



Título del artículo.

¿Estamos preparados para formar una ciudadanía digital?

Título del artículo en idioma Inglés.

Are we prepared to form a digital citizenship?

Autora.

Elvia Garduño Teliz

Referencia bibliográfica:

MLA

Elvia Garduño Teliz. ¿Estamos preparados para formar una ciudadanía digital? *Tlamati* 9.2, (2018): 53-61. Print.

APA

Garduño Teliz, E. (2018). ¿Estamos preparados para formar una ciudadanía digital? *Tlamati*, 9(2), 53-61.

ISSN: 2007-2066.

Publicado el 31 de diciembre del 2018

© 2018 Universidad Autónoma de Guerrero

Dirección General de Posgrado e Investigación

Dirección de Investigación

TLAMATI, es una publicación semestral de la Dirección de Investigación de la Universidad Autónoma de Guerrero. El contenido de los artículos es responsabilidad exclusiva de los autores y no refleja de manera alguna el punto de vista de la Dirección de Investigación de la UAGro. Se autoriza la reproducción total o parcial de los artículos previa cita de nuestra publicación.



¿Estamos preparados para formar una ciudadanía digital?

Elvia Garduño Teliz¹

¹ Universidad Autónoma de Guerrero. Escuela Superior Ciencias de la Educación Chilpancingo. Nicolás Catalán No.5. Col. Centro. C.U. Zona Norte. CP. 39000. Chilpancingo, Guerrero. Tel: +52 (747) 471 6418

*Autor de correspondencia
elvia_garduno_teliz@hotmail.com

Resumen

El artículo presenta una propuesta de perfil del ciudadano digital en el contexto de la Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro) México, basada en elementos clave de las categorías de cuestiones sociales, éticas y humanas de las normas nacionales de Tecnología Educativa para estudiantes y docentes en Norteamérica, así como en prácticas de literacidad digital en la WEB. En la UAGro, los perfiles de estudiantes y docentes presentan ausencias en aspectos relacionados con la inclusión la virtualidad como espacio de formación ciudadana. Para generar la propuesta del perfil del ciudadano digital, se realizó una revisión documental, respecto al concepto de perfil ciudadano digital, espacios virtuales y estrategias de formación, lo que permitió dar respuesta a la pregunta orientadora ¿Estamos preparados para formar una ciudadanía digital? En los resultados, se revelan inconsistencias entre los perfiles institucionales. Dichas inconsistencias se atienden con el perfil del ciudadano digital propuesto. La coexistencia de una realidad virtual y presencial requiere que la UAGro como entidad formadora incluya el perfil del ciudadano digital en sus documentos institucionales. Como parte de la propuesta se presentan espacios virtuales y estrategias para la formación del perfil del ciudadano digital.

Palabras clave: Internet, Ciudadanía digital, formación, docentes, estrategias, perfil

Abstract

This article makes known to a proposal for profile of the digital citizen within context of Autonomous University of Guerrero (UAGro) Mexico, based on key elements of categories of social, ethical and human issues related with national standards of Educational Technology for students and teachers in North America, as well as digital literacy practices on the WEB. In UAGro, profiles of students and teachers present a lack of aspects related to virtual inclusion as a space for citizen training. To generate the proposal of profile of digital citizen, besides a documentary review regarding the concept of profile of digital citizen, virtual spaces, and training strategies which allowed to answer the guiding question Are we prepared to form a digital citizenship? As a result, there are inconsistencies between institutional profiles. These inconsistencies have been attended with this digital citizen profile. Coexistence of a virtual and face-to-face reality requires that UAGro as a training entity include the profile of digital citizen. As part of this proposal, virtual spaces and strategies for the profile of digital citizen are presented .

Keywords: Digital citizenship, training, teachers, strategies, profile

Como citar el artículo:

Garduño Teliz, E. (2018). ¿Estamos preparados para formar una ciudadanía digital? *Tlamati*, 9(2), 53-61.

Introducción

La Internet representa una realidad alterna, un mundo complementario a nuestro estilo de vida y formas de aprendizaje. Nativos e inmigrantes digitales (Prensky, 2010) convergen en entornos reales y virtuales para trabajar, socializar, comerciar, establecer opiniones e iniciativas de cambio. El ciudadano digital se encuentra inmerso entre las sociedades de la información y del conocimiento. Para transitar responsablemente entre estas realidades, precisa de un ambiente formativo, ético y seguro.

