figura 29. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Sexting" (estudiantes)	63
Figura 30. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Sexting" (profesores).....	65
Figura 31. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Grooming" (estudiantes)	65
Figura 32. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Grooming" (profesores).....	66

Figura 33. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Grooming" (estudiantes)	67
Figura 34. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Grooming" (profesores).....	68
Figura 35. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Grooming" (estudiantes)	69
Figura 36. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Grooming" (profesores).....	70
Figura 37. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Conversemos" (estudiantes)	71
Figura 38. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Conversemos" (profesores).....	72
Figura 39. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Encuentro final" (estudiantes)	73
Figura 40. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Encuentro final" (profesores).....	74
Figura 41. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Encuentro final" (estudiantes)	75
Figura 42. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Encuentro final" (profesores).....	76
Figura 43. Ingreso al recurso digital "Riesgos digitales"	96
Figura 44. Módulo "Presentación".....	97
Figura 45. Unidad Módulo "Ciberbullying"	98
Figura 46. Actividad Unidad 1 - Módulo "Ciberbullying"	99
Figura 47. Grado de los estudiantes.....	111
Figura 48. Género de estudiantes.....	111
Figura 49. Exposición a casos	120
Figura 50. Hablar de riesgos digitales con familia o cuidadores.	125
Figura 51. Casos de riesgo digital.	125
Figura 52. Horas promedio conectados a Internet.	126

Figura 53. Horas promedio conectados a redes sociales.	126
Figura 54. Enfoque pedagógico (actividades)	133
Figura 55. Enfoque pedagógico (recursos).	133
Figura 56. Enfoque pedagógico (contenidos).....	134
Figura 57. Enfoque pedagógico (Productos).....	134
Figura 58. Diseño instruccional (Objetivos).....	135
Figura 59. Diseño instruccional (Actividades, recurso, contenido y producto).....	135
Figura 60. Trabajo colaborativo (espacios).	136
Figura 61. Trabajo colaborativo (Equipos).....	136
Figura 62. Interactividad	138
Figura 63. Navegación	139
Figura 64. Contenidos.	139
Figura 65. Nivel de satisfacción	140
Figura 66. Calidad del recurso "Riesgos digitales"	140
Figura 67. Accesibilidad (plataforma).	141
Figura 68. Accesibilidad (clave).	142
Figura 69. Accesibilidad (equipos).....	142
Figura 70. Valoración general del recurso "Riesgos digitales"	143



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de grado se realizó desde la línea de investigación “Comunidades virtuales de enseñanza y de aprendizaje” dirigida por el Grupo de Investigación KENTA de la Universidad Pedagógica Nacional (Colombia), enfocado hacia los conocimientos analíticos y teóricos que deben tener los niños, adolescentes y jóvenes, sobre la sexualidad desde la perspectiva de riesgos digitales como el ciberbullying, el sexting y el grooming a los que están expuestos; riesgos que de no ser abordados, tratados o evaluados adecuadamente, pueden acarrear afectaciones físicas y mentales. Para ello, en el presente proyecto se aporta desde las TIC a los docentes del área de Tecnología e Informática, un recurso digital como apoyo a la orientación que se puede brindar en estas situaciones, con el propósito de mejorar la calidad de vida de los estudiantes en sus respectivos contextos.

En cuanto a la metodología en lo investigativo se plantea un enfoque que mezcla lo cualitativo y lo cuantitativo; en lo pedagógico el recurso digital se plantea desde una perspectiva pedagógica gamificada; en lo tecnológico, el diseño del recurso involucra las fases de Gestión, Requerimientos, Arquitectura, Construcción y Evolución (GRACE). Como parte del proceso en primera instancia se aborda una consulta documental de tesis y artículos que permitieron identificar los riesgos digitales más comunes, el ciberbullying, el sexting y el grooming; en segunda se realiza un acercamiento a los estudiantes con una encuesta digital con el propósito de conocer algunas de sus experiencias en el mundo digital y proyectar en el recurso sobre riesgos digitales y cómo afrontarlos; en tercera se entra a la creación del recurso digital como apoyo a la formación en el reconocimiento de los riesgos digitales para realizar recomendaciones y sugerencias sobre el cuidado de su bienestar en entornos digitales.

Es así, que se llega a una propuesta de formación mediada por las TIC basada en perspectivas teóricas, pedagógicas y tecnológicas que sensibilizan acerca del tratamiento de información delicada divulgada en entornos digitales, que busca beneficiar a estudiantes de Educación Básica Secundaria.



1 ASPECTOS PRELIMINARES

Este capítulo expone los puntos de partida de un trabajo enfocado en promover el bienestar de estudiantes de Educación Básica Secundaria cuando interactúan en entornos digitales, como aporte al diálogo, la reflexión o la exposición relacionada con la sexualidad desde la perspectiva del ciberbullying, el sexting y el grooming, que se convierten en actividades riesgosas que ponen en situación de vulnerabilidad con afectaciones físicas y mentales.

1.1 JUSTIFICACIÓN

En la escuela, la sexualidad es una dimensión esencial al relacionarse con el bienestar social de estudiantes que requieren ser orientados para evitar vivirla con temores, falsas creencias, mitos y tabúes, y asumirla de manera libre, natural y responsable (Méndez, 2017); situación que se dificulta ante la proliferación de interacciones digitales que ameritan la transformación de las prácticas de los docentes y su preparación para saber abordar en el aula temas como el sexo, la sexualidad y el erotismo; el sexo relacionado con la condición masculina o femenina; la sexualidad respecto a la forma de experimentar el sexo; el erotismo como vínculo entre sexo y sexualidad (Alarcón y Torres, 2018).

Es de anotar que las interacciones mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), cambian la forma de establecer relaciones con otros en diversos ámbitos, entre ellos, la sexualidad en sus dimensiones biológica, psicológica, social y cultural, la cual

se construye y se vive durante toda la vida, desde nuestro nacimiento. Es mucho más que relaciones sexuales o genitalidad; es la construcción que hacemos de nosotros mismos, como hombres o como mujeres, a lo largo de nuestro proceso de desarrollo. La sexualidad se constituye en un derecho, cuyo disfrute debe ser garantizado por todas las sociedades (Palacios, 2008).

Este panorama hace necesaria la formación alrededor de la sexualidad, como parte de los derechos humanos, que han de promoverse para que sean respetados durante toda la vida (García et al., 2018; Vanegas, Pabón y Plata, 2018). Por ello, desde la escuela se ha de reflexionar sobre las interacciones sociales de los estudiantes con la mediación de las TIC, y estar atentos a los potenciales riesgos presentes en los intercambios que se dan en torno a la sexualidad (Gelpi, Pascoll y Egorov, 2019); riesgos como el ciberbullying, el sexting y el grooming.

El *ciberbullying* como acto de agresión constante entre pares por medios digitales a través de los cuales se distribuyen ofensas en mensajes textuales, correos electrónicos, redes sociales o llamadas, que afectan la



autoestima y el respeto dentro de los grupos involucrados (Álvarez y Castillo, 2022). El *sexting* relacionado con el contacto y vínculos mediados por las TIC, a través de los cuales se generan relaciones de confianza digitales, en las que se comparte y divulga información personal, imágenes y videos con contenido sexual, situación que puede salirse de control y amenazar la integridad de las personas (Tuberquia et al., 2021). El *grooming* como hostigamiento cibernético sufrido por niños y jóvenes, por parte de individuos con identidades ficticias que contactan y seducen a sus víctimas a través de redes sociales, mensajería instantánea, chats o juegos en línea, obteniendo datos privados que son utilizados para extorsionar y acceder a imágenes sexuales o encuentros directos, lo que puede llevar a situaciones de violación o prostitución (Fragoso y Ramírez, 2022).

Es así que la escuela ha de asumir un papel fundamental en la orientación de los estudiantes, para que puedan enfrentar los riesgos que involucra una sexualidad permeada por lo digital; aspecto que amerita ser trabajado por los docentes del área de Tecnología e Informática dada su familiaridad con las TIC, para contribuir a una mejor convivencia desde la formación de generaciones respetuosas del otro (Marcos, 2015; Nieto, 2018; Vanegas, Pabón y Plata, 2018); escenario en el que emergen los recursos digitales y sus posibilidades de vincular lo social y lo tecnológico al reconocimiento de la sexualidad y a la constitución de sujetos sexuales (MEN, 2008); proceso en el que el área ha de propender por una educación sexual que vaya más allá del aprendizaje sobre los métodos anticonceptivos (Rentero, 2008; Fernández, 2019).

1.2 PROBLEMA

En el área de Tecnología e Informática se aborda la sexualidad en atención al criterio: “Análisis y describo factores culturales y tecnológicos que inciden en la sexualidad, el control de la natalidad, la prevención de enfermedades transmitidas sexualmente y las terapias reproductivas” (MEN, 2008, p. 25); mirada limitada que no supe las necesidades de estudiantes de Educación Básica Secundaria que se encuentran en una etapa de curiosidad dados los cambios corporales que sufren y la búsqueda de identidad sexual; situación que se complejiza si se tiene en cuenta la relación que se establece con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), haciéndose necesario que los docentes sean capaces de atender lo que ocurre en entornos digitales en los que se divulgan múltiples posturas alrededor de la sexualidad (Amaya y Olaya, 2020).

En estos entornos se tiene acceso a gran cantidad de contenido sexual visual a través de redes sociales, blogs, documentos, videos o imágenes, que se tensionan con los divulgados en contextos cotidianos por otros



medios (Garitaonandia et al., 2020); contenidos que fomentan la construcción sexual del estudiante que puede verse reflejado en su identidad sexual y futuras prácticas sexuales, sociales y tecnológicas; contexto en el que los docentes deben fundamentarse teóricamente para ayudar a entender la sexualidad y promover la toma de posturas sobre riesgos latentes en el mundo digital como el ciberbullying, el sexting y el grooming.

En México, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2020) indica que el 23.9% de la población de 12 años usuaria de Internet fue víctima de ciberbullying; con un 40.3% de insinuaciones o propuestas sexuales situación a las mujeres y un 33% de mensajes ofensivos a los hombres. En Chile (Arias, Buendía y Fernández, 2018), el grooming total (engaño) se presenta en 12,6% en colegios públicos y en un 8,4% en colegios privados; el ciberbullying activo un 4,2% en públicos y un 2,6% en privados; el sexting (enviar) aparece con un 10,6%. En Argentina (Resett, 2021), se encontró que en un 20% de casos de grooming, el 17% se relacionaba con la recepción de solicitudes por parte de adultos y un 12% sobre interacciones con adultos.

En Colombia (ICBF, 2021), en cuanto a sexting se encontró que un 13 % de niños y 35% de adolescentes manifiestan haber recibido mensajes con contenido sexual a través Internet; un 2% de niños y un 6% de adolescentes ha enviado o publicado un mensaje con contenido sexual a través en el último año. Sobre el grooming (UNISABANA, 2021), se encontró que el 80.9 % de jóvenes comenta su vida íntima o privada en las redes sociales. Además, en el 2021 se reportan 516 incidentes registrados de grooming, 62 de sexting y 325 de ciberbullying (Suesca, 2021).

Datos como los antes mencionados, evidencian prácticas de los estudiantes en entornos digitales, que han de abordarse en la escuela con el fin de saber establecer límites sobre el manejo de contenidos sexuales visuales y escritos altamente sensibles y complejos, que deben reconocerse y tener orientaciones y posturas claras y concisas con el fin de coadyuvar a la disminución de riesgos y afectaciones negativas. En este sentido, el mundo digital ofrece gran cantidad de recursos TIC que pueden utilizarse en ambientes escolares de aprendizaje como parte de estrategias enfocadas en la prevención de los riesgos digitales (Varón, 2017; Carrillo, 2018; Merlyn, 2020; López, 2021).

Con los recursos digitales se puede abordar la sexualidad y generar en los estudiantes expectativas y orientaciones ante dificultades, peligros, incertidumbres y riesgos latentes, en pro de favorecer prácticas sanas, correctas y bien fundamentadas en lo digital (García y Sierra, 2018; Vega, 2021); como parte de una educación sexual con el apoyo de las TIC, en un contexto que trasciende lo que se enseña en las escuelas, que está



relacionado con la representación y las prácticas que se tienen del cuerpo; situación en la que inciden las características de familias y padres pertenecientes a otras generaciones, quienes cuentan con cierta formación, creencias religiosas y conocimientos sobre sexualidad digital; aspectos a tener en cuenta para evitar ser vulnerables en el desarrollo de prácticas digitales individuales y colectivas.

Lo hasta aquí planteado, vuelve relevante el diseño de propuestas educativas que apoyen a los docentes del área de Tecnología e Informática en la atención de las inquietudes de sus estudiantes acerca de cómo saber afrontar riesgos como el *sexting*, el *grooming* y el *ciberbullying*, que atentan contra su integridad física y mental cuando navegan en la Web (Villacampa, 2017; Arias, Buendía y Fernández, 2018; Gavilán-Martin et al., 2020); propuesta que fomenta las bases y los conocimientos necesarios para protegerse en el mundo digital; que promueve criterios sobre el mundo digital; que forma sujetos reflexivos y autónomos capaces de construir creencias, conocimientos y emociones, que los lleven a tomar mejores decisiones en el futuro.

Es así, que la presente investigación se enfoca en los riesgos digitales como parte de las prácticas de la sexualidad de los estudiantes en un mundo dinámico e impredecible, que plantea múltiples posibilidades para la toma de decisiones; en el que docentes y estudiantes han de asumir con responsabilidad la construcción de un mejor futuro, de una sociedad que respete y valore a cada individuo, en la que se promuevan buenos principios morales y éticos; panorama que lleva a indagar sobre ¿cuáles son los elementos a tenerse en cuenta en un proceso formativo que contribuya a los docentes del área de Tecnología e Informática a la orientación de sus estudiantes frente a los riesgos en torno a la sexualidad que existen en el mundo digital?, en cuyo proceso de respuesta se espera encontrar aspectos que faciliten la condición social y la crítica personal; que fomenten la práctica sana y asertiva sobre la sexualidad en entornos digitales; y finalmente, que plantee contenidos, condiciones y situaciones a tener en cuenta en la malla curricular del área de Tecnología e Informática.

1.3 OBJETIVOS

Para promover el derecho de los sujetos a tomar decisiones libres y a comprender los límites y riesgos presentes en sus prácticas cotidianas digitales, es necesario pensar en la responsabilidad de acompañantes o docentes para ayudarlos a concebir su sexualidad sanamente, al exponer miradas, ejemplos y experiencias sobre cómo crear prácticas sociales e individuales en el mundo digital. Con este propósito, a continuación, se describen los objetivos investigativos.



1.3.1 Objetivo general

Elaborar una propuesta de formación mediada por las TIC como apoyo a los docentes del área de Tecnología e Informática para la orientación sobre la sexualidad en entornos digitales con estudiantes de Educación Básica Secundaria.

1.3.2 Objetivos específicos

Explorar los principales riesgos relacionados con la sexualidad en entornos digitales a los que están expuestos estudiantes de Educación Básica Secundaria.

Plantear una perspectiva pedagógica y tecnológica para el desarrollo de recursos que vinculen la sexualidad desde los riesgos en entornos digitales.

Diseñar un recurso digital como apoyo al abordaje de riesgos en entornos digitales por parte de Educación Básica Secundaria.

1.4 ANTECEDENTES

En este apartado se describen trabajos previos en torno a la sexualidad y los entornos digitales, sus logros, aspectos pendientes y oportunidades que brindan como referente para el desarrollo del trabajo de grado.

1.4.1 Educación sexual

Para contextualizar la educación sexual es necesario abordar investigaciones alrededor de ella. Alarcón y Torres (2018) en un estudio realizado en Lambayeque, resaltan la importancia de reconocer el sexo, la sexualidad y el erotismo como parte esencial del carácter humano en el contexto de hogares y centros de estudios, dados los vínculos afectivos que se establecen en ellos. Se encontraron como temáticas recurrentes de consulta el embarazo, los anticonceptivos, las enfermedades de transmisión sexual y las relaciones sexuales.

Sandoval, García y Ramírez (2021) plantean la importancia de la educación sexual en los jóvenes para que asuman de manera responsable y autónoma la sexualidad, y se respeten sus derechos sexuales y reproductivos; proceso en el que están involucrados aspectos biológicos, psicológicos, culturales, sociales y espirituales, como referentes para la toma de decisiones informadas en torno a su bienestar, salud y las relaciones que establecen, y de esta manera tener conocimiento sobre la sexualidad y los comportamientos sexuales. Es así que las instituciones educativas han de estar atentas a brindar programas



formativos en estas temáticas desde metodologías que les posibiliten el manejo de su vida sexual.

López de la Fuente (2021) realiza una revisión documental alrededor la educación afectivo-sexual, con el propósito de desarrollar una propuesta comunicativa que promueva un diálogo formativo entre adolescentes, padres y profesores sobre temáticas como la salud y satisfacción sexual, la diversidad sexual, la violencia de género, las relaciones de poder, la enseñanza de la educación sexual y las redes sociales. Se encontró el tabú que sigue existiendo sobre la sexualidad, aspecto que lleva a adolescentes y jóvenes a recurrir a la búsqueda de este tipo de información en Internet, que al dejar de lado lo afectivo-sexual, lleva a carencias en las relaciones interpersonales, a la reproducción de valores patriarcales y a la insatisfacción de cada género, situación que hace urgente una formación enfocada en valores democráticos y de igualdad para todos.

Vásquez et al. (2021) estudiaron el papel de la familia y los medios de comunicación en la educación sexual universitaria. Se encontró que los medios de comunicación brindan información distorsionada sobre la sexualidad y los padres de familia no tienen una comunicación adecuada con sus hijos sobre estos temas. Esto lleva a la necesidad de tener mayor control de los contenidos para evitar distorsiones y que los padres generen confianza, con el propósito de disminuir problemas relacionados con la sexualidad por una deficiente orientación.

Villalobos (2022) revisa las percepciones educativas frente a las conductas sexuales de riesgo del adolescente y describe algunos criterios para evaluar la educación sexual, con el fin de reconocer la influencia de la formación sexual en la predisposición de ejecutar prácticas seguras que eviten afectaciones físicas y mentales. Se encontró una falta de integración de los educadores a este tipo de educación y la necesidad de fortalecer el uso de herramientas para un mejor ejercicio de la docencia alrededor de ella.

Yances, Gamboa y Ramírez (2020) buscaron identificar el sentido que le dan jóvenes estudiantes a la sexualidad y a la educación sexual. Se encontró que dada la falta de orientación de familias y de las instituciones educativas, las redes sociales cumplen el papel formador en estas temáticas. En las familias por lo general prospera una mirada de la sexualidad enfocada en lo biológico y falencias en comprender a los adolescentes sobre el cuidado del cuerpo y las relaciones sexuales. En las instituciones predominan discursos médicos, biológicos y psicológicos, que tienden a ser informativos sobre la prevención y el peligro de las prácticas sexuales.



1.4.2 Sexualidad y entornos digitales

En este apartado se presentan estudios que vinculan la sexualidad y los entornos digitales. Ramírez et al. (2021) estudian la sexualidad en adolescentes entre los 14 y 18 años, como referente para una vida sexual y reproductiva sana y consciente, en donde los entornos digitales se conviertan en un apoyo educativo de docentes y familias. Se evidenció la necesidad de acceder a información fiable en contenidos como artículos, libros, diapositivas o infografías que orienten a los adolescentes y brinden la oportunidad a padres y docentes de acompañarlos en este proceso.

Castro y González (2022) realizan una revisión teórica que resalta la importancia de la educación sexual en instituciones educativas públicas y la necesidad de implementar estrategias como la Educomunicación a través de la radio para afrontar la precariedad que tienen la inclusión de estos contenidos en la escuela, al incluirse transmisiones tradicionales de la radio, radio digital y podcast, que implican el uso de variados enfoques metodológicos para identificar, conocer y reflexionar sobre la sexualidad desde miradas activas y contemporáneas.

García et al. (2018) indican que el cibersexo puede mejorar la sexualidad de la población o generar problemas psicológicos y físicos al momento de buscar sensaciones sexuales. Se encontró que la compulsividad sexual en línea es mayor en hombres que en mujeres, dada la tendencia de experimentar la sexualidad en entornos digitales con mayor frecuencia y la evidencia de un mayor consumo patológico, aspecto que ha de considerarse al momento de crear intervenciones preventivas y detectar oportunamente posibles problemáticas.

Grunin, Parrado y Neyra (2019) elaboran una cartilla para que los docentes aborden la educación sexual de adolescentes y jóvenes, con el propósito de concientizar alrededor de los riesgos que implican la difusión no consentida de imágenes, videos, audios y textos íntimos (sexting), práctica que involucra violencia de género digital, que vulnera el derecho a la privacidad, a la intimidad y a la dignidad a través de acciones como las amenazas o la coacción. En un sistema patriarcal, esta violencia suele naturalizarse y mantenerse, por lo que es necesario fomentar buenas prácticas para que desde un uso seguro de Internet se cuide la privacidad y la intimidad.

López (2021) plantea la necesidad de actualizar los contenidos y las metodologías de la educación sexual formal e informal basada en una perspectiva de derechos y responsabilidad en entornos digitales. Se encontró que es necesario un acompañamiento a los adolescentes en los que se aproveche la experiencia de los adultos en lo digital, con el fin de orientarlos en la decodificación de los mensajes que se divulgan a través de las redes, de fortalecer su auto regulación en prácticas digitales, de



reconocer las diferencias de género y las desigualdades que perjudican tanto a mujeres como a hombres.

Merlyn et al. (2020) exploran la sexualidad y su relación con las TIC en jóvenes de 18 a 25 años en respuesta a la pregunta ¿cómo ha influenciado la tecnología en la sexualidad? y datos sobre el uso de Internet y las redes sociales. Se encontró que, en promedio durante 3 horas semanales se buscan en la web contenidos sobre sexualidad y la existencia de interacciones a través de redes con fines relacionales y sexuales, lo que además de dar acceso a información y a relaciones, también los expone a impactos negativos sobre su sexualidad.

Murillo (2019) aborda el tipo de información sobre salud sexual y reproductiva que obtienen los jóvenes a través de sus consumos digitales. Se parte del reconocimiento de las características de esta población sobre su forma de ver el mundo, así como de obtener y procesar información a través de Internet. Además, de la concepción sobre la sexualidad, se indaga acerca de las políticas de salud sexual y reproductiva mundiales y la manera en que las instituciones educativas transmiten conceptos sobre educación sexual y reproductiva, lo que incluye los riesgos que se corren de desinformar si no se tienen en cuenta los contextos de los estudiantes, su cultura y los tabúes existentes.

1.4.3 Riesgos digitales

El contacto con entornos digitales pone en riesgo a niños, adolescentes y jóvenes, situación que ha sido abordada en investigaciones como las que se describen a continuación. Silvaggi (2018) plantea que las redes sociales al permitir el acceso inmediato a información personal de otros, fomentan prácticas sociales y personales de los adolescentes, que deben ser analizadas al vincularse con la sexualidad y propiciar prácticas como el ciberbullying, el sexting y el grooming que atentan con su integridad y bienestar.

Álvarez y Castillo (2022) realizaron una búsqueda documental sistemática entre el 2011 y el 2021 sobre el ciberbullying en niños y adolescentes según su género. Se encontró que los hombres toman en un 78% el papel de agresor y no de víctima, contrario a las mujeres; en un 75% de los casos, el agresor pertenece a un grado superior y tiene mayor edad que la víctima; existen cuatro roles en el ciberacoso, el ciberagresor, la cibervíctima, el observador y el agresor-víctima); además, los casos más frecuentes reportados fueron el acoso sexual, la intimidación en redes sociales y la suplantación de identidad.

Fragoso y Ramírez (2022) plantean que, con el manejo de las TIC y el fortalecimiento de competencias emocionales en el ámbito escolar, es posible prevenir riesgos como el ciberacoso, el sexting y el grooming.



Respecto al grooming, indican que el groomer aprovecha la vulnerabilidad y crisis de adolescentes para su manipulación con fines sexuales, situación que puede vincular este acoso con el desarrollo de habilidades socioafectivas. En el estudio participaron 200 estudiantes mexicanos entre los 14 y 16 años. Se encontraron diversos comportamientos que propician la vulnerabilidad y aspectos a mejorar en la inteligencia emocional, así como correlaciones entre ciberseguridad y conciencia de las emociones, lo que lleva a la necesidad de hacer énfasis en la educación emocional y en la ciberseguridad, en la que participen los actores involucrados en los procesos formativos.

Garitaonandia et al. (2020) indagan sobre los hábitos de navegación de 2.900 menores españoles entre los 9 y 17 años. Entre los aspectos analizados se tuvo la exposición a contenidos inadecuados que podían llevar a lesiones, autolesiones, suicidio, anorexia, bulimia, mensajes de odio, consumo de drogas o imágenes violentas; a virus, malware y fraudes en línea; a riesgos asociados al uso no adecuado de información personal; al sharenting o conexión excesiva. Se encontró una mayor frecuencia en la exposición a mensajes de odio dirigidos contra los adolescentes, reflejo del incremento del riesgo en entornos digitales.

Gavilán et al. (2020) ven en las TIC posibilidades tanto para el desarrollo personal y social de niños y adolescentes, como para afectar su aprendizaje y bienestar bio-psicosocial, por el incremento de uso de Internet y las redes sociales. Entre los riesgos se encuentran el ciberbullying, el grooming y el sexting. En un estudio realizado en España, aparece una afectación por ciberbullying cercana al 25%, mayor en niñas que en niños, situación que aumenta al llegar a la adolescencia; respecto al grooming, se muestra una preponderancia de entre el 5% y el 9% acerca de solicitudes sexuales; sobre el sexting se encontró una prevalencia del 13.5%, siendo practicado más por las mujeres. Estos riesgos suelen desmejorar la calidad de vida académica, social y familiar, y llevar a situaciones como la depresión o el suicidio. Frente a lo encontrado, surge la necesidad de crear programas formativos que permitan a profesores y familias, el identificar e intervenir en estas problemáticas; acompañado de programas de prevención para los estudiantes.

Tuberquia et al. (2021) abordan las percepciones sobre prácticas de sexting de hombres y mujeres entre 18 y 25 años de edad. Con una entrevista a profundidad de 18 preguntas indagaron sobre la concepción del sexting, el género que más lo practica y vínculos con una sociedad patriarcal. Se encontró que el sexting es una práctica común; las mujeres realizan más envíos por solicitud de sus compañeros; la censura y vulnerabilidad de la mujer por presiones patriarcales.



Villacampa (2017) plantea el incremento de la victimización sexual de menores por la proliferación de las TIC, que los involucran en conductas de sexting y grooming. Con una muestra de 489 estudiantes de secundaria en Cataluña, sobre el grooming se encontró la necesidad de cumplir con normativas internacionales sobre incriminación sin extralimitaciones; y sobre el sexting, la adopción de posturas sobre la aplicación de una política sobre los aspectos penales que estén involucrados.

Venegas, Pabón y Silva (2018) reconocen que TIC como el Facebook, el WhatsApp o el correo electrónico, han provocado cambios sobre el conocimiento, las actitudes y las prácticas alrededor de la sexualidad, situación que puede resultar perjudicial y peligrosa, sino es acompañada por los docentes con estrategias de enseñanza que promuevan comportamientos apropiados y respetuosos. Frente a estos comportamientos, aparece el cuerpo sexual como forma de tener roles, que se viste, actúa o se relaciona con otros seres humanos; lo que incide en las prácticas de los niños, adolescentes y jóvenes en las escuelas y que, al pasar de lo análogo a lo digital, lleva a la definición de si se es sujeto sexual o simplemente una imitación de la moda actual (Giraldo, 2013). Es así que las TIC evidencian los límites del cuerpo, las normas sociales y las transgresiones del pensamiento colectivo; y llevan a prácticas como el ciberbullying, el sexting y el grooming.

1.4.4 Sexualidad y recursos digitales

En este apartado se abordan algunas investigaciones sobre la sexualidad en entornos digitales. Carrillo (2018) indaga sobre el conocimiento de los adolescentes acerca de la sexualidad y erotismo, con el fin de integrar contenidos a la aplicación móvil "Eroticando" para el intercambio de experiencias, dudas y conocimientos de la comunidad, proceso desarrollado desde la perspectiva de la pedagogía crítica y los círculos de cultura de Paulo Freire. A partir de la aplicación de un cuestionario y la implementación de círculos de cultura, se encontró que los programas de educación sexual escolares y la información familiar no son suficientes para atender las inquietudes de los adolescentes, al enfocarse por lo general a aspectos biológicos-preventivos, sin tener en cuenta la afectividad, el género o el erotismo; situación que justificó la creación de la aplicación móvil.

Cortés y Tapia (2021) proponen un programa de educación sexual y afectivo apoyado en herramientas didácticas digitales. Desde una perspectiva de investigación evaluativa se plantea el Proyecto AYÜN tendiente a plantear un plan de mejoramiento sobre educación sexual que involucrar a toda la comunidad educativa, con el fin de promover la toma de decisiones sobre situaciones reales y emergentes en un ambiente de



simulación, que oriente acerca del respeto, el autocuidado, el autoconocimiento y aspectos biológicos del desarrollo humano.

Fernández, Rodríguez y Gómez (2021) resaltan el papel de los espacios educativos no formales para la producción de recursos digitales para profesores sobre educación sexual. Se analizaron guías sobre aspectos mediáticos consumidos por jóvenes para adaptarlos al desarrollo, vivencias y problemáticas de los adolescentes, al estar en contacto con las Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC); proceso que permitió la generación de recursos para el abordaje de la educación sexual accesibles.

Mazzilli et al. (2020) analizan el impacto de la aplicación de metodologías y las TIC en la enseñanza de educación sexual. A través de una encuesta de 19 preguntas realizada a 155 estudiantes, se encontró que la información brindada por los padres de familia acerca de sexualidad influye en los conocimientos de los jóvenes; los padres tienen conflictos para abordar estos temas; los familiares tienen limitaciones para acceder a este tipo de información. Frente a esta situación, se plantea la necesidad de brindar recursos digitales que permitan un abordaje integral, dinámico y creativo sobre la salud sexual.

Montagut y Toso (2017) analizan las percepciones de quienes interactúan con el MOOC “Sexualidad...mucho más que sexo”; encontrándose que el curso incide en los ámbitos personal, profesional e interpersonal. Así mismo, se observó que los cambios en conocimientos promueven cambios en las actitudes y las prácticas de los participantes en el curso en el que se tratan temas relevantes para un buen vivir.

Pullatasig (2018) establece la relación entre los Cuadernos digitales y un proceso formativo en educación sexual con estudiantes de noveno grado en una institución pública donde los docentes no emplean recursos didácticos adecuados mediados por las TIC para beneficiar el aprendizaje y el ambiente escolar. Durante el estudio se trabajó con 56 estudiantes y 2 docentes, recopilándose información con una encuesta y una entrevista. En el proceso se valoró como característica relevante del recurso, la forma agradable de presentar la información y el aporte de sus actividades al conocimiento sobre las temáticas abordadas.

Rey (2022) resalta la importancia de emplear recursos digitales en la formación, al hacer más sencillo y didáctico el acercamiento a temas relacionados con la educación sexual de acuerdo con problemáticas presentes en una comunidad educativa particular como el alto número de embarazo adolescente o las dificultades de acceso a escenarios para hablar sobre temas sobre sexualidad. Es así que se crea la página web “GPS DE LA EDUCACIÓN SEXUAL”, con el fin de apoyar con recursos educativos digitales el proceso educativo.



Tamayo y Tamayo (2018) valoran el papel de un videojuego en procesos comunicativos para la educación sexual de adolescentes, como parte de las estrategias posibles de utilizar por parte de los docentes alrededor de riesgos biológicos, psicosociales y culturales sobre la sexualidad. En el estudio participaron 52 profesores que respondieron una encuesta sobre intervención educativa en salud sexual, comunicación en el aula y conocimientos sobre las TIC. Se encontró una disposición del 66% para utilizar videojuegos como estrategia didáctica para la prevención y promoción de la salud sexual.

Lo hasta aquí expuesto, evidencia que los recursos TIC tienen un fuerte impacto en la construcción del rol sexual del sujeto, lo que puede aprovecharse en la educación, para que los docentes innoven en su proceso de enseñanza, en los que se entiendan, conozcan, analicen y vinculen múltiples prácticas, que lleven a la formación de mejores seres humanos, como sujetos sexuales que comprenden las condiciones de la sexualidad y el género dentro y fuera de la escuela.



2 METODOLOGÍA

En este capítulo se describen los aspectos metodológicos que estructuran la organización de las actividades realizadas durante el desarrollo de la investigación “Sexualidad y género en entornos digitales”. En lo investigativo se plantea un enfoque cualitativo, en lo pedagógico uno basado en la gamificación y en lo tecnológico uno basado en la metodología GRACE (Gestión, Requerimientos, Arquitectura, Construcción y Evolución).

2.1 ENFOQUE

A continuación, se describen los enfoques investigativo, pedagógico y tecnológico.

2.1.1 Enfoque investigativo

En lo investigativo se toma una perspectiva que mezcla lo cualitativo y lo cuantitativo para abordar actividades, relaciones, medios, materiales o instrumentos relacionados con la sexualidad en entornos digitales (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Desde un tipo de investigación proyectivo se entra a la búsqueda de soluciones al problema planteado y a establecer cómo alcanzar los objetivos propuestos (Hurtado, 2010), con miras a brindar a los docentes referentes éticos y morales para la formación de sus estudiantes en temas relacionados con la sexualidad.

2.1.2 Enfoque pedagógico

En lo pedagógico se toma la perspectiva de la gamificación enfocada a promover experiencias de interacción de los estudiantes, quienes se implican activamente y toman decisiones en juegos alrededor de la sexualidad en entornos digitales, y en particular en los relacionados con el ciberbullying, el sexting y el grooming. Con la gamificación se plantean alternativas para conocer, interactuar y expresar en entornos motivadores que promueven el interés de los estudiantes por aprender (Prieto, 2020).

2.1.3 Enfoque tecnológico

En lo tecnológico se toma la metodología GRACE (Gestión, Requerimientos, Arquitectura, Construcción y Evolución). Para ello, se parte del problema planteado como diferencia entre un estado actual y uno deseado (Barros et al., 2005). La Gestión enfoca la planificación del proyecto desde los objetivos y metodologías utilizadas; con los Requerimientos se establecen las características de una propuesta formativa sobre sexualidad en entornos digitales apoyada con las TIC; en

la Arquitectura se modela la propuesta; en la Construcción se concreta la propuesta; y en la Evolución se valora y ajusta la propuesta para su uso.

2.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

A continuación, se describen los diseños investigativo, pedagógico y tecnológico.

2.2.1 Diseño investigativo

En la **Figura 1** se presentan los elementos que se tuvieron en cuenta en el proceso investigativo.



Figura 1. Esquema del diseño exploratorio secuencial (DEXPLOS) (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

2.2.2 Diseño pedagógico

En la **Figura 2** se presentan algunos elementos posibles de vincular en un proceso de gamificación.

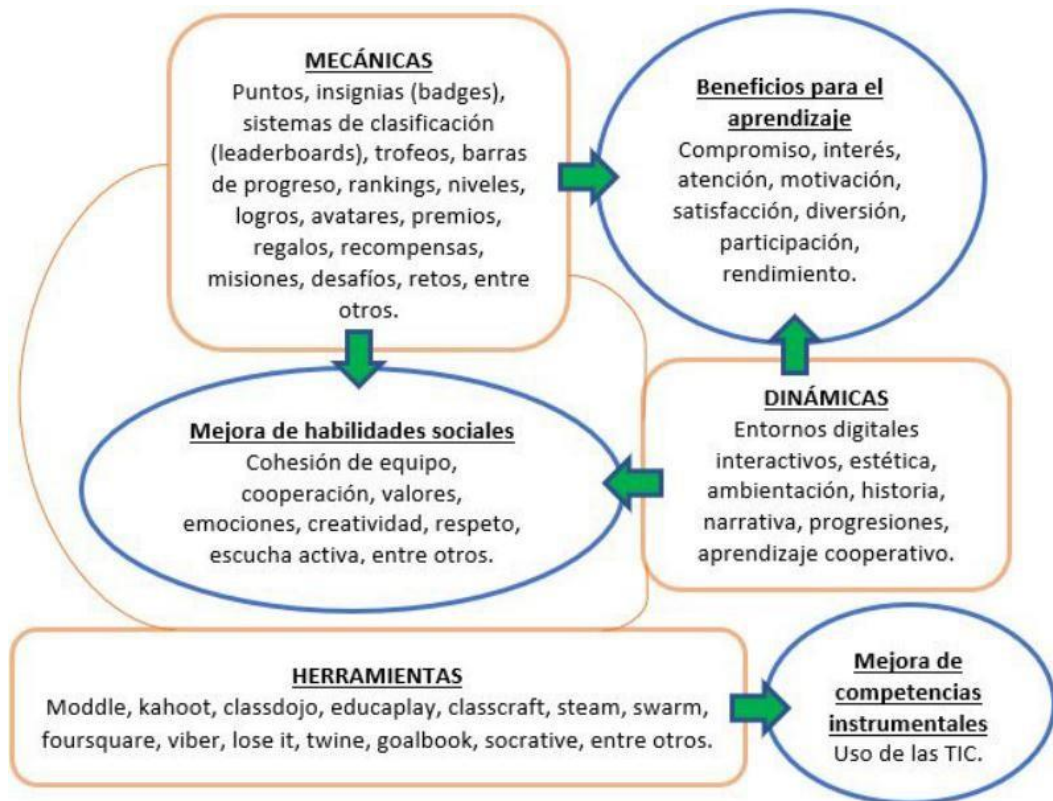


Figura 2. Elementos implicados en el proceso de gamificación (Prieto, 2020).

2.2.3 Diseño tecnológico

En la **Figura 3** se plantea el proceso de desarrollo de una propuesta mediada por las TIC para la formación en sexualidad en entornos digitales; proceso que involucra las fases de Gestión, Requerimientos, Arquitectura, Construcción y Evolución (Barros et al., 2008).

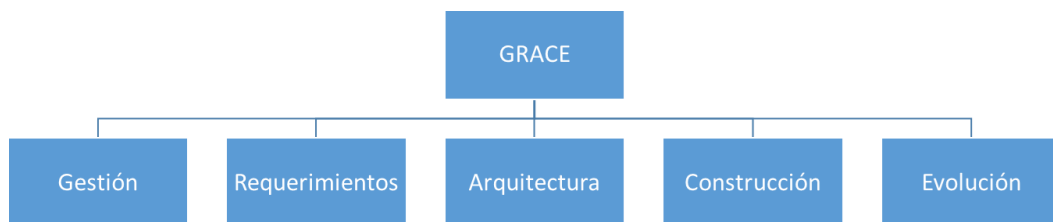


Figura 3. Metodología GRACE (Barros et al., 2008).

2.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En el desarrollo del proyecto se emplearon como instrumentos fichas bibliográficas, una encuesta y una rúbrica para la valoración del AFTIC. A las fichas se les aplicaron técnicas documentales que permitieron la



identificación, recolección y análisis de datos en los documentos que fueron aprovechados para la elaboración de los antecedentes y al marco teórico (López y Quinto, 2018).

