

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

<https://doi.org/10.35381/e.k.v7i14.4403>

Trabajo didáctico en aulas para la formación de los valores éticos

Educational work in classrooms for the formation of ethical values

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño

acobena@ucvvirtual.edu.pe

Universidad César Vallejo, Piura, Piura
Perú

<https://orcid.org/0000-0002-2671-8024>

Carlos Julio Bernal-Mendieta

ab.carlosbernal@hotmail.com

Red de Investigación Koinonía, El Carmen, Manabí
Ecuador

<https://orcid.org/0009-0008-2824-4783>

Erick Antonio López-Pazmiño

erick.lopez@uleam.edu.ec

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, El Carmen, Manabí
Ecuador

<https://orcid.org/0009-0001-0726-0599>

Johanna Vanessa Gómez-García

johanna.gomez@educacion.gob.ec

Ministerio de Educación, El Carmen, Manabí
Ecuador

<https://orcid.org/0009-0004-9686-5259>

Recepción: 17 de agosto 2024

Revisado: 18 de noviembre 2024

Aprobación: 01 de diciembre 2024

Publicado: 01 de enero 2025

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

RESUMEN

El estudio propone diseñar sesiones de trabajo para la formación de valores éticos en estudiantes de básica media. En un contexto donde el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) es creciente, pero la formación ética en entornos digitales es insuficiente, la investigación combina un diagnóstico inicial con una revisión bibliográfica para diseñar e implementar sesiones pedagógicas. El plan aborda valores como respeto, empatía, responsabilidad e inclusión, integrando actividades interactivas y reflexivas en plataformas digitales. La metodología emplea un enfoque cualitativo y descriptivo, organizando siete sesiones temáticas desarrolladas durante siete semanas, evaluadas mediante instrumentos cualitativos y cuantitativos. Los resultados destacan la importancia de este modelo en la formación ética y la mejora de la convivencia digital, proporciona herramientas prácticas y metodológicas para una ciudadanía digital responsable. Este artículo contribuye al campo educativo al ofrecer un modelo replicable en otros contextos.

Descriptores: Recreación virtual; valores éticos; educación digital; ciudadanía digital; TIC en educación. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The study proposes to design work sessions for the formation of ethical values in middle school students. In a context where the use of information and communication technologies (ICT) is increasing, but ethical training in digital environments is insufficient, the research combines an initial diagnosis with a bibliographic review to design and implement pedagogical sessions. The plan addresses values such as respect, empathy, responsibility and inclusion, integrating interactive and reflective activities on digital platforms. The methodology uses a qualitative and descriptive approach, organizing seven thematic sessions developed over seven weeks, evaluated through qualitative and quantitative instruments. The results highlight the importance of this model in ethical training and the improvement of digital coexistence, providing practical and methodological tools for responsible digital citizenship. This article contributes to the educational field by offering a replicable model in other contexts.

Descriptors: Virtual recreation; ethical values; digital education; digital citizenship; ICT in education. (UNESCO Thesaurus).

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

INTRODUCCIÓN

La rápida evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado profundamente los entornos educativos. Estas permiten una mejor comunicación entre estudiantes y profesores y generan oportunidades para un aprendizaje interactivo, lo cual no siempre se logra y se presentan así nuevos desafíos éticos para estudiantes y docentes (Chian Lee y Abdul Rabu, 2022; Cueva Chávez, 2025). En el contexto digital actual, los estudiantes de básica media interactúan con frecuencia en plataformas virtuales, lo que implica una creciente necesidad de formación en valores éticos para garantizar una convivencia armónica en estos espacios (Calle Álvarez y Lozano Prada, 2019; Hervás, 2020). Las tecnologías emergentes nos ofrecen una gran oportunidad para reinventar la educación, para que ésta dé una respuesta adecuada a los requerimientos de la sociedad y los ciudadanos actuales (Chiu et al., 2024; Mukul & Büyüközkan, 2023). Sin embargo, la falta de conciencia ética y la presencia de comportamientos inadecuados o el uso irresponsable de las TIC, evidencian vacíos en los enfoques pedagógicos existentes (Kaluarachchi, & Trieu, 2022).