Estudios relativos al uso de espacios virtuales, establecen que la construcción de la identidad actualmente pasa a ser una dinámica que relaciona el intercambio *on line*, con aquél fuera de línea, como parte de la dinámica social actual. (Balardini, 2012) En ese sentido, Mossberger (2009) establece la relación significativa entre las competencias educacionales y la ciudadanía digital, para promover la participación política de los jóvenes tanto *on line* como fuera de línea. Análogamente, una investigación sobre los usos ciudadanos de Twitter en eventos políticos relevantes establece la importancia de la red por "...la inmediatez, la brevedad y la facilidad para difundir y viralizar los contenidos que se comparten». (Marcos García, Alonso Muñoz y Casero Ripollés, 2017). Un estudio cuantitativo realizado por Shelley, Thrane, Shulman, Lang, Beisser, Larson y Mutiti (2004), encontró que la predisposición y el reconocimiento de los usuarios hacia la ciudadanía digital está relacionada con el nivel académico y es mayormente considerado por los encuestados con mejor nivel de educación. Hirsch (2012), señala que un problema mayor para los estudiantes a pesar de ser nativos de las tecnologías es que ellos no saben lo que está disponible y cómo aplicarlas para convertirse en aprendientes exitosos. En contraste, Esteve-Mon, Gisbert-Cervera y Lázaro-Cantabrana (2016), presentan un estudio relativo a la exploración de la competencia digital en los futuros docentes a partir de su autopercepción. El estudio muestra percepciones positivas respecto a la competencia digital conforme a los estándares de la Sociedad Internacional de Tecnología en Educación [ISTE], también establece fortalezas y debilidades en la formación que se pretende sean atendidas mediante estrategias curriculares. En consecuencia, los espacios virtuales son espacios de formación que coadyuvan en la construcción de ciudadanía que se concreta a través de las interacciones y comportamientos dentro y fuera de la WEB.

En la UAGro no existen evidencias sobre un perfil de ciudadano digital que oriente el uso de la WEB. El propósito del artículo es proponer un perfil del ciudadano digital para desarrollarlo a través de espacios virtuales y estrategias de formación. Se realizó una revisión documental a partir de un enfoque interpretativo "...caracterizado por cierto grado de ahistoricismo, debido a que se llevan a cabo descripciones e interpretaciones de hechos actuales, sincrónicos, donde la génesis y desarrollo del proceso cultural de resignificación de tales hechos queda afuera" (Bravin y Pievi 2008). En este proceso se construye el concepto y el perfil del ciudadano digital, además de proponer estrategias y espacios virtuales de formación ciudadana.

Fundamentación teórica y metodológica

La ciudadanía digital o ciberciudadanía es resultado de la evolución de la WEB 1.0 a la WEB 2.0 y se orienta al

aprovechamiento de la WEB como espacio de entretenimiento, civilidad y educación. Galindo (2009) señala: "... algunas aplicaciones de la WEB 2.0 que responden a la sociedad 2.0 y que fomentan la construcción de ciudadano digital son *Blogger*, *Wikipedia*, *Twitter*, *Facebook* y *YouTube*, además de que estas y otras herramientas a su vez son oportunidades formativas para la ciudadanía". Romaní (2010) la relaciona con la e-conciencia, además, establece que "...incluye la habilidad para vincular los ámbitos sociales, culturales, legales y éticos asociados con las TIC". Meneses (2012) destaca 3 habilidades en el ejercicio de la ciudadanía: la tolerancia en la red, la colaboración, la difusión del conocimiento y el compartirlo. Reynolds, (2016) propone seis prácticas contemporáneas de aprendizaje. Estas prácticas constituyen un elemento teórico para la construcción del perfil del ciudadano digital.

- **Crear.** Inventar un proyecto emanado de una idea original.
- **Gestionar.** Las herramientas y espacios WEB para aprender a lo largo de la vida.
- **Publicar.** Compartir los contenidos digitales adaptados o creados en la WEB
- **Socializar.** Construir relaciones sociales a través de la realimentación, los intercambios de opiniones y la participación.
- **Investigar.** Buscar intencionadamente la información, presentar y argumentar las publicaciones.
- **Navegar/ejecutar.** Usar aplicaciones, herramientas, oportunidades de formación, comunidades de práctica y aprendizaje.

Estas prácticas no tienen una jerarquía y convergen en la WEB para el aprendizaje, la colaboración, las actividades personales y el empoderamiento.

Como parte de la fundamentación teórica, se presenta el proyecto PriDE [*Professionalism in the Digital Environment*] con ocho elementos adaptados de Belshaw (citado en Anagnostopoulou, 2012) adaptados a la propuesta de ciudadanía digital:

- **Cultural.** Capacidad de uso de diferentes ambientes y tecnologías para el aprendizaje en variedad de contextos.
- **Cognitivo.** Compromiso y responsabilidad de uso y aprendizaje a lo largo de la vida con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- **Constructivo.** Generar por iniciativa propia y con los demás contenidos y aprendizajes.
- **Comunicativo.** Usar las diferentes maneras de comunicarse en la WEB.
- **Confidente (autogestivo).** Evaluar, reflexionar y actuar sobre la propia formación.
- **Creativo.** Tomar riesgos para hacer cosas nuevas.
- **Crítico.** Concientizarse en el uso de la WEB como espacios proactivos aprendizaje.
- **Cívico.** Percibirse como ciudadano local y global con un compromiso democrático a través del uso de la WEB.

Con estos elementos se amplía la perspectiva sobre los

ámbitos del comportamiento del ciudadano digital. La ciudadanía es más que un territorio de origen o residencia "... la verdadera ciudadanía emerge cuando el individuo se siente parte de una comunidad más amplia y trascendente: toda la humanidad" (Torres-toukoumidis y Aguaded, 2017). En palabras de Cortés, (2016) "...el ejercicio de una ciudadanía digital activa, en condiciones de equidad, es uno de los principales retos políticos ante las nuevas formas de vida social, política y económica que emergen con el impacto de las TIC". A pesar de lo anterior, la ciudadanía digital es definida como normas de comportamiento relacionadas con el uso de la tecnología. No obstante, la ciudadanía digital no debe estar reducida al uso de las netiquetas o el buen comportamiento en la Internet. Por ende, se han identificado nueve áreas de comportamiento relacionadas con la ciudadanía digital: la etiqueta, la comunicación, la educación, el acceso, el comercio, la responsabilidad, los derechos, la seguridad y la autoprotección (Ribble, Bailey y Ross 2004).