En la encuesta se abordaron casos y abordaje de riesgo digital, junto con el uso de las TIC. En la rúbrica se valoró el recurso digital desde aspectos pedagógicos y tecnológicos. Encuesta y rúbrica fueron analizados a partir de estadística descriptiva, que permite la presentación de datos en cuadros, tablas y figuras que evidencian tendencias, resultados y los objetivos alcanzados (Navarro, Edel y García, 2018; Rendón, Villasís y Miranda, 2016).

2.4 POBLACIÓN / UNIDADES DE ANÁLISIS

Los estudiantes participantes son adolescentes que están en una etapa de definición de su orientación sexual, quienes cuentan con la orientación de docentes en aulas con acceso a Internet y autorización por parte de sus acudientes. Se plantea el proceso formativo en un período de tres meses que permita un acercamiento a los riesgos digitales y su prevención, con su respectiva realimentación y análisis que permitan mejoras en el recurso disponible en una plataforma Moodle a través de la que se accede a plataformas digitales gamificadas que permiten el seguimiento de los aciertos y los tiempos utilizados.

Esta población requiere desde las instituciones orientaciones y la promoción de estrategias para su bienestar físico y mental, acordes con contextos digitales que los expone a riesgos como el ciberbullying, el sexting y el grooming. Estrategias como los recursos digitales que permiten respuestas rápidas y experiencias que potencian la confianza para enlazar contenidos con situaciones particulares; acompañado de la orientación y el seguimiento de los docentes para hacer un uso adecuado del recurso creado.

2.5 FASES DE INVESTIGACIÓN

En este apartado se describen las fases de una investigación enfocada en aportar a la prevención de actividades digitales riesgosas para la protección del bienestar mental y físico de los estudiantes, como aporte al fortalecimiento de una sociedad más crítica, atenta a ciertos parámetros de seguridad y las dinámicas presentes en diversos canales de comunicación digital que, de no tenerse en cuenta, pueden afectar a estudiantes de básica secundaria (**Tabla 1**).

Tabla 1. Fases del proceso investigativo.

FASE	ACTIVIDAD
------	-----------



FASE	ACTIVIDAD
Exploración de riesgos	<ul style="list-style-type: none">• Revisión para el reconocimiento de los riesgos digitales que más afectan a los estudiantes de básica secundaria.• Determinación de recomendaciones y sugerencias para evitar actividades riesgosas que afecten el bienestar físico y mental.• Establecimiento de parámetros de seguridad en canales de comunicación digitales.
Planteamiento de perspectiva pedagógica y tecnológica	<ul style="list-style-type: none">• Selección de imágenes o ilustraciones que ejemplifican riesgos digitales.• Estudio de la gamificación como perspectiva pedagógica.• Análisis de las posibilidades que brindan las TIC al abordaje de los riesgos digitales.
Diseño de un recurso digital	<ul style="list-style-type: none">• Diseño de actividades gamificadas enfocadas en los riesgos digitales.• Determinación de los recursos requeridos para el diseño de actividades gamificadas.• Producción de contenidos digitales enfocados en riesgos digitales.



3 MARCO TEÓRICO

La formación en sexualidad en entornos digitales lleva a plantear propuestas que potencien estrategias para que los docentes sean capaces de apoyarse en las TIC en la orientación de sus estudiantes. A continuación, se describe la perspectiva teórica involucrada en el desarrollo del presente proyecto.

3.1 LA SEXUALIDAD EN ENTORNOS DIGITALES

La sexualidad ha sido vista como una de las necesidades naturales del ser humano vinculada a las prácticas sociales realizadas con el cuerpo. Como dimensión humana supone la interacción biológica, el comportamiento individual y la capacidad de integración cognitiva entre las personas y su entorno más cercano (Gelpi, Pascoll y Egorov, 2019). La sexualidad

Abarca el sexo, las identidades y los roles de género, la orientación sexual, el erotismo, el placer, la intimidad y la reproducción. Se siente y se expresa a través de pensamientos, fantasías, deseos, creencias, actitudes, valores, comportamientos, prácticas, roles y relaciones. Si bien la sexualidad puede incluir todas estas dimensiones, no todas ellas se experimentan o expresan siempre. La sexualidad está influida por la interacción de factores biológicos, psicológicos, sociales, económicos, políticos, culturales, éticos, legales, históricos, religiosos y espirituales (OMS, 2018, p. 3).

En la escuela por lo general, ha primado un abordaje fisiológico de la sexualidad para dar respuesta a problemáticas como embarazos no deseados o enfermedades sexuales. Sin embargo, esto no es suficiente, dado que niños, adolescentes y jóvenes están expuestos a lo que observan y escuchan a través de medios digitales, requiriéndose docentes capaces de fomentar un desarrollo íntegro de la sexualidad, a partir de estrategias que fomenten una vida más sana, que permitan abordar el análisis de temáticas incómodas, que fortalezcan la responsabilidad y la autonomía (Bohórquez y Pérez, 2019). Para ello, en las instituciones han de contar con propuestas que permitan abordar la sexualidad que aprovechen la familiaridad que tienen los estudiantes con las TIC, y de esta manera coadyuvar a la construcción personal y sana de los individuos.

Con las TIC, al hablar o buscar contenidos sobre sexualidad, los docentes deben promover prácticas saludables y éticas, que lleven a verla como una construcción social simbólica que parte de la realidad de seres sexuados en una sociedad determinada. Seres constituidos en lo biológico, lo psicológico, lo cultural, lo histórico y lo ético, como



dimensiones que comprometen sus emociones, comportamientos, conocimiento y comunicación en el plano individual y social; seres que establecen lazos con otros en diferentes grados de intimidad psicológica y física (MEN, 2008).

Desde las dimensiones antes mencionadas, se debe hablar de sexualidad sana en los estudiantes, como referentes para el comportamiento en contextos digitales que brinden posibilidades sanas para abordar la sexualidad, para transformar el pensamiento de un individuo, para adaptar prácticas colectivas; para definir el cuerpo y el sujeto desde lo tecnológico, lo social y lo biológico; para promocionar y reflexionar sobre el bienestar y el cuidado individual en ambientes mediados por las TIC, en los que es posible el debate y la discusión, como parte de la construcción de la sexualidad (Orozco, 2019; Bossio y Crosetto, 2020; Acuña, 2021).

Así, las TIC se convierten en parte de múltiples investigaciones interesadas en tópicos como: (a) jóvenes y desarrollo global en entornos de salud sexual reproductiva; (b) salud, derechos sexuales y adolescentes en la era digital; (c) las TIC en el mejoramiento de la salud de adolescentes; (d) perspectivas de formación sobre la sexualidad; tópicos que evidencian en las prácticas de los adolescentes y jóvenes, varias pautas a tenerse en cuenta en la construcción y exploración de su sexualidad a través de chat, avatares, seudónimos; en la búsqueda de parejas romántica; en el inicio de actividades sexuales; en el acceso completo y libre de información sobre sexualidad.

Las TIC ofrecen herramientas para hablar de sexualidad en un mundo digital, en el que se desarrollan prácticas sociales e íntimas, que definen a cada sujeto en lo afectivo, en el amor y en la aptitud para relacionarse con otros, de allí la tendencia de definirse con un rol sexual, que conjuga diversas condiciones culturales, sociales, anatómicas, fisiológicas, emocionales y de conducta (Armenta, Díaz y Zorzona, 2021), que se relacionan

Con el sexo como identificación del “ser humano en cuanto a sus aspectos biológicos, fisiológicos, anatómicos entre un hombre y una mujer”; con la identidad que “hace alusión al grado en cada individuo se identifica como masculina o femenina, o de las dos formas”; con la orientación sexual como “organización específica del erotismo y el vínculo emocional de un individuo, que se manifiesta en diferentes aspectos culturales como la forma de comportarse, de actuar y pensar, en imaginarios sexuales e incluso en los deseos sexuales” (López, 2017, p. 33-35).

Además, se vincula con el erotismo, el vínculo afectivo, la actividad sexual y la salud sexual (Velásquez, s. f.).



El erotismo como capacidad humana para experimentar respuestas subjetivas que evocan fenómenos físicos percibidos como deseo sexual, excitación sexual y orgasmo, y que por lo general se identifican con placer sexual. El vínculo afectivo como capacidad humana de establecer lazos con otros seres humanos que se construyen mediante las emociones. La actividad sexual como experiencia conductual de la sexualidad personal donde el componente erótico de la sexualidad es el más evidente. La salud sexual como experiencia del proceso permanente de consecución de bienestar físico, psicológico y sociocultural relacionado con la sexualidad (pp. 5-6).

A continuación, se describen las dimensiones biológica, psicológica y social de la sexualidad humana.

3.1.1 Dimensión biológica

La dimensión biológica está relacionada con la fecundación, los aparatos reproductores y el embarazo (Manrique et al., 2016; Villafuerte, 2018), como referentes para las orientaciones sexuales que llevan a los individuos a tomar decisiones en su contexto cotidiano análogo y digital. Además, en lo digital es necesario identificar cómo aparecen estos elementos en forma escrita para reflexionar sobre su biología y en forma multimedia como videos e imágenes como referentes visuales que permiten identificar cambios (Giddens, 2001).

3.1.2 Dimensión psicológica

La psicológica está orientada a la percepción visual que se tiene de la belleza, lo único, el bien y el mal del sexo, es decir, la identidad social y la orientación sexual (Manrique et al., 2016; Villafuerte, 2018). En esta dimensión es necesario comprender cómo los entornos digitales brindan herramientas de comunicación que inciden en el comportamiento psicológico a partir de información que puede ser falsa o de dudosa veracidad (Diazgranados, 2020); por ello, es necesario el desarrollo de capacidades que permitan filtrar lo que se encuentra para poder realizar una adecuada toma de decisiones.

3.1.3 Dimensión social

La dimensión social viene vinculada a comportamientos sociales en los ámbitos de la familia y la amistad (Manrique et al., 2016; Villafuerte, 2018). En lo digital se configuran otras formas de enseñar y aprender a partir de diversos canales de comunicación que impactan los contextos familiares y educativos, y provocan transformaciones sociales.



3.2 LOS RIESGOS DIGITALES

Los entornos digitales han posibilitado la transmisión de grandes volúmenes de información que no siempre es clara, concisa y de fácil comprensión y que en ocasiones ponen en riesgo a quienes acceden a ella. Es así, que se hace necesario que los estudiantes conozcan estrategias para sentirse seguros al tratar temas que involucran su sexualidad para que no sean presa de agresiones o de vulneraciones de su integridad física y mental a través de riesgos como el ciberbullying, el sexting o el grooming.

3.2.1 El ciberbullying

Los adolescentes al encontrarse en una etapa de exploración sobre su sexualidad en entornos digitales, corren el riesgo de estar sometidos al ciberbullying que los expone al maltrato entre iguales y a hechos violentos en los contextos en los que interactúa, lo que puede llevarlos a aprender y replicar estos comportamientos durante su desarrollo psicosocial, lo que les impide resolver conflictos de manera pacífica (Marín, Hoyos y Sierra, 2019). Frente a estas situaciones, la escuela ha de acompañar quienes se enfrentan a este riesgo, para que tomen decisiones claras en pro de su bienestar y seguridad.

En este contexto, los docentes han de verse como formadores sociales (Iriarte, 2020), y de esta manera comprender las características humanas para afrontar el acoso escolar al que se pueden ver expuestos los estudiantes a pesar de la carga académica que tienen en el aula y al poco espacio para crear estrategias (Giménez y Carrión, 2018), y de esta manera poder plantear herramientas didácticas que les permitan realizar el correcto tratamiento de temas relacionados con el acoso escolar, el reconocimiento de normativas relacionadas con el ciberbullying y familiarizarse con entornos de convivencia digital en el aula (Cristancho y Niño, 2020).

Es así que las instituciones educativas requieren materiales didácticos acordes a las transformaciones producidas por las TIC a los ámbitos escolares, que promuevan la reflexión y satisfagan las necesidades particulares de los estudiantes expuestos al mundo digital, además de buscar pautas que lleve a los docentes a detectar, prevenir y tratar mejor los casos de ciberbullying. En la **Figura 5** se observan algunos aspectos a tener en cuenta frente a este riesgo.

@ReaAsociacion f @reacyl @asociacionrea www.asociacionrea.org

Consecuencias del Ciberbullying

Víctimas

Las víctimas de ciberbullying pueden sufrir consecuencias a corto y largo plazo. El deterioro en las víctimas de ciberbullying es rápido porque pueden recibir agresiones las 24 horas del día.

Desconfianza y conflictos con el entorno

La víctima recibe mensajes por parte de cuentas anónimas o creadas exclusivamente para hacerle daño, lo que hace que desconfíe de las personas que le rodean al no saber si están implicadas o no en esos ataques.

Esa desconfianza va en aumento y consigue que sus relaciones se deterioren como consecuencia del miedo a que esas personas le ataquen anónimamente en Internet.

Sensación de inseguridad continua.

Las personas que sufren Ciberbullying pueden verse agredidas en cualquier momento del día y en cualquier lugar. Pueden estar en el cine mientras están subiendo fotos suyas manipuladas a redes sociales, estar en casa mientras recibe continuas amenazas en su WhatsApp o estar comprando mientras otra persona se está haciendo pasar por la víctima intentando ridiculizarla.

Una víctima de ciberbullying no se siente segura en ninguna parte, el acoso online invade todos sus espacios seguros.

Problemas psicológicos.

Es importante la detección temprana del ciberbullying, pues las continuas agresiones junto al deterioro de sus relaciones y la desconfianza social, puede llevar a la víctima a sufrir problemas psicológicos:

- Ansiedad.
- Ataques de pánico.
- Agorafobia (miedo a espacios abiertos)
- Depresión
- Etc

En los casos más graves, intentos de suicidio o suicidio

Cuando la víctima percibe que su situación no tiene solución, que se la culpabiliza de alguna manera (por ejemplo en casos de sextorsión) o que no tiene salida, puede llegar a tener un intento de suicidio o suicidarse.

Debemos tomarnos muy en serio las peticiones de ayuda de las y los menores de edad a este respecto y las llamadas de socorro que a veces solo ocurren online.

Subvencionado por la Junta de Castilla y León con cargo a la asignación tributaria del IRPF

Figura 4. Ciberbullying (Fuente: <https://www.asociacionrea.org/consecuencias-para-las-victimas-que-sufren-ciberbullying/>).

3.2.2 El sexting

El sexting está relacionado con el envío de imágenes, texto y vídeos con contenido explícito a través de medios digitales (Soriano, Cala y Bernal, 2019), que puede llevar a daños tanto físicos como mentales. Por ello, las instituciones educativas deben considerar esta problemática para promover el bienestar de los estudiantes, en entornos sanos para el desarrollo de prácticas sociales protegidas relacionadas con su sexualidad; además de acompañar a la familia en el diálogo sobre estas temáticas, a ayudar a los padres de familias con contenidos didácticos digitales que les permita conocer sobre esos temas y fomentar su enseñanza en ambientes extracurriculares, además de fomentar la crítica este tipo de prácticas para llegar producir estructuras seguras dentro y fuera del aula.

Otro aspecto a tener en cuenta, son las normativas existentes en Colombia, como la ley Estatutaria 1581 de 2012 que establece la protección de datos personales (MinTIC, 2012), punto clave para empezar a vincular prácticas que favorezcan el bienestar de los adolescentes, como referente para la construcción de didácticas que permitan prevenir los riesgos digitales a los que pueden estar expuestos los adolescentes. En la **Figura 5** se observan algunos aspectos a tener en cuenta frente a este riesgo.



Figura 5. Sexting (Fuente: <https://infanciayfamilias.castillalamancha.es/que-es-el-sexting>).

3.2.3 El grooming

El grooming está relacionado con la acción de acercarse a un individuo con mensajes o comentarios para generar confianza y luego generar chantajes a partir de contenidos explícitos de las víctimas (Resett, 2021). Frente a este riesgo, desde la escuela han de difundirse formas de prevenirlas a través de instituciones como la Policía Nacional (s. f.) que tiene formas de acompañamiento en línea y donde se orienta acerca de sus etapas: (a) Identificación de la víctima a través de redes sociales o chats. (b) Ganarse la confianza del menor acoplado gustos y comportamientos. (c) Seducir a la víctima a través de conversaciones eróticas. (d) Obtención de contenido erótico que permite ejercer presión sobre el menor. (e) Acoso, chantaje, amenaza y manipulación para lograr

sus objetivos. En la **Figura 6** se observan algunos aspectos a tener en cuenta frente a este riesgo.

GROOMING

Debes estar alerta, el acosador opera de esta manera

- 1 Crean una personalidad falsa para introducirse en sitios frecuentados por menores.
- 2 Despiertan interés en la víctima simulando los mismos intereses o gustos.
- 3 Con el tiempo obtienen la confianza del menor, haciéndole pensar que hay una verdadera amistad.
- 4 Comienzan a obtener datos privados o secretos de la víctima, incluso fotos personales.
- 5 Chantajean al menor con amenazas de publicar la información, lo intimida con el fin de obtener un contacto físico.

¡Informemos a nuestros hijos!

PROTECCION ONLINE.COM | info@protecciononline.com | www.protecciononline.com

Figura 6. Grooming (Fuente: https://www.uv.mx/infosegura/general/conocimientos_grooming/).

3.3 LA GAMIFICACIÓN

La perspectiva pedagógica desde la elaboración de una propuesta mediada por las TIC sobre la sexualidad en entornos digitales es la gamificación, que puede ser vista como la

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2).

En la **Figura 7** se muestran los elementos a tener en cuenta en la creación de cada actividad.

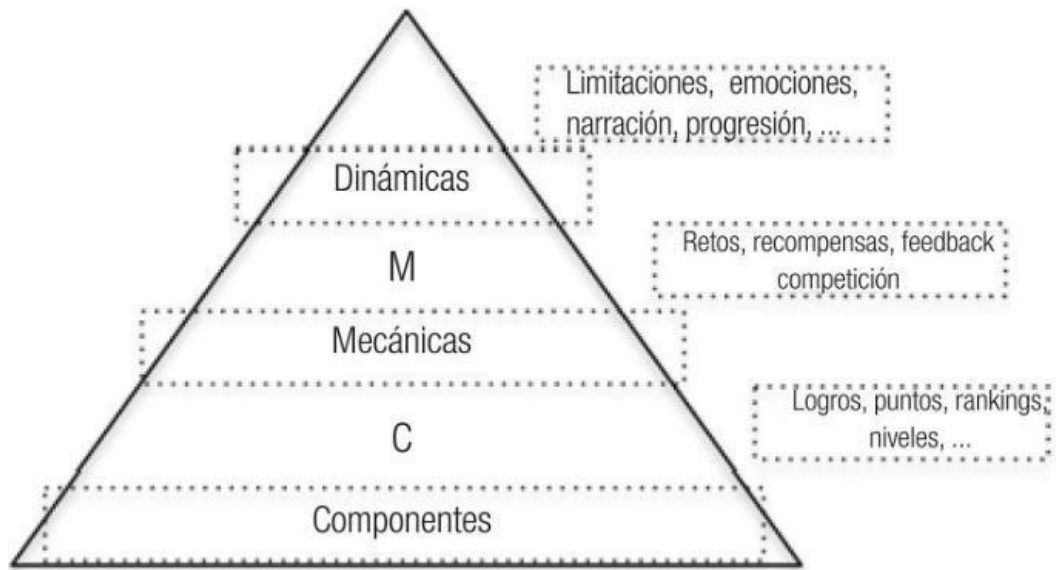


Figura 7. Elementos de gamificación (Fuente: Werbach, 2012 citado en Ortiz, Jordán y Agredal, 2018).

La incorporación estos elementos en un proceso formativo permite generar experiencias motivadoras que pueden potenciar habilidades de aprendizaje autónomo y otras metodologías, al fomentar la interacción, la colaboración y el desarrollo de diversas estrategias pedagógicas en ambientes digitales que atienden a aspectos como: (a) El reconocimiento de qué es y para qué sirve la gamificación. (b) Un enfoque basado en el juego. (c) La comprensión del juego según la antropología, la psicología y el diseño. (d) El fomento de las motivaciones y el placer de jugar. (e) Conjugar en forma coherente la narrativa, la estética y la tecnología en el diseño del juego. (Medina y Ramírez, 2021).



4 DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

El proceso de esta investigación compone tres fases: (1) Exploración de riesgos en entornos digitales. (2) Planteamiento de perspectivas pedagógicas y tecnológicas para una propuesta formativa. (3) Diseño de una propuesta formativa. En la primera fase se realizó una búsqueda documental sobre información asociada a los riesgos digitales, con el fin de enfocar aspectos a vincular a la propuesta formativa alrededor de la sexualidad en entornos digitales. Es así que se identificaron las temáticas: (a) ciberbullying, (b) sexting y (c) grooming. Aunque estas temáticas son abordadas algunas veces en las escuelas, no siempre los docentes cuentan con elementos didácticos que atiendan las necesidades de sus estudiantes adolescentes.

En la segunda fase se realizó un acercamiento de a los estudiantes a través de una consulta de datos desde Google Forms para identificar conocimientos, requerimientos y necesidades de los adolescentes en el mundo digital en pro de su bienestar, como referente para el establecimiento de las perspectivas pedagógicas y tecnológicas a tenerse en cuenta en una propuesta formativa alrededor de la sexualidad desde la perspectiva de los riesgos digitales.

En la tercera fase se diseñaron las actividades lúdicas a tener en cuenta en una propuesta formativa evidenciada en un recurso digital alojado en la plataforma del Grupo de Investigación KENTA. En este proceso están involucrados elementos externos tipo archivo scrum para la generación de mediaciones interactivas alrededor de las temáticas abordadas en el recurso.

4.1 REQUERIMIENTOS

El proceso formativo sobre la sexualidad desde la perspectiva de riesgos digitales como el ciberbullying, el sexting y el grooming requieren metodologías activas e innovadoras como la gamificación que han de implementarse en recursos digitales, con miras a atender las necesidades específicas de los estudiantes que potencien mejores prácticas en entornos digitales, y a su vez propongan otras formas evaluativas para identificar la evolución en los procesos de acuerdo a las metas educativas establecidas. Con estas metodologías, los docentes se pueden enfocar en la manera como aprenden e interactúan los estudiantes fuera de la escuela, factor clave en la creación y diseño de ambientes creativos de aprendizaje.

De otro lado, los recursos digitales brindan la posibilidad de agenciar en forma colectiva un grupo poblacional interesado en reconocer los riesgos a los que está expuesto cuando se navega en la red, a partir de experiencias interactivas en entornos digitales que integran elementos gamificados confiables, en los que se puede realimentar sobre aspectos



que ayuden a tener prácticas digitales sanas, como parte del ejercicio de la sexualidad.

4.1.1 Ámbito educativo

Desde el área de Tecnología e Informática se tiene el reto de orientar a los estudiantes frente a los posibles riesgos presentes en el mundo digital como el ciberbullying, el sexting y el grooming, situación en la que los docentes han de ser guías sobre la forma de estar atentos a estas situaciones con el apoyo de las TIC como agentes educativos que guían a seres sociales (Peña y Otálora, 2018). En este proceso es necesaria la implementación de recursos que permitan el tratamiento de temas de interés que refuercen el aprendizaje en entornos digitales (Marín, 2015), que aproveche el impacto positivo que pueden tener la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje en las aulas.

La comunicación y la confianza en entornos gamificados posibilita el establecimiento de lazos familiares y de amistad (Uz y Cagiltay, 2015); el mantener la motivación con beneficios sociales e impacto psicológico positivo (Cleghorn y Griffiths, 2015); como parte de una estrategia educativa digital que potencie la empatía, que contextualice la sexualidad, que promueva prácticas sociales sanas, que convierta a los estudiantes en agentes educativos capaces de cuestionar lo que ocurre en los entornos digitales.

En el ambiente, la gamificación se vuelve una metodología activa que corresponde a modelos que pueden ser implementados en un recurso digital con contenidos interactivos y el uso de herramientas digitales como el videojuego para aprender, como parte de una propuesta de educación digital, que trata situaciones positivas, negativas o neutras, que vincula a otros agentes educativos, en la que confluyen miradas interdisciplinarias.

4.1.2 Perspectiva pedagógica

La propuesta formativa se enfoca en la gamificación como parte de prácticas educativas adaptables a diversas realidades sociales; estrategia que promueve la motivación de individuos para acercarse a temas de su interés y tomar la iniciativa al constituirse en sujetos autónomos; quienes son realimentados por docentes proactivos que potencian los resultados de aprendizaje de sus estudiantes (Sánchez, García y Ajila, 2020). Es así que con la motivación y el estímulo se busca generar conocimiento a través del juego en ambientes de estudio controlados, que promueven actitudes positivas.

De acuerdo a lo anterior, los recursos digitales han de brindar acceso a actividades, recursos y contenidos que den sentido a los temas abordados a partir de la interacción directa con el contexto al análisis que



se propone; en los que desde lo ético se respeta al otro cuando se interactúa de manera sincrónica o asincrónica; en los que se puede expresar un pensamiento crítico de reflexión, auto aprendizaje y auto-orientación (Rojas, 2022).

La gamificación está acorde a otras formas de aprender y enseñar, que tienen en cuenta propósitos, procesos y resultados educativos; inmersa en ambientes en los que se hacen cuestionamientos, se acopian datos, se incuban ideas, se iluminan caminos y se comunican sentires; los cuales han de planearse de forma teórica y metodológica, contener elementos de interés, dinamizar otras maneras de evaluar, plantear actividades que potencien asertivamente saberes transversales que conjuguen intereses personales y académicos, con el fin de aportar a prever futuros riesgos potenciales a los que se enfrentan los estudiantes en el mundo digital.

Por otro lado, el docente debe ir más allá de crear una ruta de aprendizaje o mallas curriculares, para involucrarse en situaciones y problemáticas cambiantes que no tienen única respuesta por la multiplicidad de variables sociales, familiares o personales involucradas; que vean en las TIC posibilidades de mejorar el aprendizaje y enseñanza en contextos digitales, donde se han de tener criterios de seguimiento y evaluación alrededor de los riesgos digitales. En la **Tabla 2** aparecen los momentos involucrados en el proceso formativo.

Tabla 2. Momentos proceso formativo (Adaptación Estrada, 2006).

Momento	Descripción
El cuestionamiento	Acercamiento crítico y deductivo que permita a los estudiantes reflexionar, curiosear, interesarse, comprender lo que entienden o no, saber lo que pueden esperar de la clase. Así, el docente puede utilizar la información obtenida en el proceso para el abordaje de la duda y la generación de reflexiones, como parte del trabajo con una metodología tanto cognitiva como constructivista.
El acopio de datos	Determinación de las fuentes de información para abordar los cuestionamientos alrededor de alguna necesidad o problemática.
La incubación	Organización del material consultado a través de actividades grupales o individuales, para adquirir información, crear procesos propios de aprendizaje, generar experiencias y adaptar conocimientos.
La iluminación	Establecimiento de nuevas formas de configurar conocimientos a partir de representaciones sobre lo que es correcto y valioso.
La comunicación	Socialización respetuosa de lo realizado.



En la **Tabla 2** se plantean momentos que promueven actividades creativas y motivadoras, con el fin de potenciar trabajos autónomos individuales y grupales en entornos digitales, con el propósito de fomentar el aprendizaje, la expresión de ideas y la espontaneidad para favorecer el pensamiento divergente, identificar los errores que aparecen, plantear actividades voluntarias que despierten interés y curiosidad.

Finalmente, se espera que el docente asuma los cambios constantes del mundo digital relacionados principalmente con la tecnología; reconozca sus límites en conocimientos y destrezas; facilite el proceso de aprendizaje al fomentar habilidades integradoras; reflexionen e investiguen sobre lo que rodea a sus estudiantes para orientarlos de mejor manera.

4.1.3 Perspectiva tecnológica

A partir de la perspectiva pedagógica planteada, se entra a mirar la perspectiva tecnológica, lo que requiere pensar en un docente capacitado para entender diversas formas de educar en entornos digitales que satisfagan las necesidades de sus estudiantes en el aula; por lo que ha de cuestionar constantemente lo que es la educación y la evaluación, asumir metas asociadas a procesos emergentes en el aula, promocionar otras formas de aprender, integrar áreas de conocimientos en contacto con las TIC, así como atender problemáticas tanto académicas como emocionales. Desde esta mirada, a continuación, se presentan los requerimientos funcionales y los pseudo requerimientos para la propuesta formativa desarrollada.

4.1.3.1 Requerimientos funcionales

En el desarrollo de la propuesta formativa que lleva a la creación de un recurso digital, se tienen la posibilidad de optimizar, afianzar, proponer o generar estrategias para acercarse a los riesgos digitales que enfrentan los estudiantes en entornos digitales desde la perspectiva de la gamificación, para potenciar habilidades de aprendizaje autónomo y otras metodologías de enseñanza. Es así que, se recurre al modelamiento de un recurso digital en una plataforma Moodle que permite el acceso a actividades, recursos y contenidos sobre el ciberbullying, el sexting y el grooming. Como punto de partida, en la **Figura 8** se muestran los requerimientos funcionales para el profesor que han de atenderse en el recurso.

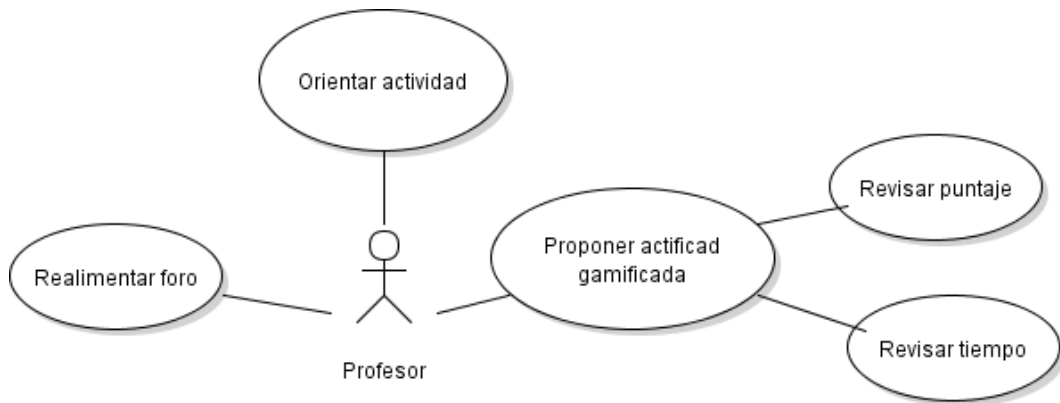


Figura 8. Requerimientos funcionales del profesor.

En la **Figura 9** se muestran los requerimientos funcionales para el estudiante que han de atenderse en el AFTIC.

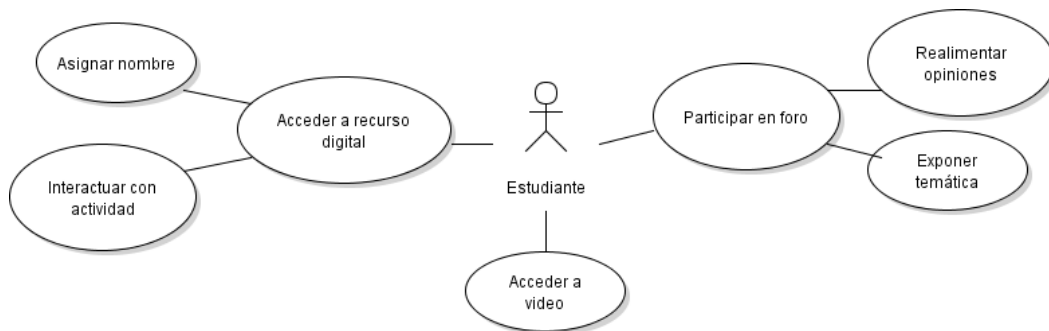


Figura 9. Requerimientos funcionales del estudiante.

4.1.3.2 Pseudo requerimientos

A través de una plataforma Moodle es posible acceder a un recurso digital gamificado conectado desde Internet a otras plataformas digitales como Mentimeter o Genially. Es acceso se puede realizar desde una tableta o un computador que permita ventanas emergentes para garantizar las interacciones. Con el recurso se apoya al área de Tecnología e Informática en el abordaje de riesgos digitales; además es posible tomar datos sobre aciertos y tiempos en cada temática como evidencia del reconocimiento de comportamientos que surgen en el mundo digital.

4.2 ARQUITECTURA

Los requerimientos son el referente para representar la propuesta que se concreta en un recurso digital que, desde la perspectiva de la gamificación busca cumplir las cualidades de ser motivacional y didáctico para facilitar el conocimiento de temáticas como los riesgos digitales, que brinda a los docentes del área de Tecnología e Informática la oportunidad de explorar metodologías activas de aprendizaje en el aula, que generen



ambientes de confianza de acuerdo a los contextos en los que se empleen. A continuación, se describen la representación pedagógica y tecnológica que permiten modelar el recurso digital.

4.2.1 Representación pedagógica

La estimulación del aprendizaje desde procesos gamificados en modalidad e-learning puede permear las mediaciones tecnológicas en sitios web, correo electrónico, foros de discusión, mensajes instantáneos, entre otros (Téllez, Ramírez y Díaz, 2016). Esta modalidad permite sensibilizar a los estudiantes en temáticas relacionadas con el ciberbullying, el sexting y el grooming, con el fin de que sean capaces de protegerse en entornos digitales y eviten ser maltratados, exponer contenido explícito o ser manipulados en forma indebida.

4.2.1.1 Ficha técnica

FICHA TÉCNICA			
Nombre del ambiente		Riesgos Digitales	
Duración	3 meses	No. de sesiones	12
Modalidad	E-learning	Dirigido a	Estudiantes de bachillerato

4.2.1.2 Objetivo formativo

Con la propuesta se busca que los estudiantes se sensibilicen sobre los riesgos que pueden sufrir en entornos digitales, a partir de la interacción con recursos gamificados que posibilita el reconocimiento del ciberbullying, el sexting y el grooming en actividades propuestas desde el aula de clase.

4.2.1.3 Presentación

El recurso digital permite a los estudiantes entrar en contacto con los riesgos digitales en tres momentos. El primero, de acceso a orientaciones que buscan generar de manera empática confianza y el reconocimiento de los riesgos digitales. El segundo, de activación cognitiva a partir de la interacción con una actividad gamificada que busca el reconocimiento del ciberbullying, el sexting y el grooming. El tercero, de comunicación sobre el desarrollo del proceso para proyectar mejoras.



4.2.1.4 Los contenidos temáticos

En este apartado se describen los módulos que conforman el **Recurso Digital “Riesgos digitales”**, en un esquema de unidades, objetivos, temas, actividades y evaluación.

Módulo 0: Presentación
En este módulo se realiza una introducción a la dinámica que se desarrollará durante el curso y la presentación de los conceptos de riesgo y digital.
Unidad 0: Inicio del curso
Descripción: En esta unidad se presenta el curso y sus temáticas, acercamiento al estudiante a partir de un avatar que permite comenzar la interacción en un ambiente de confianza en el que se asocia la empatía y comunicación.
Objetivo: Exponer las temáticas generales del curso y el uso de recursos digitales gamificados.
Temática: Ruta de aprendizaje
Actividad: Visualización de la bienvenida y la ruta de aprendizaje.
Evaluación: N/A.
Unidad 1: Riesgo
Descripción: En esta unidad se planea que los estudiantes reconozcan el concepto de riesgo, sus alcances y sus características.
Objetivo: Reconocer lo que se entiende por riesgo como referente para el desarrollo del curso.
Temáticas: (1) Riesgos. (2) Alcances. (3) Límites. (4) Ejemplos. (5)



Asociaciones palabra riesgo.
Actividades: ¿Qué es Riesgo?
Evaluación: reconocimiento de los acercamientos que tienen los estudiantes sobre riesgos en entornos digitales a través de un elemento gamificado en Mentimeter .
Unidad 2: Digital
Descripción: En esta unidad se presentan las características de lo digital en entornos digitales asociadas a elementos y avances tecnológicos de medios electrónicos que permiten digitalizar procesos y automatizar acciones enfocadas en viabilizar acciones analógicas.
Objetivo: Realizar un acercamiento empírico sobre lo digital y los riesgos que existen en los entornos de comunicación especialmente en las redes sociales.
Temáticas: (1) Lo digital. (2) Actividades riesgosas.
Actividades: ¿Qué es Digital?
Evaluación: reconocimiento de los acercamientos que tienen los estudiantes sobre lo digital a través de un elemento gamificado en Genially .
Unidad 4: Comunicación
Descripción: En esta unidad se recibe la realimentación de los estudiantes sobre temas de interés o comentarios que permitan mejorar las dinámicas en el proceso formativo.
Objetivo: Conocer opiniones de los estudiantes sobre lo que se realiza en el curso.



Temáticas: comunicación
Actividades: Foro “Aspectos a mejorar: Entorno de realimentación”
Evaluación: opiniones aportadas por los estudiantes sobre su percepción en las dinámicas desarrolladas en el curso.

Módulo 1: Ciberbullying
Este módulo aborda el ciberbullying como comportamiento riesgoso que atenta contra la integridad de los estudiantes. Para ello, a partir de un proceso visual se vinculan los comportamientos de “ciberacoso & bullying” en redes sociales, videojuegos, smartphones y las posibles problemáticas psicológicas y físicas que se pueden sufrir, acompañado de sugerencias sobre cómo prevenirlo.
Unidad 1: Explicación
Descripción: Esta unidad presenta características, casos y prevención del ciberbullying en forma visual.
Objetivo: Reconocer las características principales del ciberbullying, su prevención y cómo actuar en ciertos casos.
Temáticas: (1) Caracterización. (2) Prevención. (3) Casos.
Actividades: Visualización del video “Ciberbullying”
Evaluación: N/A.
Unidad 2: Activación
Descripción: En esta unidad de activación cognitiva gamificada, se busca que el estudiante se active, motive y potencie en la comprensión del



ciberbullying.
Objetivo: Reconocer el ciberbullying a partir de agresiones, casos y la solución de problemáticas para que los estudiantes generen procesos autónomos de protección de su integridad tanto física como mental.
Temáticas: (1) Definición del ciberbullying. (2) Acciones a tomar en posibles casos. (3) Consecuencias de esta práctica. (4) Medidas generales. (5) Medidas específicas.
Actividades: Laberinto.
Evaluación: Se realizan preguntas abiertas con una única respuesta, proceso en el que se medirá el tiempo y la cantidad de aciertos para identificar el grado de apropiación sobre la explicación del ciberbullying.
Unidad 4: Comunicación
Descripción: En esta unidad se recibe la realimentación de los estudiantes sobre temas de interés o comentarios que permitan mejorar las dinámicas en el proceso formativo.
Objetivo: Conocer opiniones de los estudiantes sobre lo que se realiza en el curso.
Temáticas: comunicación
Actividades: Foro “Aspectos a mejorar: Entorno de realimentación”
Evaluación: opiniones aportadas por los estudiantes sobre su percepción en las dinámicas desarrolladas en el curso.