La recreación virtual se ha convertido en un recurso didáctico esencial en la educación, ya que permite integrar herramientas tecnológicas y dinámicas interactivas que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje (Martín Gutiérrez et al., 2017). Este enfoque fomenta la participación activa de los estudiantes mediante actividades digitales diseñadas para desarrollar habilidades digitales. Las habilidades digitales permiten el desarrollo de las cognitivas, emocionales y sociales, creando un entorno lúdico que incentiva el aprendizaje significativo (Dávila Morán y López Gómez, 2022; Huamán Aburto, 2024).

En el contexto de la formación en valores, la recreación virtual ofrece la oportunidad de abordar temas como el respeto, la empatía y la responsabilidad, a través de simulaciones y actividades colaborativas que promueven la reflexión ética y la autorregulación. Además, al emplear plataformas digitales accesibles y atractivas para los estudiantes, se

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

potencia su motivación e interés, adaptando el proceso educativo a las necesidades de la era digital. De esta manera, la recreación virtual no solo mejora la interacción entre estudiantes y contenidos, sino que también fortalece competencias esenciales para su desarrollo integral y su desempeño en entornos digitales responsables y éticos (Dekker et al., 2024; Yoza y Vélez, 2021).

El cantón El Carmen, Ecuador, no está exento de estas problemáticas. Los estudiantes de básica media enfrentan dificultades para aplicar valores fundamentales como el respeto, la empatía y la responsabilidad en sus interacciones digitales. Ante este escenario, surge la necesidad de diseñar e implementar estrategias educativas que promuevan la internalización y práctica de valores éticos en entornos virtuales.

La presente investigación aborda la creciente problemática de la falta de conciencia ética en los entornos digitales, especialmente en estudiantes de básica media, quienes interactúan de forma constante en plataformas virtuales sin una adecuada formación en valores. En el contexto del cantón El Carmen, Ecuador, se ha identificado una carencia significativa de estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de competencias éticas vinculadas al respeto, la empatía, la responsabilidad y la inclusión en el ámbito digital. Este vacío educativo no solo limita el crecimiento personal de los estudiantes, sino que también impacta negativamente en la convivencia virtual, evidenciando la urgencia de implementar iniciativas innovadoras que respondan a esta problemática.

El objetivo de la investigación es diseñar sesiones de trabajo para la formación de valores éticos en estudiantes de básica media.

MÉTODO

La investigación adopta un enfoque cualitativo y descriptivo, orientado al diseño de una propuesta educativa basada en el diagnóstico inicial de las necesidades éticas en entornos digitales de los estudiantes y en una revisión bibliográfica exhaustiva. Este

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

enfoque permite contextualizar la problemática y fundamentar teóricamente las estrategias didácticas desarrolladas.

Se desarrolla un diagnóstico inicial que permitió identificar las necesidades y problemáticas específicas relacionadas con el desarrollo de valores éticos en entornos virtuales en estudiantes de básica media del cantón El Carmen (Cobeña Cedeño et al., 2025).

Se desarrolló una revisión bibliográfica para establecer los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la propuesta didáctica, garantizando su pertinencia y coherencia. Se realizó una búsqueda sistemática de literatura en bases de datos académicas como Scopus, Web of Science, Scielo y Redalyc donde se utilizaron palabras clave como "valores éticos", "educación en entornos digitales", y "recreación virtual" en idioma español e inglés. Se priorizaron estudios de los últimos cinco años (2021-2025) que abordaran estrategias pedagógicas para la enseñanza de valores éticos en contextos digitales, tanto a nivel nacional como internacional. La información seleccionada fue organizada en categorías temáticas que incluyen la enseñanza de valores, el uso de TIC en educación y estrategias para fomentar el aprendizaje ético.

A partir del diagnóstico y la revisión bibliográfica, se identificaron los valores éticos clave y las estrategias más efectivas para abordarlos en el contexto de recreación virtual. Se diseñaron siete sesiones didácticas, cada una con objetivos específicos, contenidos pertinentes, actividades lúdicas y reflexivas, y estrategias de evaluación coherentes con los hallazgos obtenidos. El diseño consideró el uso de herramientas tecnológicas accesibles y dinámicas que promuevan la participación activa de los estudiantes.