La ciudadanía digital es un estilo de vida que se ejerce en la corresponsabilidad y compromiso a través de la WEB con repercusiones en la presencialidad, por lo que no hay un ciudadano exclusivamente digital ni otro totalmente presencial; ambos son responsables de las acciones que realicen en esta coexistencia.

Se propone que la ciudadanía digital sea una condición determinada por un conjunto dinámico de atributos, y atribuciones que una persona pone de manifiesto en el uso de la WEB a través de interacciones culturales, académicas, cívicas y socioafectivas.

En la revisión documental de los documentos rectores de la Universidad Autónoma de Guerrero [UAGro], que son la Ley Orgánica (UAGro, 2016a) y el Estatuto General (UAGro, 2016b), no se encontró perspectiva alguna sobre ciudadanía. En el Modelo Educativo (UAGro, 2013), se menciona el término ciudadano al referirse a la formación por competencias, pero no se precisa un concepto ni relación con lo digital. En este contexto se propone un perfil del ciudadano digital para la UAGro, desde la mirada de referentes externos, pero contrastándolo con los perfiles presenciales establecidos institucionalmente. Los referentes externos son las prácticas contemporáneas de aprendizaje de Reynolds (2016), los elementos del proyecto *Professionalism in the Digital Environment* y las normas internacionales de ISTE conocidas como NETS-S para estudiantes y NETS-T para docente en la categoría de cuestiones sociales, éticas y humanas (ISTE, 2018). Dicha categoría menciona lo siguiente:

Para los estudiantes, corresponde el desarrollo de actitudes positivas hacia aplicaciones tecnológicas que apoyan el aprendizaje a lo largo de la vida, la colaboración, las actividades personales y la productividad (Ribble, Bailey y Ross, 2004).

Para los docentes se hace referencia a la aplicación de recursos tecnológicos para habilitar y empoderar a los estudiantes con diversos antecedentes, características y habilidades (ISTE, 2002).

La propuesta busca puntos de convergencia para crear un perfil único de aspectos clave para la formación de ciudadanos digitales. Estos aspectos clave son: el aprendizaje a lo largo de la vida, la colaboración, las actividades personales y el empoderamiento.

Propuesta de formación de ciudadanos digitales

El docente es uno de los principales responsables en la formación de ciudadanos digitales. Sin embargo, habría que preguntarse si el docente posee un perfil para hacerlo. Por ende, la propuesta busca la respuesta a la pregunta ¿Estamos preparados para formar una ciudadanía digital?

El tener acceso a los dispositivos y medios digitales, usar, descargar e implementar aplicaciones WEB o móviles en diferentes contextos no es una condición inherente a la ciudadanía digital. En un estudio sobre los jóvenes en la cultura digital "...la mayoría de los jóvenes muestran niveles intermedios de actividad en la Red. No se quedan siendo simples observadores, ...pero tampoco suelen llegar a ser creadores de contenidos" (Marta Lazo, 2017).

El ciudadano digital crea, adapta, propone y mejora los contenidos para atender a la *globalidad y localidad* de su contexto, a sus necesidades, pasiones y modos de aprender. Se concibe como una persona con varias identidades tanto virtuales como presenciales que responden una visión de vida construida sobre las bases de la comunidad en la que se inserta. Las identidades determinan el comportamiento del ciudadano digital en un contexto virtual o presencial determinado. Con la identidad no se nace, sino que se hace a partir de conjuntar "...aquellos artefactos, tecnologías o recursos, históricamente acumulados, culturalmente desarrollados y socialmente distribuidos y transmitidos, esenciales para la autodefinición, autoexpresión y autocomprensión de las personas" (Guitart y Saubich, 2013) Por consiguiente, las identidades de un ciudadano digital se interceptan en la presencialidad. El reto de formarse como ciudadano digital no puede ser aislado, es volitivo y colaborativo porque se construye en diferentes áreas y espacios.

Existen sitios WEB que proponen la capacitación en el ejercicio de la ciudadanía además de establecer proyectos de carácter transversal y genérico en las siguientes áreas:

- **La netiqueta.** Normas de comportamiento en los diferentes espacios y aplicaciones WEB.
- **Perfil y privacidad del usuario.** Configuración y publicación.
- **El uso de Internet para el aprendizaje.** Entornos Personales de Aprendizaje o *Personal Learning Environment* (PLE), *Massive Open On line Courses*, (MOOC), comunidades de práctica y de aprendizaje.
- **Gestión de la información.** Búsqueda intencionada, selección, organización, presentación, difusión y evaluación de la información.
- **Creatividad e innovación.** Generar ideas, tendencias o *rending topic* con ética y responsabilidad.
- **Producción y curación de contenidos.** Contribuir al aprendizaje de otros a partir de elaborar algún objeto inédito o modificar algún material o recurso educativo existente.
- **Derechos de autor, plagio y piratería en la red.** Conocimiento sobre tipos y atribuciones de licencias, así como administrar las citas y referencias para reconocer la propiedad de otros.
- **Descargar y publicar contenidos.** Atender a las políticas de los sitios, considerar a la otredad cuando el con-

tenido no es propio o infiere daños hacia la reputación o dignidad de las personas.