Módulo 2: Sexting



<p>Este módulo aborda el sexting, comportamiento vinculado a compartir contenidos íntimos que pueden ser utilizados para vulnerar la privacidad de los estudiantes. Para ello, a partir de un proceso visual se presenta esta problemática, sus características y riesgos en pro del bienestar físico y mental de los adolescentes.</p>
Unidad 1: Explicación
Descripción: Esta unidad presenta en forma visual casos de riesgo y recomendaciones para evitar caer en el sexting.
Objetivo: Identificar problemáticas asociadas al sexting y posibles sugerencias para evitar los riesgos derivados de esta práctica.
Temáticas: (1) Consideraciones de contenido subido en línea. (2) Problemáticas de material expuesto. (3) Recomendaciones. (4) Definiciones y características del sexting.
Actividades: Visualización del video “Tu privacidad es la de tu celular”.
Evaluación: N/A.
Unidad 2: Activación
Descripción: En esta unidad de activación cognitiva gamificada, se busca que el estudiante se active, motive y potencie en la comprensión del sexting.
Objetivo: Reconocer el sexting para resaltar el riesgo que tiene el no tener buenas prácticas puede generar pérdida de contenido explícito.
Temáticas: (1) Análisis de daños por pérdida de información. (2) Recomendación en caso de pérdida de información. (3) Soluciones y denuncias basadas en sexting. (4) Definiciones y orientaciones de sexting.



Actividades: Aplasta topos.

Evaluación: Se presentan topos relacionados con el sexting y se mide la cantidad de golpes correctos para identificar el grado de apropiación sobre la explicación de este riesgo.

Unidad 4: Comunicación

Descripción: En esta unidad se recibe la realimentación de los estudiantes sobre temas de interés o comentarios que permitan mejorar las dinámicas en el proceso formativo.

Objetivo: Conocer opiniones de los estudiantes sobre lo que se realiza en el curso.

Temáticas: comunicación

Actividades: Foro “Aspectos a mejorar: Entorno de realimentación”

Evaluación: opiniones aportadas por los estudiantes sobre su percepción en las dinámicas desarrolladas en el curso.

Módulo 3: Grooming

Este módulo aborda el grooming, comportamiento asociado al contacto que establece un adulto con niños o adolescentes para ganarse su confianza e involucrarlos en actividades sexuales. Para ello, a partir de un proceso visual se presenta esta problemática, sus características y riesgos en pro del bienestar físico y mental de los adolescentes.

Unidad 1: Explicación



<p>Descripción: Esta unidad presenta en forma visual las etapas del grooming para evitar caer en este riesgo.</p>
<p>Objetivo: Identificar problemáticas asociadas al grooming y posibles sugerencias para evitar los riesgos derivados de esta práctica.</p>
<p>Temáticas: (1) Búsqueda de la víctima. (2) Enganche a partir de contenido de confianza. (3) Fidelización de los individuos para generar empatía. (4) Seducción a partir de vinculación con las víctimas. (5) Acoso por parte del apropiamiento del contenido explícito.</p>
<p>Actividades: Visualización del video “Grooming”.</p>
<p>Evaluación: N/A.</p>
<p>Unidad 2: Activación</p>
<p>Descripción: En esta unidad de activación cognitiva gamificada, se busca que el estudiante se active, motive y potencie en la comprensión del grooming, práctica que debe ser cuestionada y analizada para su bienestar.</p>
<p>Objetivo: Reconocer el grooming para la comprensión de lo que implica el estar expuesto a esta práctica en entornos digitales.</p>
<p>Temáticas: (1) Tratamiento de datos. (2) Seguridad de usuarios conocidos en la red. (3) Administración de contenido propio explícito. (4) Recomendaciones sobre casos asociados al grooming.</p>
<p>Actividades: Avión Grooming.</p>
<p>Evaluación: Se presentan preguntas relacionadas con el grooming y se mide la cantidad de respuestas correctas para identificar el grado de apropiación sobre la explicación de este riesgo.</p>



Unidad 4: Comunicación

Descripción: En esta unidad se recibe la realimentación de los estudiantes sobre temas de interés o comentarios que permitan mejorar las dinámicas en el proceso formativo.

Objetivo: Conocer opiniones de los estudiantes sobre lo que se realiza en el curso.

Temáticas: comunicación

Actividades: Foro “Aspectos a mejorar: Entorno de realimentación”

Evaluación: opiniones aportadas por los estudiantes sobre su percepción en las dinámicas desarrolladas en el curso.

Módulo 4: Conversemos

Este módulo se enfoca en exponer la reflexión de los estudiantes a partir de su participación en foros donde presentan cómo fue la interacción y la motivación en cada módulo a los demás integrantes del grupo. Para ello, aparece un avatar explicativo que presenta a los estudiantes la actividad.

Unidad 1: Comunicación

Descripción: En esta unidad se reciben reflexiones y opiniones de los estudiantes sobre cada uno de los módulos desarrollados.

Objetivo: Compartir reflexiones sobre los módulos trabajados en el curso.

Temáticas: (1) Análisis de módulos. (2) Recolección de recomendaciones. (3) Exposición de conocimientos. (4) Viabilidad de recomendaciones.



Actividades:

- Foro 1: Cyberbullying
- Foro 2: Sexting
- Foro 3: Grooming

Evaluación: reflexiones aportadas por los estudiantes sobre su percepción en el proceso desarrollado en cada módulo.

Módulo 5: Encuentro Final

Este módulo plantea el cierre del proceso formativo a través de la participación en actividades enfocadas en procesos evaluativos.

Unidad 1: Explicación

Descripción: Esta unidad en forma visual explica a los estudiantes cuáles serán las consideraciones finales del curso.

Objetivo: Presentar el cierre del proceso formativo asociado a los riesgos digitales.

Temáticas: (1) Análisis final. (2) Desarrollo estructural de casos. (3) Interactividad según elementos evaluativos.

Actividades: Visualización de la “Avatar encuentro final”.

Evaluación: N/A.

Unidad 2: Activación

Descripción: En esta unidad de activación cognitiva gamificada, se busca que el estudiante participa en un proceso competitivo cuyo desempeño



será expuesto a través de puntajes.
Objetivo: Identificar el desarrollo cognitivo alcanzado por los estudiantes en el desarrollo del proceso formativo.
Temáticas: (1) Cyberbullying. (2) Sexting. (3) Grooming.
Actividades: Actividad final.
Evaluación: Puntajes obtenidos en el proceso competitivo como reflejo de la apropiación de las temáticas trabajadas durante el proceso formativo alrededor de riesgos digitales.

4.2.1.5 Metodología

El proceso formativo se plantea a ser desarrollado en modalidad e-learning a partir de las estrategias pedagógicas explicación, activación y comunicación, las cuales se describen a continuación.

Estrategia 1: Explicación
Finalidad: formación
Descripción: Esta estrategia formativa comprende la presentación de explicaciones basada en elementos visuales con el fin de brindar a los estudiantes la oportunidad de reconocer, relacionar o vincular los riesgos digitales a los que pueden estar expuestos en entornos digitales, para de esta manera reconocer sus características, formas de prevenirlos y posibles casos en pro de su seguridad física y mental.

Estrategia 2: Activación
Finalidad: aprendizaje y seguimiento
Descripción: Esta estrategia se desarrolla a partir de la participación de los estudiantes en actividades gamificadas que brindan la posibilidad de acceder a elementos interactivos para evidenciar la apropiación de las explicaciones visualizadas en el ambiente formativo, proceso de activación cognitiva que busca favorecer su aprendizaje. Además, el desempeño en las actividades permite el seguimiento del proceso formativo alrededor de los riesgos digitales, sus alcances o prevenciones.



Estrategia 3: Comunicación

Finalidad: Realimentación, comunicación y moderación.

Descripción: Esta estrategia busca evidencias cómo los estudiantes vinculan las temáticas trabajadas en el ambiente para reconocer nuevas miradas del contexto digital o su impresión sobre el proceso formativo a través de la participación en foros.

4.2.1.6 La evaluación

En este proceso formativo, la evaluación posibilita conocer la apropiación sobre los riesgos digitales alcanzada por los estudiantes, como reflejo de su sexualidad en entornos mediados por las TIC. Para ello, se plantean actividades gamificadas en las que se obtienen puntajes que reflejan el desempeño obtenido. Así, la gamificación plantea una serie de características motivacionales y competitivas que pueden aprovecharse con fines evaluativos, al entrar en contacto con recursos digitales que plantean prácticas evaluativas más eficientes y lúdicas, adaptadas a condiciones que permitan la recepción de sugerencias para mejorar los procesos formativos en el aula.

En este contexto, la evaluación posibilita el seguimiento del proceso formativo al inicio, durante el proceso y al final, vinculados a las funciones diagnóstica, formativa y sumativa, así como a las tipologías de heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación (Molina et al., 2022); evaluación en el que la gamificación se convierte en intermediaria para que los estudiantes se acerquen al conocimiento de los riesgos digitales en un entorno educativo motivacional, que aseguren un aprendizaje interactivo a partir del acceso a diversos recursos digitales.

4.2.2 Representación tecnológica

A partir de la representación pedagógica se modelan los componentes y las dinámicas de interacción de la propuesta formativa que se concreta en el AFTIC “Riesgos digitales”, en el cual los estudiantes podrán tener acceso a actividades, recursos y contenidos digitales asociados a un enfoque gamificado que integran elementos visuales y auditivos, para la comprensión, la reflexión y el análisis de casos que permitan reconocer los riesgos a los que se puede estar expuestos alrededor de la sexualidad en entornos digitales.

4.2.2.1 Modelo estático

En la **Figura 10** se presentan los elementos fundamentales que integran el AFTIC “Riesgos digitales”, acompañados de las relaciones que se pueden establecer entre ellos.

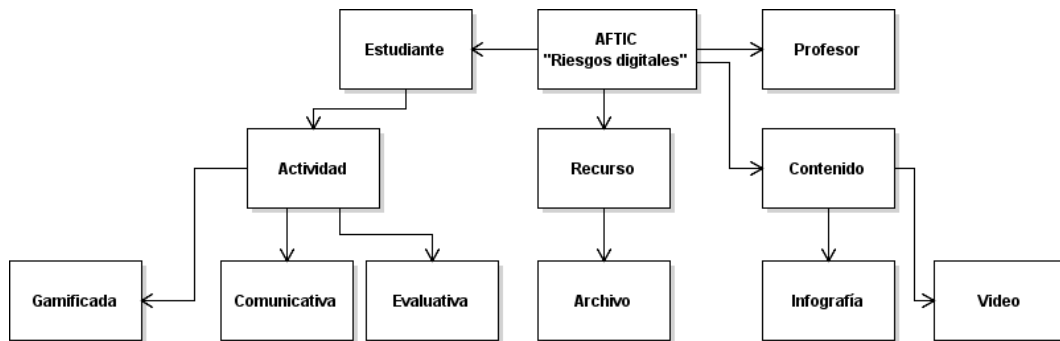


Figura 10. Modelo estático AFTIC "Riesgos digitales".

4.2.2.2 Modelo dinámico

En este apartado se presentan las dinámicas de interacción con el AFTIC “Riesgos digitales” a partir de su modelamiento en diagramas de actividades. **En la Figura 11** se presenta la interacción con la Unidad 0 del módulo de “Presentación” para los estudiantes.

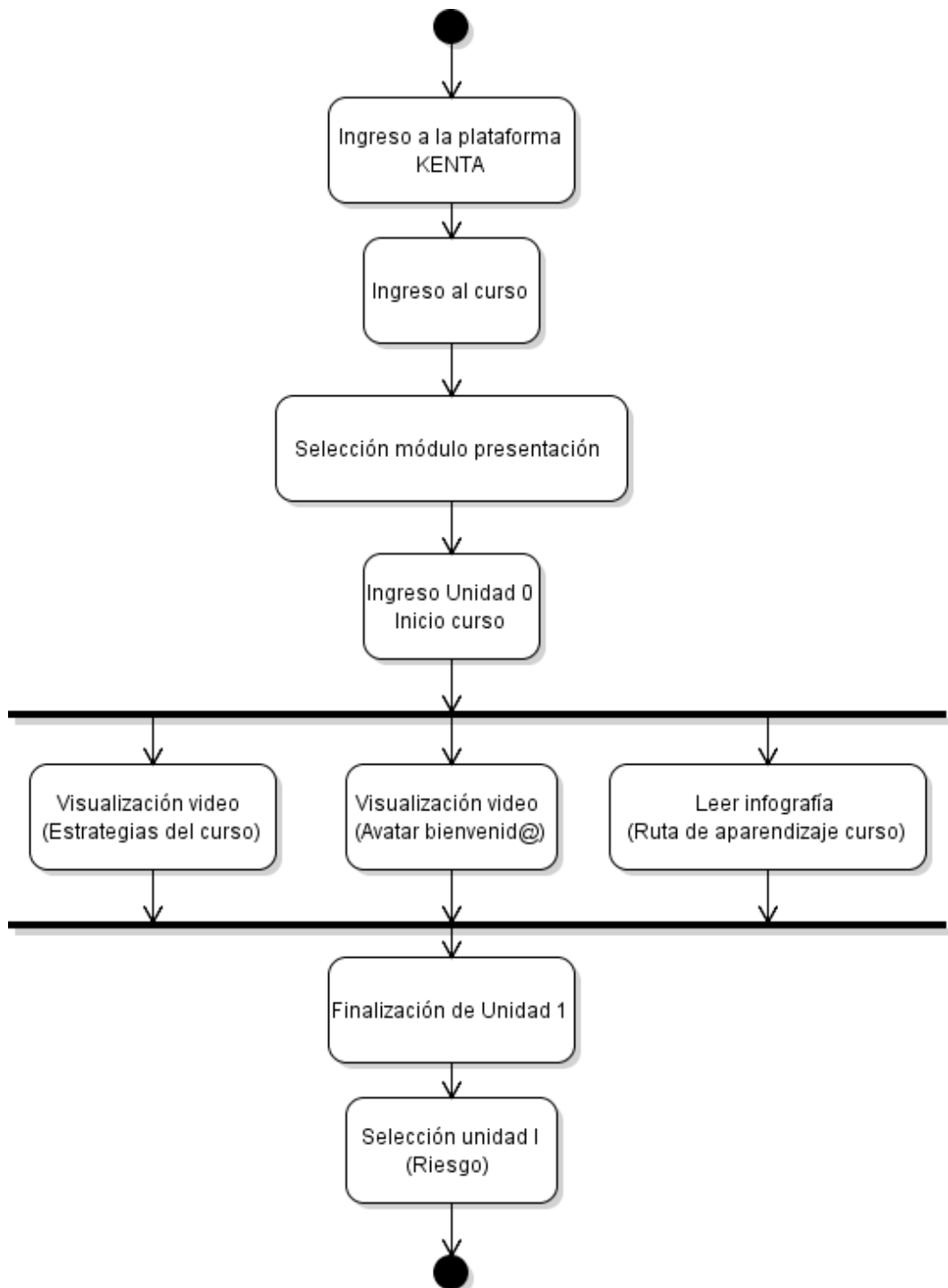


Figura 11. Diagrama de actividades Unidad 0 módulo "Presentación" (estudiantes).

En la **Figura 12** se presenta la interacción con la Unidad 0 del módulo de "Presentación" para los profesores.



Figura 12. Diagrama de actividades Unidad 0 módulo "Presentación" (profesores).

En la **Figura 13** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de "Presentación" para los estudiantes.

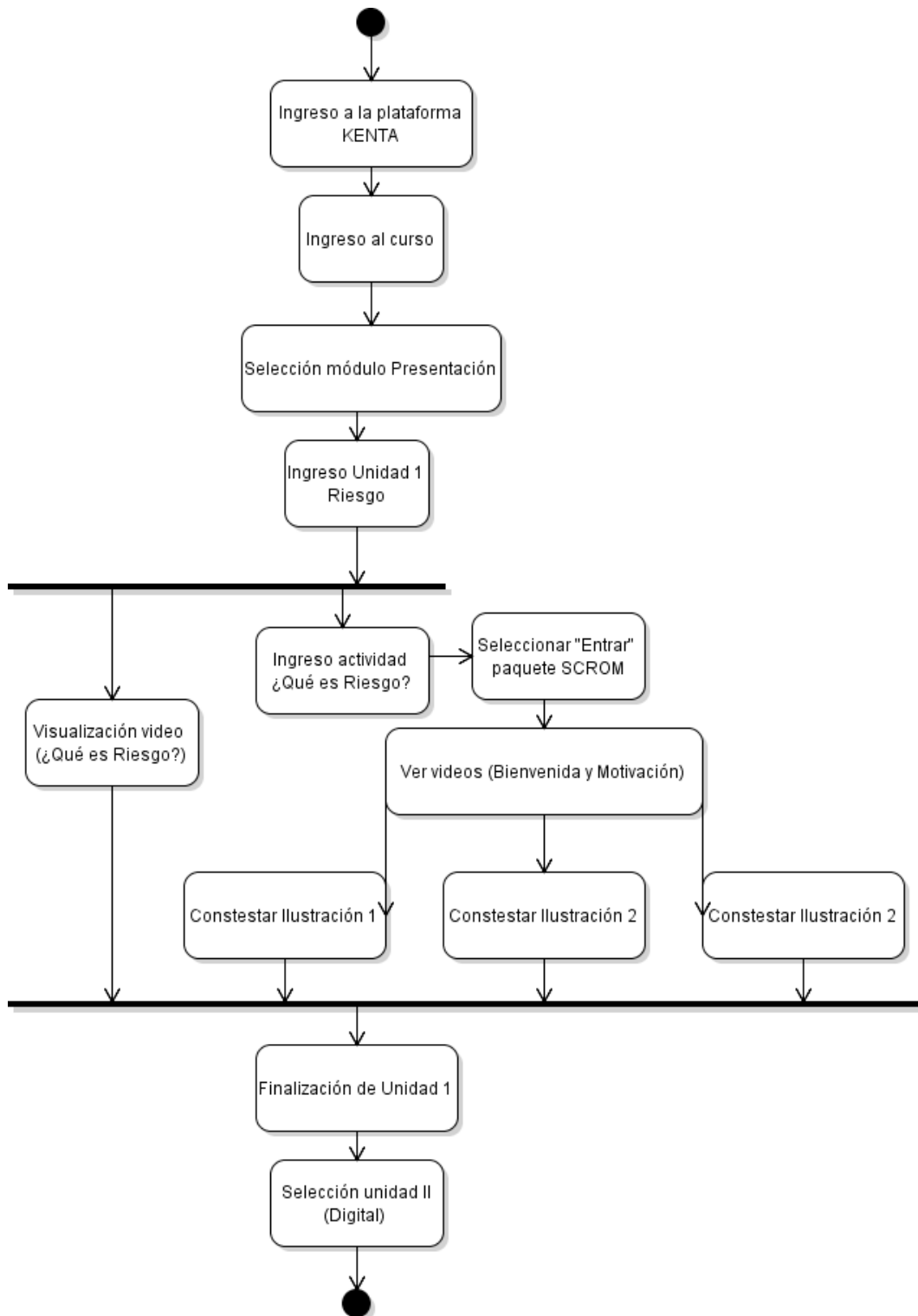


Figura 13. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Presentación" (estudiantes).

En la **Figura 14** se presenta la interacción con Unidad I el módulo de "Presentación" para los profesores.

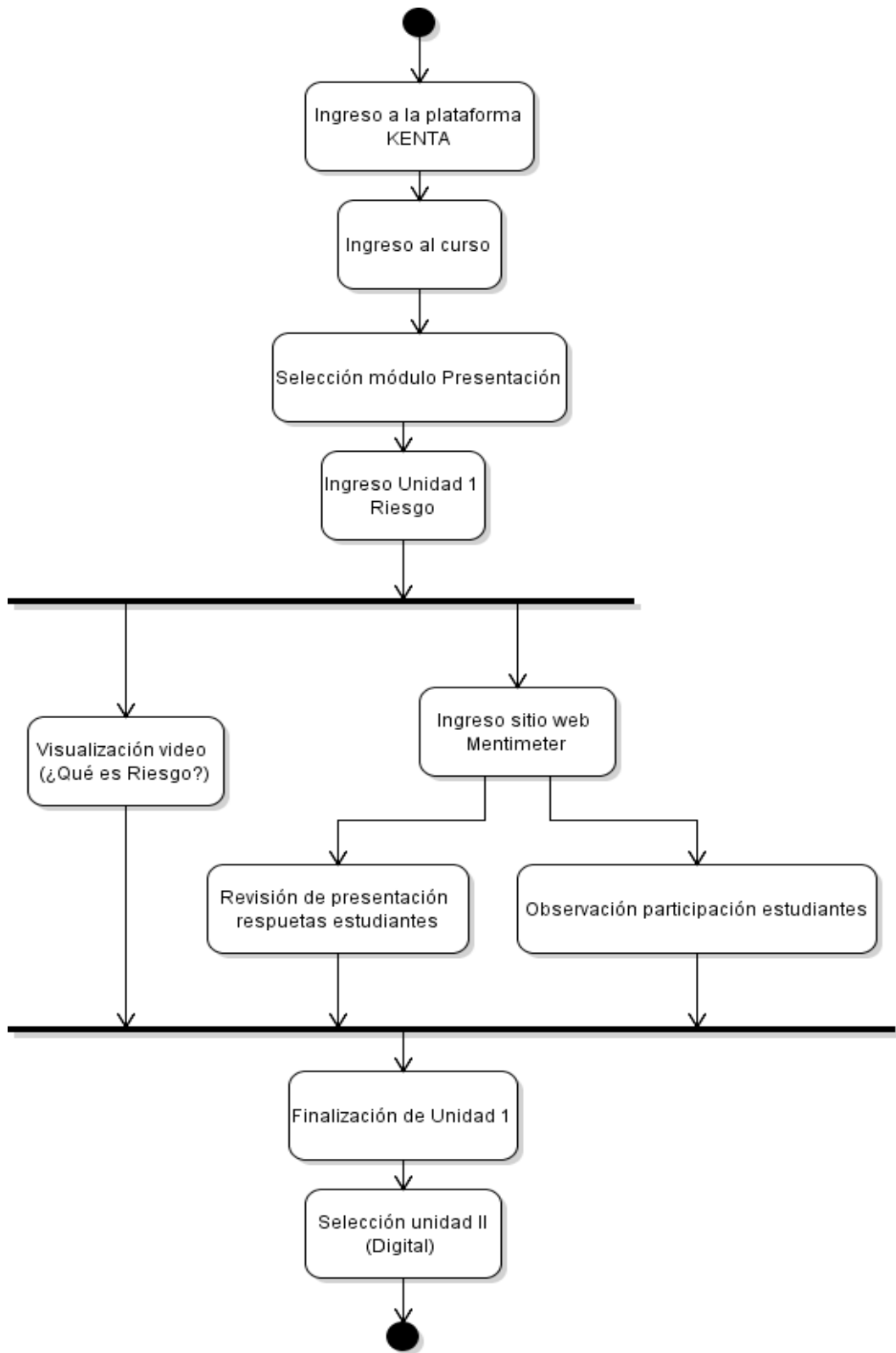


Figura 14. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Presentación" (profesores).

En la **Figura 49** se presenta la interacción con la Unidad II del módulo de “Presentación” para los estudiantes.

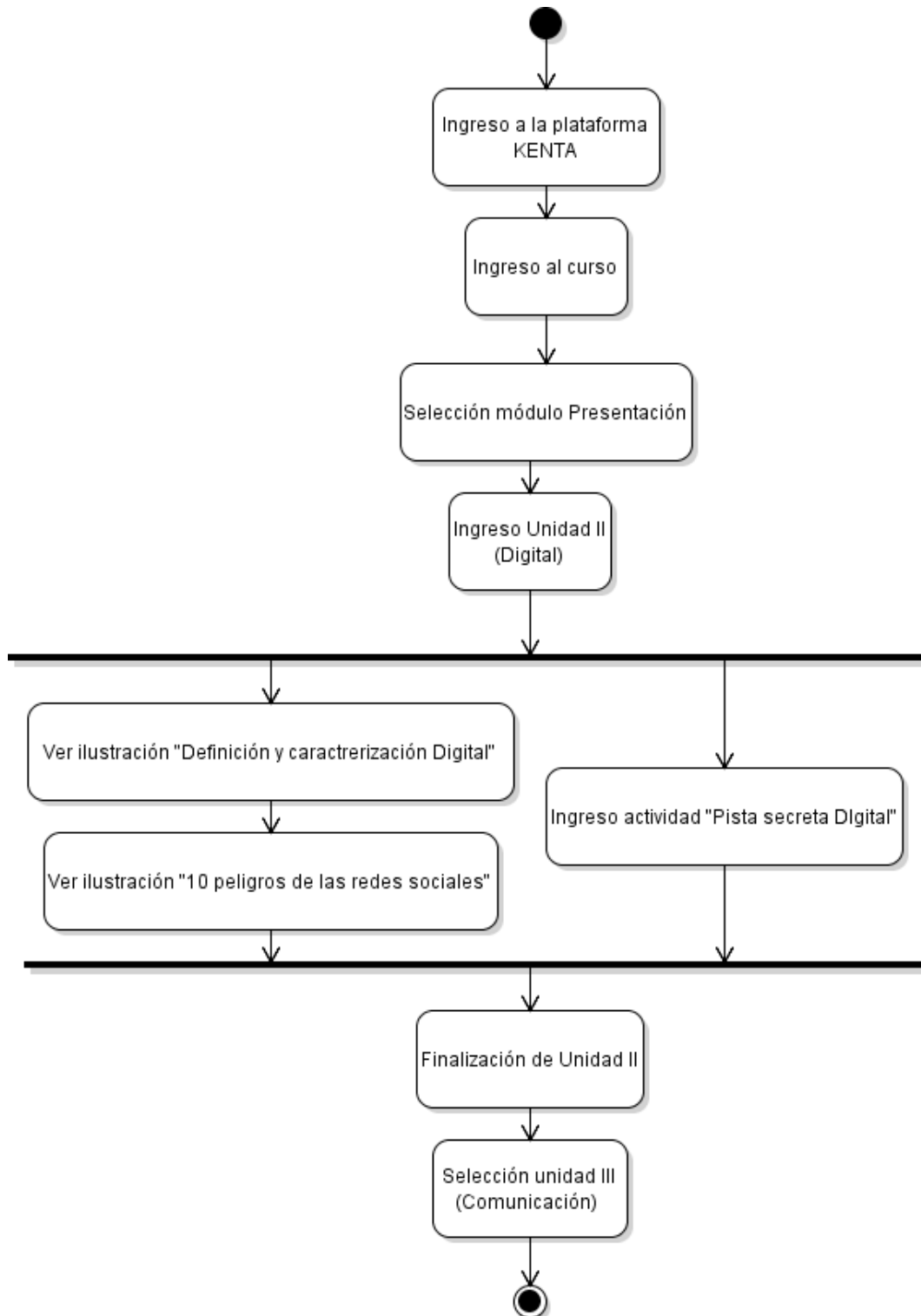


Figura 15. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Presentación" (estudiantes).

En la **Figura 50** se presenta la interacción con la Unidad II del módulo de “Presentación” para los profesores.



Figura 16. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Presentación" (profesores).

En la **Figura 51** se presenta la interacción con la Unidad III del módulo de “Presentación” para los estudiantes.

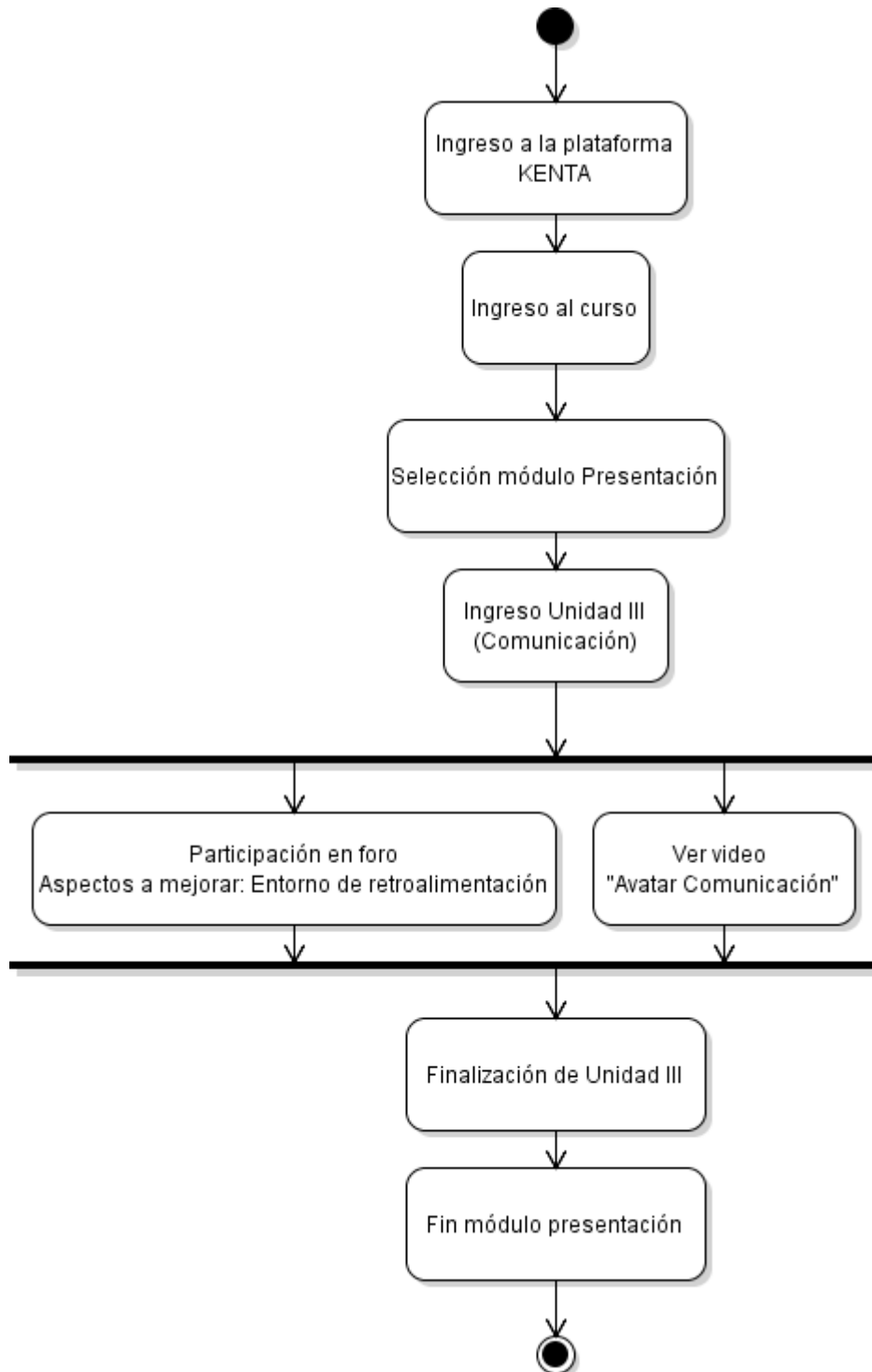


Figura 17. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Presentación" (estudiantes).

En la **Figura 52** se presenta la interacción con la Unidad III del módulo de “Presentación” para los profesores.

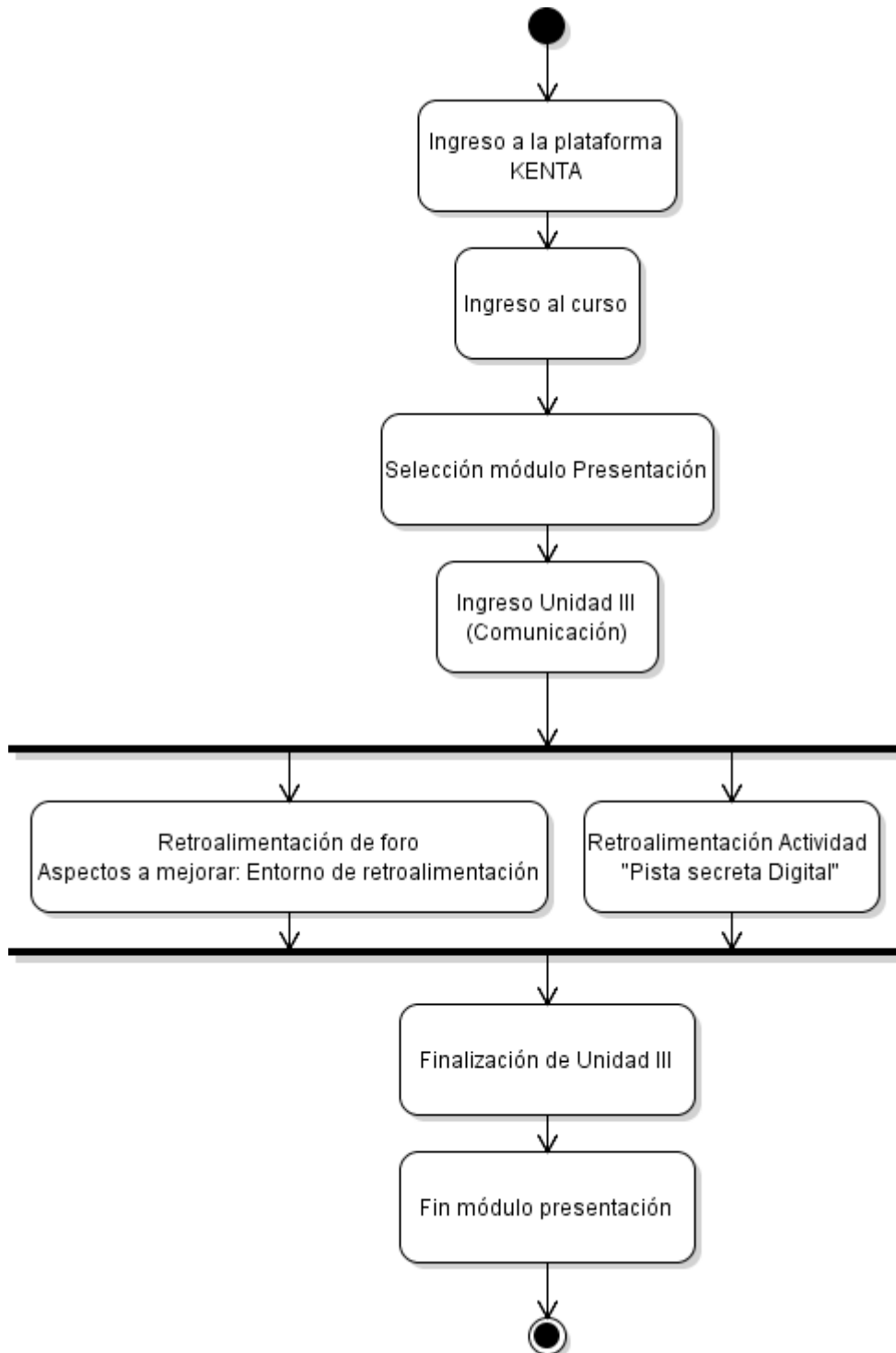


Figura 18. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Presentación" (profesores).

En la **Figura 19** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de “Ciberbullying” para los estudiantes.

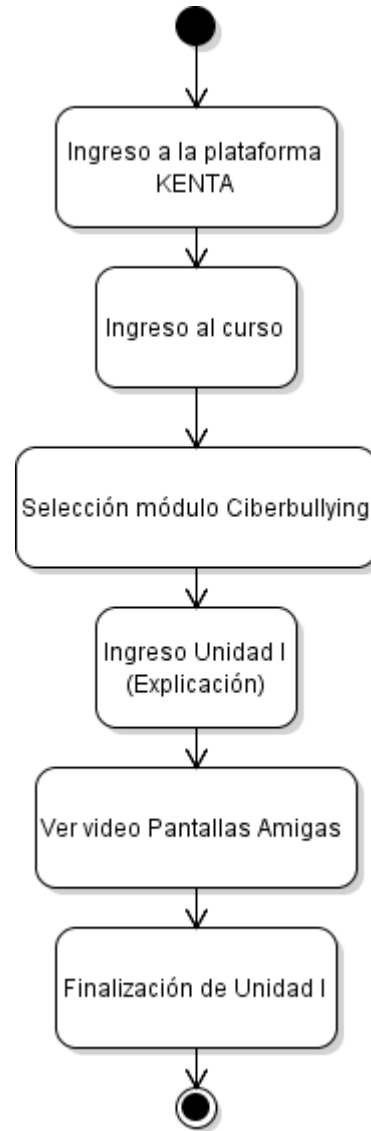


Figura 19. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Ciberbullying" (estudiantes).

En la **Figura 20** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de “Ciberbullying” para los profesores.

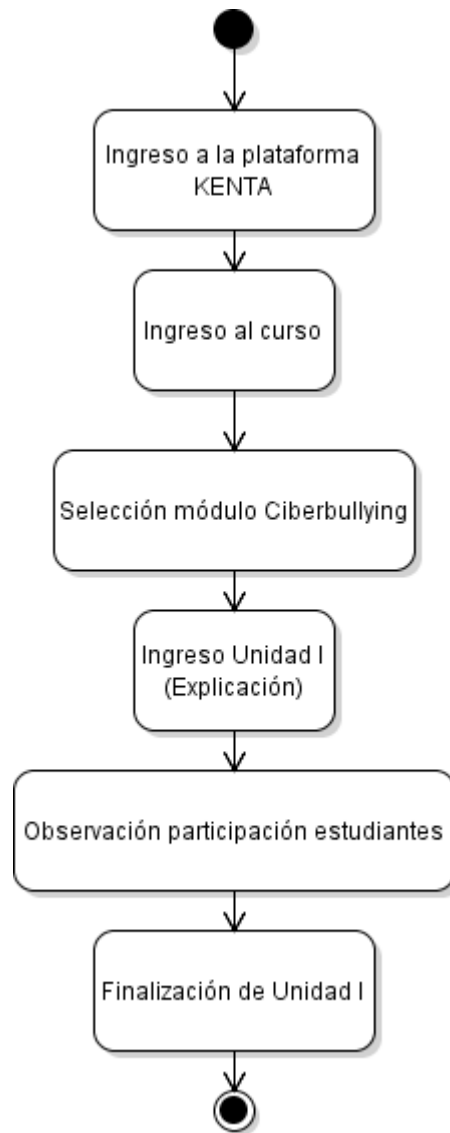


Figura 20. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Ciberbullying" (profesores).

En la **Figura 21** se presenta la interacción con la Unidad II del módulo de "Ciberbullying" para los estudiantes.