RESULTADOS

Descripción de la propuesta

La propuesta didáctica se orienta a abordar la problemática identificada sobre la falta de conciencia ética en los entornos digitales de los estudiantes del cantón El Carmen,

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

Ecuador. La iniciativa está diseñada para promover el desarrollo de valores éticos fundamentales como el respeto, la empatía, la responsabilidad y la colaboración, utilizando actividades de recreación virtual como medio educativo.

Esta propuesta se sustenta en la integración de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso educativo, alineándose con los desafíos éticos que plantea la interacción en espacios virtuales. El plan incluye un conjunto de sesiones estructuradas que combinan actividades lúdicas y reflexivas para fomentar la práctica de valores éticos en un contexto digital, desarrollando habilidades cognitivas, sociales y emocionales que permitan una convivencia ética en línea.

El enfoque pedagógico es participativo e inclusivo, promoviendo la reflexión crítica, el trabajo en equipo y la autorregulación ética. Cada sesión está diseñada para responder a las dimensiones de internalización de valores éticos, aplicación práctica en entornos virtuales, y reflexión crítica sobre decisiones éticas, planteando actividades específicas que incentiven el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje y la práctica de los valores en sus actividades digitales.

La propuesta busca generar un impacto significativo en el ámbito educativo, contribuyendo a la formación integral de los estudiantes y preparándolos para desenvolverse de manera ética y responsable en la era digital.

Implementación de la propuesta de intervención

La implementación de las actividades didácticas para la formación de valores éticos en recreación virtual se desarrollará en un período de 7 semanas, con sesiones semanales diseñadas para abordar las diferentes dimensiones e indicadores identificados en la investigación. El proceso se llevará a cabo bajo la supervisión de docentes previamente capacitados en el uso de TIC y estrategias pedagógicas centradas en valores éticos. En la tabla 1 se muestran las etapas de la implementación.

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

Tabla1.
Etapas de la implementación.

Planeación inicial:	
	Selección de docentes y capacitación en los objetivos y metodologías del plan.
	Organización del cronograma de actividades y diseño de los materiales digitales.
	Coordinación con las autoridades educativas y padres de familia para asegurar el compromiso y la participación de los estudiantes.
Ejecución de las sesiones:	
Semana 1:	Introducción a los valores éticos y sensibilización sobre su importancia en entornos digitales.
Semana 2:	Actividades enfocadas en respeto y comunicación asertiva en línea.
Semana 3:	Estrategias para el manejo del tiempo y balance entre el uso de tecnologías y otras actividades.
Semana 4:	Trabajo en equipo y colaboración en entornos virtuales.
Semana 5:	Prevención y manejo del ciberacoso.
Semana 6:	Inclusión y diversidad en comunidades digitales.
Semana 7:	Reflexión final y consolidación de un código de conducta personal.
Monitoreo y evaluación:	
	Aplicación de instrumentos de evaluación inicial, intermedia y final para medir el impacto del plan en el desarrollo de los valores éticos.
	Retroalimentación constante entre docentes y estudiantes, utilizando foros virtuales y actividades reflexivas para evaluar el progreso.
	Registro de evidencias a través de portafolios digitales y diarios de aprendizaje.
Cierre y análisis de resultados:	
	Sistematización de los datos obtenidos en las evaluaciones y análisis comparativo de los avances de los estudiantes.
	Presentación de resultados a la comunidad educativa, incluyendo recomendaciones para la continuidad y mejora del plan.

Elaboración: Los autores.

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

La implementación de esta propuesta se adapta al contexto educativo actual y busca garantizar un proceso de aprendizaje significativo y sostenible, con un enfoque integral en el desarrollo ético de los estudiantes en entornos digitales.

Sesiones propuestas para el plan didáctico

- **Sesión 1: Introducción a los valores éticos en entornos virtuales**

Objetivo: Sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de los valores éticos en su interacción en línea.

Contenido:

- Conceptos básicos de valores éticos: respeto, empatía y responsabilidad.
- Importancia de la ética en entornos virtuales.

Actividades:

- Presentación interactiva con casos reales de comportamiento en línea.
- Debate grupal sobre experiencias personales en redes sociales.

Evaluación: Reflexión escrita sobre la relevancia de los valores éticos.