- **La tolerancia en la red.** Se basa en el respeto de las ideas de otros, aunque no coincidan con las nuestras.
- **Activismo social y político en Internet.** Generar espacios de participación orientados hacia el cambio social.
- **La inclusión a la ciudadanía digital a grupos vulnerables.** Ciudadanizar para generar voz y conciencia en la empatía hacia la otredad.
- **Comercio electrónico.** Comprar, vender, administrar y pagar a través de la red.
- **Seguridad.** Conocer y manejar medidas para reducir los riesgos en la virtualidad.

Estas áreas se relacionan con los puntos clave. El aprendizaje a lo largo de la vida puede desarrollarse con el uso académico de la Internet, la gestión de información, la creatividad e innovación. La colaboración remite a hacer uso de la etiqueta y la tolerancia en la WEB, además es inherente a cualquier actividad en línea. Las actividades personales implican el respeto a los derechos de autor en la descarga y publicación de contenidos, así como un perfil y privacidad en la que se realicen actividades de entretenimiento y comerciales. El empoderamiento existe cuando el ciudadano ejerce sus atribuciones y participa activamente para el cambio personal y social a través de la WEB.

Perfil del ciudadano digital

La construcción de la identidad no es un proceso exclusivamente presencial puesto que existe una convergencia entre identidad y ciudadanía digital (Musgrave, 2016). La identidad digital está relacionada con el autoconcepto, mientras que la ciudadanía digital es el marco en donde se regulan el actuar de la persona en los medios virtuales (Sanabria y Cepeda, 2014). No obstante, ambas se interceptan en un perfil. La construcción de un perfil es el primer paso en la formación de ciudadanos digitales. Para este proceso, la redacción se realiza a partir de las preguntas ¿Qué?, ¿Para qué?, ¿Dónde? y ¿En qué condición? Las respuestas a estas preguntas son las competencias que constituyen la propuesta del perfil del ciudadano digital:

- Aplica la netiqueta en sus publicaciones en la WEB para fomentar un comportamiento ético de manera volitiva.
- Configura su perfil en la WEB, responsabilizándose de sus datos e identidades digitales.
- Colabora en los espacios WEB formales e informales de manera propositiva, para atender a sus necesidades e intereses formativos.
- Gestiona la información, para atender a sus necesidades de aprendizaje en diferentes contextos.
- Gestiona contenidos para diversos fines en la WEB de manera responsable creativa e innovadora.
- Respeto los derechos de autor en la gestión de la información, el aprendizaje y el conocimiento en la WEB, con base en sistemas de referencia y licenciamiento.
- Difunde en la WEB sus ideas de manera continua y argumentada, para contribuir al bienestar de sus comu-



Figura 1. Conceptos clave para el perfil del ciudadano digital. Fuente: Elaboración propia

nidades y favorecer la inclusión de grupos a las sociedades de la información, el aprendizaje y el conocimiento.

- Aplica medidas de seguridad para reducir riesgos contra ciberataques, *malwares phishing* y demás fenómenos que atenten contra su seguridad y la de sus datos.
- Reconoce aplicaciones y sitios WEB seguros a través de prácticas y protocolos de verificación en las operaciones de comercio, banca y servicios electrónicos en la WEB.

Para contrastar el perfil del ciudadano digital con los perfiles de los estudiantes y docentes de la UAGro, se presentaron palabras clave a través de la figura 1.

Se revisó el modelo educativo de la UAGro (2013), que incluye los perfiles del estudiante y del docente. Se encontró que aunque se mencionan ambientes multi e interdisciplinarios, no se hace referencia alguna a la virtualidad. La definición de ciudadanía queda ambigua y se orienta más a responder que a prevenir o generar condiciones distintas a las que prevalecen en la sociedad. En resumen, se menciona una visión crítica reactiva pero no propositiva e innovadora del ciudadano.

Adicionalmente, las competencias establecidas para

Tabla 1. Relación de perfiles UAGro y el perfil del ciudadano digital

Docente	Perfiles de egreso estudiantes		Perfil del ciudadano digital
	Media superior Preparatoria	Superior Licenciatura	
Formación continua.	Autoconocimiento y autovaloración Sensibilidad, apreciación e interpretación artística Estilos de vida saludables	Autocuidado de la salud física y mental	Configura la privacidad de su perfil Aplica la netiqueta Aplica medidas de seguridad en la web
Domina y estructura saberes.	Interpretación y emisión de mensajes en diferentes contextos	Comunicación oral y escrita para expresar sus ideas	Hueco digital
Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje	Innovar y resolver problemas Sustenta una postura personal de manera crítica y reflexiva Aprender a lo largo de la vida	Resolver problemas a través de la investigación Divulga el conocimiento Aprende y se actualiza permanentemente	Gestiona información para aprender Gestiona contenido de manera creativa e innovadora
Construye ambientes de aprendizaje	Participa y colabora en equipo	Motiva y conduce grupos de trabajo	Colabora en la web
Contribuye a la generación de un ambiente comunitario	Participa con una conciencia cívica y ética Respeto a la interculturalidad y diversidad	Asumir posturas críticas y autocríticas Diálogo asertivo en sus relaciones interpersonales	Difunde responsablemente conocimiento e información (ideas, posturas, mensajes de carácter social y político) a través de espacios web
Gestión institucional	Contribuye al desarrollo sustentable	Formula y gestiona proyectos sustentables Hueco digital	Hueco digital
Evalúa el aprendizaje Crea e innova en los procesos de enseñanza y aprendizaje.	Hueco digital	Uso eficiente de las TIC Busca, selecciona, procesa y analiza información	Gestiona la información Respeto los derechos de autor