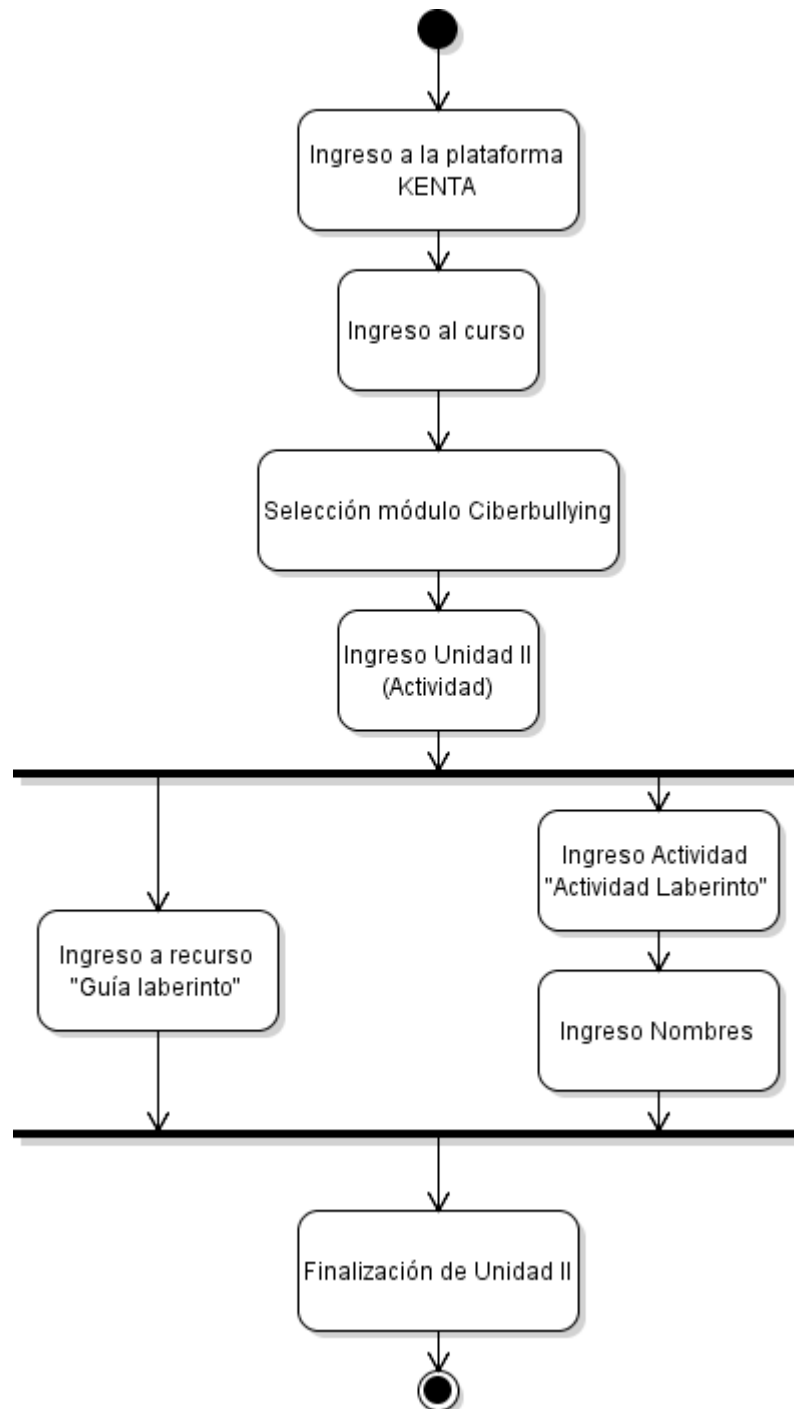


Figura 21. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Ciberbullying" (estudiantes).

En la **Figura 22** se presenta la interacción con la Unidad II del módulo de "Ciberbullying" para los profesores.

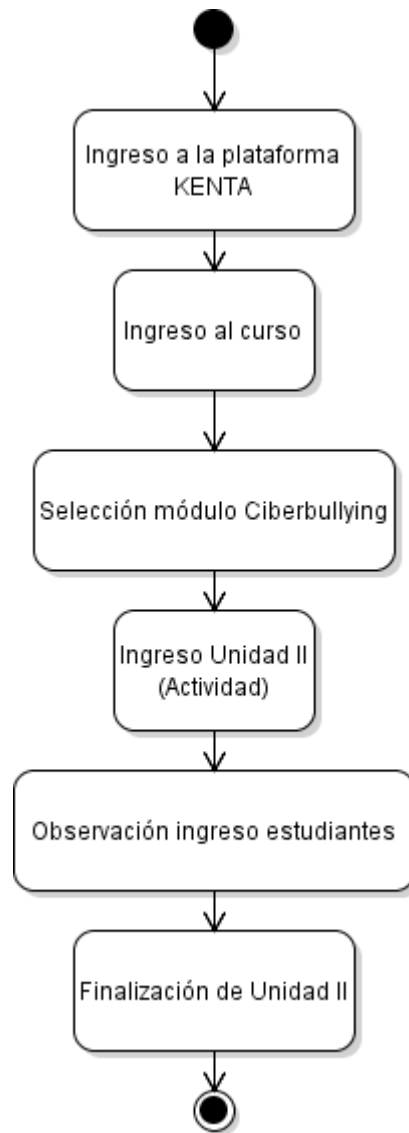


Figura 22. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Ciberbullying" (profesores).

En la **Figura 23** se presenta la interacción con la Unidad III del módulo de "Ciberbullying" para los estudiantes.

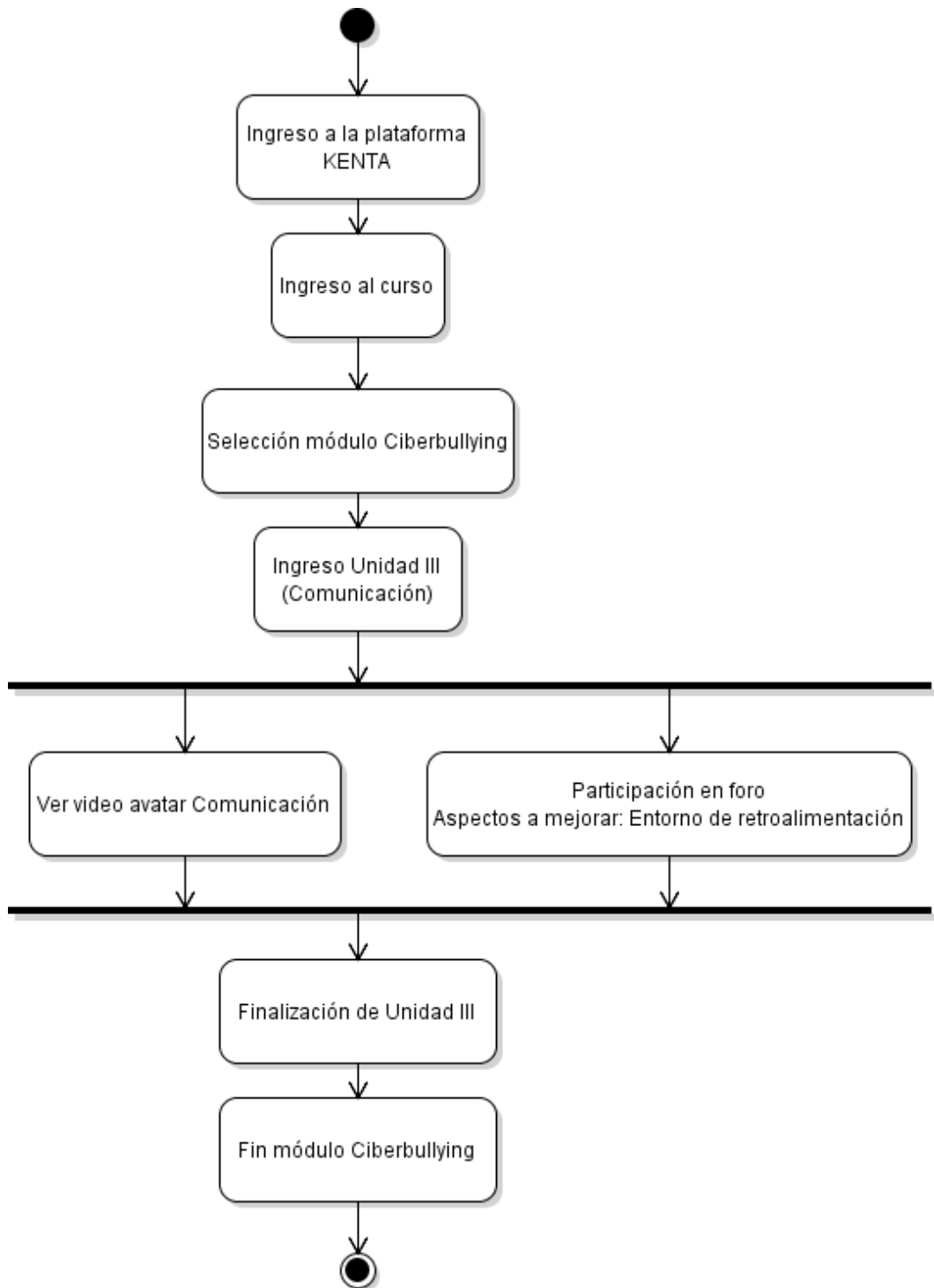


Figura 23. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Ciberbullying" (estudiantes).

En la **Figura 24** se presenta la interacción con la Unidad III del módulo de "Ciberbullying" para los profesores.

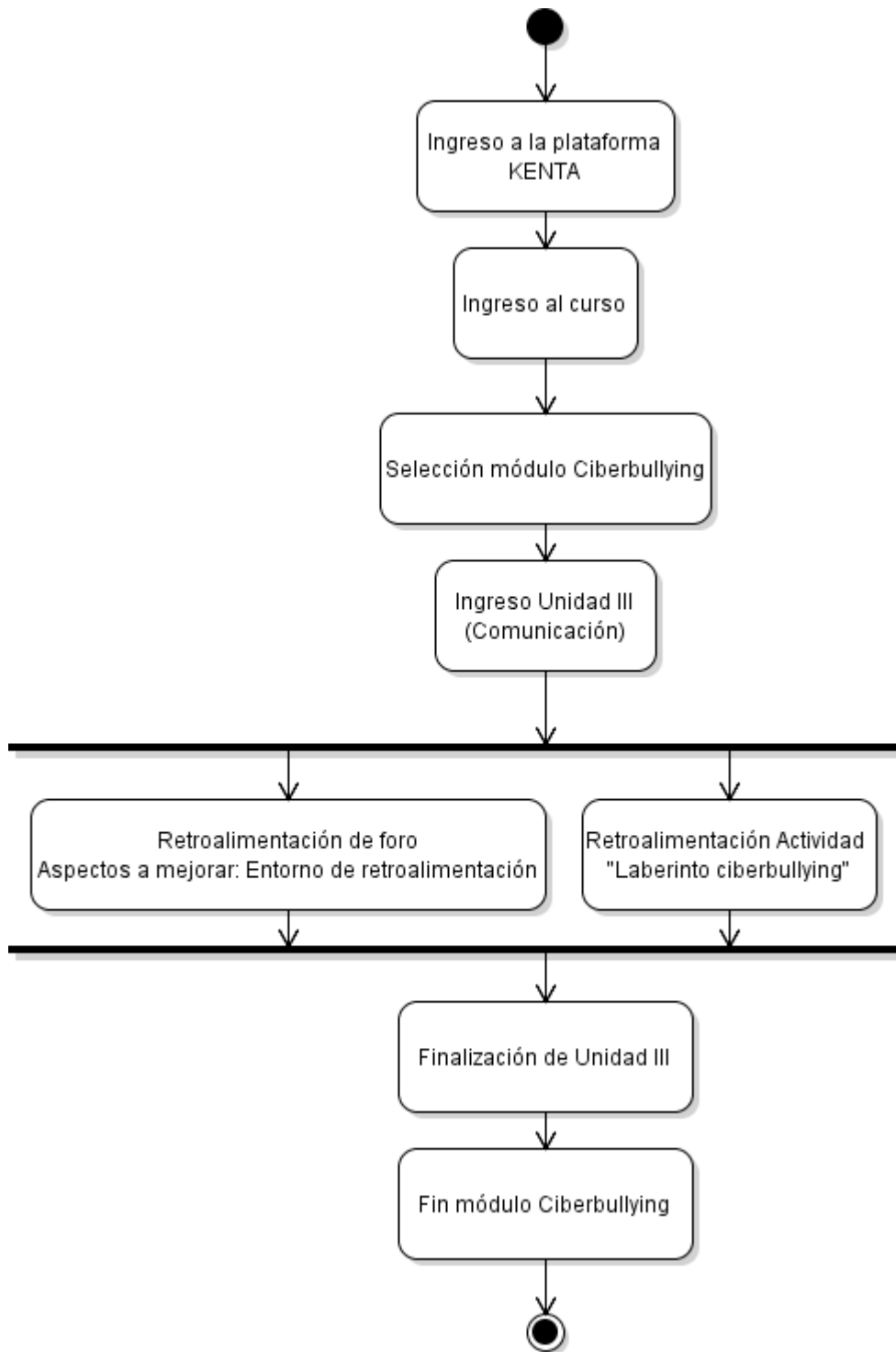


Figura 24. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Ciberbullying" (profesores).

En la **Figura 25** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de "Sexting" para los estudiantes.

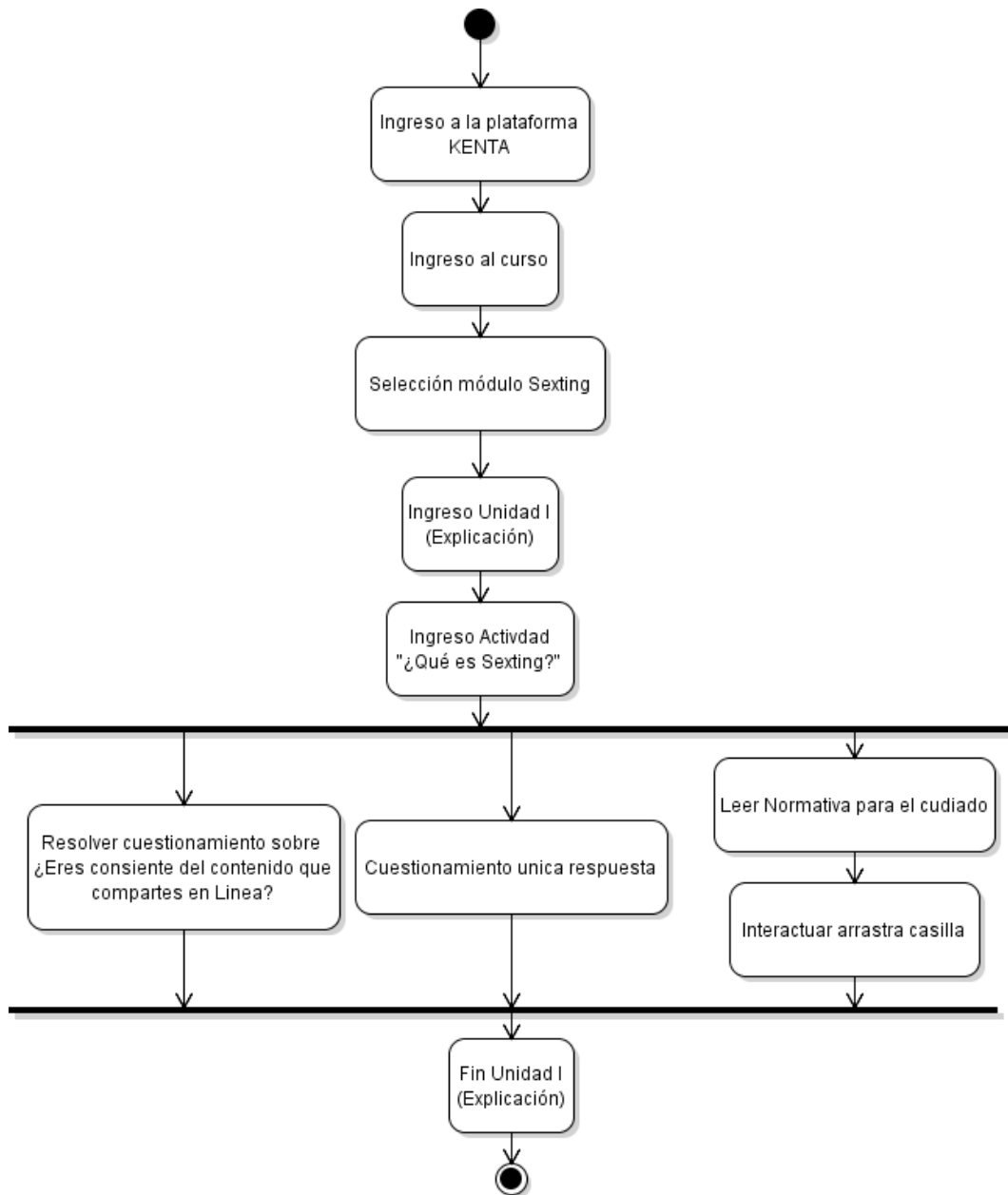


Figura 25. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Sexting" (estudiantes).

En la **Figura 26** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de "Sexting" para los profesores.

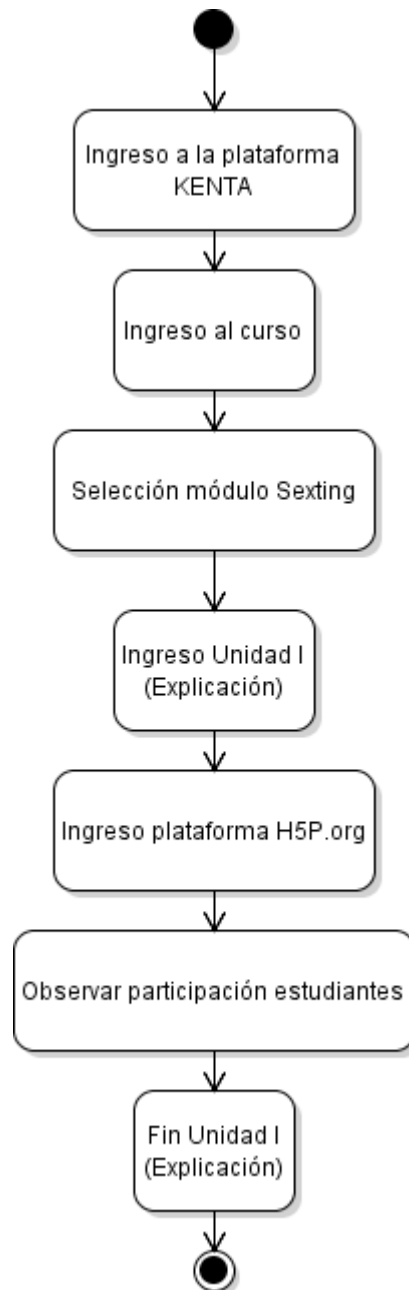


Figura 26. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Sexting" (profesores).

En la **Figura 27** se presenta la interacción con la Unidad II del módulo de "Sexting" para los estudiantes.

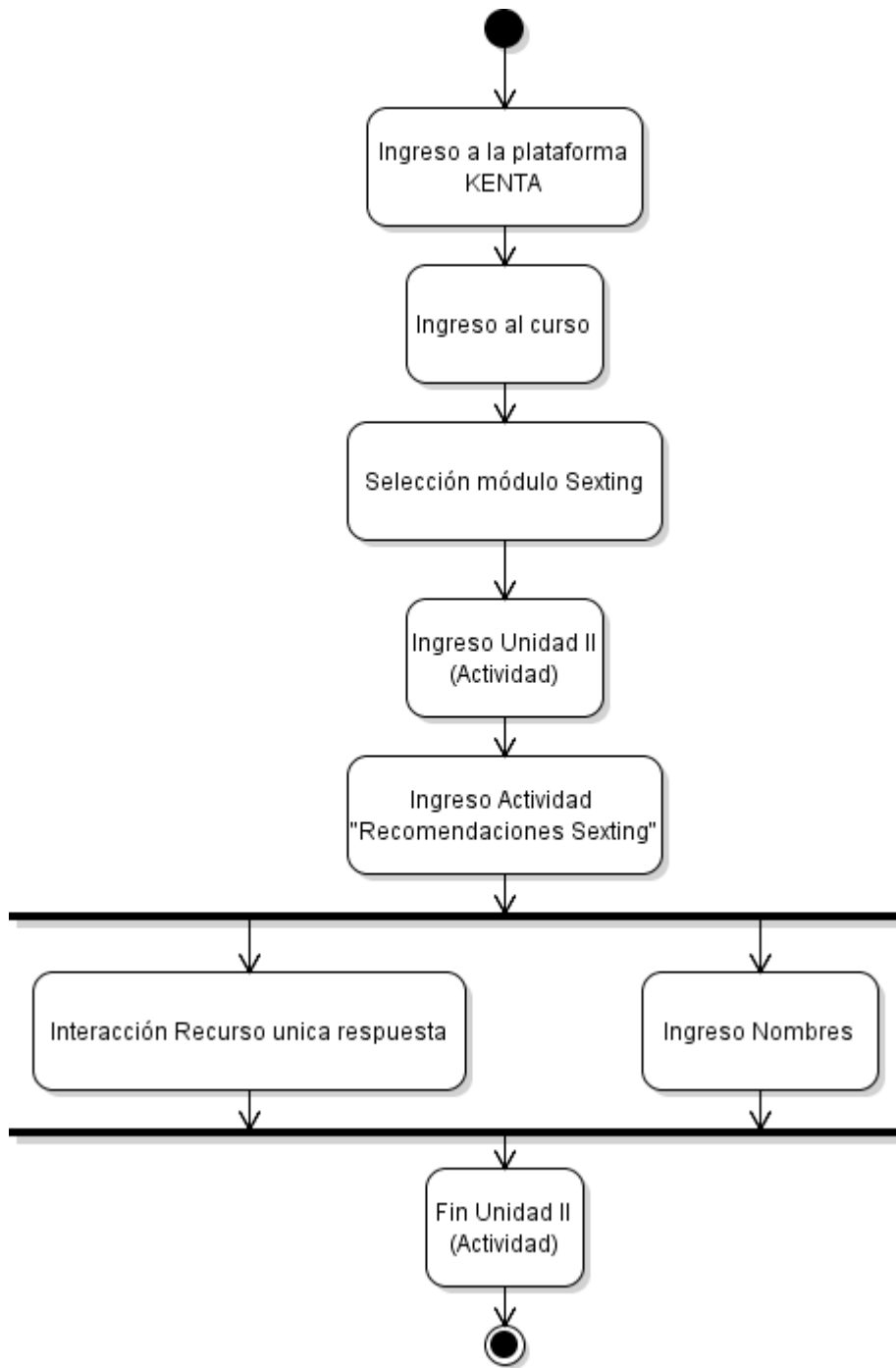


Figura 27. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Sexting" (estudiantes).

En la **Figura 28** se presenta la interacción con la Unidad II del módulo de "Sexting" para los profesores.

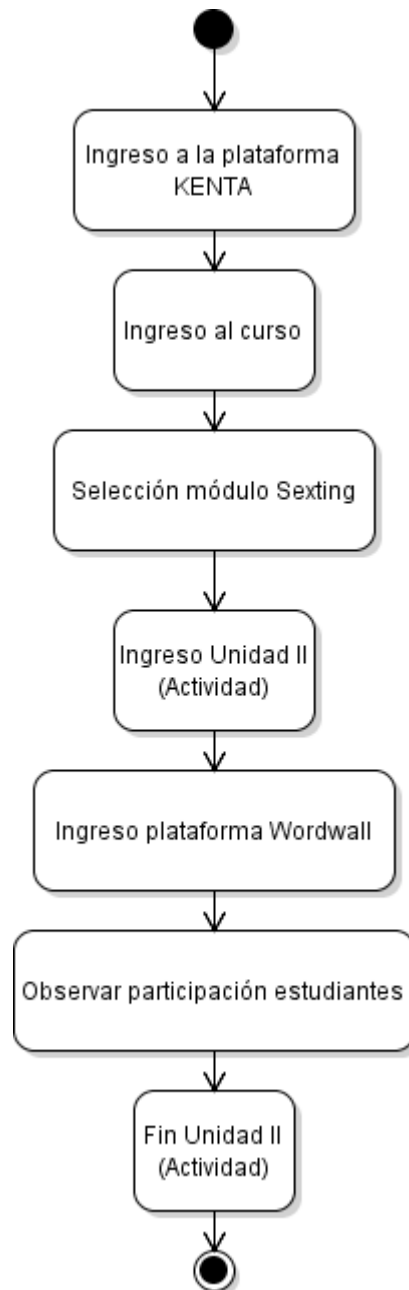


Figura 28. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Sexting" (profesores).

En la **Figura 29** se presenta la interacción con la Unidad III del módulo de "Sexting" para los estudiantes.

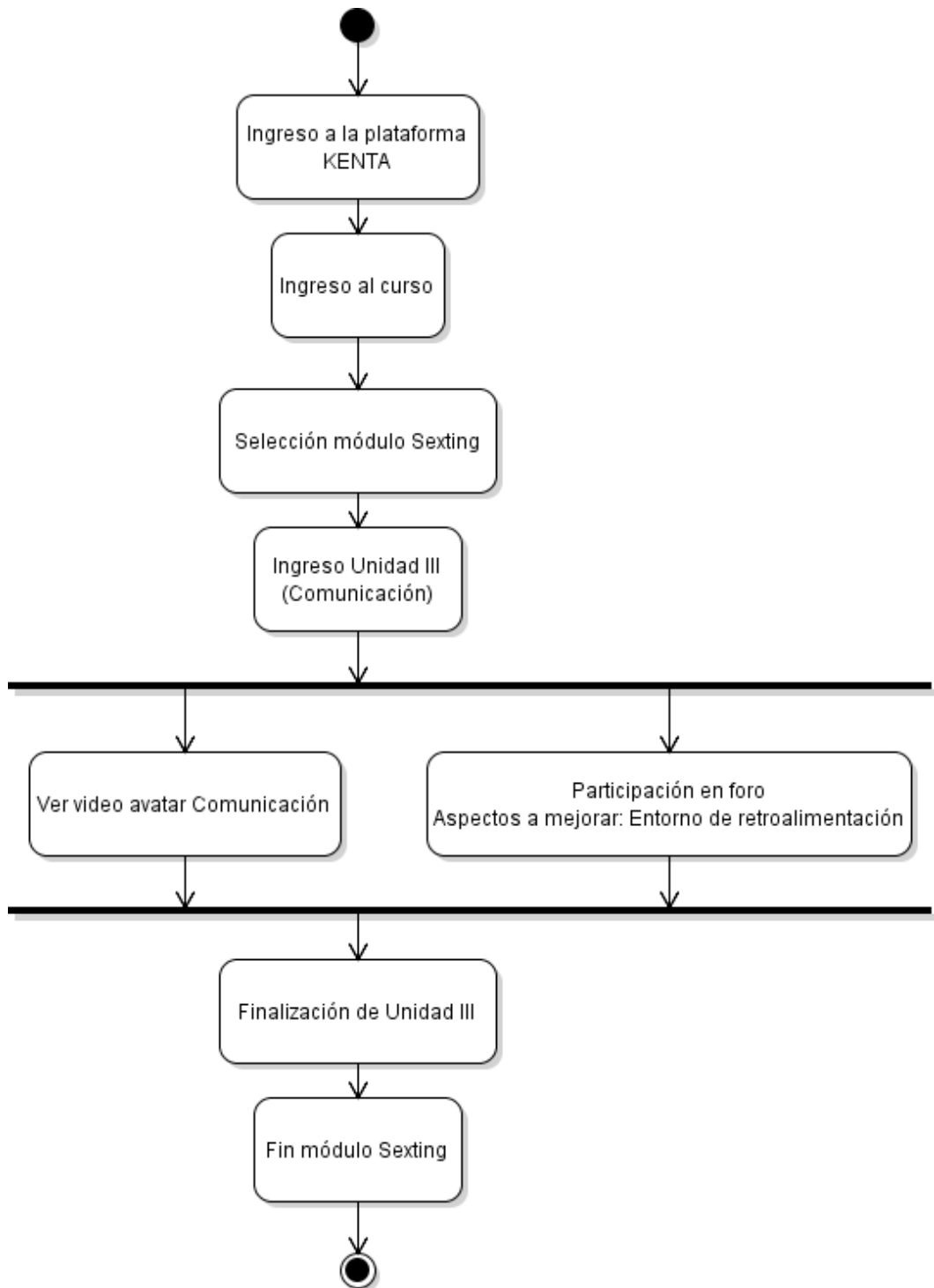


Figura 29. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Sexting" (estudiantes).

En la **Figura 30** se presenta la interacción con la Unidad III del módulo de "Sexting" para los profesores.

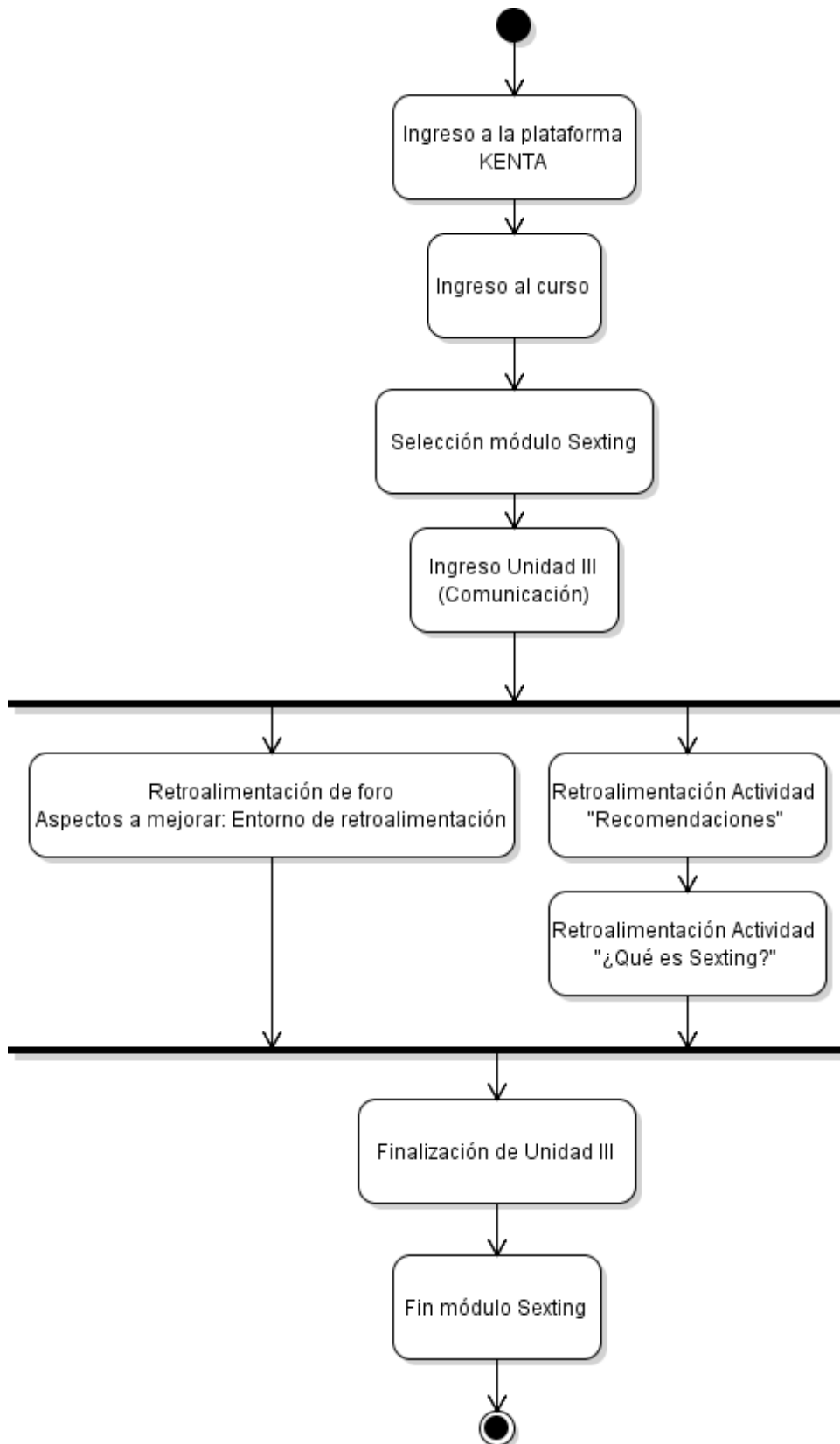


Figura 30. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Sexting" (profesores).

En la **Figura 31** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de "Grooming" para los estudiantes.

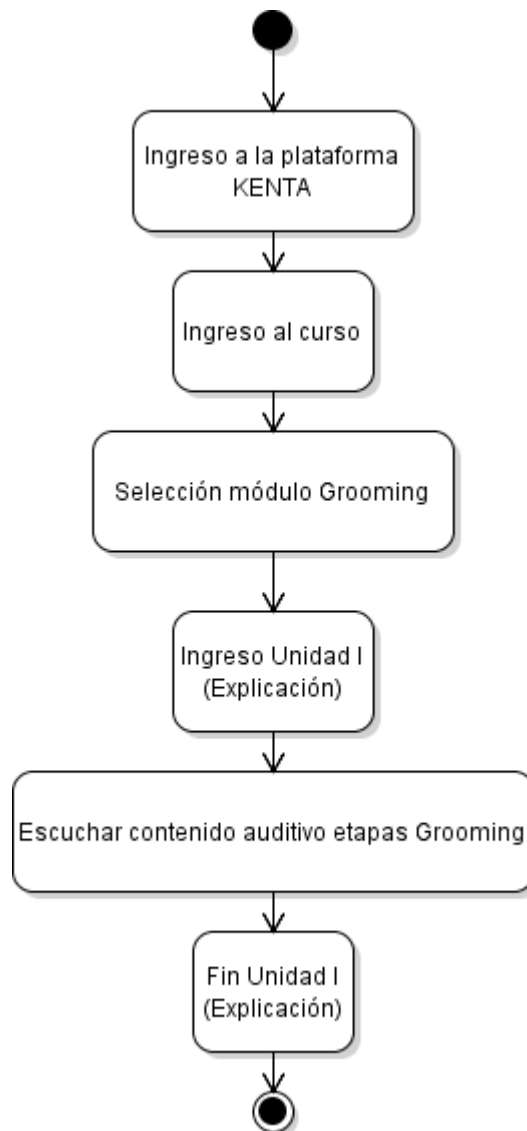


Figura 31. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Grooming" (estudiantes).

En la **Figura 32** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de "Grooming" para los profesores.

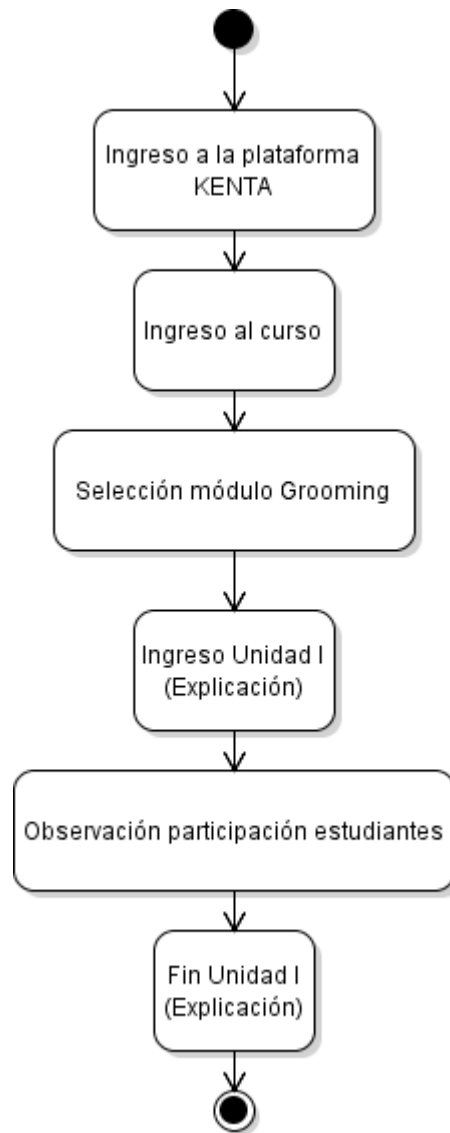


Figura 32. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Grooming" (profesores).

En la **Figura 33** se presenta la interacción con la Unidad II del módulo de "Grooming" para los estudiantes.

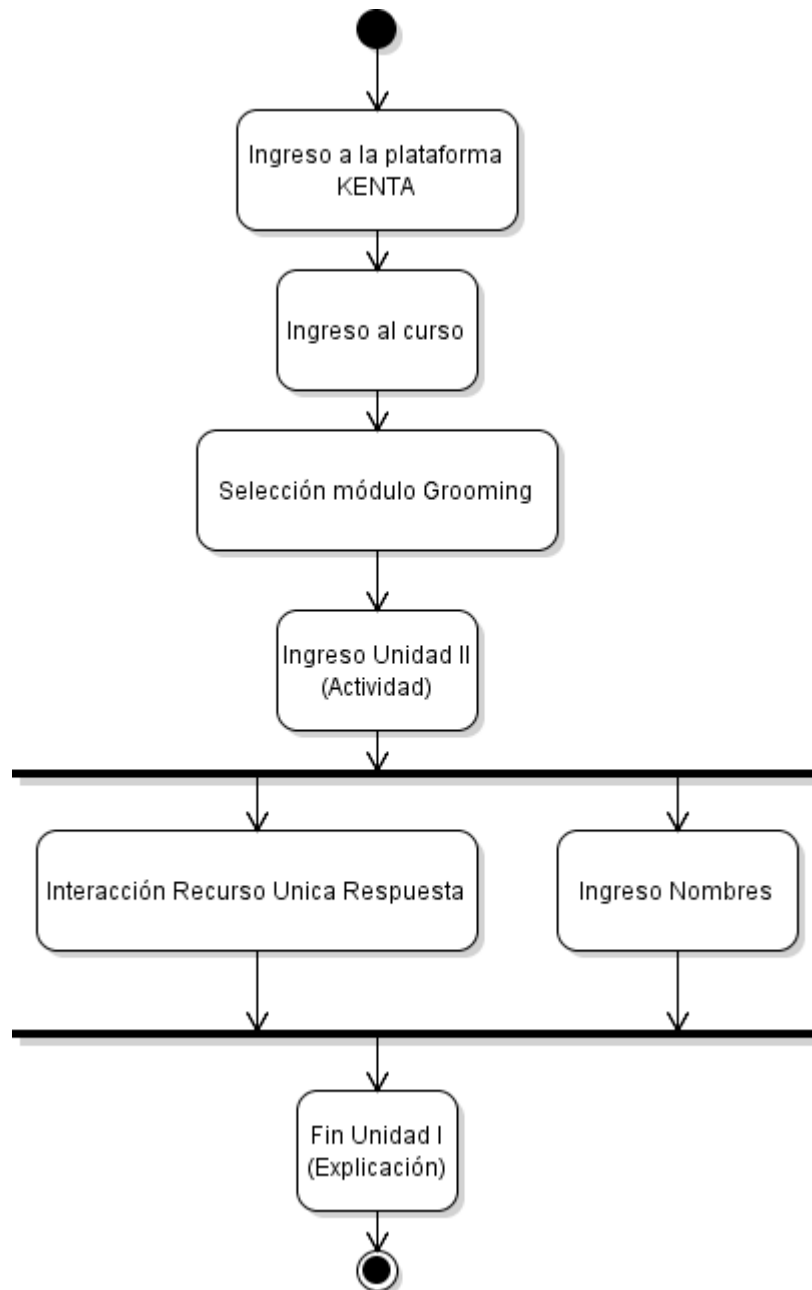


Figura 33. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Grooming" (estudiantes).

En la **Figura 34** se presenta la interacción con la Unidad II del módulo de "Grooming" para los profesores.

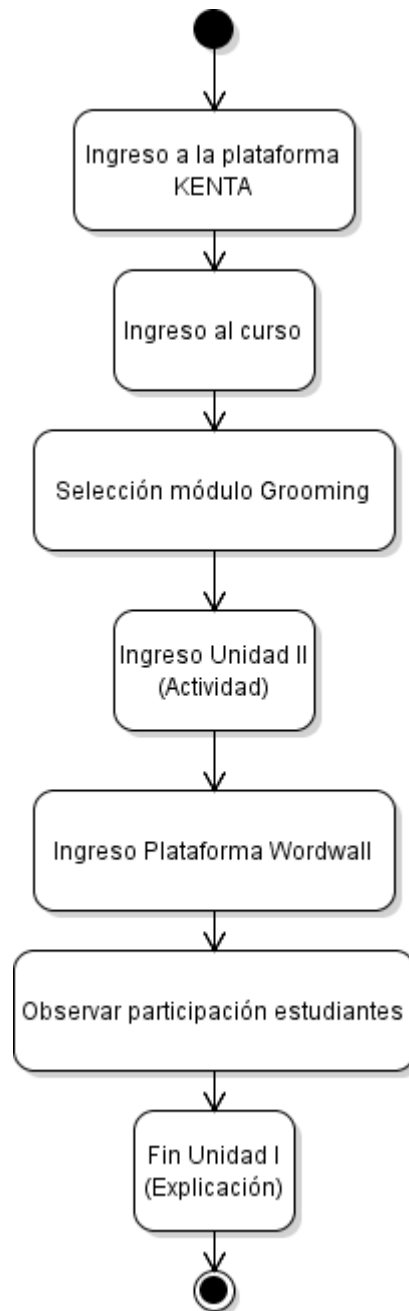


Figura 34. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Grooming" (profesores).