- **Sesión 2: Respeto y comunicación asertiva en la recreación virtual**

Objetivo: Fomentar el respeto y la comunicación asertiva en plataformas virtuales.

Contenido:

- Estrategias para comunicar opiniones de manera respetuosa.
- Identificación de lenguaje ofensivo y sus consecuencias.

Actividades:

- Juego de roles simulando conflictos en chats o redes sociales.
- Dinámica grupal para resolver dilemas éticos relacionados con la comunicación.

Evaluación: Rúbrica de observación durante el juego de roles.

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

- **Sesión 3: Manejo del tiempo y el balance digital**

Objetivo: Promover el equilibrio entre el uso de la recreación virtual y otras actividades.

Contenido:

- Impactos del uso excesivo de las TIC.
- Estrategias para la gestión del tiempo en entornos digitales.

Actividades:

- Taller para crear horarios balanceados.
- Simulación de un día equilibrado entre actividades físicas, digitales y sociales.

Evaluación: Elaboración de un plan personal de balance digital.

- **Sesión 4: Colaboración y trabajo en equipo en espacios virtuales**

Objetivo: Desarrollar habilidades de trabajo colaborativo en plataformas virtuales.

Contenido:

- Principios de cooperación y colaboración en línea.
- Herramientas digitales para el trabajo en equipo.

Actividades:

- Proyecto grupal en una plataforma colaborativa.
- Evaluación grupal del desempeño colaborativo.

Evaluación: Presentación grupal del proyecto con rúbrica de participación.

- **Sesión 5: Prevención y manejo del ciberacoso**

Objetivo: Identificar y prevenir el ciberacoso en la recreación virtual.

Contenido:

- Tipos de ciberacoso y sus implicaciones.
- Cómo actuar y reportar casos de ciberacoso.

Actividades:

- Análisis de casos prácticos de ciberacoso.
- Creación de un manual de prevención y actuación frente al ciberacoso.

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

Evaluación: Producto final: manual elaborado en equipos.

- **Sesión 6: Inclusión y diversidad en entornos digitales**

Objetivo: Promover la inclusión y el respeto por la diversidad en las actividades virtuales.

Contenido:

- La importancia de valorar la diversidad en comunidades digitales.
- Estrategias para crear espacios inclusivos en línea.

Actividades:

- Dinámica de intercambio cultural en línea.
- Creación de una campaña digital que promueva la inclusión.

Evaluación: Presentación de la campaña en un foro virtual.

- **Sesión 7: Reflexión y compromiso ético en la recreación virtual**

Objetivo: Consolidar los aprendizajes y fomentar la autorreflexión ética.

Contenido:

- La importancia del pensamiento crítico para decisiones éticas.
- Construcción de un código de conducta personal para entornos virtuales.

Actividades:

- Foro de discusión sobre decisiones éticas tomadas durante las sesiones.
- Redacción de un código de conducta personal.

Evaluación: Evaluación cualitativa del foro y del código de conducta.

DISCUSIÓN

Estas sesiones están alineadas con la propuesta general, están enfocadas en desarrollar valores éticos mediante actividades prácticas y reflexivas en entornos virtuales. Las sesiones de trabajo didáctico para la formación de valores éticos en recreación virtual en estudiantes de básica media en el cantón El Carmen, Ecuador constituyen una propuesta

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

pedagógica innovadora que responde a la creciente necesidad de abordar los desafíos éticos que surgen en el contexto digital actual.

La propuesta se fundamenta en teorías educativas contemporáneas que destacan la relevancia de la formación en valores éticos como parte del desarrollo integral de los estudiantes, en línea con el trabajo de Alarcón Ortiz et al. (2019). El enfoque en la recreación virtual como un medio para la enseñanza de valores éticos responde a la necesidad de adaptar las prácticas pedagógicas a los entornos digitales emergentes (Cobeña Cedeño, 2025).

Conceptos como la axiología y la ética aplicada encuentran una expresión práctica en esta propuesta, promoviendo la internalización de valores como respeto, empatía, responsabilidad e inclusión, elementos esenciales para una convivencia armónica en la era digital. Además, propicia el aprendizaje en ambientes híbridos. Asimismo, la propuesta se alinea con las teorías constructivistas y socioculturales, como las de Vygotsky, al destacar la importancia de la interacción social y la mediación tecnológica en el aprendizaje ético (Almestro Rodríguez et al., 2023; Esteban Puentes & Venegas Segura, 2021; Martín Gutiérrez et al., 2017).