Fuente: Adaptado del Modelo Educativo de la Universidad Autónoma de Guerrero (2013)

nivel Licenciatura tienen una redacción compleja y repetitiva, agrupadas en categorías cognitivas, metacognitivas sociales, informáticas e informacionales. A su vez, no se precisa la convergencia de ambientes de aprendizaje ni se prevé el impacto a largo plazo de la virtualidad como espacio de formación y ciudadanía.

La tabla 1 muestra la comparación entre los perfiles del docente y el estudiante, así como la propuesta del perfil de ciudadano digital se expresa en palabras clave.

En el caso de las competencias docentes no existe una propuesta expresa en el modelo educativo, solo se mencionan las ocho competencias docentes contenidas en el acuerdo 447 de la Secretaría de Educación Pública [SEP] (2008a). Respecto a las competencias de estudiantes en el caso de la Educación Media Superior, se toman las genéricas, establecidas en el acuerdo 444 de la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2008b) ambas derivadas de la Reforma Integral a la Educación Media Superior.

Los huecos digitales son espacios que revelan inconsistencias entre la correspondencia de los perfiles del docente y del estudiante. El docente no puede facilitar lo que no tiene y el estudiante no puede aprender en la ambigüedad. La tabla 1 nos muestra los huecos digitales en los que

se aprecian ciertas discordancias entre el perfil de egreso del estudiante y el del docente; caso concreto es la gestión de información que se establece para el estudiante, pero no para el docente. Aunque existen algunas relaciones, hay elementos como la seguridad y el respeto a la autoría que no se observan de manera explícita en ninguno de los perfiles y que han derivado en problemas académicos, sociales y éticos latentes en la UAGro.

Un rasgo distintivo de los perfiles es la contribución social y el sentido de comunidad, que está mayormente representado en el perfil de egreso del estudiante. Este compromiso puede fortalecerse en la virtualidad para incidir en movimientos sociales que tengan el sustento de un proyecto o causa en línea. En ese aspecto, la formación ciudadana no estaría supeditada a la transmisión y reproducción de valores democráticos y cívicos, puesto que se generarían espacios de amplia difusión y participación de los ciudadanos digitales para proponer y crear alternativas a deliberar sobre los problemas sociales que nos aquejan. Los ciudadanos digitales movilizarán y transferirán sus competencias en el ejercicio de sus derechos y atribuciones como ciudadanos del mundo, tanto digital como presencial, "...para ello conviene que la universidad, el profesio-

rado y sus responsables políticos no olviden que se aprende a ser más crítico y ciudadano cuando se vive en contextos en los que la búsqueda de la verdad se hace con rigor, a través de la argumentación y el diálogo, de la deliberación abierta, evitando dogmatismos y fundamentalismos y en interacción social y colaboración con otros” (Martínez, 2006). Los espacios virtuales brindan esa oportunidad.

Espacios virtuales para la ciudadanía digital

Se realizó una búsqueda avanzada que incluyó las palabras clave, ‘ciudadanía digital’ más ‘sitios WEB’. Se hicieron combinaciones con la frase exacta y con todas las palabras. Como parte de la búsqueda se restringió el idioma al español y en cualquier región. Dada la gran cantidad de resultados y en función de la relación con el perfil del ciudadano digital propuesto en el artículo, se presentan sitios WEB que constituyen referentes para la formación del perfil del ciudadano digital.

El sitio chicos.net es una organización social de *Save the children* que impulsa el uso seguro de las TIC para el ejercicio de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en el ciberespacio. Colabora con organizaciones del sector público y privado para implementar talleres en las escuelas sobre ciudadanía y alfabetización digital, también ofrece recursos para la escuela y la familia sobre diversas problemáticas relacionadas con el uso de la WEB (Chicos Net, 2018).

Inducción en TIC UNAM es una plataforma educativa dentro del programa hábitat Puma de la Universidad Autónoma de México [UNAM]. A través de una serie de preguntas orientadoras se da la formación en ciudadanía digital. Contiene enlaces hacia acervos digitales con reconocimiento académico, herramientas para la gestión de contenidos digitales, información sobre seguridad, derechos de autor y software relacionado, así como enlaces externos relacionados con iniciativas de ciudadanía digital en otros países de habla hispana (UNAM, 2018).

México Digital es un sitio WEB que contiene la estrategia digital nacional para relacionar las acciones del gobierno con la sociedad a través de las TIC, contiene la descripción de las diferentes vertientes de la estrategia, así como enlaces hacia trámites y convocatorias de las dependencias gubernamentales (Gobierno Federal Mexicano, 2018).