En la **Figura 35** se presenta la interacción con la Unidad III del módulo de "Grooming" para los estudiantes.

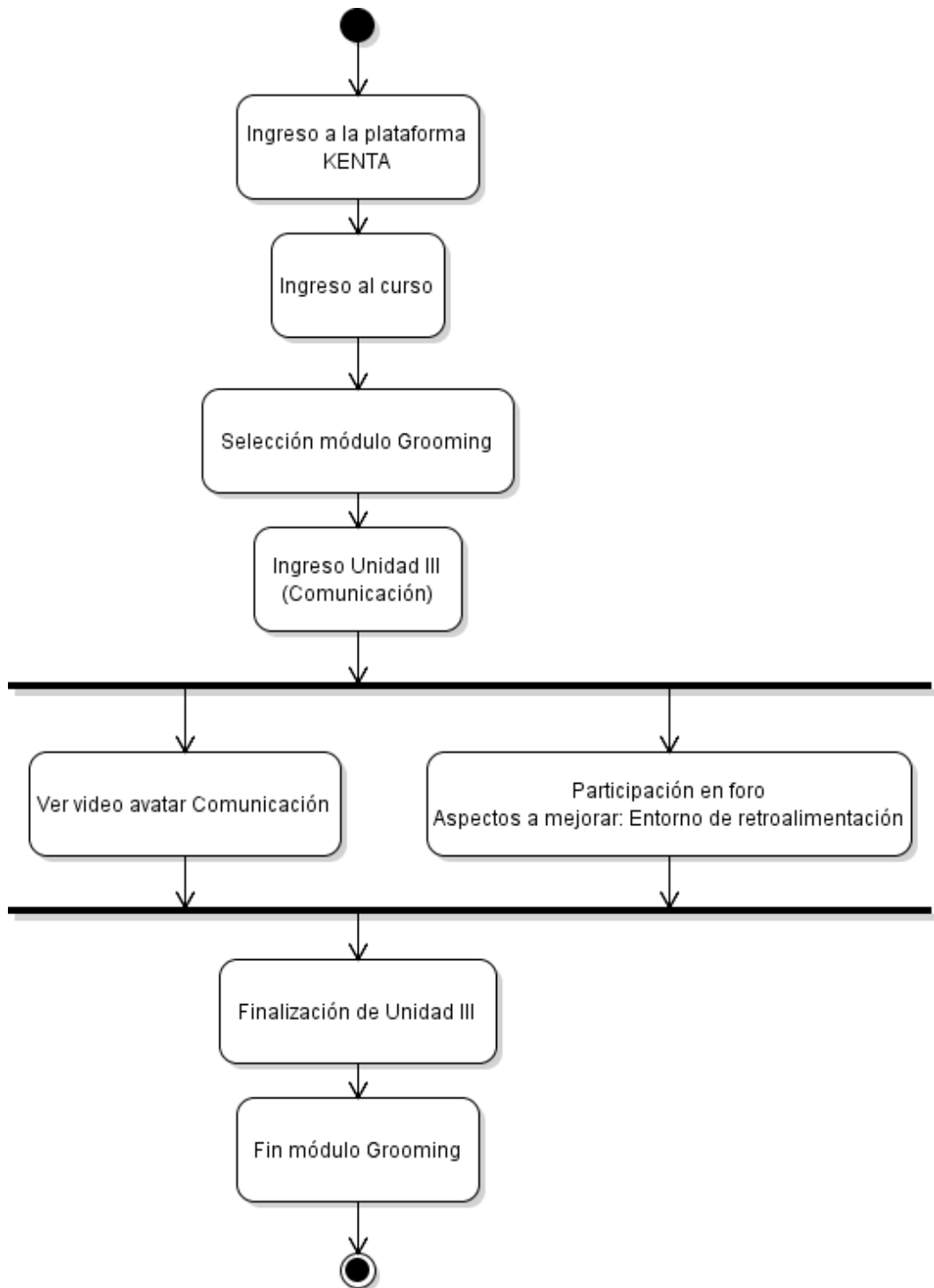


Figura 35. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Grooming" (estudiantes).

En la **Figura 36** se presenta la interacción con la Unidad III del módulo de "Grooming" para los profesores.

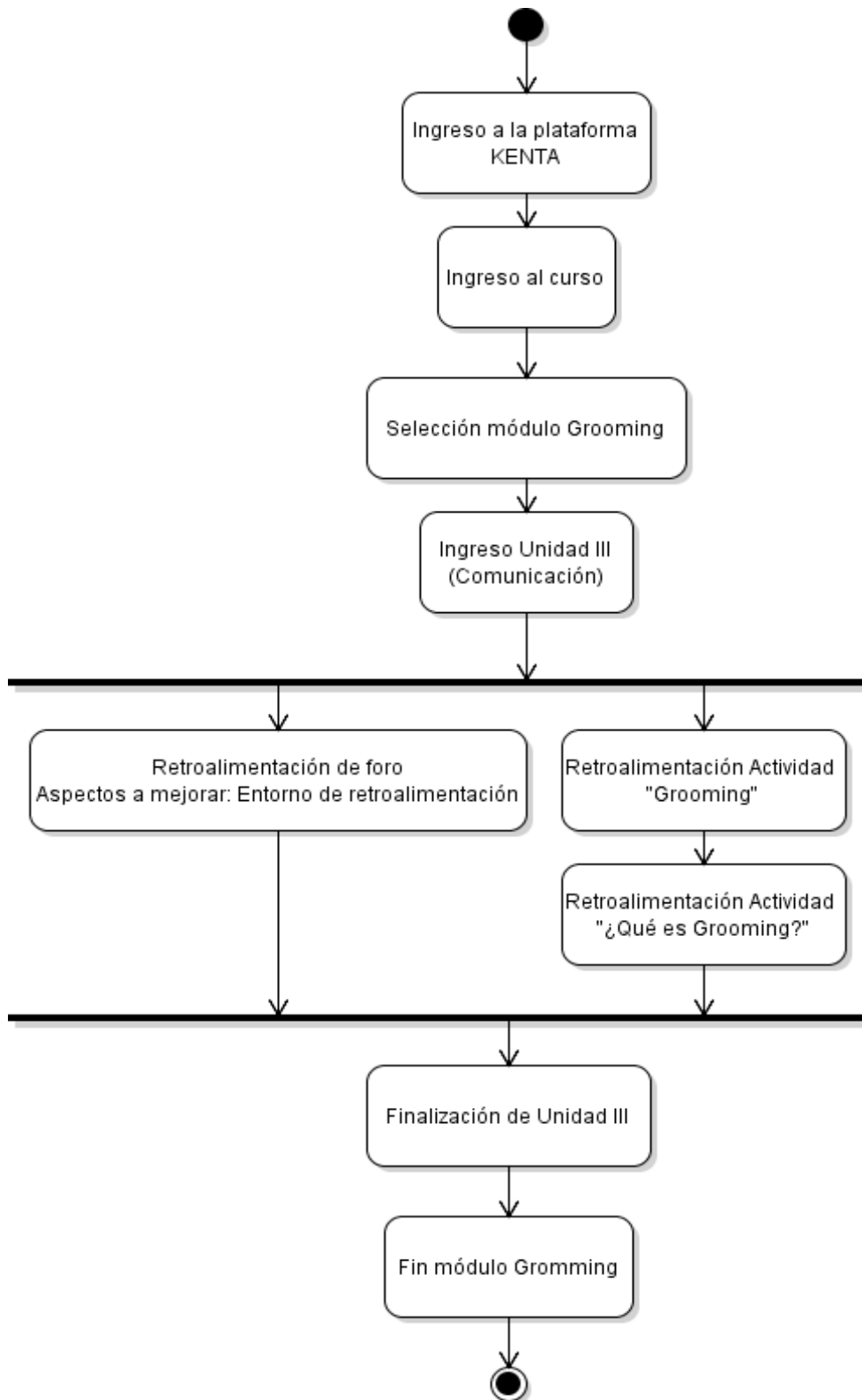


Figura 36. Diagrama de actividades Unidad III módulo "Grooming" (profesores).



En la **Figura 37** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de “Conversemos” para los estudiantes.

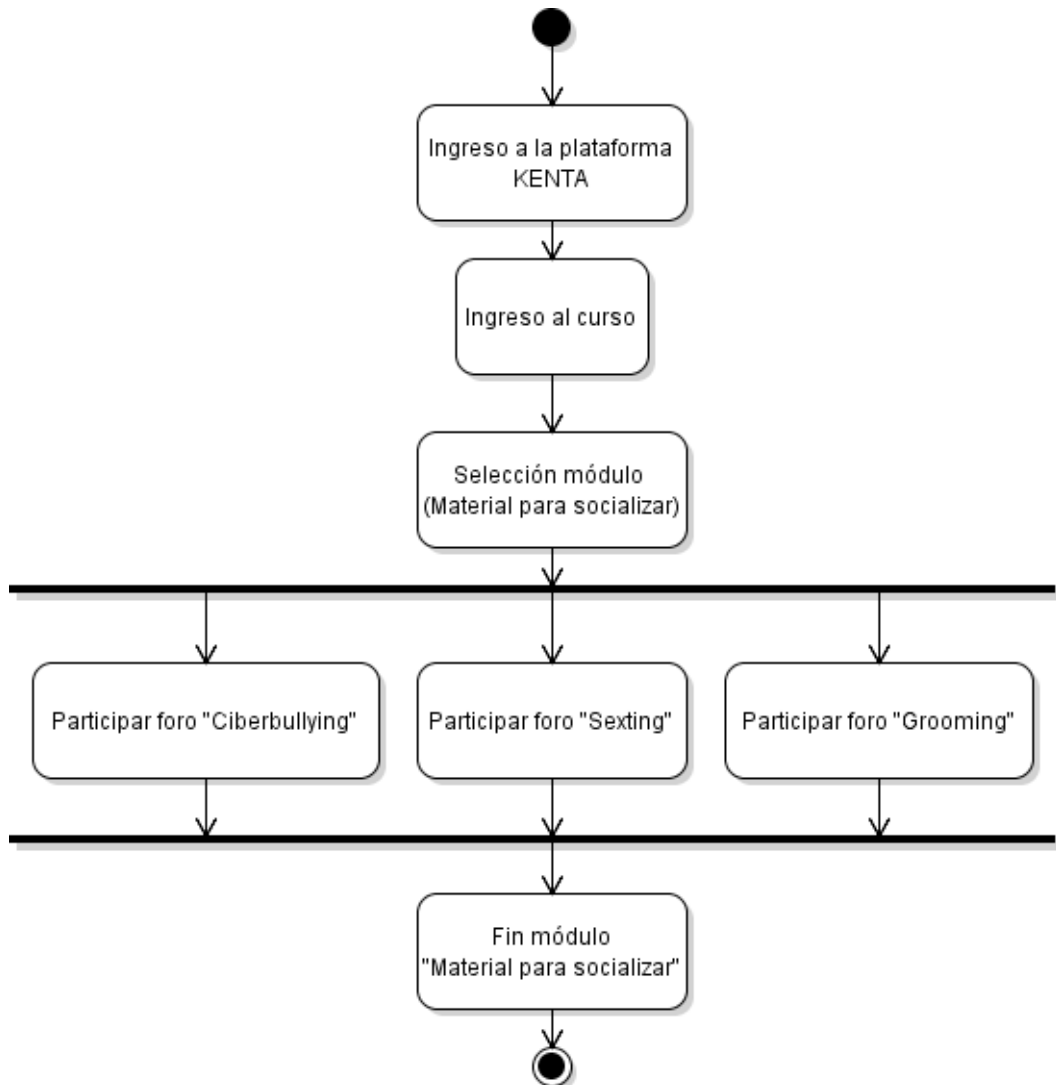


Figura 37. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Conversemos" (estudiantes).

En la **Figura 38** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de “Conversemos” para los profesores.

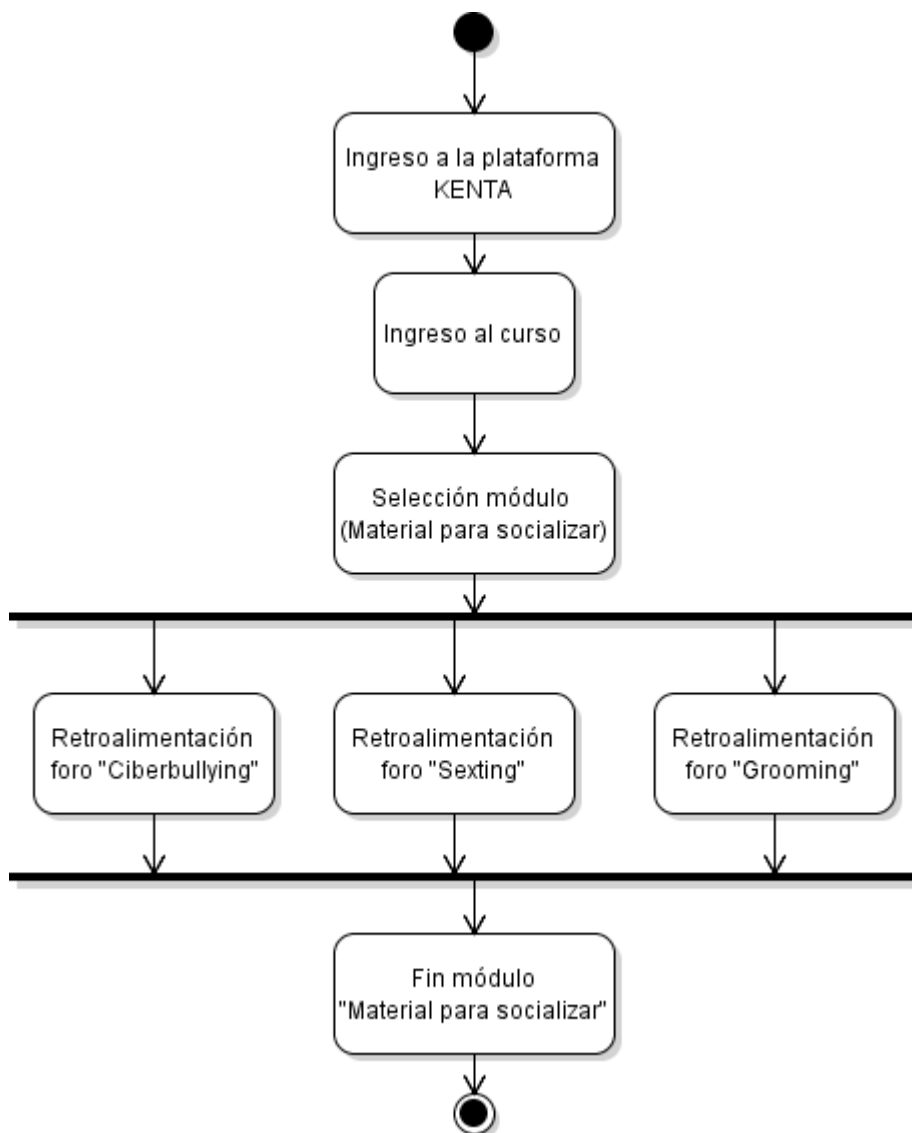


Figura 38. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Conversemos" (profesores).

En la **Figura 39** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de "Encuentro final" para los estudiantes.



Figura 39. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Encuentro final" (estudiantes).

En la **Figura 40** se presenta la interacción con la Unidad I del módulo de "Encuentro final" para los profesores.

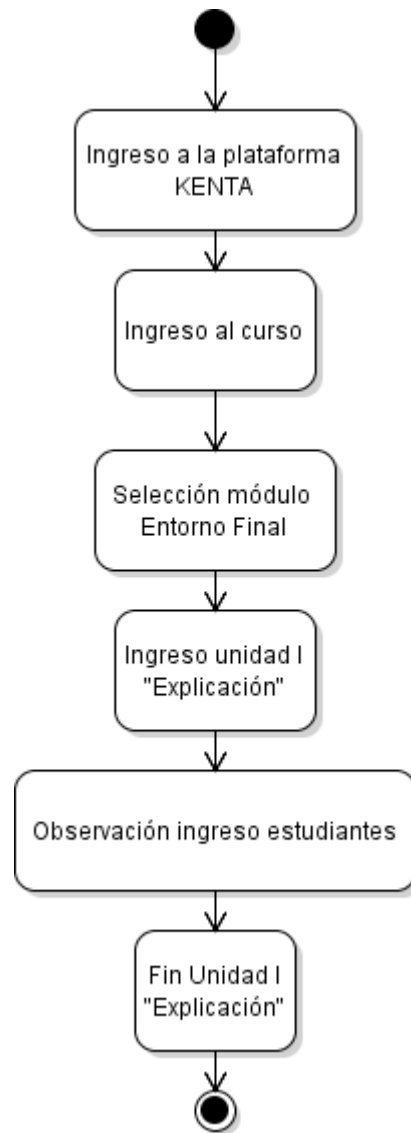


Figura 40. Diagrama de actividades Unidad I módulo "Encuentro final" (profesores).

En la **Figura 41** se presenta la interacción con la Unidad II del módulo de "Encuentro final" para los estudiantes.

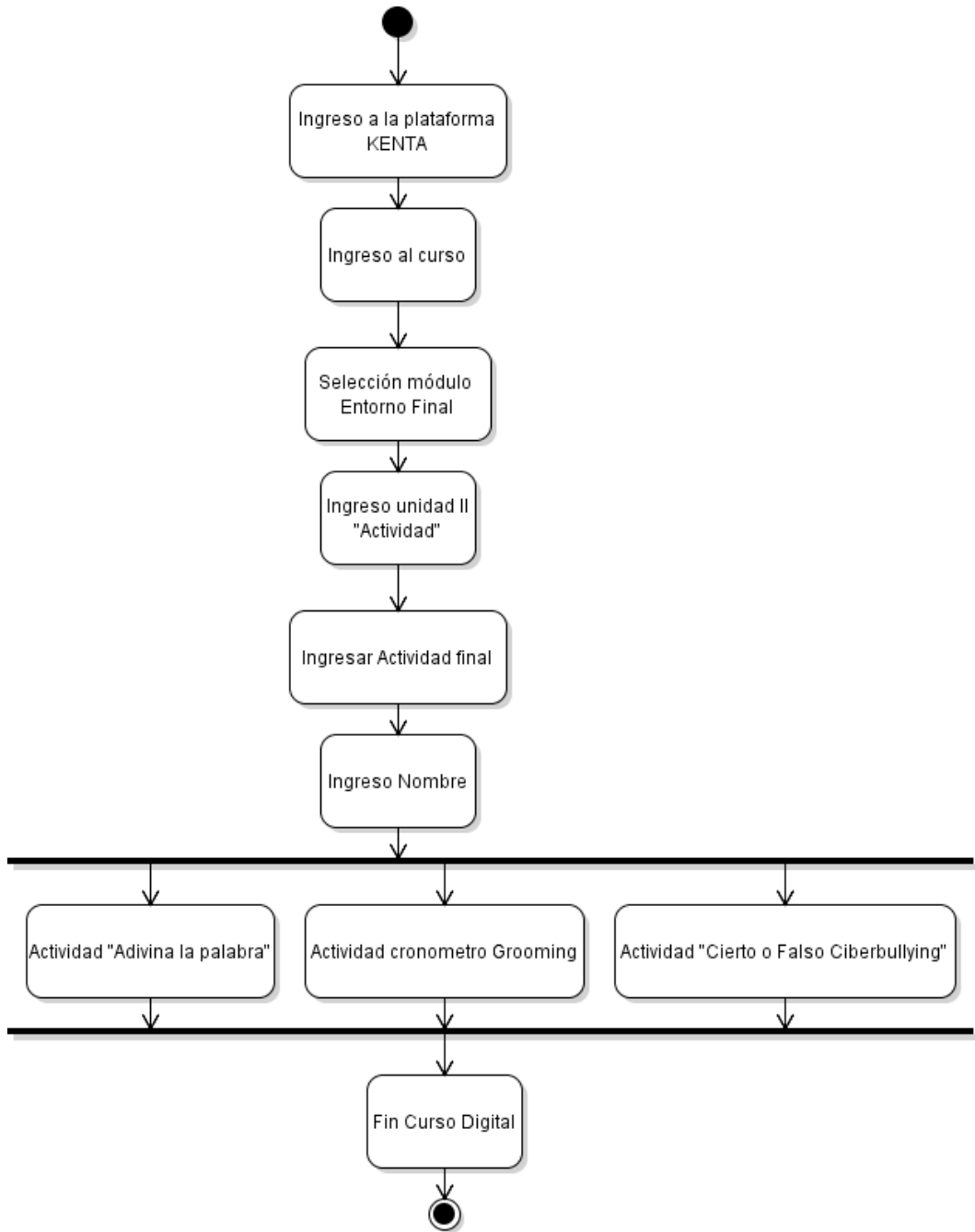


Figura 41. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Encuentro final" (estudiantes).

En la **Figura 42** se presenta la interacción con la Unidad II del módulo de "Encuentro final" para los profesores.

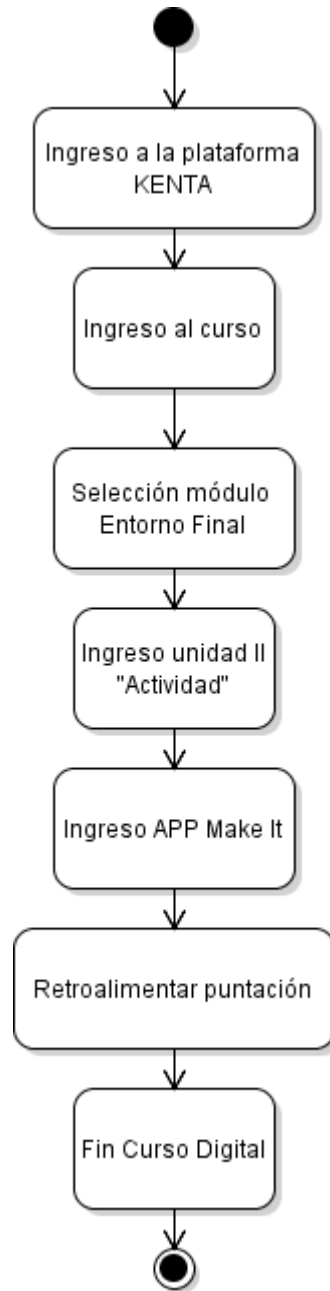


Figura 42. Diagrama de actividades Unidad II módulo "Encuentro final" (profesores).

4.3 CREACIÓN

A partir del diseño generado, se pueden crear recursos digitales que permita a los estudiantes conocer y relacionar prácticas riesgosas relacionadas con la sexualidad que pueden darse en entornos digitales, como apoyo al trabajo que los docentes pueden orientar en el aula de clase en pro del bienestar estudiantil desde el aula de Tecnología e



Informática permite aporte a la promoción de conductas sanas con actividades gamificadas en ámbitos educativos e institucionales.

4.3.1 El guion técnico

En este apartado se describe cada una de las actividades gamificadas que conforma el recurso digital “Riesgos digitales”. Para ello, cada actividad cuenta con su nombre, objetivo, descripción, producto, evaluación y contenidos.

Módulo 0: Presentación
Unidad 0: Inicio curso
Temática 1: Ruta de aprendizaje
Actividad 1: Visualización de la bienvenida y la ruta de aprendizaje
Objetivo: Presentar las temáticas a trabajar a partir de las estrategias gamificadas que acerquen a los estudiantes sobre los tiempos y dinámicas de un recurso digital.
Descripción: En esta actividad los estudiantes visualizan dos videos y una infografía. Un video ejemplifica las estrategias del recurso digital y el otro presenta un avatar que busca orientar y generar confianza en los estudiantes. La infografía muestra la ruta de aprendizaje a realizar con el recurso digital.
Producto: N/A.
Contenidos digitales: <ol style="list-style-type: none">1. Video “Benvenida@”2. Video “Avatar Bienvenida@”3. Imagen “Ruta de aprendizaje”
Módulo 0: Presentación



Unidad 1: Riesgo
Temática 1-5: (1) Riesgos. (2) Alcances. (3) Límites. (4) Ejemplos. (5) Asociaciones palabra riesgo.
Actividad 1: ¿Qué es riesgo?
Objetivo: Reconocer qué es riesgo, sus características etimológicas y sus aplicaciones en prevenciones.
Descripción: El estudiante encontrará en primera instancia un video explicativo que tiene como objetivo exponer la finalidad de la unidad y posteriormente una activación cognitiva guiada por animaciones y diseñada en tipo scrum. En la explicación se observa lo que es un riesgo, ejemplos, aplicaciones y características. Luego responderá una pregunta.
Tiempo estimado: la actividad se desarrollará durante 30 minutos.
Producto: Reconocimiento de conocimientos previos y contextuales acerca de riesgo.
Contenidos digitales: <ol style="list-style-type: none">1. Video “Hora de conocer qué es riesgo”2. Aplicación “¿Qué es riesgo?”

Módulo 0: Presentación
Unidad 2: Digital
Temática 1-2: (1) Lo digital. (2) Actividades riesgosas.
Actividad 1: ¿Qué es Digital?
Objetivo: Exponer lo digital asociado a los sistemas y la interacción en



ámbitos educativos.
Descripción: Se encontrarán dos infografías; la primera expone lo digital desde la caracterización y su definición; la segunda muestra los 10 tipos de riesgo más comunes en entornos digitales. Como actividad gamificada se da apertura a las actividades interactivas y competitivas.
Producto: Interacción con actividad pista secreta de lo digital.
Contenidos digitales: <ol style="list-style-type: none">1. Imagen “Definición y caracterización de lo digital”2. Aplicación “Pista secreta digital”3. Imagen “10 tipos de riesgo en entornos digitales”

Módulo 1: Ciberbullying
Unidad 1: Explicación
Temática 1-3: (1) Caracterización. (2) Prevención. (3) Casos.
Actividad 1: Visualización del video “Ciberbullying”
Objetivo: Reconocer el ciberacoso en redes sociales, videogames y smartphones para su prevención.
Descripción: La visualización es un referente para una posterior activación interactiva y tener un panorama general sobre el módulo.
Producto: Reconocimiento de lo que implica el ciberbullying y sus posibles daños físicos o mentales.
Contenidos digitales: <ol style="list-style-type: none">1. Video “Conoce el ciberbullying”



Módulo 1: Ciberbullying

Unidad 1: Activación

Temática 1-5: (1) Definición del ciberbullying. (2) Acciones a tomar en posibles casos. (3) Consecuencias de esta práctica. (4) Medidas generales. (5) Medidas específicas.

Actividad 1: Laberinto

Objetivo: Estimular visual y cognitivamente al estudiante sobre cómo actuar bajo presión.

Descripción: presentación sobre aspectos relacionados con el ciberbullying con el propósito de orientar su prevención.

Tiempo estimado: Se espera que los estudiantes a lo largo de 30 minutos sean capaces de solucionar la actividad considerando el tiempo de lectura de la guía y la aplicación, es así que los estudiantes tendrán un total de 45 minutos para este módulo de activación.

Producto: Reconocimiento sobre cómo actuar bajo casos que pueden poner en riesgo la integridad física y mental.

Contenidos digitales:

1. Escrito "Guía laberinto"
2. Aplicación "Laberinto"

Módulo 2: Sexting

Unidad 1: Explicación

Temática 1-4: (1) Consideraciones de contenido subido en línea. (2) Problemáticas de material expuesto. (3) Recomendaciones. (4) Definiciones y características del sexting.



Actividad 1: Visualización del video “Sexting”

Objetivo: Realizar un acercamiento de los estudiantes sobre el sexting.

Descripción: Los estudiantes visualizarán un video como referente para acciones guiadas que lo llevan a responder cuestionamientos y observar normativas legales en caso de ser víctima de sexting.

Producto: Reconocimiento sobre cómo actuar bajo casos de sexting que pueden poner en riesgo la integridad física y mental.

Contenidos digitales:

1. Video “Conoce el Sexting”

Módulo 2: Sexting

Unidad 2: Activación

Temática 1-4: (1) Análisis de daños por pérdida de información. (2) Recomendación en caso de pérdida de información. (3) Soluciones y denuncias basadas en sexting. (4) Definiciones y orientaciones de sexting.

Actividad 1: Aplasta topos

Objetivo: Reconocer posibles casos de Sexting.

Descripción: El estudiante tendrá que seleccionar el topo correcto y aplastarlo mediante la única respuesta, dando resultado un análisis tanto en tiempo de aciertos como en cantidad de aciertos sobre el sexting.

Producto: Reconocimiento de tópicos relacionados con el sexting.



Contenidos digitales:

1. Aplicación "Aplasta Topos"

Módulo 3: Grooming

Unidad 1: Explicación

Temática 1-5: (1) Búsqueda de la víctima. (2) Enganche a partir de contenido de confianza. (3) Fidelización de los individuos para generar empatía. (4) Seducción a partir de vinculación con las víctimas. (5) Acoso por parte del apropiamiento del contenido explícito.

Actividad 1: Visualización del video "Grooming".

Objetivo: Exponer la problemática del envío de material explícito a partir del chantaje y la manipulación que surge a partir de la confianza en canales de comunicación digitales.

Descripción: Mediante la plataforma Educaplay se presentará un material auditivo asociado al riesgo de suplantación de usuarios digitales para obtención de contenido explícito generando confianza y posteriormente chantaje a partir de las siguientes etapas: (a) la búsqueda de la víctima, (b) enganche, (c) fidelización, (d) Aislamiento, (e) Seducción y (f) Acoso.

Producto: Reconocimiento de las etapas del grooming.

Contenidos digitales:

1. Video "Grooming"

Módulo 3: Grooming



Unidad 2: Activación

Temática 1-4: (1) Tratamiento de datos. (2) Seguridad de usuarios conocidos en la red. (3) Administración de contenido propio explícito. (4) Recomendaciones sobre casos asociados al grooming.

Actividad 1: Avión Grooming

Objetivo: Reconocer el grooming como referente para la reflexión sobre riesgos digitales.

Descripción: El estudiante aborda aspectos relacionados con el grooming para evitar ser víctima de este riesgo al no proporcionar información en redes.

Producto: Reconocimiento de tópicos relacionados con el grooming.

Contenidos digitales:

1. Aplicación “Avión grooming”

Módulo 4: Conversemos

Unidad 1: Comunicación

Temática 1-4: (1) Análisis de módulos. (2) Recolección de recomendaciones. (3) Exposición de conocimientos. (4) Viabilidad de recomendaciones.

Actividad 1: Foros “Ciberbullying”, “Sexting”, “Grooming”

Objetivo: Proponer elementos que permitan generar procesos de realimentación dentro del recurso digital, así como sugerencias que ayuden a cuestionar cómo modificar el tratamiento de datos y la organización general del módulo asociado a cada grupo de trabajo.



Descripción: Presentación de la actividad que incluye el tiempo estimado en horas que se requerirá para su desarrollo. La comunicación es un espacio donde el estudiante puede proponer espacios de realimentación que busca la exposición de sus interrogantes y proposiciones que potencien el recurso digital; asimismo el estudiante podrá generar debates entre sus grupos de actuación, es por ello que tendrán presente un proceso guía para realizar su sugerencia y/o comentario.

Tiempo estimado: El tiempo estimado para trabajar en esta actividad es un total de 20 minutos.

Producto: Participaciones de los estudiantes acerca de ciberbullying, sexting, grooming y actividades gamificadas.

Contenidos digitales: 1. Escrito “Foros”

Módulo 5: Encuentro Final

Unidad 1: Explicación

Temática 1-3: (1) Análisis final. (2) Desarrollo estructural de casos. (3) Interactividad según elementos evaluativos.

Actividad 1: Visualización de la “Avatar encuentro final”.

Objetivo: Reconocer los alcances que tuvo el recurso digital como apoyo al análisis de problemáticas relacionadas con riesgos digitales en entornos educativos.

Descripción: Los estudiantes visualizarán la aparición del último video que realizará el agradecimiento por parte del avatar del curso y la interacción tuvieron los estudiantes; este análisis siempre se puede analizar sobre cantidad de ingreso a la plataforma.

Producto: Reconocimiento de las temáticas trabajadas y vinculación de actividades riesgosas a ámbitos educativos, alcances, limitaciones, consecuencias, recomendaciones y sugerencias.



Contenidos digitales:

1. Video “Despedida – Avatar”

Módulo 5: Encuentro Final

Unidad 2: Activación

Temática 1-3: (1) Cyberbullying. (2) Sexting. (3) Grooming.

Actividad 1: Actividad final

Objetivo: Reforzar el reconocimiento de riesgos digitales a través de actividades gamificadas.

Descripción: Mediante una actividad creada y diseñada en Make t se desea realizar una actividad sincrónica con ingreso a la plataforma; donde a partir de material competitivo y rápida respuesta se desea planear una ruta de evaluación final.

Producto: Puntuación en tiempo real donde aparecerán los datos y nombres dando competitividad a los estudiantes dentro del elemento evaluativo final.

Contenidos digitales:

1. Aplicación “Es hora de ganar (actividad final)”

4.3.2 Contenidos Digitales (CD)

En este apartado se describen los Contenidos Digitales (CD) relacionados con cada una de las actividades a desarrollar en con el recurso digital “Riesgos digitales”



Contenido digital 0.0.1.1: Benvenida@

Tipo: video

Descripción: Este video realiza una apertura de curso a partir de las estrategias y actividades ludificadas planeadas para la interacción de los estudiantes:

Escena 1: Presentación de los logotipos de las instituciones de investigación que diseñaron y planearon el enfoque e investigación.

Escena 2: Exposición de estrategias temáticas desarrolladas en el recurso según los momentos de: (a) explicación, (b) actividad y (c) comunicación.

Escena 3: Explicación del momento de “Explicación” según autores y orientación en la página web basada en el aprendizaje.

Escena 4: Explicación del momento “Actividad” según aplicación mediada por la colaboración que busca la interactividad a partir de la ludificación.

Escena 5: La explicación del momento de “Comunicación” que tiene como objetivo la realimentación, seguimiento y moderación de cada módulo.

Contenido digital 0.0.1.2: Avatar Bienvenida@

Tipo: video

Descripción: Para realizar un acercamiento a los estudiantes se propone un video diseñado y creado en la aplicación móvil ZEPETO que tiene como objetivo generar confianza con los estudiantes. Para ello se propone un fondo acorde a la institución y un vocabulario de motivación.

Imagen fondo: Se recomienda una imagen que genere confianza a los estudiantes y de fácil reconocimiento para un entorno empático por ello se decide aplicar una imagen de la fachada de la institución en la cual se desarrolle la investigación.

Interacción: el avatar debe ser un personaje que genere confianza y se vea físicamente como un sujeto digital de interactividad ya que busca generar curiosidad en los estudiantes; es decir un avatar que tenga una



apariciencia agradable y amigable.

Escena principal/única: el avatar realiza una interacción vocal que busca que los estudiantes conozcan las estrategias del recurso digital. Posteriormente se expone la finalidad del curso y la constitución general del entorno.

Contenido digital 0.0.1.3: Ruta de aprendizaje

Tipo: imagen

Descripción: En este entorno se propone realizar una exposición general sobre lo va a encontrar el estudiante en el recurso digital, características principales y específicas, orientación en cuanto a metas y temáticas principales a tratar.

Para ello se expone la importancia de conocer casos de riesgos en entornos digitales en un presente inmediato o futuro; es decir exponer algunos contenidos que permitan la reflexión sobre actividades en entornos digitales.

Contenido digital 0.1.1-5.1: Hora de conocer qué es riesgo

Tipo: video

Descripción: El video corresponde a un instrumento de carácter explicativo el cual tiene como objetivo especificar que es riesgo y sus sub características

Audio: El audio de esta escena es creado por audio de grabación alojado en la aplicación.

Texto: El texto que aparece expone visualización de carácter transicional, ya que representa esta escena en palabras claras y simbólicas.

Fondo: El fondo es de color blanco para resaltar ilustraciones.

Escena 1: Explicación sobre qué temáticas tendrá el curso posteriormente se expondrá comparaciones y tipo de riesgos educativos.

Escena 2: Explicación del término riesgo a partir de definiciones de RAE



(Real Academia Española).

Escena 3: En esta escena se expondrán los tipos de riesgos a partir de un podcast sobre revolución educativa peligros de la educación actual de Juan Fernández.

Escena 4: se presentarán la comparación entre los términos riesgo y peligro ya que son sinónimos comúnmente utilizados para referirse a actividades riesgosas.

Contenido digital 0.1.1-5.2: ¿Qué es riesgo?

Tipo: Aplicación

Descripción: El video inicial contiene una bienvenida orientada a darle a los estudiantes un acercamiento sobre riesgos; posteriormente la activación cognitiva se ingresan respuestas a Mentimeter.

Escena 1: se presenta el logotipo de la universidad pedagógica

Escena 2: Una descripción de material motivacional según una pregunta abierta que ejemplifica la interacción en el ambiente y la temática principal a tratar en el contenido digital.

Escena 3: en esta escena se va la pauta principal que se espera para que los estudiantes conozcan; es decir de qué se trata la actividad principal a desarrollar.

Escena 4: se expone un video multimedia que tiene como objetivo que los estudiantes identifiquen que se trata de una actividad riesgosa según un entorno que ellos conocen cómo es un ambiente animado en un video popularmente conocido.

Imágenes: las imágenes están presentes para generar cuestionamientos acerca de una mirada crítica para los individuos sobre actividades riesgosas en entornos digitales.

Contenido digital 0.2.1-2.1: Definición y caracterización de lo digital

Tipo: imagen



Descripción: La infografía da información sobre la definición de qué es digital; planea una línea de tiempo que presentará de forma cronológica en hitos históricos donde estuvo presente el fenómeno de lo digital tanto en dispositivos eléctricos como en actividad humanas.

Enfoca diferencias y comparaciones entre digital y analógico que, aunque se utilizan para referirse a actividades, componen elementos digitales y físicos. Por último, la infografía planea manifestar algunos datos curiosos sobre lo digital es decir datos que puedan llamar la curiosidad de los estudiantes y permitirles focalizar más su atención en el ambiente digital.

Contenido digital 0.2.1-2.2: Pista secreta digital

Tipo: aplicación

Descripción: Se contendrá un entorno dinámico que busca sumergir al estudiante una mirada interactiva sobre lo expuesto en el módulo en una actividad cronometrada; dicha actividad tiene una única respuesta y verificación del ingreso del estudiante al recurso creado y diseñado en Genially.

La actividad comienza cuando el usuario selecciona empezar; posteriormente el usuario tiene cinco (5) segundos para desplazar una lupa que tiene como objetivo que el usuario encuentre la primera pista sobre la palabra a definir en la última diapositiva; así mismo se repite esta acción en dos diapositivas más; concluye en una pregunta con tres respuestas posibles que planea orientar y acercar al estudiante sobre qué es digital en un enfoque TIC.