El énfasis en la reflexión crítica y la autorregulación ética fortalece las competencias del pensamiento crítico, habilidades esenciales para el análisis y la toma de decisiones éticas en situaciones complejas, una de las demandas clave del mundo digital contemporáneo (Escobar Domínguez, 2024).

La implementación de este plan didáctico aborda problemas concretos identificados en el ámbito educativo del cantón El Carmen, como la falta de conciencia ética y las conductas inadecuadas en entornos digitales. La propuesta destaca por su carácter práctico al integrar actividades que conectan directamente con la realidad de los estudiantes, fomentando habilidades que tienen aplicaciones inmediatas en su vida cotidiana.

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

Las sesiones propuestas abordan temas actuales, los cuales están en correspondencia con lo planteado por Monforte Loría et al. (2024) quienes enfatizan en el manejo del ciberacoso, la gestión del tiempo en línea, la promoción de la diversidad y la colaboración en entornos virtuales. Estas actividades están diseñadas para no solo sensibilizar a los estudiantes, sino también empoderarlos para actuar de manera ética y responsable en sus interacciones digitales, contribuyendo al desarrollo de una ciudadanía digital consciente.

El impacto esperado incluye una mejora en la convivencia escolar y una reducción de comportamientos negativos en plataformas virtuales, fortaleciendo a su vez el bienestar emocional y social de los estudiantes. Además, el enfoque participativo e inclusivo asegura la adecuación cultural y social de las actividades propuestas y a la vez propiciaría una convivencia escolar intencionada que mejore los procesos educativos (Leyton Leyton, 2021).

Desde el punto de vista metodológico, el plan propone una estructura clara y organizada que facilita su implementación. Cada sesión está diseñada con objetivos específicos, contenidos relevantes, actividades dinámicas y estrategias de evaluación alineadas con los indicadores establecidos en la investigación. El uso de las TIC no solo moderniza el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también lo enriquece al permitir la incorporación de herramientas interactivas y colaborativas (Pacheco, 2021). Además, la evaluación continua a través de instrumentos como foros, portafolios digitales y rúbricas garantiza un seguimiento efectivo del progreso de los estudiantes.

La metodología incluye un enfoque sistemático que comienza con una sensibilización inicial, seguida por la práctica de habilidades y la consolidación de aprendizajes desde la reflexión crítica. Este enfoque garantiza que los estudiantes adquieran conocimientos, los interioricen y apliquen de manera significativa en su vida diaria.

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

CONCLUSIONES

Las sesiones de trabajo didáctico para la formación de valores éticos en recreación virtual representan una respuesta integral y adaptativa a los desafíos éticos de los entornos digitales, se promueve un aprendizaje significativo y sostenible. Desde una perspectiva teórica, enriquece la educación en valores; desde el ámbito práctico, aborda necesidades específicas de la comunidad educativa; y desde el enfoque metodológico, ofrece herramientas innovadoras y efectivas para la enseñanza.

Este trabajo no solo contribuye al desarrollo ético de los estudiantes, sino que también sienta las bases para una cultura digital más consciente, inclusiva y responsable, del cual se benefician tanto a los estudiantes como a la sociedad en general.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTOS

A todos los actores sociales involucrados en el desarrollo de la presente investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Alarcón Ortiz, R. A., Guzmán Mirás, Y., & García González, M. (2019). Formación integral en la educación superior: una visión cubana. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 7(3). <https://n9.cl/w2lmk>
- Almestro Rodríguez, S., Cabeza Salmon, M., & García Fernández, O. (2023). Estrategia para la reafirmación profesional, en la formación del maestro primario, a través de las TIC. *Conrado*, 19(93), 516-523. <https://n9.cl/8gve8>
- Calle Álvarez, G. Y. & Lozano Prada, A. (2019). La alfabetización digital en la formación de competencias ciudadanas en la básica primaria. *Revista Eleuthera*, 20, 35-54. <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.20.3>