Mexicanos contra la Corrupción y la Impunidad [MCCI], es una iniciativa ciudadana en la que se adopta una postura de responsabilidad ante el fenómeno de la corrupción como problema social (MCCI, 2016).

Estos sitios constituyen un referente respecto al uso de la Internet en la participación ciudadana, y orientan en el ejercicio de la ciudadanía digital. A su vez, el docente, puede aprovechar estos espacios como parte de las estrategias para la formación de ciudadanos digitales.

Estrategias para la formación de ciudadanos digitales

Bajo la premisa de que el docente no puede dar lo que no tiene, sus procesos de formación como ciudadano digital son heutigógicos. “...la heutagogía es un concepto acuñado por Hase y Kenyon en el 2000 (citado en Adell y Castañeda, 2010), para designar el estudio del aprendizaje autodeterminado (*self-determined*) de los adultos”. En esta visión de aprendizaje autodeterminado, “...el aprendiz

toma un rol verdaderamente protagónico ya que es él quien ajusta el curso del aprendizaje, diseña y desarrolla el mapa del aprendizaje, desde el currículo hasta la misma evaluación” de acuerdo a Hase en el 2009 (citado en Castro y Cueto, 2014) Sin embargo, esta perspectiva debe extenderse hacia los estudiantes, de tal manera que al formarse como ciudadanos digitales logren empoderarse para aprender a lo largo de la vida.

En la formación de ciudadanos digitales, el docente tendrá incidencia en algunos espacios virtuales con las restricciones relacionadas al acceso, finalidad e intereses compartidos, por lo que no podrá dar seguimiento a todos los procesos formativos digitales. Por ejemplo: un docente puede dar seguimiento a sus estudiantes en una plataforma educativa, más no puede hacerlo de la misma manera en un grupo cerrado dentro de una red social. Por ende, la formación de ciudadanos digitales estará supeditada a procesos de mediación en espacios virtuales formales e informales a los que los docentes y estudiantes tengan acceso, así como al seguimiento del desempeño de manera individual y colaborativa.

Para empoderar al estudiante en el ejercicio de su ciudadanía digital, la mediación podrá ejercerse a partir de estrategias activas que integren las dos realidades, tanto las virtuales como las presenciales. Estas propuestas plantean otros modos de aprender, desaprender y reaprender sobre la base de la construcción colaborativa y la autogestión. Algunas estrategias que se proponen, para la formación de ciudadanos digitales son:

Enfoques centrados en el aprendiente. - Consideran la herencia cultural, experiencias, perspectivas, antecedentes, talentos, intereses, capacidades y necesidades de los aprendientes. Las prácticas de enseñanza promueven altos niveles de motivación, aprendizaje y logros para todos los aprendientes. Este enfoque dual informa y maneja la toma de decisiones educativas desde quien aprende (McCombs y Whisler, 1997). En contextos virtuales y presenciales para la formación de ciudadanos digitales, puede ser aplicado para construir tanto de manera digital como presencial su identidad, los entornos y Redes Personales de Aprendizaje (PLN por sus siglas en inglés).

Trabajo colaborativo y prácticas colegiadas. - Es una construcción recíproca en la que no hay jerarquías ni supremacía, solo el interés común por aprender. “...el trabajo colaborativo, en un contexto educativo, constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, para lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias mediante una serie de transacciones que les permitan lograr las metas establecidas consensuadamente” (Maldonado Pérez, 2007). El editar un documento en la WEB, la participación en un MOOC, así como la formulación de proyectos multidisciplinarios de problemas de contexto a través de blogs o WEBquest son un ejemplo de construcción colegiada.

Ambientes innovadores de aprendizaje. - Se incluyen entornos semiformales e informales, puede ser un mundo virtual como *Second Life* para representar alternativas o simulaciones, un videojuego en línea para fomentar la colaboración, o la propia red social Facebook para desarrollar la difusión de contenidos y las netiquetas.

Aprendizaje situado. - Vincula la escuela con la vida cotidiana toma como punto de partida el contexto sociocultural, la visión colectiva, y la aplicación a situaciones coti-



Figura 2. Estrategias didácticas para la ciudadanía digital. Fuente. Elaboración propia

dianas y significativas. Si bien Internet no es físicamente territorial, podemos situar la problemática e intereses de quien aprende, a través de bases de datos y aplicaciones WEB en las que se organicen las representaciones digitales multimedia, tales como canales de videos, tableros colaborativos. Los sitios WEB o blogs educativos comprometidos con una causa particular que refleje la preocupación de los estudiantes por su realidad cotidiana, son un nexo importante entre lo presencial y lo virtual.

Prácticas reflexivas y metacognitivas. - La toma de conciencia de lo que se aprende, por qué se aprende, cómo se puede mejorar, en qué se aplica y cómo continuar aprendiendo es parte medular de la autorregulación y la autogestión como catalizadores del aprendizaje personalizado. La naturaleza creativa e innovadora en la virtualidad plantea distintas formas de motivar la reflexión. En lugar de realizar bitácoras, el estudiante puede ejemplificar su reflexión a través de una historieta o cómic digital que podrá continuarse y compartirse en diferentes espacios WEB.