Contenido digital 0.2.1-2.3: 10 tipos de riesgo digital

Tipo: Imagen

Descripción: Se exponen de forma visual los principales riesgos en ámbitos digitales, para generar expectativa sobre qué tipo de actividades deben ser analizadas en los canales de comunicación digitales.

Incorporación de infografías para generar curiosidad y atrapar al estudiante con la interacción a nuevas formas de trabajar recursos digitales



en plataformas tipo Moodle.

Contenido digital 1.1.1-3.1.1: Conoce el ciberbullying

Tipo: video

Descripción: El estudiante tendrá un video de apertura que tiene como objetivo dar a conocer las temáticas que va a orientar la unidad de ciberbullying. El fondo de cada escena está acorde a un entorno empático que oriente trabajo digital de comunicación.

Escena 1: Aparece un animado en un portátil concentra quien dará la bienvenida al video; exhibiendo un entorno colorido que genere curiosidad en el recurso.

Escena 2: En una Tablet se visualizará un video para cautivar la atención del estudiante "Ciberbullying: ciberacoso en redes sociales, videogames, smartphones. . . y su prevención".

El texto es de carácter negrilla y enfoque colorido, las imágenes son de dispositivos electrónicos para exteriorizar sobre el objetivo específico del ambiente digital.

Contenido digital 1.1.1-5.1.1: Guía laberinto

Tipo: Escrito

Descripción: Se expone una guía paso a paso para la actividad cognitiva de la unidad de ciberbullying según los siguientes parámetros:

1. Ingrese al apartado Actividad Laberinto - ¡A jugar!, visualiza la interfaz de juego
2. Seleccione el icono para ampliar el área de juego
3. Luego de haber seleccionado el icono, es hora de empezar, pero no se olvide revisar el siguiente paso antes de empezar; por favor de clic izquierdo sobre el icono de inicio de color azul.
4. Su objetivo es dirigir el personaje a la respuesta correcta.
5. Luego de haber contestado todas las preguntas aparecerá una ventana emergente, ¡Has completado con éxito la misión!, seleccione la opción tabla de clasificación.



6. Posteriormente Ingrese su Primer Nombre y su Primer Apellido para guardar su progreso y presione entrar.

La temática principal es que los estudiantes dispongan de nuevos centros de evaluación no tradicionales que les permita un aseguramiento del aprendizaje según elementos gamificados.

Contenido digital 1.1.1-5.1.2: Laberinto

Tipo: Aplicación

Descripción: El estudiante tiene a su disposición un video que da una introducción y posterior activación cognitiva por un elemento gamificado.

Escena 1: Aparece el logotipo de la Universidad Pedagógica Nacional.

Escena 2: El estudiante encuentra un anidado en un avión que da apertura a la actividad, con el propósito de brindar una perspectiva sobre la inmersión de actividades calificadas.

Escena 3: Se muestra la actividad con botones para iniciar y finalizar el entorno.

La aplicación contiene un paquete Scorm, el cual inicia con un video de presentación y la actividad diseñada en Word Wall para orientar una actividad lúdica dinámica y de interés competitivo; al final se sugiere agregar el nombre de los estudiantes para exponer cuál tuvo mejor puntaje con el fin de generar notas apreciativas.

Contenido digital 2.1.1-4.1.1: Conoce el Sexting

Tipo: video

Descripción: El video permite interacción a partir del motor de actividades hp5.org vinculado con la plataforma YouTube, registrándose datos y participación de los estudiantes.

Escena 1: En esta etapa se plantea como cuestionamiento sobre sexting: ¿Eres consciente del contenido que compartes en línea?



Escena 2: El estudiante selecciona una respuesta que tiene como sugerencia una recomendación sobre cómo actuar bajo un posible caso de riesgo digital.

Escena 3: propone la Normativa general y el lineamiento que se debe hacer en caso de ser víctima de dicha actividad riesgo en entornos digitales.

Escena 4: se le proporciona al estudiante una definición del sexting para reconocer, focalice y justifique que de no tener cuidado con contenido personal en redes sociales puede atentar contra su bienestar mental.

El fondo de este video compone un video extraído de la plataforma YouTube titulado “Tu seguridad es la de tu celular - Privacidad, Celulares y Cuidado de la Imagen”.

Contenido digital 2.2.1-4.1.1: Aplasta topos

Tipo: Aplicación

Descripción: La aplicación contra una dinámica que busca proporcionar una reacción rápida a preguntas orientadas al sexting, busca llevar al estudiante a un caso y a su rápida reacción para ponerlo en cuestionamiento en un recurso didáctico para su bienestar.

El estudiante tendrá que dar clic en empezar y posteriormente tendrá un ejemplo de cómo actuar bajo el cuestionamiento inicial; así pasará al entorno de preguntas el cual tiene como objetivo que el estudiante de clic sobre la recomendación general para enviar esta actividad; es decir, se le proporcionará una sugerencia en caso de ser víctima de esta actividad.

Contenido digital 3.1.1-5.1.1: Grooming

Tipo: video

Descripción: El video cuenta con características visuales e interactivas en la plataforma Educaplay, asociado al riesgo de suplantación personalidad para la obtención de contenido explícito a partir de generar confianza y posteriormente chantaje, a partir de las etapas de: (1) La búsqueda de la víctima. (2) Enganche. (3) Fidelización. (4) Aislamiento.



(5) Seducción. (6) Acoso.

Es por ello que este video proporciona las etapas del grooming para mostrar dicha problemática en entornos académicos, para reconocerla como un factor que afecta tanto al individuo como a la sociedad.

Contenido digital 3.2.1-4.1.1: Avión grooming

Tipo: Aplicación

Descripción: Contiene una vinculación a la plataforma Wordwall para la explicación y tratamiento de información enfoca en el grooming; proporciona elementos interactivos para mostrar la problemática de suplantación de datos para el posterior acoso; es así que se dispone de un material de puntajes para el aspecto competitivo; y la relación entre ambientes gamificados e institucionales.

El estudiante luego de empezar podrá interactuar con el desplazamiento del avión con las teclas es así que si el estudiante se estrella con una respuesta que es correcta; es decir una sugerencia para evitar ser víctima del grooming perderá una vida; la capacidad máxima de vidas es de 3. Esta actividad cuestiona a quién se le proporciona la información en las redes y en realidad quién está detrás de la pantalla donde se entablan canales de comunicación de fácil confianza.

Contenido digital 4.1.1-4.1.1: Conversemos

Tipo: Escrito

Descripción: Presentación de los foros sobre cyberbullying, sexting y grooming que acompañan cada módulo del recurso digital; para conocer las sugerencias que deseen proporcionar los estudiantes respecto al recurso digital y la exposición del proceso evaluativo de las actividades gamificadas a partir de las siguientes pautas:

1. El estudiante luego de culminar los módulos de presentación, cyberbullying, sexting y grooming, tendrá que ingresar al foro "Aspectos a mejorar: Entorno de retroalimentación" para realizar su aporte al recurso digital.
2. En el caso del docente podrá en este recurso proporcionar la



realimentación de las actividades desarrolladas por los estudiantes a partir de los contenidos disponibles en las plataformas digitales utilizadas.

Respecto a cada riesgo se plantea:

1. **Cyberbullying:** se recomienda que los aportes estén acordes a sugerencias o casos posibles que les permita a otros estudiantes reforzar, mejorar o realimentar el recurso digital.
2. **Sexting:** se recomienda que los estudiantes proporcionen recomendaciones y verificaciones de las normativas expresadas en caso de ser víctimas de actividades riesgosas que surgen por esta actividad.
3. **Grooming:** se espera que los estudiantes expongan qué define para ellos este riesgo como uno de los riesgos que puede atentar contra la integridad mental del individuo, dado el chantaje y manipulación de datos personales a la que puede ser sometido.

Contenido digital 5.1.1-3.1.1: Despedida - Avatar

Tipo: Video

Descripción: Este video tiene como finalidad agradecer la participación de los estudiantes en los módulos y generar elementos de confianza; aparece el avatar que estuvo a lo largo de la interacción con el recurso, dinamizando la actividad desarrollada entre el profesor y los estudiantes.

Escena unitaria: tendrá como objetivo la comunicación final y aparición del avatar que expondrá la actividad final; mediante vocabulario empático y de confianza para el proceso motivacional final en el recurso digital.

El fondo será una imagen de confianza para los estudiantes, se sugiere que sea el escudo de la institución ya que los estudiantes lo reconocen fácilmente para generar vínculos; el título debe estar acorde a la finalidad del recurso, aunque puede llevar un título creativo que cautive al estudiante y le deje enseñanzas para su bienestar; no posee texto y los sonidos son grabados en la plataforma ZEPETTO.



Contenido digital 5.2.1-3.1.1: Es hora de ganar (actividad final)

Tipo: Aplicación

Descripción: Como la aplicación fue diseñada y creada en otra plataforma se debe exportar como material tipo Scorm mediante la herramienta de edición Storytime para poder hacer el cargo de datos a la plataforma KENTA; se diseñan cuadrantes acordes a la plataforma esperada con no más de tres diapositivas.

En general se debe poseer acceso a internet ya que el diseño principal fue en Make It aplicación móvil para la creación de material gamificado de gran oportunidad en el caso de requerir de estos materiales para el desarrollo de elementos didácticos, es por ello que se sugiere que haya un elemento competitivo mediante puntaje para proporcionarle a los estudiantes metodologías alternativas de evaluación dando puntuación de notas superior a los estudiantes que ocupen los primeros puestos en la tabla de puntaje ; dicha tabla contendrá los nombres que deben ingresar todos los estudiantes de forma sincrónica en el ambiente , en el caso de ser más de un estudiantes por la limitación de computadores pueden crear un nombre general que contengan los nombres de los estudiantes aunque los nombres creativos podrían darle un plus a este entorno evaluativo

4.3.3 El recurso digital

El recurso digital que se encuentra alojado en la plataforma KENTA, cuenta con las temáticas principales sobre la sexualidad desde la perspectiva de los riesgos digitales; como forma de acercar problemáticas que pueden afectar a los estudiantes en entornos controlados en pro de su bienestar mental. El acceso al recurso es a partir del enlace: <https://plataforma.grupokenta.co/> ;clave/usuario iriesgo.20222 (**Figura 43**) y el video explicativo recorrido recurso digital según el siguiente enlace: <https://youtu.be/Wvlds0bF710>.



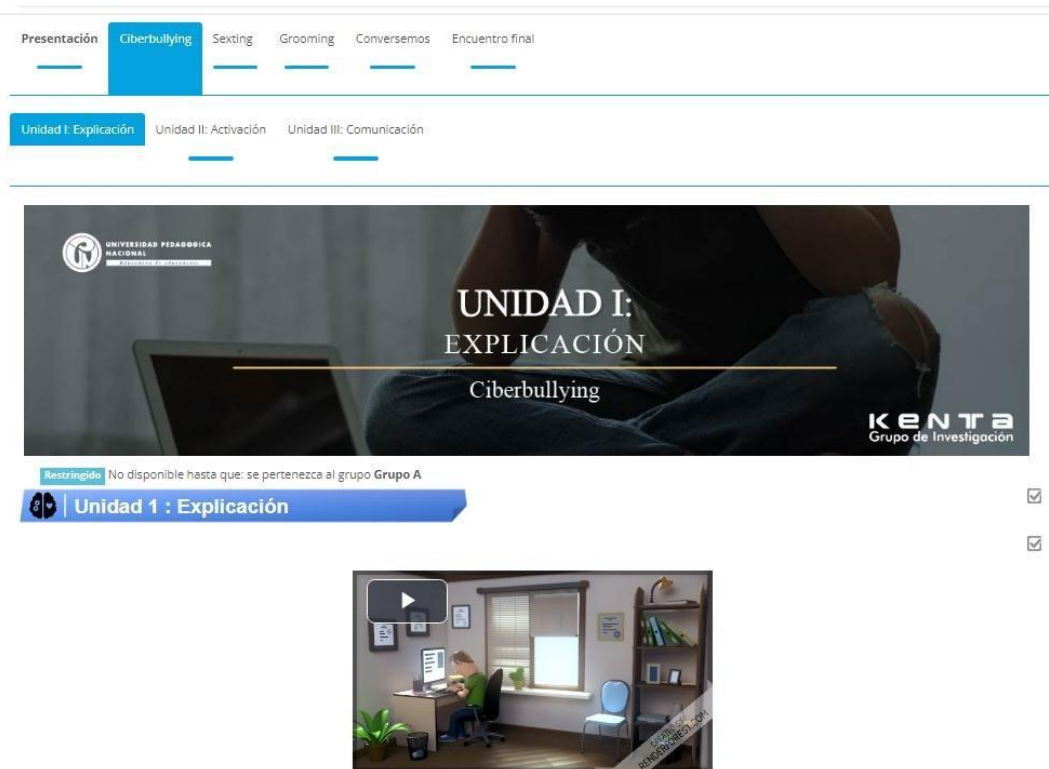
Figura 43. Ingreso al recurso digital "Riesgos digitales".

En el módulo "Presentación" del recurso, se encuentra un video general que tiene como objetivo principal presentar las estrategias temáticas que se expondrán; posteriormente aparecerá el avatar que acompañará a los estudiantes en el desarrollo durante la interacción con el recurso digital; por último, aparecerá una ruta de aprendizaje que propone la finalidad del curso que es conocer riesgos digitales específicamente el ciberbullying, el sexting y el grooming (**Figura 44**).



Figura 44. Módulo "Presentación".

Cuando se ingrese a cualquier módulo se encuentran de forma general las siguientes estrategias (**Figura 45**): (a) explicación: compone enfoques teóricos sobre los términos a trabajos; (b) actividad: es el elemento que cumple con la condición de activación cognitiva para el desarrollo de un entorno gamificada; (c) comunicación: el cual cumple con procesos evaluativos de realimentación tanto para el recurso digital como para la exposición de resultados evaluativos. Para finalizar, se planea una actividad gamificada cuyo propósito es un entorno competitivo para la motivación y evaluación.



Fuente: Pantallas Amigas. (2013, 25 febrero). Ciberbullying: ciberacoso en redes sociales, videogames, smartphones... y su prevención. [Archivo de video].

Figura 45. Unidad Módulo "Ciberbullying".

Para las actividades y validación del conocimiento se proponen recursos digitales con acceso a páginas web o aplicaciones (**Figura 46**); dichos recursos tienen de forma general una explicación y posterior dinamismo de actividad; para evidenciar la participación de los estudiantes se puede viabilizar desde la misma plataforma o en las plataformas, donde se registra su nombre.



Unidad I: Explicación **Unidad II: Activación** Unidad III: Comunicación



Unidad 2 : Actividad

Guía laberinto

Actividad Laberinto

Ciberbullying **Unidad III: Comunicación**

Figura 46. Actividad Unidad 1 - Módulo "Ciberbullying".

4.3.4 Orientaciones para el profesor

Las dinámicas generales para el uso del recurso digital “Riesgos digitales” entorno AFTIC pueden ser evidenciadas por el ingreso de los estudiantes a una plataforma Moodle y desde allí a otras plataformas. Las unidades propuestas se pueden desarrollar por semanas. En este apartado se describe las recomendaciones didácticas para el manejo del entorno gamificado y los procesos evaluativos respectivos.

Módulo 0: Presentación			
Unidad 0: Inicio del curso			
No. de semana	1	Tiempo estimado	2 horas de trabajo asincrónico
Recomendaciones didácticas		Evaluación	
Realizar acompañamiento mediante visualización de ingreso de estudiantes a la plataforma en cuanto tiempo y recursos digitales abiertos.		Se espera que los estudiantes visualicen un video de estrategias del recurso, en el que se observa una bienvenida guiada por un avatar y una infografía de metas.	



Unidad 1: Riesgo			
No. de semana	2	Tiempo estimado	4 horas de trabajo asincrónico y 1 hora de trabajo sincrónico
Recomendaciones didácticas		Evaluación	
El estudiante puede viabilizar la definición de riesgo a partir de comparaciones y diferencias con las definiciones posibles de esta palabra, guiadas por un avatar y videos animados para reflexionar sobre la incidencia de esta palabra en ambientes digitales.		La evaluación debe tener primero un enfoque empático a partir de animación; posteriormente la evaluación será guiada por la inferencia que los estudiantes tengan de tres imágenes alojadas en Mentimeter.	
Unidad 2: Digital			
No. de semana	3	Tiempo estimado	4 horas de trabajo asincrónico y 1 hora de trabajo sincrónico
Recomendaciones didácticas		Evaluación	
Presentación de material visual como infografías que permitan un acercamiento a los estudiantes por componentes ilustrativos como datos de interés, hitos históricos y riesgos posibles en lo digital		Para esta evaluación se planea el primer entorno gamificado diseñado en <i>Genially</i> , interactivo y de rápida solución de caracterización en lo digital.	
Módulo 1: Cyberbullying			
Unidad 1: Explicación			
No. de semana	4	Tiempo estimado	4 horas de trabajo asincrónico y 1 hora de trabajo sincrónico
Recomendaciones didácticas		Evaluación	
Visualización de un contenido multimedia que busca ejemplificar casos riesgosos de cyberbullying en		N/A	



redes sociales, videojuegos o dispositivos digitales y cómo prevenir esta actividad riesgosa en el caso de ser victimario.			
Unidad 2: Activación			
No. de semana	5	Tiempo estimado	4 horas de trabajo asincrónico y 1 hora de trabajo sincrónico
Recomendaciones didácticas		Evaluación	
A partir de la definición, acciones frente a posibles casos, consecuencias, medidas generales y específicas sobre ciberbullying, se busca que los estudiantes cuiden su bienestar.		Mediante una actividad creada en Word Wall se busca que los estudiantes tengan a su disposición preguntas abiertas con una única respuesta, proceso en el cual se mide el tiempo y la cantidad de aciertos para observar la apropiación de la explicación del ciberbullying.	

Módulo 2: Sexting			
Unidad 1-2: Explicación-Activación			
No. de semana	6-7	Tiempo estimado	8 horas de trabajo asincrónico y 2 horas de trabajo sincrónico
Recomendaciones didácticas		Evaluación	
Se parte del análisis de daños por pérdida de información, recomendaciones en caso de pérdida de información, soluciones y denuncias basadas en sexting, definiciones y orientaciones de sexting. Posteriormente, mediante elementos tipo visual digitales HP5 los estudiantes encuentran actividades de interacción internas como sub actividades que permita conocer, reflexionar y actuar en		La evaluación se realiza con la actividad "Aplastar topos", en la que se presentan topos relacionados con la temática y la medición se realiza mediante la cantidad de golpes para identificar la cantidad de aciertos y el tiempo; se brinda un elemento motivacional con el puntaje obtenido.	



sobre posibles casos de sexting; además se cuestiona esta práctica en el video “tu privacidad es la del celular”.	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Módulo 3: Grooming			
Unidad 1-2: Explicación - Activación			
No. de Semana	8-9	Tiempo estimado	8 horas de trabajo asincrónico y 2 horas de trabajo sincrónico
Recomendaciones didácticas		Evaluación	
Se parte de la búsqueda de la víctima, el enganche a partir de contenido de confianza, la fidelización de los individuos para generar empatía, la seducción a partir de vinculación con las víctimas, el acoso por parte del apropiamiento del contenido explícito. Posteriormente, mediante una explicación activista vinculada a la plataforma educaplay sobre etapas del grooming se propone guiar a los estudios sobre etapas que sufre un victimario en esta práctica.		Según una actividad de única respuesta que buscan mediar los aciertos con el tiempo para dar respuesta a la reflexión sobre la definición y caracterización de grooming.	

Módulo 4: Conversemos			
Unidad 1: Comunicación			
No. de Semana	9-10	Tiempo estimado	8 horas de trabajo asincrónico y 2 horas de trabajo sincrónico
Recomendaciones didácticas		Evaluación	
Por medio de foros se propone que los estudiantes expongan lo identificado en los módulos de riesgos para debatir sobre el tema		La evaluación será la participación de las reflexiones según la percepción del proceso de desarrollo en cada módulo.	



tanto definiciones, como vínculos y casos.	
--------------------------------------------	--

Módulo 5: Encuentro final			
Temática #: Riesgos digitales			
No. de Semana	11-12	Tiempo estimado	8 horas de trabajo asincrónico y 2 horas de trabajo sincrónico
Recomendaciones didácticas		Evaluación	
Visualización de la aparición de avatar que acompañó a los estudiantes a lo largo del curso, para generar un ambiente empático de confianza ya que son temas de bastante complejidad porque pueden haber vivido estos riesgos; es decir tener retención y discreción bajo temáticas tan complejas y más en canales tan usualmente conocidos de comunicación digital.		Por medio de una recopilación se desea conocer las reflexiones finales de riesgo digital, evidenciando el puntaje obtenido en el proceso competitivo como reflejo de la aprobación de las temáticas trabajadas durante el proceso formativo acompañado del recurso digital "Riesgos digitales".	

4.3.5 Orientaciones para el estudiante

El estudiante tendrá experiencias con otros modelos evaluativos y de coevaluación a partir de la interacción con entornos educativos digitales que contengan temáticas de interés y problemáticas asociadas a prácticas en el mundo digital, con el propósito de generar reflexión y análisis de casos para la protección de su integridad. Para ello, se plantea un recurso digital con contenidos multimedia visuales y auditivos, que desde una perspectiva gamificada, registra la cantidad de aciertos obtenidos (puntajes), como elemento motivacional de competitividad entre los estudiantes alrededor de los riesgos digitales.

4.3.5.1 Syllabus

Curso	Riesgos Digitales: Cyberbullying, Sexting y Grooming
Profesor	



Correo				
Enlace				
Semanas	12	Horas semana	por	12 sincrónicas, 48 asincrónicas
PRESENTACIÓN				
<p>Este recurso digital está orientado a la protección del bienestar de estudiantes que entran en contacto con medios digitales de comunicación; donde están expuestos a riesgos que pueden atentar contra su integridad física y mental. Para ello, se plantean casos riesgosos, reflexiones y el desarrollo de actividades gamificadas que permitan la activación cognitiva con elementos de única respuesta, de puntuación y tiempo.</p> <p>Para el aseguramiento del aprendizaje se planean elementos motivacionales y competitivos que generen espacios empáticos mediados por animaciones visuales, procesos evaluativos y realimentación.</p>				
OBJETIVOS				
General	Sensibilizar sobre los riesgos que se pueden sufrir en entornos digitales, a partir de la interacción con recursos gamificados alrededor del ciberbullying, el sexting y el grooming.			
Específicos	Reconocer los riesgos digitales. Tomar postura frente a riesgos digitales.			
CONTENIDOS TEMÁTICOS				
<ul style="list-style-type: none">• Ciberbullying: (a) Definición del ciberbullying. (b) Acciones a tomar en posibles casos. (c) Consecuencias de esta práctica. (d) Medidas generales. (e) Medidas específicas.				



- **Sexting:** (a) Análisis de daños por pérdida de información. (b) Recomendación en caso de pérdida de información. (c) Soluciones y denuncias basadas en sexting. (d) Definiciones y orientaciones de sexting.
- **Grooming:** (a) Tratamiento de datos. (b) Seguridad de usuarios conocidos en la red. (c) Administración de contenido propio explícito. (d) Recomendaciones sobre casos asociados al grooming

METODOLOGÍA

La metodología se fundamenta en el desarrollo de actividades asociadas a la gamificación, las cuales permiten ir avanzando en el reconocimiento de los riesgos que se presentan al momento de interactuar con entornos digitales. Para ello, se plantean las siguientes estrategias:

- **Explicación:** presentación de explicaciones basada en elementos visuales con el fin de brindar la oportunidad de reconocer, relacionar o vincular los riesgos digitales a los que se puede estar expuesto en entornos digitales, para de esta manera reconocer sus características, formas de prevenirlos y posibles casos en pro de la seguridad física y mental.
- **Actividad:** participación en actividades gamificadas que brindan la posibilidad de acceder a elementos interactivos para evidenciar la apropiación de las explicaciones visualizadas; con este proceso se busca favorecer su aprendizaje.
- **Comunicación:** participación en foros para miradas del contexto digital o impresiones sobre el proceso formativo.

EVALUACIÓN

La evaluación parte de los puntajes obtenidos y el tiempo en cada una de las actividades gamificadas, como parte de un proceso competitivo que refleja la apropiación de las temáticas propuestas durante el proceso formativo alrededor de riesgos digitales; es decir, se observa la medición de la cantidad de respuestas correctas para identificar el grado de apropiación de riesgos y posibles casos.

REFERENCIAS

Presentación - Inicio Curso



- Bustamante, D. A. (2019). Video Bienvid@ [Vídeo]. https://plataforma.grupokenta.co/pluginfile.php/4163/mod_label/intro/WhatsApp%20Video%202022-10-18%20at%2012.44.16%20PM.mp4
- Bustamante, D. A. (2022). Avatar Bienvid@ [Vídeo]. https://plataforma.grupokenta.co/pluginfile.php/2933/mod_label/intro/75d3a9f9-d17e-4267-8ee8-82a4306bead2.mov
- Riesgos Digitales (2022). Infografía ruta de

aprendizajeUnidad 1- Riesgo

- Bustamante, D. A. (2022). Conoce sobre ¿Que es riesgo? [Vídeo]. https://plataforma.grupokenta.co/pluginfile.php/4519/mod_label/intro/riesgo%20%20%282%29.mp4

Unidad 2- digital

- Vela, A. (s. f.). 10 peligros de las redes sociales [Ilustración]. Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/136093219976834351/>
- Riesgos Digitales (2022). Infografía caracterización y definición de lo digital.

Ciberbullying- Explicación

- Bustamante, D. A. (2022). Conoce unidad de Ciberbullying [Vídeo]. https://plataforma.grupokenta.co/pluginfile.php/2950/mod_label/intro/ciberbullying.mp4
- Pantallas Amigas. (2014). Ciberbullying: ciberacoso en redes sociales, videogames, smartphones. . . y su prevención [Vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=SEC_dOWFN5M

Sexting - Explicación

- Pantallas Amigables. (s. f.). Tu seguridad es la de tu celular - Privacidad, Celulares y Cuidado de la Imagen. <https://www.youtube.com/watch?v=1yzgSbrn3d4>

Grooming - Explicación

- Mapa Interactivo: Grooming (D) (Tecnología - 11o - Secundaria - grooming). <https://es.educaplay.com/juego/12304822-grooming.html>

Encuentro Final - Explicación

- Bustamante, D. A. (2022). Despedida Avatar [Vídeo]. https://plataforma.grupokenta.co/pluginfile.php/3525/mod_label/intro



[o/930f22b9-095c-41b8-9bd5-c77301a0c5de.mov](https://plataforma.grupokenta.co/pluginfile.php/4523/mod_label/intr/o/0f7677c8-ef58-41df-81e2-0eb84b960118.mov)

Unidad de Comunicación

- Bustamante, D. A. (2022). Comuniquemonos [Vídeo]. https://plataforma.grupokenta.co/pluginfile.php/4523/mod_label/intr/o/0f7677c8-ef58-41df-81e2-0eb84b960118.mov

4.3.5.2 Plan de trabajo semanal

Curso	Riesgos Digitales			
Profesor				
Módulo 0: Presentación				
Fecha de inicio	Fecha de entrega	Actividad	Recursos	Criterios de evaluación
		<p>¿Qué es riesgo?: Observa el video inicial que contiene una explicación sobre lo que es riesgo. Luego observa ilustraciones en Mentimeter e ingresa una única respuesta.</p>	<p>Tener acceso a Internet para ingresar a la plataforma Moodle y a Mentimeter.</p>	<p>Tiempo y respuestas de las preguntas planteadas.</p>
		<p>¿Qué es lo digital?: A partir de lo expuesto en el módulo, se ingresa a Genially para participar en una actividad cronometrada que registra una única respuesta.</p>	<p>Tener acceso a Internet para ingresar a la plataforma Moodle y a Genially.</p>	<p>Tiempo y respuestas de las preguntas planteadas.</p>
Módulo 1: Cyberbullying				



Fecha de inicio	Fecha de entrega	Actividad	Recursos	Criterios de evaluación
		Laberinto: A partir de lo expuesto en el módulo, se ingresa a Word Wall donde se agrega el nombre y se responden preguntas con respuesta única.	Tener acceso a Internet para ingresar a la plataforma Moodle y a Word Wall.	Respuestas a preguntas abiertas con una única respuesta, proceso en el que se medirá el tiempo y la cantidad de aciertos para identificar el grado de apropiación sobre la explicación del cyberbullying.
Módulo 2: Sexting				
Fecha de inicio	Fecha de entrega	Actividad	Recursos	Criterios de evaluación
		Tu privacidad es la de tu celular: visualizar un video que permite el registro de la interacción permitida desde hp5.org sobre sexting.	Tener acceso a Internet para ingresar a la plataforma Moodle y a hp5.org.	Participación en el video tipo h5p.
		Aplasta Topos: participa en una actividad que requiere de reacción rápida a las preguntas sobre sexting.	Tener acceso a Internet para ingresar a la plataforma Moodle y a dispositivos de hardware que permitan el desplazamiento dentro de la actividad.	El tiempo y la cantidad de aciertos a preguntas de única respuesta sobre sexting.
Módulo 3: Grooming				



Fecha de inicio	Fecha de entrega	Actividad	Recursos	Criterios de evaluación
		Grooming: visualizar y escuchar un video en Educaplay sobre grooming y sus características.	Tener acceso a Internet para ingresar a la plataforma Moodle, a Educaplay y a ventanas emergentes.	Ingreso a la actividad.
		Avión Grooming: A partir de lo observado en el módulo se responden preguntas al ingresar a Wordwall, para mostrar la problemática de suplantación de datos para el posterior acoso.	Tener acceso a Internet para ingresar a la plataforma Moodle; dispositivos hardware para el desplazamiento dentro de la actividad.	Respuestas correctas a preguntas sobre grooming para identificar el grado de apropiación sobre la explicación de este riesgo.



5 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentan los resultados que permiten identificar, resumir y asociar el proceso desarrollado alrededor de los riesgos digitales, como parte de las temáticas a abordar en el ámbito escolar y posibles reflexiones sobre las acciones generadas por los docentes para tratar estas problemáticas dentro de las aulas. Por ello, se plantea un recurso digital como apoyo a procesos formativos tendientes a mantener el bienestar físico y mental de los estudiantes, y promover otras formas de enseñar a partir de estrategias gamificadas acordes al contexto escolar.

Es así que se aplicó una encuesta sobre riesgos digitales y TIC, como referente para la creación de un recurso digital que fue valorado por expertos; contexto en el que la sexualidad se abordó desde los riesgos que se presentan cuando se interactúa con entornos digitales, como parte de las miradas que emergen en una sociedad digital sobre el ciberbullying, el sexting y el grooming.

5.1 RESULTADOS

Como parte del proceso investigativo, se buscó proyectar a través de las TIC, la orientación de los estudiantes sobre los riesgos digitales. Esto llevó a la aplicación de una encuesta para reconocer a los estudiantes en el ámbito de los riesgos y las TIC, para luego crear un recurso digital enfocado en el ciberbullying, el sexting y el grooming, que fue valorado por expertos para proyectar su uso como parte de las dinámicas desarrolladas por los docentes del área de Tecnología e Informática en el aula de clase.

5.1.1 Encuesta “Riesgos digitales”

La encuesta tuvo el propósito de conocer algunas de las experiencias de los estudiantes en el mundo digital, con el fin de crear posteriormente un recurso digital sobre los riesgos digitales y las alternativas para afrontarlos. En la **Figura 47** se observa que un 83,3% son de grado 10 y un 16,7% son de grado 11.

¿A qué grado pertenece?

60 respuestas

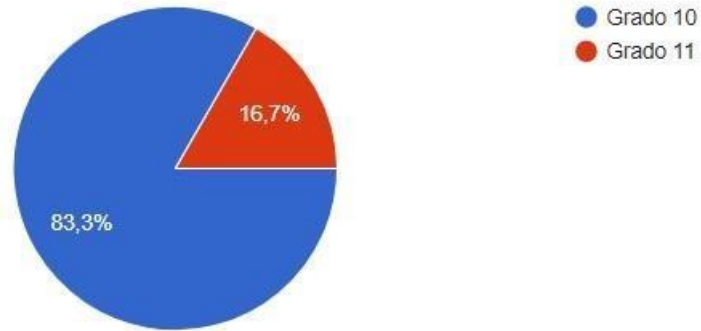


Figura 47. Grado de los estudiantes.

En la **Figura 48** se observa que un 65% de los estudiantes son de género masculino, un 33,3% de género femenino y 1, 7% prefiere no contestar.

¿Cuál es su género?

60 respuestas

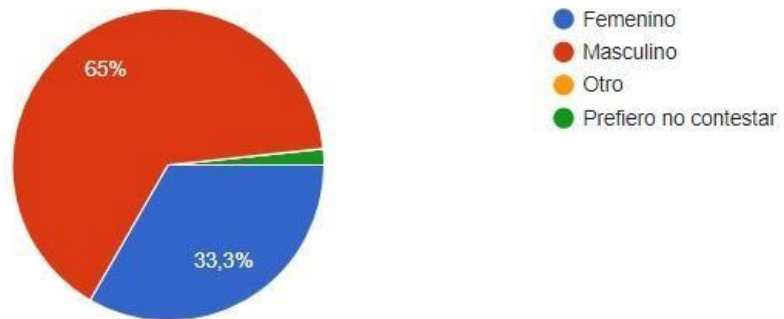


Figura 48. Género de estudiantes.

En la **Tabla 3** se observan las opiniones de los estudiantes respecto al caso de Emmanuel.

Tabla 3. Caso Emanuel.

No.	Debido a su poca experiencia, Emanuel es agredido verbalmente por otros jugadores en un videojuego en línea, ¿cuál considera que debería ser la reacción de Emanuel?
1	Seguir jugando sin colocarle cuidado a los demas en sus opiniones
2	Debería dejar de jugar y salirse del juego
3	debería ser calmado ya que solo es un juego
4	Salirse del juego



5	Seguir jugando y demostrarles que soy mejor que ellos
6	
7	Responderles de igual manera, no dejársela montar
8	Enojo, frustración
9	Reportar a los jugadores
10	Una reacción calmada ya que la ira no es motivo para dañar algo
11	Ninguna, los videojuegos son para divertirse, no para insultar, por ende el no debe prestar atención a lo que le digan.
12	Tomar las acciones que el considere correctas
13	Bloquear y alejarse de esas personas
14	Debería reportar a los jugadores de tal juego para que los baneen del juego y no siga haciendo acoso.
15	Pedir respeto o salirse de la partida
16	Pedir respeto o defenderse de la misma forma
17	Rabia e impulso
18	Pvp o miedo
19	Defenderse de todo
20	Pedir respeto o salirse
21	Decirle a sus padres lo que sucede, alejarse un poco de esos videojuegos y no dejarse afectar emocionalmente por eso
22	Responderles igual
23	Hacerlo llegar a su acudiente
24	Informar a las autoridades o dado el caso reportar a estas personas
25	Pues el se sentiría mal porque realmente el hace lo que le gusta pero las demás personas critican lo que el hace sabiendo cual es el esfuerzo de él para seguir adelante
26	Emanuel debería silenciar y bloquear a aquellos jugadores que lo han agredido, además de no dejarse influenciar por estas acciones y no responder con más violencia. Y si así lo requiere, comunicarse con familiares o profesores, para así evitar posibles daños psicoemocionales.
27	Retirarse del juego y no sentirse mal
28	Emanuel siente una atracción mas así el juego para mejorar y así no recibir ningún tipo de agresión
29	Pedir respetuosamente que no lo insulten y mejor se vuelvan amigos para que le enseñen y pueda ampliar su experiencia en el videojuego.
30	Salirme del juego e ignorarlos
31	No importarle los comentarios negativos
32	Dar su opinión de que no le gusta la manera en la que lo tratan pero siempre tomarlo con calma
33	disgustada y algo de frustración ya que lo están agrediendo verbalmente
34	Enojado
35	Se sentiría atacado
36	Silenciarlos y reportarlos
37	No decir nada



38	Denunciar
39	No le pondría atención a sus comentarios negativos
40	Furioso, por que lo agreden y el no puede hacer mucho ya que una solución es eliminarlos o dejar de jugar.
41	Es un videojuego por lo tanto es normal reaccionar con enojo así como en un juego en físico sin embargo, esto estaría mal porque podría agrandar el problema
42	La reaccion de Emanuel asombrado
43	Poner Una Denuncia, Por Agresión Verbal
44	Sorprendido
45	Triste, por nosotros comprendido por los demás jugadores
46	Denunciar la reacción agresiva que está haciendo
47	Ignorarlos
48	Hacer caso omiso a la comunidad tóxica y seguir jugando para mejorar
49	No dejarse pero tratar de no discutir y rebajarse a su nivel
50	Enojo, ya que Manuel se sentiría ofendido de ser insultado por no estar jugando siempre
51	Mutearlo y seguir jugando
52	No prestar atención a los comentarios de los demás si está haciendo algo que lo divierte y lo lleva más alla
53	Intentar hablar con lo otro jugadores sobre cómo lo hacen sentir
54	Crear un espacio de conversacion, para encuentre una manera de que dejen de tratar mal
55	Denunciar a los jugadores y salirse de esa partida para así no jugar con ellos.
56	Evitar jugar video juegos en línea con desconocidos
57	Responder no seas tóxico, posteriormente retirarse
58	Darles una lección
59	Exigir respeto y si no se lo dan hablar con un adulto para que lo ayude a solucionar lo que está sucediendo
60	Retirarse del juego, y no ponerles cuidado a lo que le dicen o denuncia el juego.
61	La tristeza y la angustia que pasa cuando otros jugadores lo agreden verbalmente
62	Que no le ponga atención a los otros jugadores
63	Defenderse y darse su lugar
64	Contestar calmadamente y aprender a jugar
65	Calmarse y decir que no le peguen
66	Seguir jugando

En la **Tabla 4** se observan las opiniones de los estudiantes respecto al caso de Carlos.

Tabla 4. Caso Carlos.