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

- Chian Lee, S. J. y Abdul Rabu, S. N. (2022). Google docs for higher education: Evaluating online interaction and reflective writing using content analysis approach. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3651–3681. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10760-4>
- Chiu, T. K. F., Falloon, G., Song, Y., Wong, V. W. L., Zhao, L., & Ismailov, M. (2024). A self-determination theory approach to teacher digital competence development. *Computers & Education*, 214, 105017, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105017>
- Cobeña Cedeño, A. A., Mendoza Barreiro, M. M., Bernal Mendieta, C. J., Chanchay Chanchay, M. M., Rosado García, T. L., Alcívar Vere, T. P. (2025). Integración de valores éticos en la recreación virtual. *Revista Universidad, Ciencia y Tecnología*, 29(Número Especial), 104-113. <https://doi.org/10.47460/uct.v29iSpecial.884>
- Cueva Chávez, M. A. (2025). Uso de las TIC en estudiantes de educación superior. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 9(36), 58–68. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.900>
- Dávila Morán, R. C., & López Gómez, H. E. (2022). Uso del aula virtual y desarrollo de competencias digitales en estudiantes: Caso Perú. *Revista De La Universidad Del Zulia*, 14(39), 355-369. <https://doi.org/10.46925/rdluz.39.19>
- Dekker, I., Bredeweg, B., te Winkel, W., van de Poel, I. (2024). Ethical procedures for responsible experimental evaluation of AI-based education interventions. *AI Ethics*. <https://doi.org/10.1007/s43681-024-00621-4>
- Escobar Domínguez, M. G. (2024). Práctica pedagógica del pensamiento crítico desde la psicología cultural. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (36), 301-326. <https://doi.org/10.17163/soph.n36.2024.10>
- Esteban Puentes, A. L., & Venegas Segura, A. A. (2021). Perspectivas de los docentes del colegio campestre Monte Verde I.E.D respecto a la mediación tecnológica en época de pandemia (Covid-19). *Tecné, Episteme Y Didaxis: TED*, (Número Extraordinario), 2939–2944. <https://n9.cl/6uipr>
- Hervás, M. (2020). El entorno wiki y su aplicación didáctica innovadora. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(62). <https://doi.org/10.6018/red.404161>

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

- Huamán Aburto., Á.A. (2024). Las Técnicas de la Información y Comunicación y la educación remota: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(35), 2316–2327. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.871>
- Kaluarachchi, C. & Trieu, V. H. (2022). *Cyberbullying Prevention and Reduction Strategies: An Exploratory Study*. ACIS 2022 Proceedings. 82. <https://aisel.aisnet.org/acis2022/82>
- Leyton Leyton, I. (2020). Convivencia escolar en Latinoamérica: una revisión de literatura latinoamericana (2007-2017). *Revista Colombiana de Educación*, (80), 227-260. Epub October 03, 2021. <https://doi.org/10.17227/rce.num80-8219>
- Martín Gutiérrez, J., Mora, C. E., Añorbe Díaz, B., & González-Marrero, A. (2017). Virtual Technologies Trends in Education. *EURASIA J Math Sci Tech Ed*, 13(2), 469-486. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00626a>
- Monforte Loría, M. J., Esquivel Guemes, a. S., Canto Herrera, P. J., & Alamilla Morejón, P. (2024). La formación en la ciudadanía digital de jóvenes de nivel medio superior. En: Beltrán, A., Montero, L., Reyes, N., & Sosa, C. (Eds). *Rutas de transformación desde la educación para la paz: experiencias pedagógicas de México y Colombia*. (pp. 223-248) Arendina. <https://n9.cl/ix5v0>
- Mukul, E., & Büyüközkan, G. (2023). Digital transformation in education: A systematic review of education 4.0. *Technological Forecasting and Social Change*, 194, 122664. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122664>.
- Pacheco, L. (2021). Entornos virtuales en el aprendizaje cooperativo: una estrategia innovadora contemporánea. *Revista Innova Educación*, 4(1), 65-77. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.005>
- Yoza, A., & Vélez Villavicencio, C. E. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Innova Educación*, 3(4), 58-70. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.004>

Angélica Alexandra Cobeña-Cedeño; Carlos Julio Bernal-Mendieta; Erick Antonio López-Pazmiño; Johanna Vanessa Gómez-García

©2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).