Autoaprendizaje y autogestión. - Enfocarse al aprendizaje por cuenta propia en función a las necesidades e intereses del aprendiz, así como a los procesos para establecer hábitos, conductas, recursos, espacios y ritmos de aprendizaje. Esto puede realizarse una vez que el apren-

diente identifica sus pasiones e intereses y trabaja con ellos en la WEB. Para hacerlo, no solamente tendrá que acudir a la introspección, también puede utilizar una búsqueda intencionada en la WEB para encontrar sus pasiones, descubrir comunidades y gestionar contenidos. Todo ello con las medidas de seguridad y manejo de la información que lo protejan de usos indebidos, software no recomendable o prácticas de riesgo.

Aprendizaje mediante la investigación. - Consiste en la aplicación de estrategias que tienen como propósito conectar la investigación con la enseñanza, las cuales permiten la incorporación parcial o total del estudiante en una investigación basada en métodos científicos, bajo la supervisión del profesor (Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, 2010). Los *WEBquest* son actividades en línea estructuradas para introducir una tarea, plantear su realización, monitorearla, sugerir recursos y compartir resultados. Por ende, la colaboración, la gestión de información, de contenidos y el reconocimiento de sitios WEB confiables y seguros son parte de las competencias que se favorecerían con esta estrategia.

Las estrategias se resumen en la infografía representada por la figura 2.

Las estrategias orientadas a la formación del perfil del ciudadano digital son convergentes y cambiantes debido al dinamismo y flexibilidad de la WEB 2.0; sin embargo, su aplicación por el docente está supeditada al desarrollo del perfil propuesto.

Conclusiones

La Internet es dinámica, lo que hoy es noticia a los pocos minutos será viral o reemplazado por otro contenido. La ciudadanía digital no es usar aplicaciones WEB, sino establecer comportamientos que generen una responsabilidad de lo que se hace, tanto en los espacios presenciales como virtuales.

La construcción de un perfil de ciudadanía digital, además de representar un aporte institucional fundamenta las acciones y espacios formativos como parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La revisión documental y la interpretación experiencial dieron como resultado el concepto y el perfil del ciudadano digital, así como la propuesta de espacios virtuales y estrategias para su formación, tanto en docentes como en estudiantes.

En función de la metodología aplicada, la respuesta a la pregunta ¿Estamos preparados para formar una ciudadanía digital?, se considera que actualmente es negativa en el contexto de la UAGro. Tanto estudiantes como docentes requieren un perfil base para el empoderamiento y aprendizaje a lo largo de la vida con el uso de las TIC, ya que además de ser inexistente, no corresponde con los referentes de esta investigación. Es decir, aunque hay espacios de formación en la WEB para el desarrollo de la ciudadanía digital, los huecos digitales revelan inconsistencias en los perfiles de los docentes y estudiantes establecidos en los documentos institucionales.

Entre las implicaciones del estudio, destacan cuestionamientos respecto a lo que los docentes y estudiantes entenderían por ciudadanía digital, así como el valor de uso de las TIC en sus prácticas académicas. Estas implicaciones constituyen propuestas para investigaciones futuras que incluyan aproximaciones más participativas respecto al

perfil y formación de ciudadanos digitales. Aunque el artículo no presenta una participación de docentes y estudiantes, la ausencia del concepto de ciudadanía digital en los documentos institucionales constituye una señal para inferir la ambigüedad de este. En consecuencia, la UAGro precisa incluir el perfil del ciudadano digital para aplicar estrategias de formación en espacios virtuales. Docentes y estudiantes deben ejercer su ciudadanía digital de manera propositiva.

Las TIC son espacios en los que las personas viven y conviven diariamente. En consecuencia, su valor de uso corresponde al de una realidad digital y no al de una simulación temporal. Pensar globalmente para actuar localmente a través de la Internet, es uno de los retos en la formación de ciudadanos digitales.