No.	Sara tiene un vínculo emocional con Carlos. Entre ellos realizan el intercambio de material personal que fue interceptado por un tercero; luego de un tiempo el material es expuesto en todo el colegio. En caso de que usted fuera Sara o Carlos, ¿qué haría en esta situación?
-----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



1	hablar con el tercero e indicarle que eso no se hace
2	Pondría una renuncia ante las entidades competentes para tener un apoyo
3	demanda policía quitar el material de a donde se haya expuesto con personas que sepan del tema
4	Una demanda por mostrar ese contenido sin consentimiento de los implicados
5	Buscar al que lo hizo y denunciarlo
6	Si se quién fue demandaría a el responsable de difundir el material; por otro lado si no se, buscaría ayuda de mis familiares para resolver este inconveniente
7	Le reclamo al tercero por exponer algo mío, sin mi autorización
8	Buscaría las pruebas para demostrar que dicha persona intervino para así buscar una solución alguna...
9	Denunciar al tercero
10	Lo que aría sería hablar con carlos o la persona para ver por que lo iso y reaccionaría de una manera enojada .
11	Informar a las autoridades.
12	Demandar
13	Demandar a la persona tercera
14	Reportaria a las autoridades
15	Reportar con las autoridades y denunciar a la tercera persona, y luego pedir un traslado de escuela
16	Pasar un reporte con las autoridades y colocar una demanda a la persona que expuso todo material
17	Hablar con las autoridades si es algo grave
18	Llorar
19	Dado el caso y me enteré de quién fue lo encararía y posteriormente lo m....
20	Reportar a las autoridades
21	Hablar con esa persona, ya que eso no se puede hacer y además trae consecuencias muy graves
22	Averiguar quién fue el tercero
23	Saber quién fue el tercero
24	Informar a las autoridades para que se hagan las debidas investigaciones y llegado el caso demandar
25	Pues que ellos no tenían pensado en el vínculo personal
26	Realizaría las denuncias y reportes correspondiente frente este delito penalizado en Colombia, comunicando la situación ante entidades públicas, ya que se atenta contra la privacidad, difundiendo contenido íntimo sin consentimiento.
27	Denunciaría ante una persona que sepa del tema, ya que es un delito
28	pues reportarlo y buscar quien fue el que publico el material y si no se busca es posible q sara en este momento este triste apoyarla y no dejarla sola
29	Acudir a la policía para encontrar a quién expuso el material personal
30	denunciar por robo de información privada
31	Averiguar quien interceptó el material y denunciarlo
32	Tratar de aclarar las cosas sin sentirse mal y sin guardar rencor hacia alguien
33	Tomar conciencia de que el error fue mutuo ya que aquel material no se debió tomar en ningún momento por respeto a mi cuerpo



34	Hablar con el director de grupo
35	Denunciar
36	Interponer la denuncia a las autoridades como la policía y poner la demanda inmediatamente
37	Me calmaría y hablaría con el tercero y haría una denuncia
38	denunciar
39	Denunciaría
40	Buscaría al culpable y como humano lo primero serio ir de una forma a gredirlo físicamente pues eso no se debería hacer.
41	Personalmente le comunicaría la situación a alguien responsable a pesar de tener en cuenta las consecuencias del tercero y me haría reconocer que fui uno de los cómplices.
42	Evitaria el compartimiento del material
43	Asumir Las Consecuencias
44	Averiguar quien fue
45	Buscar al culpable; lo último que quieren es culpar al otro
46	La situación que está realizando el intercambio de material personal que está haciendo Carlos
47	Enojarse
48	Saber quién las difundió para que las borre , de no borrarlas pondría una demanda
49	Sara : lo denunció por difundir propiedad privada
50	Me sentiría traicionado, buscaría una manera de decirle a las personas que sabían para ver cómo fue posible que se expusieran el material
51	Pedir ayuda y frentear las consecuencias
52	Tenerlo de experiencia ya que es algo que se les escapo de las manos y dejar de prestar atención ya que es algo que no se puede cambiar
53	Denunciar ya que es material personal y a menos de que yo quita nadie lo puede ver
54	Me comunicaria con las directivos del colegio para comentar la situación y encontrar una ayuda.Despues tendria una confrontación con el terceo
55	Demandaría a esa persona tomando acciones legales y a nivel institucional preguntaría si se puede hacer algo.
56	Ante todo manejar la calma y comunicarse con la policía de delitos cibernéticos u otras entidades asociadas a este ámbito para encontrar al responsable
57	Denunciar
58	Buscar a esa persona 3 y hablar con la policia
59	Comunicarle a mis padres ,luego al colegio y después a la policía para que tomen el asunto
60	Yo haría una demanda en la policía cibernética.
61	Hablaria con las autoridades respectivas para resolver este problema
62	Denunciar
63	Avisar a las autoridades y a mis padres sobre la situación
64	Informar a las autoridades
65	No se la enviaría
66	Pelear por lo mio



En la **Tabla 5** se observan las opiniones de los estudiantes respecto al caso de Lucía y Marcos.

Tabla 5. Caso de Lucía y Marcos.

No.	Lucia es una mujer adulta que se pone en contacto a través de una aplicación web con Marcos, un adolescente. Luego de un tiempo, Lucia le pide a Marcos contenido personal, ¿usted que haría en la posición de Marcos?
1	no le envío el contenido personal , hoy en día se presta para muchas cosas y se expone la vida personal
2	No enviaría ninguna foto
3	no enviar información con lo cual puedan hacer daño
4	No enviar nada pues si no se conoce a la persona puede estar suplantando la identidad para conseguir contenido sexual de forma ilícita
5	Si me genera confianza le envío información pero no tan específica
6	Cómo no la conozco personalmente ni en su totalidad, no se las mandaría
7	Le diría La verdad a lucia
8	Iría pero con compañía para estar seguro de que no va a pasar nada
9	No pasarle nada
10	Le diría que me respete como persona y que no pida ese tipo de cosas
11	No le pasaría mi contenido personal.
12	Bloquear
13	Bloquear y reportar a esa persona y/o denunciar
14	Depende de la confianza que tenga con esa persona pasarle o no el contenido personal
15	Depende, debido las posiciones y circunstancias del momento, si ya se han pasado información lo haría debido a q ya hay confianza, en el caso q no, no lo hago
16	Depende de la situación y el tiempo de confianza que lleven entre esas personas
17	Si conozco a Lucia se la otorgaría
18	Se lo doy
19	Pues fácil, no pasar nada
20	No lo haría
21	No darle ese contenido porque uno se tiene que hacer respetar
22	Le pido que me mande ella primero
23	No enviar ningún contenido
24	Bloquearlo
25	Que no porque es la privacidad de él
26	No se lo daría, ya que reconozco las posibles consecuencias de compartir cosas personales como esas, presentandose la posibilidad de distribución y difusión sin consentimiento de este contenido, de ciberbullying con base en este y de una posible extorsión.
27	No cedería a su petición, ya que no conozco realmente a esa persona y me pondría en muchos riesgos



28	no le entrego nada
29	No le enviaría el contenido personal a Lucia y dejaría de hablar con ella
30	no le daría mis datos personales a personas desconocidas ya que es un peligro para mi integridad
31	No confiar en ella ya que no puede ser quien dice ser
32	Le diría que no porque si son cosas privadas o personales que no se pueden contar a cualquiera
33	Rechazar la propuesta de Lucía ya que viene de una persona mucho mayor que yo y una persona que desconozco personalmente
34	Le contestaría que no puedo enviárselos porque soy menor de edad
35	Denunciar
36	No lo haría ni pasaría ningún tipo de contenido sobre mí
37	Ni enviaría nada
38	no enviar nada y denunciar
39	No se las pasaría por qué no es una persona conocida
40	Le diría que no, pues sería incomodo ya que ella es mayor que yo y pues tambien yo no sabria para que utilizaría esas fotos.
41	Siendo consciente de la edad de la otra persona, pensaría 2 veces antes de enviar ese contenido. Si no se tiene confianza bloquearía a esa persona
42	No conectarme mas con lucia
43	No Enviar Nada
44	No se lo pasaría
45	Bloquear a Lucía porque yo (Carlos) no permitiría mostrar mi cuerpo ah alguien que conocí en Internet, menos en la vida real.
46	Denunciar en contacto
47	No enviar nada
48	Yo no compartiré ese tipo de información con nadie, sin importa si lo conozco o no
49	Le diría que no porque eso es algo privado y no me sentiría cómodo
50	No la mandaría. Estaría enfrentado el hecho de no mandar fotos personales
51	Depende mi relación con Lucia
52	No mandar nada
53	Le dejaría de responder los mensajes , ya que esas cosas no se pueden y no se prestan para cosas buenas
54	No mandaría este contenido debido a que es una adulta que no conozco ni he visto en persona
55	Bloquear a esta persona si no estoy dispuesto a mandarle fotos personales y así eliminarla de mi vida
56	No mandar ningún contenido personal
57	No dar ningún tipo de contenido
58	Si tengo buena relación de pronto
59	Me negaría, porque uno no conoce los alcances de los demás
60	Yo la demandaría por estar pidiendo cosas muy íntimas que no se pueden pedir y a demás esas cosas son muy personales
61	No cedería a la petición de lucia lo cual la bloquearía permanentemente de las redes sociales



62	No le doy nada de contenido personal porque en caso de que lo intercepte o pase algo puede salir a la luz
63	No sé lo enviaría
64	No lo enviaría
65	No le pasaría contenido y la bloquearía de la web
66	Depende de que contenido

En la **Tabla 6** se observan las opiniones de los estudiantes respecto al caso de Pepe.

Tabla 6. Caso de Pepe.

No.	Pepe tiene como costumbre agredir de forma anónima a sus compañeros en Internet; el resto de sus compañeros al estar cansados de estas agresiones crean un perfil falso con el fin de engañarlo y solicitarle material personal para luego burlarse de él en clase, ¿cómo considera el actuar de los compañeros de Pepe?
1	lo mejor es hablar con con pepe para que no los agrede mas y decirle lo mal que se siente al estar al otro lado de la pantalla
2	Estaban aburridos de lo que le hacía su compañero me parece que estuvo bien
3	no deberían hacer eso ya que pepe confía en ellos
4	Depende de cómo son enseñados los niños van a actuar lo ideal sería buscar un ambiente en el que se exprese pq su compañero toma la decisión de agredir a los otros y en tal caso brindarle apoyo psicológico
5	Me parece lo mejor se lo merecía
6	Pésimo, doble moral, les molesta las agresiones de Pepe hacia ellos, pero consideran que lo que ell@s hacen en contra de pepe está bien, son personas poco empátic@s y así mismo ignorantes.
7	De alguna manera está bien porque quiere darle una lección a Pepe, pero tampoco es la idea
8	Bien porqué se están vengando de lo que Pepe les hizo a ellos
9	Negativa
10	Es inapropiada por que no es necesario para llegar a ese extremo lo mejor sería hablar con el si saben que es el o preguntarle a la cuenta anónima por que lo hace
11	Malo, esto desencadena un problema mayor.
12	Está mal por ambas partes
13	Bien ya que está persona está agrediendo a ellos desde un principio
14	Estaría mal de parte de los compañeros ya que pueden buscar otra solución pra ese problema
15	Que está mal y deben buscar otros métodos para detener el acoso de pepe
16	Decirle a los docentes de la situación con pruebas del ciberacoso
17	Sería una buena opción pero hablando éticamente sería mejor hablar con un mayor
18	Hablar con esa persona, pidiendo explicación del porque
19	Mal echo moral mente pero si estaría bien justificado ya que Pepe es una mala pelzona
20	Reportar a las autoridades
21	Mal, porque no nos podemos vengar de los demás haciendo lo mismo o algo peor



	ya que con eso nos demostramos débiles.
22	Está bien
23	Una mala acción se podría tomar otras acciones frente a Pepe y sus actos
24	Incorrecto ya que deberían infórmale a algún adulto o a las autoridades
25	Pues mal porque realmente porque aunque Pepe haga eso esta mal que ellos han una venganza
26	Esta no fue la manera adecuada de actuar, ya que pudo comunicarse con Pepe y con otras personas de confianza para intemar cambiar su comportamiento, o sino buscar alternativas pacíficas ante la resolución de conflictos. Esto hubiera evitado perjudicar y salir perjudicados, sin ocasionar daños innecesarios.
27	Muy mal de su parte, ya que no deben de igualarse a el
28	bien , una especie de venganza para que no moleste mas
29	Malo, ya que deberían denunciar la cuenta y pedir ayuda para solucionar el problema
30	unirnos como grupo y denunciar las agresiones que esta haciendo pepe antes las autoridades
31	Bien ya que se lo busco
32	Pues esta mal porque solo es necesario que ellos hablen y aclaren las cosas y no que le hagan lo mismo
33	Actuaron mal de ambos lados tanto de los compañeros como de pepe ya que pepe no tiene el porqué agredir a un compañero Y sus compañeros no debiero pedir material personal a pepe
34	Mal, debido a que no es la mejor manera de parar estos abusos
35	Estuvo mal de ambas partes
36	Pues al no saber quién es la persona en la cuenta anónima se le hubiera sacado información, no contenido ni material
37	Mal por qué las cosas personales son privadas
38	Reaccionaria denunciando.
39	Negativo ya que no es una acción buena
40	Que pues ya va muy lejos por que mostrar algo personal es muy serio.
41	Es una mala actuación de sus compañeros porque expone todo su contenido en público sin su permiso, antes deberían haberle platicado que les molesta su actitud con ellos y hacerle razonar de su forma de ser para que no los vuelva a molestar.
42	Pues malo porque sea como sea es algo que esta mal
43	El Incorrecto Esa No Es La Manera De Hacerle Caer En Cuenta De Que Está Haciendo Las Cosas Mal
44	Decirle a alguien que lo ayude
45	Incorrecta, porque yo entiendo que estén molestos; pero no les da derecho de hacerle lo mismo
46	Denunciar los compañeros la agresión como actúa Pepe
47	Poco ético
48	Me parece algo muy bajo e inmaduro, ya que si ellos saben quién es la persona que hace esos comentarios, deberían hablar con el y hacerlo retractarse de lo que hizo
49	Muy mal porque creen que debería de continuar con esa situación
50	Ambos están mal, Pepe no debería agredir a sus compañeros y sus compañeros debieron pedir ayuda para buscar la cuenta
51	Algo normal y vengativo



52	Mal ya que esto es seguir fomentando las malas conductas contra compañeros
53	Malo , ya que lo que pudieron haber echo fue dialogar con pepe directamente, o informar de la situación al docente
54	Es una forma abusiva de encontrar una solución a su conflicto
55	Erróneo, ya que habían más opciones y devolver estas “agresiones” en realidad no va a solucionar nada y están fomentando más violencia
56	Antes de cometer estas acciones hablar con algún docente e intentar solucionarlo con diálogo
57	Justo, siempre y cuando sea proporcional alas agresiones de pepe
58	Bien por que es diente por diente ojo por ojo
59	Muy mal , porque esa no es la forma que deben solucionar las cosas
60	Me parece mal por qué ese tipo de cosas no se hacen y pues considero que pudieron haber denunciado y pues con esto se podría solucionar el caso.ñ
61	Por una parte estaria bien acerle lo mismo a pepe lo cual pepe sentiria lo mismo que sus compañeros agredidos
62	Incorrecto poruqe primero toca hablar con la tutora de los alumnos
63	Están actuando mal, porque debieron avisar a los adultos y no hacer lo mismo que Pepe
64	Muy mal por que no deberían tomar justicia por si mismos
65	Mal por que ellos no tienen que hacer lo mismo que el
66	Mal

En la **Figura 49** se observa que un 83,3% de los estudiantes no ha estado expuesto a este tipo de casos, un 8,3% sí y un 8,3% prefiere no contestar.

¿Se ha visto expuesto a alguno de los casos aquí mencionados?

60 respuestas

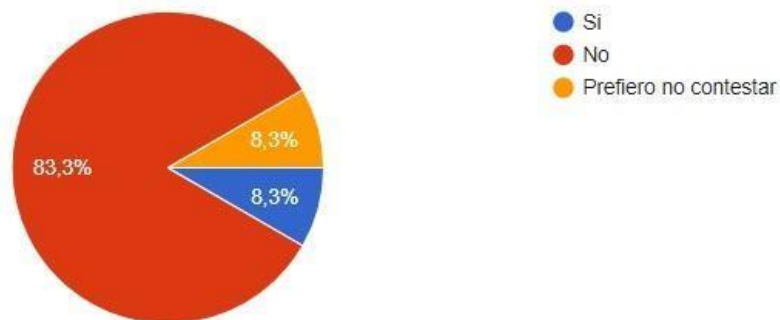


Figura 49. Exposición a casos.

En la **Tabla 7** se observan las respuestas de los estudiantes respecto a escuchar sobre riesgo digital en clase.

Tabla 7. Riesgos digitales en clase.

No.	¿Ha escuchado hablar alguna vez de riesgos digitales en clase?, ¿en qué asignatura?, ¿de qué hablaron?
-----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------



1	NO
2	No, app
3	no
4	Si
5	No página web
6	Si, en informática; sobre los riesgos que podrían proporcionar el uso excesivo de las redes sociales o el aceptar a desconocidos de estas mismas También se habló sobre el robo digital, pues hoy en día es muy fácil que los ladrones roben a través de la tecnología
7	Si, en la mayoría de clases nos han hablado del riesgo de que nuestra información personal sea expuesta en internet
8	Tecnología, Sociales, Español
9	No
10	La verdad no se escuchó ningún caso
11	Sí, en informática, se habló del cyberbullying, la suplantación, y demás riesgos.
12	Si, psicología, de los riesgos que tienen las redes sociales
13	Si en orientación vocacional
14	No
15	No
16	No
17	Informática el buen manejo de las redes sociales para no caer en malas personas o páginas
18	Informática
19	Si en religiosa hace mucho
20	No
21	Si, en informática, nos hablaron sobre las precauciones que uno debe de tener en las redes sociales lo correcto o lo incorrecto de eso
22	Si, en casi todas
23	Si, ciencias sociales y psicología
24	Si en tecnología
25	Pues ay unas que es como el Facebook
26	Sí lo he escuchado, en la asignatura de Informática, donde se nos mencionaba que existía la posibilidad de que al navegar en internet se pueda llegar a salir perjudicado, esto debido a que se puede presentar situaciones como el grooming, el ciberacoso, el sexting, entre otros.
27	Sí, en informática y tecnología. Hablaron sobre todos los riesgos que corremos al no saber utilizar los medios digitales
28	No
29	Si, en la asignatura de informática, sexting, phishing, ciberacoso, entre otros.
30	en tecnología y hablamos que no debemos compartir nuestros datos personales a personas desconocidas
31	La asignatura de informática se habló de todo lo peligroso que hay a la hora de usar las redes sociales
32	Los riesgos digitales en tecnología vimos que son peligrosos porque pueden meternos en problemas sobre nuestra intimidad o cosas personales que no se pueden revelar a cualquiera



33	En clase de informática de como debo comportarme en las plataformas digitales y que esta bien y que no y qué consecuencias trae
34	En informática, acerca del como debemos cuidarnos de no compartir información personal con desconocidos
35	Si, de las posibles ataques que podríamos tener en las redes y consecuencias
36	En Informática, los tipos de personas y aplicaciones en Internet
37	Si, informática
38	Si, en tecnología y materias externas, se habla de los riesgos.
39	Lo escuche en tecnología y hablamos sobre todos los riesgos que usted tiene al indagar en internet
40	Si, en la asignatura de informática, de los peligros de las redes y sus buenos usos.
41	Si, en informática y tecnología. Hablamos de los virus informáticos y de la seguridad de internet(TIC)
42	Si, en la asignatura de danzas que hicierongrosería a la profesora
43	Si, En La Charla De Educación Sexual
44	En informatica y nos hablaron de como es peligroso
45	Si, que tuviéramos cuidado de compartir información personal en Internet, y aceptar solicitudes de personas que no conocemos en la vida real
46	Tecnología , que no debemos compartir los datos personales a personas desconocidas
47	Tecnología
48	Si, en l asignatura de informática, hablamos de las TIC, cuidados en las redes y precauciones en los sitios web
49	Si en la clase de informática y como podemos evitarlas y pedir ayuda
50	Si, he escuchado la instrucción, realmente no recuerdo que clase, pero han hablado de que es muy importante ser cuidadoso con el uso de la red
51	En tecnología - Informatica
52	En clase se informática por lo peligros de hackeo de redes sociales para el uso de estafas
53	Si, en clase de tecnología, hablamos de las miles formas que ay para prevenir esa situación
54	Si, en la mayoría por uno u otro caso se nos comenta del cuidado que se debe manejar
55	Si, en la mayoría en algún punto hemos tocado ese tema, sobre riesgos y que se podría hacer para combatirlos
56	Si, pues este es un tema muy común del que alguna vez ha hablamos en todas las clases pero generalmente se habla de estos temas en proyecto de aula y en actividades, hablamos de que es, los cuidados pertinentes, causas entre otras características
57	No
58	Si en sociales y informática de que no hay que confiar en cualquiera
59	En tecnología,hablamos sobre el bullying digital , también sobre tener cuidado con las cuentas anónimas y refuerzo de contraseñas en correo electrónico.
60	Si, hablamos de que es malo pasarle informaciones que no debemos a las personas así sean amigos o desconocidos por qué cualquier tipo de información que uno pase puede resultar siendo una demanda o lo pueden llevar a uno a la cárcel.
61	En tecnología.Lo cual nos enseñaron a no acceder a paginas o sitios web que son de dudosa procedencia



62	No
63	Si, en tecnología hablamos sobre el ciberbullying
64	Informática el ciberbullying
65	Informática
66	Si Informática De los riesgos al navegar en internet

En la **Tabla 8** se observan las respuestas de los estudiantes respecto a dónde han escuchado hablar de riesgo digital.

Tabla 8. Riesgos digitales en otros medios.

No.	En caso de no haber escuchado hablar de riesgo digital ¿a través de qué medios le gustaría aprender sobre este tema? (libros, ilustraciones, páginas web, aplicaciones (Apps), otro ¿cuál?)
1	
2	
3	
4	
5	
6	Apps
7	Páginas web
8	Charlas, Libros y medios parecidos en el que se pueda hablar más de fondo y centralizado el tema
9	Páginas web
10	Me gustaría tener un conocimiento no tan extenso pero me gustaría tener conocimiento
11	Páginas web
12	Ilustraciones, campañas, etc
13	Página web
14	Apps
15	Apps
16	Apps
17	Apps
18	Libros, apps
19	Libros y páginas web
20	Apps
21	Por medio de páginas web ya que nosotros los adolescentes pasamos más tiempo en internet y podríamos leer sobre eso
22	Páginas web
23	Apps
24	Páginas web, aplicaciones
25	Si porque ya uno está prevenido de esos problemas



26	Sí he escuchado acerca de este tema, pero me gustaría profundizar en este a través de aplicaciones, videos y páginas web.
27	Libros, páginas web
28	webs
29	Aplicaciones o páginas web
30	apps
31	Páginas web
32	Apps o páginas web
33	Páginas web e ilustraciones
34	ilustraciones
35	Apps
36	Apps y páginas web
37	Internet
38	páginas web, ilustraciones .
39	Ilustraciones
40	Me gustaría en todos pues estaría más informado mediante el tema.
41	En la escuela, en la familia, libros y páginas web.
42	Páginas
43	Libros
44	Aplicaciones
45	Ya he hablado
46	Apps
47	Videos
48	Libros
49	Apps
50	Páginas web, noticias y casos
51	En anuncios webs y televisivos
52	Ilustraciones
53	Páginas web
54	Si podría ser a través de una app
55	Libros o páginas Web
56	A través de apps
57	Si, ilustraciones
58	Videos
59	Si me gustaría saber más en el colegio
60	Me gustaría aprender por medio de ilustraciones, o por páginas web, a un que ya se un poco de esos riesgos digitales.
61	Me gustaría haberme enterado por noticias o por internet
62	Libros
63	En el colegio



64	Todos
65	Todos
66	Paginas web

En la **Figura 50** se observa que un 78,3% de los estudiantes ha hablado sobre riesgos digitales con su familia o cuidador y un 21,7% no.

¿Su familia o cuidadores han hablado o han tenido tema de discusión sobre riesgos digitales?

60 respuestas

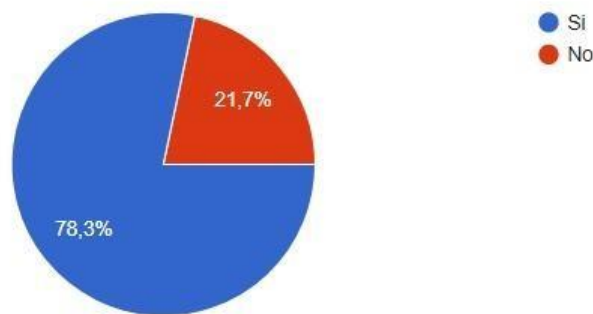


Figura 50. Hablar de riesgos digitales con familia o cuidadores.

En la **Figura 51** se observa que un 40% de los estudiantes conoce a alguien que ha estado en contacto con casos de riesgo digital y un 60% no.

¿Conoce de algún compañero, amigo o conocido que haya tenido contacto con este tipo de casos?

60 respuestas

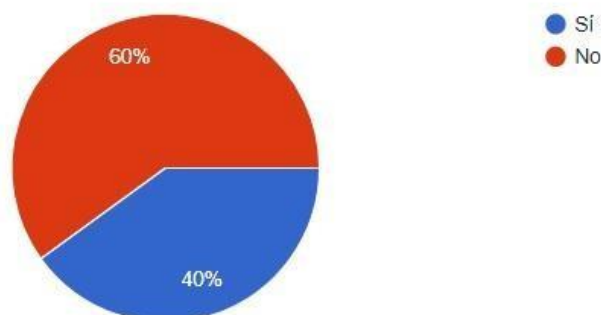


Figura 51. Casos de riesgo digital.

En la **Figura 52** se observa las horas promedio que permanecen los estudiantes conectados a Internet los estudiantes.



¿Cuántas horas en promedio considera al día estar conectado a Internet?

60 respuestas



Figura 52. Horas promedio conectados a Internet.

En la **Figura 53** se observa las horas promedio que permanecen los estudiantes conectados a redes sociales.

¿Cuántas horas en promedio considera al día estar conectado en redes sociales?

60 respuestas

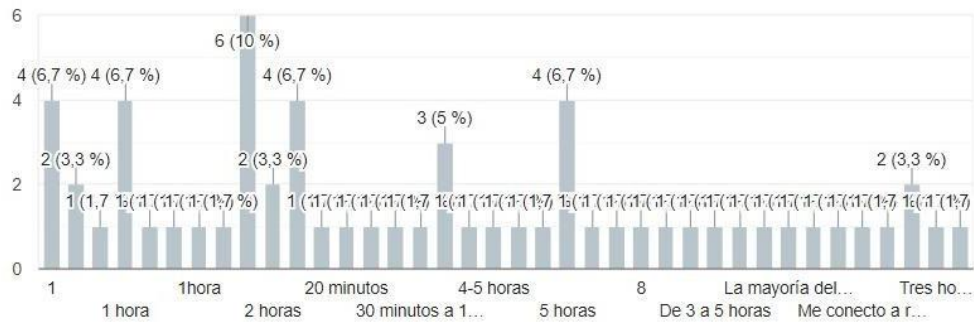


Figura 53. Horas promedio conectados a redes sociales.

En la **Tabla 9** se observan las respuestas de los estudiantes respecto al trabajo con aulas digitales.

Tabla 9. Trabajo con aulas digitales.

No.	Recientemente en Internet ha trabajado con aulas o ambientes virtuales para alguna asignatura; ¿con qué contenidos trabajó?, ¿tuvo alguna dificultad?
1	
2	
3	
4	
5	
6	



7	Pues la mayoría de veces cuando se iba el internet
8	Se tuvo un poco de dificultades ya que no es lo mismo aprender o trabajar por medio virtual, debido a que se distrae más
9	No trabaje con nada de eso
10	No e trabajado con ninguna
11	Trabaje con teams, classroom entre otras
12	Zoom, para nada
13	Educación, no
14	Trabajos escolares
15	Trabajos escolares, sin mucha dificultad
16	Trabajo del colegio
17	Profesiones informáticas
18	No tuvo ninguna dificultad
19	No desde la virtualidad del colegio
20	Trabajos escolares sin mucha dificultad
21	Con classroom y no tuve ninguna dificultad
22	No
23	Ninguna
24	Si, no hubo ninguna dificultad
25	En ambiental
26	No he trabajado recientemente en ambientes virtuales, pero se había realizado anteriormente actividades en plataformas como meet o zoom en todas las asignaturas, presentando problemas con el manejo de estas, ya que había desconocimiento sobre la manera de usarlas.
27	Si, contenidos de trabajo, si tuve dificultades
28	no tuve ninguna dificultad
29	Aplicaciones de vídeollamada para los asignaturas del colegio, para clase, sí
30	ambiental , hemos trabajado sobre el agua , dificultad: no
31	No
32	Canvas y se me dificulto porque era una aplicación un poco difícil de usar
33	Mm nop
34	En informática trabajamos en aplicaciones como power point para hacer presentaciones, no presento dificultad.
35	Ninguna
36	Sí, utilizamos el correo electrónico y no ha habido ningún problema desde mi perspectiva
37	Con las guías
38	Si en la pandemia tuve clases virtuales y el internet a veces es lento
39	No
40	Con las computadoras y como saber cuales son las mas seguras.
41	En tecnología, trabajamos creación de contenido y cómo usar aplicaciones como Canvas y Powerpoint. No hubo una dificultad.



42	No tuve dificultades pero si se ha presentado problemas
43	No
44	No he tenido dificultad en ninguna
45	No eh trabajado
46	El agua , dificultad No
47	No
48	No
49	Si y la verdad un poco ya que ni tengo mucha experiencia al usar medios tecnologicos
50	Con ecología, impacto ambiental, aveces si hay dificultad pero se puede superar
51	Con pdfs, presentaciones de power point, etc. No he tenido inconvenientes
52	No
53	No ninguna dificultad
54	Por el momento no que me acuerde
55	No
56	No
57	N.A
58	Inglés no
59	En pandemia trabaje en virtual las clases . No tuve ninguna dificultad
60	Si
61	En word o en internet
62	Trabaje en revisión de software, no
63	Si no entendía las clases por la interferencia
64	Q10
65	No
66	No

En la **Tabla 10** se observan las respuestas de los estudiantes respecto a medios que le gustaría trabajar en el aula.

Tabla 10. Gustos para trabajar con Internet en el aula.

No.	A través de qué medios le gustaría trabajar en Internet en sus asignaturas: videos, ilustraciones, páginas web, aplicaciones (Apps), videojuegos, otro ¿cuál?
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	Aplicaciones



8	Páginas web, Videojuegos, apps
9	Ninguna
10	Me gustaría en video juegos
11	Vídeos e ilustraciones
12	Videojuegos
13	Videos y páginas web
14	Videojuegos
15	Videojuegos
16	Video juegos
17	Páginas web
18	Zoom
19	De todo
20	Videojuegos
21	Páginas web
22	Páginas web
23	Video y ilustraciones
24	Aplicaciones, videojuegos
25	Si solo los videojuegos
26	Me gustaría la posibilidad de realización de actividades mediante aplicaciones interactivas como videojuegos, además de otras plataformas virtuales como sitios o páginas web.
27	Videojuegos
28	videojuegos
29	Aplicaciones y videojuegos
30	apps
31	Ilustraciones, videojuegos
32	Videos, páginas web y apps
33	Videos e ilustraciones
34	Videojuegos
35	Apps
36	Páginas web
37	Videojuegos
38	vida, paginas web y aplicaciones
39	Ilustraciones
40	Paginas web, apps, videosjuegos
41	Páginas web y Videojuegos.
42	Apps
43	Páginas Web, Aplicaciones, Videojuegos, Películas
44	Videojuegos
45	Páginas web



46	Apps
47	Videos
48	Videos, aplicaciones y videojuegos
49	Videos
50	Páginas web, videos
51	Aplicaciones
52	Aplicaciones
53	Aplicaciones
54	A través de ilustraciones
55	Videojuegos
56	Videos, ilustraciones y videojuegos
57	Video llamadas
58	Video juegos
59	Página web,apps,videos y en videojuegos
60	Por aplicaciones
61	Videojuegos o paginas de sitios web
62	Páginas web
63	Aplicaciones
64	Todos
65	Todos
66	Videos

5.1.2 Valoración recurso “Riesgos digitales”

En este apartado se describe la valoración realizada por expertos del recurso “Riesgos digitales”.

5.1.2.1 Lo pedagógico

En la **Tabla 11** se encuentran las perspectivas valorativas que permiten dar cuenta del aspecto pedagógico del recurso “Riesgos digitales”.

Tabla 11. Dimensión pedagógica del AFTIC.

ASPECTO	VALORACIÓN
Enfoque pedagógico (actividades)	(1) Las actividades de aprendizaje no guardan relación con el enfoque pedagógico elegido.
	(2) Algunas actividades de aprendizaje están relacionadas con el enfoque pedagógico elegido.



	(3) La mayoría de las actividades de aprendizaje están articuladas con el enfoque pedagógico elegido.
	(4) Todas las actividades de aprendizaje mantienen una estrecha relación con el enfoque pedagógico elegido.
Enfoque pedagógico (recursos)	(1) Los recursos de aprendizaje no guardan relación con el enfoque pedagógico elegido.
	(2) Algunos recursos de aprendizaje están relacionados con el enfoque pedagógico elegido.
	(3) La mayoría de los recursos de aprendizaje están articulados con el enfoque pedagógico elegido.
	(4) Todos los recursos de aprendizaje mantienen una estrecha relación con el enfoque pedagógico elegido.
Enfoque pedagógico (contenidos)	(1) Los contenidos de aprendizaje no guardan relación con el enfoque pedagógico elegido.
	(2) Algunos contenidos de aprendizaje están relacionados con el enfoque pedagógico elegido.
	(3) La mayoría de los contenidos de aprendizaje están articulados con el enfoque pedagógico elegido.
	(4) Todos los contenidos de aprendizaje mantienen una relación estrecha con el enfoque pedagógico elegido.
Enfoque pedagógico (productos)	(1) Los productos solicitados en el desarrollo de cada actividad no guardan relación con el enfoque pedagógico elegido.
	(2) Algunos productos solicitados en el desarrollo de cada actividad mantienen relación con el enfoque pedagógico elegido.
	(3) La mayoría de los productos solicitados en el desarrollo de cada actividad están articulados con el enfoque pedagógico elegido.
	(4) Todos los productos solicitados en el desarrollo de cada actividad mantienen una relación estrecha con el enfoque pedagógico elegido.
Diseño instruccional	(1) No se evidencia un objetivo general en cada



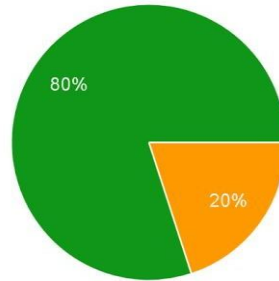
(objetivos)	temática ni un específico para cada actividad.
	(2) Se evidencia un objetivo general en cada temática y un específico en pocas actividades.
	(3) Se evidencia un objetivo general en cada temática y un específico en la mayoría de actividades.
	(4) Se evidencia un objetivo general en cada temática y un específico en cada actividad.
Diseño instruccional (actividad, recurso, contenido, producto)	(1) Las actividades, recursos, contenidos y productos de aprendizaje no guardan relación con el enfoque pedagógico y los objetivos propuestos.
	(2) Algunas actividades, recursos, contenidos y productos de aprendizaje guardan relación con el enfoque pedagógico y los objetivos propuestos.
	(3) La mayoría de actividades, recursos, contenidos y productos de aprendizaje guardan relación con el enfoque pedagógico y los objetivos propuestos.
	(4) Todas las actividades, recursos, contenidos y productos de aprendizaje guardan estrecha relación con el enfoque pedagógico y los objetivos propuestos.
Trabajo colaborativo (espacios)	(1) No se han dispuesto espacios para la discusión y construcción colaborativa de conocimiento.
	(2) Se ha diseñado algún espacio colaborativo, sin una mecánica apropiada de discusión y aporte constructiva.
	(3) Se han diseñado los espacios de colaboración, con llamados a la equidad y el respeto en los procesos de construcción por equipo.
	(4) Se prevén espacios para la discusión y los aportes colaborativos, en donde se establecen llamados al respeto y a la construcción entre iguales.
Trabajo colaborativo (equipo)	(1) No se ha previsto la distribución equitativa del trabajo en equipo.
	(2) No se garantiza la distribución equitativa del trabajo en equipo.



	(3) No se garantiza del todo la distribución equitativa del trabajo en equipo.
	(4) Se garantiza el respeto y la distribución equitativa del trabajo en equipo.

En la **Figura 54** se observa un 80% en nivel 4 y un 20% en nivel 3 , sobre el vínculo de las actividades con el enfoque pedagógico.

Enfoque pedagógico (actividades)
5 respuestas

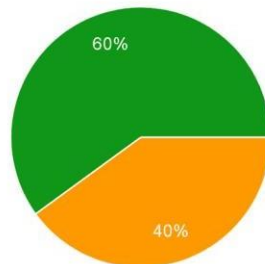


- (1) Las actividades de aprendizaje no guardan relación con el enfoque pedagógico elegido.
- (2) Algunas actividades de aprendizaje están relacionadas con el enfoque pedagógico elegido.
- (3) La mayoría de las actividades de aprendizaje están articuladas con el...
- (4) Todas las actividades de aprendizaje mantienen una estrecha...

Figura 54. Enfoque pedagógico (actividades).

En la **Figura 55** se observa un 60% en nivel 4 y un 40% en nivel 3, sobre el vínculo de los recursos con el enfoque pedagógico.

Enfoque pedagógico (recursos)
5 respuestas



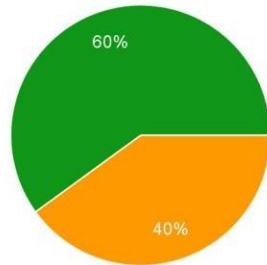
- (1) Los recursos de aprendizaje no guardan relación con el enfoque pedagógico elegido.
- (2) Algunos recursos de aprendizaje están relacionados con el enfoque pedagógico elegido.
- (3) La mayoría de los recursos de aprendizaje están articulados con el...
- (4) Todos los recursos de aprendizaje mantienen una estrecha relación con...

Figura 55. Enfoque pedagógico (recursos).

En la **Figura 56** se observa un 60% en nivel 4 y un 40% en nivel 3, sobre el vínculo de los contenidos con el enfoque pedagógico.

Enfoque pedagógico (contenidos)

5 respuestas



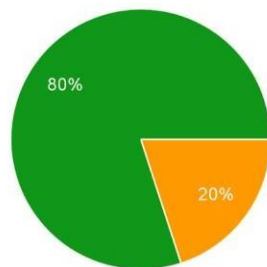
- (1) Los contenidos de aprendizaje no guardan relación con el enfoque pedagógico elegido.
- (2) Algunos contenidos de aprendizaje están relacionados con el enfoque pedagógico elegido.
- (3) La mayoría de los contenidos de aprendizaje están articulados con el...
- (4) Todos los contenidos de aprendizaje mantienen una relación...

Figura 56. Enfoque pedagógico (contenidos).

En la **Figura 57** se observa un 80% en nivel 4 y un 20% en nivel 3, sobre el vínculo de los productos con el enfoque pedagógico.

Enfoque pedagógico (productos)

5 respuestas



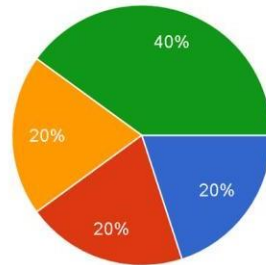
- (1) Los productos solicitados en el desarrollo de cada actividad no guardan relación con el enfoque ped...
- (2) Algunos productos solicitados en el desarrollo de cada actividad mantienen relación con el enfoque pedagógico...
- (3) La mayoría de los productos solicitados en el desarrollo de cada...
- (4) Todos los productos solicitados en el desarrollo de cada actividad manti...

Figura 57. Enfoque pedagógico (Productos).

En la **Figura 58** se observa un 40% en nivel 4, un 20% en nivel 3, un 20% en el nivel 2 y un 20% en nivel 1, sobre la presencia de objetivos en temáticas y actividades.