Referencias

- Adell, J., y Castañeda, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje. *Learning*, 16. Obtenido de: <https://goo.gl/4KLLk8n>
- Anagnostopoulou, K. (2012). *Professionalism in Digital Environment (PriDE)*. Bath University, Inglaterra. Obtenido de: <https://goo.gl/80a8qQ>
- Balardini, S. (2012) Adolescentes y adultos en Facebook. Modalidades de interacción en redes sociales. *Estudio Cualitativo en Ciudad de Buenos Aires y Rosario, Provincia de Santa Fé. Argentina*. Obtenido de: <https://goo.gl/19yws3>
- Bravin, C., y Pievi, N. (2008). Documento metodológico orientador para la investigación educativa. *Instituto Nacional Formación Docente*, (1).
- Castro, M., y Cueto, J. (2014). *Primer MOOC en el Perú: Experiencia y resultados de una nueva forma de generar conocimientos con un enfoque pedagógico conectivista en la Universidad*. Obtenido de: <https://goo.gl/jRbU2m>
- Chicos Net (20 febrero, 2018). *Organización Social Chicos Net*. Obtenido de: <https://chicos.net>
- Cortés, R. (2016). Ciudadanía digital y bienestar de las mujeres rurales en las redes sociales. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. Obtenido de: <https://goo.gl/Y64vbm>
- Esteve-Mon, F. M., Gisbert-Cervera, M., y Lázaro-Cantabrana, J. L. (2016). La competencia digital de los futuros docentes: ¿Cómo se ven los actuales estudiantes de educación? *Perspectiva Educacional*, 55(2), 38-54. Obtenido de: <https://goo.gl/nkZIZ5>
- Galindo, J. (2009). Ciudadanía digital. *Signo y Pensamiento*, (28), 164-173. Obtenido de: <https://goo.gl/Er8p8A>
- Gobierno Federal Mexicano. (22 Julio, 2018). *México Digital*. Obtenido de: <https://www.gob.mx/mexicodigital/>
- Guitart, M., Saubich, X. (2013). La práctica educativa desde la perspectiva de los fondos de conocimiento e identidad. *Teoría Educativa*, 25(2), 189-211.
- Hirsch B. (2012) *Digital Humanities Pedagogy. Practices, principles and politics* Cambridge, UK: Open Book Publishers
- Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey. (2010). *Centro Virtual de Técnicas Didácticas. México*. ITESM. Obtenido de: <https://goo.gl/6ns2kD>
- International Society for Technology in Education. (2002). *National educational technology standards for teachers : preparing teachers to use technology*. International Society for Technology in Education. Obtenido de: <https://www.iste.org/standards>
- International Society for Technology in Education. (22 Junio, 2018). *ISTE Standards*. ISTE. Obtenido de: <https://www.iste.org/standards>
- Maldonado Pérez, M. (2007). El trabajo colaborativo en el aula universitaria. *Laurus*, 13(23), 263-278.
- Marcos García, S., Alonso Muñoz, L. y Casero Ripollés, A. (2017). Usos ciudadanos de Twitter en eventos políticos relevantes. La# SesiónDeIniciativa de Pedro Sánchez. *Revista comunicación y hombre*, 13, 25-49. Obtenido de: http://www.comunicacionyhombre.com/pdfs/13_e01_marcosalonsoycasero.pdf
- Marta Lazo, (2017). Los jóvenes en la cultura digital. *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, 5, 23-28,
- Martínez, M. (2006). Formación para la ciudadanía y educación superior. *Revista Iberoamericana de Educación*, (42), 85-102.
- McCombs, B., Whisler, J. (1997). *The Learner-Centered Classroom and School: Strategies for Increasing Student Motivation and Achievement*. San Francisco, USA. The Jossey-Bass Education Series.
- Meneses, M. (2012). *Ciudadanía digital: Competencia del individuo en el siglo XXI*. Obtenido de: <https://goo.gl/3MnRhX>
- Mexicanos contra la Corrupción y la Impunidad. (2016). *Contra la corrupción. México*. Obtenido de: <https://goo.gl/4xjA9S>
- Mossberger, K. (2009). Toward digital citizenship. Addressing inequality in the information age. *Routledge handbook of Internet politics*, 173-185. Obtenido de: <https://goo.gl/qs02vc>
- Musgrave, M. L. (2016). *Digital citizenship in twenty-first-century young adult literature*. Obtenido de: <https://goo.gl/VOC80c>
- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Distribuidora SEK.
- Reynolds, R. (2016). Defining, designing for, and measuring “social constructivist digital literacy” development in learners: a proposed framework. *Educational Technology Research and Development*, 64(4), 735-762.
- Ribble, M. S., Bailey, G. D. y Ross, T. W. (2004). Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior. *Learning & Leading with Technology*, 32(1), 6.
- Romaní, C. C. (2010). Digital Culture and New Professional Roles: regional challenges. *@ Tic. Revista D'innovació Educativa*. Obtenido de: <https://goo.gl/EiGbp2>
- Sanabria, A. y Cepeda, O. (2014). La educación para la competencia digital en los centros escolares: la ciudadanía digital. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 13(2), 1-16.
- Secretaría de Educación Pública. (2008a) Acuerdo 447 por el que se establecen las competencias docentes para quienes imparten Educación Media Superior. SEP Obtenido de: <https://goo.gl/6DIBXT>
- Secretaría de Educación Pública. (2008b) Acuerdo 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del SNB. SEP Obtenido de: <https://goo.gl/bZhZrX>
- Shelley, M., Thrane, L., Shulman, S., Lang, E., Beisser, S., Larson, T., y Mutiti, J. (2004). Digital Citizenship: Parameters of the Digital Divide. *Social Science Computer*

- Review*, 22(2), 256–269. <http://doi.org/10.1177/0894439303262580>
- Torres-toukoumidis, Á. y Aguaded, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educar*, 53, 109–128.
- Universidad Autónoma de Guerrero. (2013) *Modelo educativo. "Hacia una educación de calidad con inclusión social"*. Chilpancingo. MX. UAGro
- Universidad Autónoma de Guerrero. (2016a). *Ley orgánica de la Universidad Autónoma de Guerrero No. 178*. Chilpancingo. MX. UAGro
- Universidad Autónoma de Guerrero. (2016b). *Estatuto General de la Universidad Autónoma de Guerrero aprobado en la sesión del H. Consejo Universitario del día 3 de junio de 2016*. Chilpancingo. MX. UAGro
- Universidad Autónoma de México. (20 Febrero, 2018) *Inducción en TIC*. México. UNAM Obtenido de: <https://inducion.educatic.unam.mx/mod/book/view.php?id=964&chapterid=411>