Diseño instruccional (objetivos)

5 respuestas



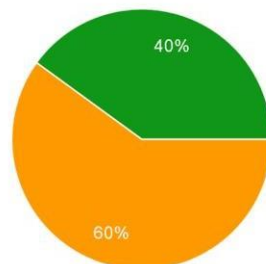
- (1) No se evidencia un objetivo general en cada temática ni un específico para cada actividad.
- (2) Se evidencia un objetivo general en cada temática y un específico en pocas actividades.
- (3) Se evidencia un objetivo general en cada temática y un específico en la...
- (4) Se evidencia un objetivo general en cada temática y un específico en cad...

Figura 58. Diseño instruccional (Objetivos).

En la **Figura 59** se observa un 40% en nivel 4 y un 60% en nivel 3, sobre el vínculo de actividades, recursos, contenidos y productos con el enfoque pedagógico.

Diseño instruccional (actividad, recurso, contenido, producto)

5 respuestas

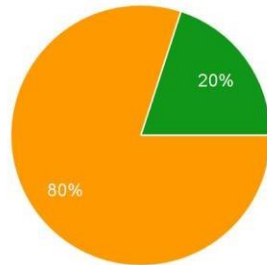


- (1) Las actividades, recursos, contenidos y productos de aprendizaje no guardan relación con el enfoque p...
- (2) Algunas actividades, recursos, contenidos y productos de aprendizaje guardan relación con el enfoque ped...
- (3) La mayoría de actividades, recursos, contenidos y productos de...
- (4) Todas las actividades, recursos, contenidos y productos de aprendizaj...

Figura 59. Diseño instruccional (Actividades, recurso, contenido y producto).

En la **Figura 60** se observa un 20% en nivel 4 y un 80% en nivel 3, sobre los espacios de trabajo colaborativo.

Trabajo colaborativo (espacios)
5 respuestas

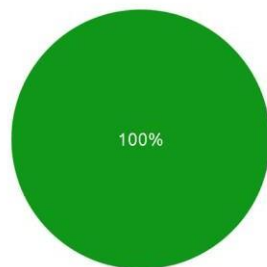


- (1) No se han dispuesto espacios para la discusión y construcción colaborativa de conocimiento.
- (2) Se ha diseñado algún espacio colaborativo, sin una mecánica apropiada de discusión y aporte con...
- (3) Se han diseñado los espacios de colaboración, con llamados a la equi...
- (4) Se prevén espacios para la discusión y los aportes colaborativos...

Figura 60. Trabajo colaborativo (espacios).

En la **Figura 61** se observa un 100% en nivel 4, sobre los equipos en trabajo colaborativo.

Trabajo colaborativo (equipo)
5 respuestas



- (1) No se ha previsto la distribución equitativa del trabajo en equipo.
- (2) No se garantiza la distribución equitativa del trabajo en equipo.
- (3) No se garantiza del todo la distribución equitativa del trabajo en equipo.
- (4) Se garantiza el respeto y la distribución equitativa del trabajo en equipo.

Figura 61. Trabajo colaborativo (Equipos).

5.1.2.2 El diseño

En la **Tabla 12** se observan los aspectos y sus respectivas valoraciones de la dimensión de diseño del recurso “Riesgos digitales”.

Tabla 12. Dimensión de diseño del recurso “Riesgos digitales”.

ASPECTO	VALORACIÓN
Interactividad	(1) En el recurso “Riesgos digitales” no se favorece la interacción del estudiante con las actividades, los recursos, los contenidos, el profesor y los pares.
	(2) En el recurso “Riesgos digitales” se plantea alguna interacción



ASPECTO	VALORACIÓN
	del estudiante con las actividades, los recursos, los contenidos, el profesor y los pares.
	(3) Aunque en el recurso “Riesgos digitales” se plantean estrategias para facilitar la interacción del estudiante con las actividades, los recursos, los contenidos y el profesor, está ausente la interacción entre pares.
	(4) En el recurso “Riesgos digitales” se plantean estrategias para facilitar la interacción del estudiante con las actividades, los recursos, los contenidos, el profesor y los pares.
Navegación	(1) Algunos enlaces no llevan a los sitios descritos, por lo que el estudiante/profesor se puede perder.
	(2) Aunque los enlaces de navegación existentes llevan a donde se espera ir, faltan algunos, por lo que el estudiante/profesor algunas veces puede perderse.
	(3) Los enlaces para la navegación llevan a donde se espera ir, por lo que el estudiante/profesor rara vez se pierde.
	(4) Los enlaces para la navegación están colocados consistentemente, están claramente etiquetados, permiten desplazarse fácilmente hacia adelante y hacia atrás, y llevan a donde se espera ir, por lo que el estudiante/profesor no se pierde.
Contenido	(1) Hay inexactitudes en el contenido provisto al estudiante o muchos de sus propósitos no se cumplen.
	(2) Algunos contenidos provistos al estudiante son precisos y cumplen con sus propósitos.
	(3) La mayoría de los contenidos provistos al estudiante son precisos y cumplen con sus propósitos.
	(4) Todos los contenidos provistos al estudiante son precisos y cumplen con sus propósitos.
Nivel de satisfacción	(1) Las actividades, recursos y contenidos de aprendizaje no son satisfactorios al ser tediosos e inapropiados.
	(2) Algunas actividades, recursos y contenidos de aprendizaje son satisfactorios.
	(3) Las actividades, recursos y contenidos de aprendizaje proyectan un buen nivel de satisfacción, aunque son susceptibles



ASPECTO	VALORACIÓN
	de mejora.
	(4) Las actividades, recursos y contenidos de aprendizaje proyectan un alto nivel de satisfacción al ser gratos y edificantes.
Calidad del AFTIC	(1) No se advierten recursos y contenidos que permitan el desarrollo de actividades y el logro de los objetivos de aprendizaje.
	(2) Solo algunos recursos y contenidos permiten el desarrollo de actividades, por lo que se logran escasamente algunos objetivos de aprendizaje.
	(3) La mayoría de los recursos y contenidos muestran armonía con las actividades y permiten el logro de los objetivos de aprendizaje.
	(4) Los recursos y contenidos se presentan de forma armónica y óptima con las actividades, coadyuvando al logro de los objetivos de aprendizaje.

En la **Figura 62** se observa un 80% en nivel 4 y un 20% en nivel 3, sobre la interacción en el AFTIC.

Interactividad
5 respuestas

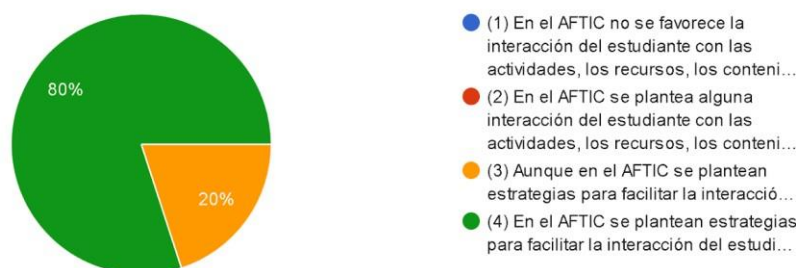
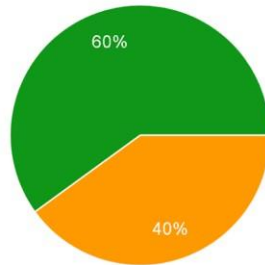


Figura 62. Interactividad.

En la **Figura 63** se observa un 83,3% en nivel 4 y un 16,7% en nivel 2, sobre la navegación en el recurso "Riesgos digitales".

Navegación
5 respuestas

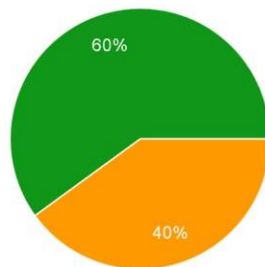


- (1) Algunos enlaces no llevan a los sitios descritos, por lo que el estudiante/profesor se puede perder.
- (2) Aunque los enlaces de navegación existentes llevan a donde se espera ir, faltan algunos, por lo que el estudian...
- (3) Los enlaces para la navegación llevan a donde se espera ir, por lo qu...
- (4) Los enlaces para la navegación están colocados consistentemente,...

Figura 63. Navegación.

En la **Figura 64** se observa un 60% en nivel 4 y un 40% en nivel 3, sobre los contenidos en el recurso “Riesgos Digitales”.

Contenido
5 respuestas

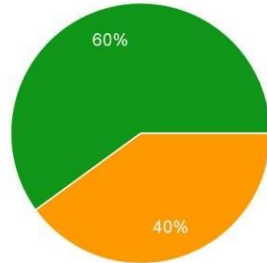


- (1) Hay inexactitudes en el contenido provisto al estudiante o muchos de sus propósitos no se cumplen.
- (2) Algunos contenidos provistos al estudiante son precisos y cumplen con sus propósitos.
- (3) La mayoría de los contenidos provistos al estudiante son precisos...
- (4) Todos los contenidos provistos al estudiante son precisos y cumplen c...

Figura 64. Contenidos.

En la **Figura 65** se observa un 60% en nivel 4 y un 40% en nivel 3, sobre el nivel de satisfacción en actividades, recursos y contenidos en el recurso “Riesgos digitales”.

Nivel de satisfacción
5 respuestas

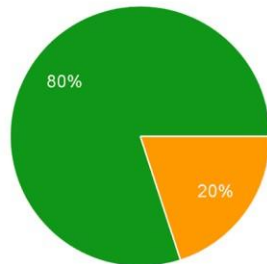


- (1) Las actividades, recursos y contenidos de aprendizaje no son satisfactorios al ser tediosos e inap...
- (2) Algunas actividades, recursos y contenidos de aprendizaje son satisfactorios.
- (3) Las actividades, recursos y contenidos de aprendizaje proyectan...
- (4) Las actividades, recursos y contenidos de aprendizaje proyectan...

Figura 65. Nivel de satisfacción.

En la **Figura 66** se observa un 80% en nivel 4 y un 20% en nivel 3, sobre la calidad del recurso “Riesgos digitales” en cuanto a recursos y contenidos en relación con las actividades y los objetivos de aprendizaje.

Calidad del AFTIC
5 respuestas



- (1) No se advierten recursos y contenidos que permitan el desarrollo de actividades y el logro de los objeti...
- (2) Solo algunos recursos y contenidos permiten el desarrollo de actividades, por lo que se logran escasamente al...
- (3) La mayoría de los recursos y contenidos muestran armonía con la...
- (4) Los recursos y contenidos se presentan de forma armónica y ópti...

Figura 66. Calidad del recurso "Riesgos digitales".

5.1.2.3 Lo tecnológico

En la **Tabla 13** se observan los aspectos y sus respectivas valoraciones de la dimensión tecnológica del recurso “Riesgos digitales”.

Tabla 13. Dimensión tecnológica del recurso “Riesgos digitales”.

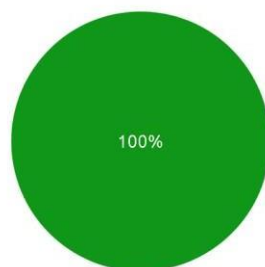
ASPECTO	VALORACIÓN
Accesibilidad (plataforma)	(1) El ingreso a la plataforma es complejo y requiere de apoyo especializado.
	(2) Aunque el ingreso a la plataforma es complejo, no requiere



ASPECTO	VALORACIÓN
	de apoyo especializado.
	(3) El ingreso a la plataforma es algo complejo.
	(4) El ingreso a la plataforma es fácil.
Accesibilidad (clave)	(1) La clave de acceso no es recuperable.
	(2) Se requiere del apoyo del administrador para recuperar la clave de acceso.
	(3) La clave es recuperable, pero requiere de tiempo para ello.
	(4) La clave es recuperable mediante un procedimiento muy simple.
Accesibilidad (equipos)	(1) El AFTIC solo funciona en equipos de nueva generación.
	(2) El AFTIC funciona en algunos equipos de cómputo.
	(3) El AFTIC funciona en casi todos los equipos de cómputo, pero necesita de algunos requerimientos técnicos del sistema.
	(4) El AFTIC funciona en cualquier equipo de cómputo.

En la **Figura 67** se observa un 100% en nivel 4, sobre la accesibilidad a la plataforma.

Accesibilidad (plataforma)
5 respuestas



- (1) El ingreso a la plataforma es complejo y requiere de apoyo especializado.
- (2) Aunque el ingreso a la plataforma es complejo, no requiere de apoyo especializado.
- (3) El ingreso a la plataforma es algo complejo.
- (4) El ingreso a la plataforma es fácil.

Figura 67. Accesibilidad (plataforma).

En la **Figura 68** se observa un 80% en nivel 4 y un 20% en nivel 3, sobre la accesibilidad a la clave de acceso a la plataforma.

Accesibilidad (clave)
5 respuestas

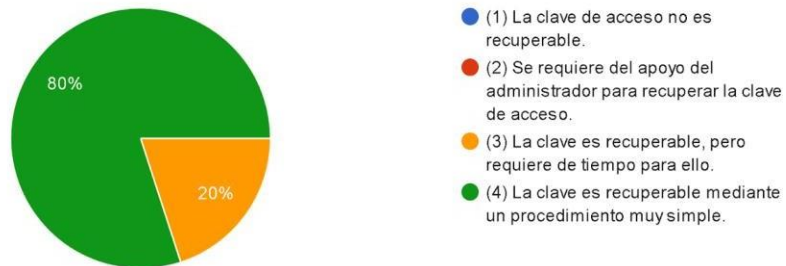


Figura 68. Accesibilidad (clave).

En la **Figura 69** se observa un 83,3% en nivel 4 y un 16,7% en nivel 3, sobre la accesibilidad del recurso “Riesgos digitales” desde diversos equipos.

Accesibilidad (equipos)
5 respuestas



Figura 69. Accesibilidad (equipos).

5.2 DISCUSIÓN

Las realidades de la investigación sobre los contextos digitales han permitido identificar los beneficios y riesgos que pueden brindar a los estudiantes el uso de las TIC. La valoración del recurso “Riesgos digitales” por parte de experto ha generado interrogantes y condiciones para su mejora en las dimensiones pedagógica, de diseño y tecnológica; esto posibilita un acercamiento a la distribución visual, a la presentación y a la evidencia de objetivos, con el fin de mejorar su calidad, eficacia y eficiencia en posteriores versiones.



La valoración del recurso según las dimensiones pedagógicas, de diseño y tecnológicas permite determinar las condiciones potenciales para entornos gamificados en los que se reflexione y cuestionen problemáticas presentes en entornos digitales enfocadas en la sexualidad con estudiantes de secundaria. De esta manera se potencia la propuesta desarrollada para ser vinculada a colegios y apoyarlos en el abordaje de riesgos como el ciberbullying, el sexting y el grooming en ambientes controlados, en pro de investigaciones activas y motivadoras. En la **Figura 70** se encuentra la valoración general del recurso, cuyos resultados fueron positivos en términos generales.

Valoración general del AFTIC:
5 respuestas

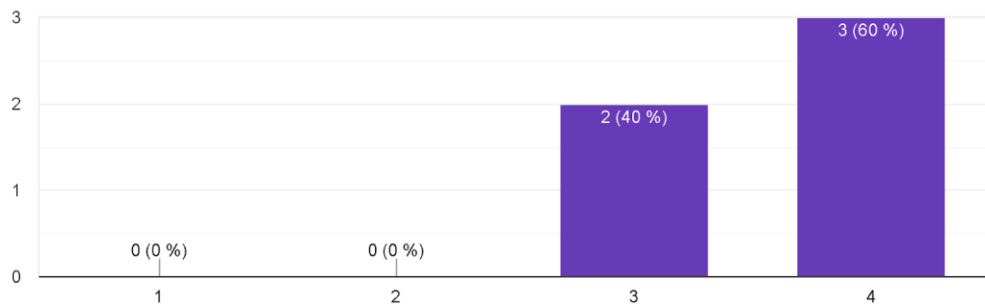


Figura 70. Valoración general del recurso "Riesgos digitales".

En la **Tabla 14** se observan las sugerencias realizadas por los evaluadores, las cuales se tendrán en cuenta para las posteriores versiones del recurso "Riesgos digitales".

Tabla 14. Sugerencias de evaluadores.

EVALUADOR	SUGERENCIA
Experto 1 (Licenciado)	Se evidencia un extenso trabajo en el recurso. Se desarrollaron contenidos multimedia para las unidades.
Experto 2 (Doctor)	El enfoque pedagógico es el aprendizaje colaborativo con los elementos curriculares de objetivos, contenidos, actividades y recursos.
Estudiante	N/A
Estudiante décimo semestre Lenguas	Dejar más evidente el objetivo para cada unidad.



EVALUADOR	SUGERENCIA
extranjeras	
Experto 3 (Magister)	Agregar los objetivos de aprendizaje en cada una de las actividades propuestas o en cada categoría establecida. Recomiendo que los videos que están en formato 16:9 sean publicados en un canal de YouTube de forma oculta y que sean insertados como iframes dentro del curso. La plataforma permite subir archivos de H5P de forma directa, para evitar hacer el proceso de subida por SCORM.



6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Aquí se encuentran las reflexiones más importantes sobre el desarrollo del proyecto alrededor de la sexualidad involucrada en los riesgos en entornos digitales; trabajo que partió de considerar el contexto para la creación del recurso “Riesgos digitales” permitiera generar espacios empáticos para los estudiantes y el probar otras metodologías educativas y de evaluación para asegurar el aprendizaje a partir de elementos gamificados. También se buscó aportar contenidos precisos tanto para el rol docente que es la enseñanza, como para el rol del estudiante asociado al aprendizaje en el área de Tecnología e Informática; área que se vincula al resto de áreas de la escuela a partir de temáticas como el ciberbullying, el sexting y el grooming para el bienestar físico y mental de los estudiantes, en pro de una sociedad más crítica y reflexiva sobre la comunicación en entornos digitales.

6.1 CONCLUSIONES

Conocer lo que emerge en los entornos digitales, permite encontrar aspectos que han de ser abordados desde la escuela y aprovechar el potencial de las TIC en la generación de recursos digitales que permitan tanto a estudiantes como a docentes el conocer y reflexionar sobre el contexto digital, además de reconocer las problemáticas allí presentes; situaciones que justifican la generación de investigaciones dirigidas a adolescentes, quienes se encuentran en un proceso de construcción de su orientación sexual tanto en lo digital como en lo análogo. Es por ello que con la participación de docentes o compañeros, se ha de contar con escenarios para una construcción eficaz del bienestar, lo que se hace más relevante en una sociedad que durante el proceso de pandemia tuvo que enfrentarse a un mundo totalmente digital, en la que participaron instituciones educativas públicas y privadas; frente a lo que es necesario aportar a la comprensión de cómo se aprende en estos entornos y en cómo generar ambientes de confianza y acercamiento que permitan el acertamiento a temáticas sensibles como el ciberbullying, el sexting y el grooming.

Con la propuesta vinculada al recurso “Riesgos digitales” se buscó desde la gamificación, generar alternativas a los ambientes escolares análogos y digitales que coadyuvaran a la formación social y psicológica de los estudiantes, al brindarles recomendaciones y sugerencias que salvaguardaran su bienestar; como apuesta didáctica emergente y creativa posible de implementarse en la escuela, en la que se privilegia la interacción y la lúdica; apuesta fortalecida por la el seguimiento y realimentación docente y por dinámicas competitivas vinculadas a las puntuaciones obtenidas en una serie de actividades gamificadas



planteadas a partir de la exposición de los riesgos digitales, con el fin de modificar y plantear otras formas de educar.

Con el recurso digital, se plantea una evaluación desde la introducción de plataformas digitales que brindaron a los estudiantes otras formas de valorar lo aprendido; así los docentes pueden ver en los recursos digitales herramientas que les permitan asegurar los conocimientos, reflejados en puntajes y pruebas contrarreloj, los cuales han de ser realimentados de forma oportuna en procesos sincrónicos o asincrónicos para potenciar la actividad académica. Con el desarrollo de una propuesta basada en un recurso digital, se buscó atender la responsabilidad de la escuela en plantear otras formas de formar y evaluar, al aprovechar el conocimiento que pueden tener los estudiantes sobre herramientas que pueden potenciar su aprendizaje y bienestar; reflejo también del impulso que se puede brindar desde el área de Tecnología e Informática en la intervención de problemáticas dadas en la escuela permeadas por la vida cotidiana de la comunidad educativa.

6.2 RECOMENDACIONES

Reconocer cómo esta sociedad cambia sus formas de evaluar y enseñar, es reconocer las transformaciones producidas en el estilo de vida al vincularse con el mundo digital, en el que emerge una educación digital; situación que lleva a plantear a los docentes del área de Tecnología e Informática la necesidad de identificar el contexto de sus estudiantes, detectar problemática y proponer alternativas para mejorar su bienestar. Es así que es necesario ampliar el panorama investigativo aquí alcanzado para la generación de ambientes mediados por las TIC que vayan en conjunción en lo que ocurre en el aula de clase y así se aproveche el potencial del b-learning, mezcla de lo análogo y lo digital, de lo sincrónico y lo asincrónico.

Problemáticas alrededor de la sexualidad ameritan también el abordaje del género en entornos digitales, para ampliar el panorama de intervención sobre los riesgos digitales, que vaya más allá del diagnóstico, para entrar en la intervención con herramientas lúdicas que atiendan nuevas necesidades y formas de evaluar, que modifiquen y potencien desarrollos académicos e investigativos, para que los docentes no solo aseguren el aprendizaje, sino aporten a una sociedad más crítica tanto en actividades académicas como en contextos extra escolares, lo que ha de fortalecer el vínculo entre las intuiciones, familias y personas de confianza de los estudiantes.



7 REFERENCIAS

Acuña Pineda, A. (2021). Cuerpo sexualidad y adolescencia: continuidades y rupturas en instituciones públicas y privadas del departamento del Meta: apuntes para pensar el cuerpo la sexualidad y la adolescencia en la escuela. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, 14(33), 1. <http://dx.doi.org/10.20952/revtee.v14i33.14194>

Álvarez Lara, M. C., & Castillo Mauricio, M. S. (2022). Ciberbullying en niños y adolescentes desde la perspectiva de género: Una revisión sistemática (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/86862>

Arias Cerón, M., Buendía Eisman, L., & Fernández Palomares, F. (2018). Grooming, Ciberbullying y Sexting en estudiantes en Chile según sexo y tipo de administración escolar. *Revista Chilena de Pediatría*, 89(3), 352-360. <http://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062018005000201>

Arias Cerón, M., Buendía Eisman, L., & Fernández Palomares, F. (2018). Grooming, Ciberbullying y Sexting en estudiantes en Chile según sexo y tipo de administración escolar. *Revista Chilena de Pediatría*, 89(3), 352-360. <http://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062018005000201>

Armenta Cuello, F., Díaz Osorio, J. S., & Zornoza Bonilla, C. (2021). Sexualidad: percepciones juveniles de afectividad, corporalidad y virtualidad (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/54618>

Barros B., R. J., Duque G., G., Rojas-Montero, J. A., Sánchez A., L. M., Velosa G., J. D. (2005). *Introducción a la ingeniería*. GRACE. Bogotá: EAN.

Bohórquez Durango, E., & Pérez Rojano, M. A. (2019). Recursos educativos digitales para fortalecer el autocuidado en dos instituciones educativas del municipio de Sahagún-Córdoba (Tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana, Montería, Colombia. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4765>

Bossio, M. T., & Crosetto, R. (2020). Ciudadanía sexual y atención primaria de la salud. *ConCienciaSocial*, 4(7), 12-28. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ConCienciaSocial/article/view/30736>

Carillo S., C. G. (2018). App. Eroticando: una propuesta de contenidos para alfabetizar en sexualidad y erotismo a adolescentes, por medio de una aplicación móvil (Tesis de maestría). Universidad Autónoma del Estado de México, México. <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/95200>



Cleghorn, J., & Griffiths, M. D. (2015). Why do gamers buy 'virtual assets'? An insight in to the psychology behind purchase behaviour. *Digital Education Review*, (27), 85-104.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5495907>

Cortés Zárate, R., & Tapia Henríquez, M. (2021). Plan de Mejoramiento Curricular para la Enseñanza de la Educación Sexual a través del uso de herramientas didácticas digitales en estudiantes de enseñanza media del Colegio San Agustín de Antofagasta (Chile). *Revista Electrónica de Investigación en Docencia Universitaria*, 3(2), 71-93.

<https://reidu.cl/index.php/REIDU/article/view/81>

Cristancho Vega, M. K., & Niño Vega, J. A. (2020). Estrategia de formación docente para la intervención en casos de ciberbullying. *Infometric@-Serie Sociales Y Humanas*, 3(1), 109-130.

<http://infometrica.org/index.php/ssh/article/view/110/132>

Diazgranados, H. (2020, 4 de febrero). 70% de los latinoamericanos desconoce cómo detectar una fake news.

<https://latam.kaspersky.com/blog/70-de-los-latinoamericanos-desconoce-como-detectar-una-fake-news/17015/>

Dome, Carolina (2021). Educación sexual integral y prácticas educativas subjetivantes en tiempos de pandemia. En XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XXVIII Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR, III Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional, III Encuentro de Musicoterapia. (pp. 76-81). Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

<https://www.aacademica.org/000-012/805.pdf>

Estrada, M. R. (2006). Manual de creatividad. (3.a ed.). Trillas

Fernández Fernández, D., Rodríguez Suárez, M., & Gómez Beltrán, I. (2021). Materiales para la educación sexual en espacios no formales: el Consejo de la Mucedá d'Asturies. *Magister*, 33, 11-16.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/216763>

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen. <https://n9.cl/u6q40>

Fragoso Luzuriaga, R., & Ramírez Santiago, I. (2022). Grooming e inteligencia emocional en adolescentes. ¿Puede el desarrollo emocional en la escuela prevenir este tipo de acoso cibernético?. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 21(2), <https://doi.org/10.17398/1695-288X.21.2.45>



Garitaonandia, C., Karrera-Xuarros, I., Jiménez-Iglesias, E., & Larrañaga, N. (2020). Menores conectados y riesgos online: contenidos inadecuados, uso inapropiado de la información y uso excesivo de internet. *Profesional de la información*, 29(4). <https://doi.org/10.3145/epi.2020.jul.36>

Gavilán-Martín, D., Merma-Molina, G., Urrea Solano, M. E., Álvarez-Herrero, J. F., & Fernández-Herrero, J. (2020). Los peligros ocultos de la red en el ámbito escolar: ciberbullying, grooming y sexting. En *La tecnología como eje de cambio metodológico* (pp. 1313-1316). Universidad de Málaga. Recuperado de http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/109592/1/Gavilan-Martin_etal_Tecnologia-como-Eje-Cambio-Methodologico.pdf

Gelpi, G. I., Pascoll, N., & Egorov, D. (2019). Sexualidad y redes sociales online: Una experiencia educativa con adolescentes de Montevideo. *Revista Iberoamericana de educación*, 80(2), 61-80. <https://rieoei.org/RIE/article/view/3230>

Gelpi, G. I., Pascoll, N., & Egorov, D. (2019). Sexualidad y redes sociales online: Una experiencia educativa con adolescentes de Montevideo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 80(2), 61-80. <https://rieoei.org/RIE/article/view/3230>

Giddens, A. (2001). Género y sexualidad. En *La enseñanza de las Ciencias Naturales en la escuela primaria* (pp. 89-93). Dirección General de Materiales y Métodos Educativos de la Subsecretaría de Educación Básica y Normal. <https://n9.cl/wez0y>

Giménez-Gualdo, A. M., & del Campo, J. L. C. (2018). El profesorado ante el “cyberbullying”: necesidades formativas, capacidad de actuación y estrategias de afrontamiento. *Bordón: Revista de Pedagogía*, 70(1), 43-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6248463>

Gutiérrez Gómez, I. (2019). *Estudio estadístico que muestra la presencia de las conductas (ciberbullying, sexting y cibergrooming) a través de la red social Facebook, en los alumnos de la Escuela Secundaria Técnica N° 1 “Andrés Álvaro García”* (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma del Estado de México, Tlanguistenco, México. <http://ri.uaemex.mx/handle/20500.11799/106049>

Gutiérrez Gómez, I. (2019). *Estudio estadístico que muestra la presencia de las conductas (ciberbullying, sexting y cibergrooming) a través de la red social Facebook, en los alumnos de la Escuela Secundaria Técnica N° 1 “Andrés Álvaro García”* (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma del Estado de México, Tlanguistenco, México. <http://ri.uaemex.mx/handle/20500.11799/106049>



Hernández S., R., Fernández C., C., & Baptista L., P. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill.

Hurtado de Barrera, J. (2010). Metodología de la investigación: guía para la comprensión holística de la ciencia. Quirón Ediciones.

ICBF. (2021). Del sexting al ciberbullying y la sextorsión. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. <https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-ensenan/del-sexting-al-ciberbullying-y-la-sextorsion>

ICBF. (2021). Del sexting al ciberbullying y la sextorsión. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. <https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-ensenan/del-sexting-al-ciberbullying-y-la-sextorsion>

INEGI. (2020). Módulo sobre ciberacoso 2019. Comunicado de prensa, (163).
<https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/EstSociodem/MOCIBA-2019.pdf>

INEGI. (2020). Módulo sobre ciberacoso 2019. Comunicado de prensa, (163).
<https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/EstSociodem/MOCIBA-2019.pdf>

Iriarte-Pupo, A. J. (2020). Fenomenología-hermenéutica de la investigación formativa. El formador de formadores: de la imposición a la transformación. Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación,10(2).
<https://doi.org/10.19053/20278306.v10.n2.2020.10722>

López Gómez, P. (2021). La sexualidad de los adolescentes y los entornos digitales. En Saber e criação na cultura digital: diálogos interdisciplinares (pp. 131-147).
http://www1.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI_20210318095817.pdf#page=132

López Romero, L. M., & Quinto Salvatierra, M. J. (2018). Procesos técnicos y servicios bibliotecarios (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/32775>

López Velásquez, C. M. (2017). El significado de sexualidad que utiliza los padres y madres para la formación de sus hijos e hijas adolescentes (Tesis de pregrado). Universidad de Cundinamarca, Facatativa, Colombia.
<https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/handle/20.500.12558/563>

Manrique, E. C., Fernández, R. Z., Utani, E. C., Neira, W. F., Solís, H. M., & Siguas, R. E. P. (2016). Nivel de conocimientos sobre sexualidad en los



adolescentes de 3 a 5 de secundaria de una institución educativa periurbana en Lima Norte. *Revista de Ciencia y Arte de Enfermería*, 1(1), 18-23. <https://n9.cl/pnke1>

Marín Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/download/13433/pdf>

Marín-Cortés, A. F., Hoyos de los Ríos, O. L., & Sierra Pérez, A. (2019). Factores de riesgo y factores protectores relacionados con el ciberbullying entre adolescentes: Una revisión sistemática. *Papeles del Psicólogo*, 40(2), 109-124. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2019.2899>

Mazzilli-Palacios, R. P., García-Herrera, D. G., Álvarez-Lozano, M. I., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Tecnologías digitales como estrategia para la formación de educación sexual. *EPISTEME KOINONIA*, 3(6), 231-257. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i6.828>

Medina Pérez, R. N., & Ramírez Vanegas, L. R. A. (2021). Gamificación en Educación: Alternativa didáctica en la adecuación de Diseños Pedagógicos para la formación. *REDIIS / Revista de Investigación e Innovación en Salud*, 4(4), 90–101.. <https://doi.org/10.23850/rediis.v4i4.3632>

MEN. (2008). La dimensión de la sexualidad en la educación de nuestros niños, niñas, adolescentes y jóvenes. Ministerio de Educación Nacional, Colombia. <https://www.mineducacion.gov.co/portal//171601:Guia-1-Dimension-de-la-Sexualidad>

Méndez M., R. E. (2017). Educación Sexual en la formación de alumnos de la carrera Educación Media Mención Ciencias Sociales en Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD): uso de las TIC para su enseñanza (Tesis de doctorado). Universidad de Salamanca, Salamanca, 2017. <https://gredos.usal.es/handle/10366/137098>

Méndez Mateo, R. E. (2018). Educación sexual en la formación de alumnos de la carrera Educación Media Mención Ciencias Sociales en la Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD): uso de las TIC para su enseñanza. *3C TIC*, 7(1), 1-12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6404178>

MinTIC. (2012). Ley estatutaria 1581 de 2012: Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Colombia. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4998>
1



Molina Suarez, V., Velásquez Ramírez, C. A., Villa Vásquez, F., Jaimes Gómez, M. O. (2022). Tipos de evaluación que realizan los docentes en formación. *Revista Electrónica Sobre Cuerpos Académicos y Grupos de Investigación*, 9(17).
<http://www.cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/262>

Montagut A., M., & Toso S., A. (2017). Evaluación de la percepción de cambio significativo de educadores tras realizar un MOOC (curso masivo, abierto y en línea) de educación integral de la sexualidad (Tesis de pregrado). Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia.
<https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/39819/u806608.pdf>

Navarro Rodríguez, M., Edel Navarro, R., & García López, R. I. (2018). Rúbrica para evaluar ambientes virtuales de aprendizaje. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 7(3), 80-96.
https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2018/09/Art_5-1.pdf

OMS. (2018). La salud sexual y su relación con la salud reproductiva: un enfoque operativo. Organización Mundial de la Salud.
<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/274656/9789243512884-spa.pdf>

Orozco Marin, Y. A. O. (2019). Problematizando el discurso biológico sobre el cuerpo y género, y su influencia en las prácticas de enseñanza de la biología. *Revista Estudios Feministas*, Florianópolis, 27(3).
<https://doi.org/10.1590/1806-9584-2019v27n356283>

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>

Peña Rodríguez, F., & Otálora Porras, N. (2018). Educación y tecnología: problemas y relaciones. *Pedagogía y Saberes*, (48), 59-70.
<https://doi.org/10.17227/pys.num48-7373>

Peraza P., Y. (2021). Sexting y bienestar psicológico: un análisis diferencial en función del género (Tesis de maestría). Universidad de La Laguna, España. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/22675>

Policía Nacional. (s. f.). Grooming.
<https://caivirtual.policia.gov.co/contenido/grooming-1>

Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios, 73-99.



<https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=4608256&publisher=FZ5922>

Pullatasig Salazar, P. C. (2018). Cuadernos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Sexual en noveno año de Educación General Básica en el Colegio Nacional “Carlos Zambrano Orejuela”, periodo 2017-2018 (Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/15833>

Rendón-Macías, M. E., Villasís-Keever, M. Ángel, & Miranda-Novales, M. G. (2016). Estadística descriptiva. *Revista Alergia México*, 63(4), 397–407. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i4.230>

Resett, S. (2021). Grooming online, sexting y problemas emocionales en adolescentes argentinos. *Ciencias Psicológicas*, 15(1).
<https://doi.org/10.22235/cp.v15i1.2397>

Resett, S. (2021). Grooming online, sexting y problemas emocionales en adolescentes argentinos. *Ciencias Psicológicas*, 15(1).
<https://doi.org/10.22235/cp.v15i1.2397>

Resett, S. (2021). Grooming online, sexting y problemas emocionales en adolescentes argentinos. *Ciencias Psicológicas*, 15(1).
<https://doi.org/10.22235/cp.v15i1.2397>

Rey Olarte, F. E. (2022). Impacto del uso del Recurso Educativo Digital GPS de la Educación Sexual en la educación sexual de los adolescentes del grado 10 Colegio El Carmen de Floridablanca (Tesis de pregrado). Universidad de Cartagena, Floridablanca - Santander, Colombia.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15150>

Rojas-Montero, J. A. (2022). Contexto de los Ambientes Formativos mediados por las TIC (AFTIC). Documento de trabajo.

Sánchez-Pacheco, C. L., García-Balladares, E. S., & Ajila-Méndez, I. A. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(4), 47-55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>

Soriano Ayala, E., Cala, V. C., & Bernal Bravo, C. (2019). Factores socioculturales y psicológicos en el Sexting adolescente: Un estudio transcultural. *Revista de Educación*. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2019-384-407>

Suesca, L. (2021, 26 de diciembre). Delitos cibernéticos en Colombia ascendieron un 17 % en 2021. https://caracol.com.co/radio/2021/12/26/politica/1640514049_007856.html



Suesca, L. (2021, 26 de diciembre). Delitos cibernéticos en Colombia ascendieron un 17 % en 2021. https://caracol.com.co/radio/2021/12/26/politica/1640514049_007856.html

Tamayo Acebedo, M. I., & Tamayo Acevedo, L. S. (2018). Los videojuegos para la comunicación en salud sexual de los escolares: Valoración de los profesores de secundaria. *Communication Papers*, 7(13), 113-128. <https://communicationpapers.revistes.udg.edu/article/download/21987/25753>

Téllez Barrientos, O., Ramírez Hernández, M., & Díaz Alva, A. (2016). Análisis comparativo del aprendizaje virtual en entornos de E-learning, B-learning y M-learning. *Revista Material Didáctico Innovador Nuevas tecnologías educativas*, 12(2), 19-24. http://www.revistamdi.uam.mx/archivos_rmdi/rmdi20162.pdf#page=25

Tuberquia Gómez, A. C., Urrego Sanmartín, M. J., Barreto Regino, M. Y., Pavas Ciro, L. M., Herrera Herrera, L. F., & Henao Muñoz, V. (2021). Sexting: una práctica influenciada por el género en jóvenes universitarios de la ciudad de Medellín. *Revista Perspectivas*, 6(21), 163-183. <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/2679>

UNISABANA. (2021). El acoso sexual en redes digitales, un enemigo oculto. Universidad de La Sabana, Colombia. <https://www.unisabana.edu.co/portaldenoticias/al-dia/el-acoso-sexual-en-redes-digitales-un-enemigo-oculto/>

UNISABANA. (2021). El acoso sexual en redes digitales, un enemigo oculto. Universidad de La Sabana, Colombia. <https://www.unisabana.edu.co/portaldenoticias/al-dia/el-acoso-sexual-en-redes-digitales-un-enemigo-oculto/>

Uz, C., & Cagiltay, K. (2015). Social Interactions and Games. *Digital Education Review*, 27, 1-12. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1064986>

Vanegas D. A., B. C., Pabón G., M., & Plata D. S., R. C. (2018). El uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la educación en sexualidad. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 29(3), 1-14. http://scielo.sld.cu/pdf/ics/v29n3/a08_1270.pdf

Varón A., L. M. (2017). Propuesta pedagógica para la implementación de ambiente de aprendizaje mediados por TIC en el proyecto transversal de educación para la sexualidad y la construcción de ciudadanía (Tesis de maestría). Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia. <http://repository.ut.edu.co/handle/001/2397>



Vega Palacio, D. A. (2021). *Análisis del nivel de exposición y privacidad de información personal en fuentes abiertas a través de la metodología open source intelligence (OSINT)* (Tesis de posgrado). UNAD, Colombia. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/48313>

Vega Palacio, D. A. (2021). *Análisis del nivel de exposición y privacidad de información personal en fuentes abiertas a través de la metodología open source intelligence (OSINT)* (Tesis de posgrado). UNAD, Colombia. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/48313>

Velásquez C., S. (s. f.). Sexualidad responsable. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES44.pdf

Villacampa E., C. (2017). Predadores sexuales online y menores: grooming y sexting en adolescentes. e-Eguzkilore. Cuaderno del Instituto Vasco de Criminología, (2). Recuperado de <https://repositori.udl.cat/handle/10459.1/67854>

Villafuerte Rivera, P. B. (2018). Nivel de conocimientos sobre sexualidad en adolescentes del 5° año de secundaria de la IEE Luis Fabio Xamar Jurado Lima 2016 (Tesis de pregrado). Universidad Alas Peruanas, Lima, Perú. <https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/8659>