



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**

**EL EJERCICIO DE LA CIUDADANÍA DIGITAL DESDE  
LA PRÁCTICA DE LOS ALUMNOS DE SEXTO  
GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA CULTURA Y  
FRATERNIDAD**

**T E S I S**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**P R E S E N T A**

**MARIA STEPHANY RODRIGUEZ MORALES**



**DIRECTORA DE TESIS:  
MTRA. MARÍA DOLORES ESPERANZA  
PEÑALOZA CASTRO**

**Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 2017**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS

*Agradezco:*

*A mi mamá y papá por el apoyo, cariño, comprensión y consejos para concluir esta etapa. Gracias por su apoyo incondicional, su amor y paciencia, son ustedes los que me dan el valor para salir adelante y es por ustedes que puedo hacer lo que más me gusta GRACIAS.*

*A mis hermanas Lu, Ale y Faby por darme consejos y guiarme cuando más lo necesitaba, gracias por escucharme y acompañarme.*

*A Sofí que con su sonrisa me permite tener lo más valiosa de la vida.*

*A Max, Titi y Napo por acompañarme en las noches de desvelo en todo mi andar por esta maravillosa etapa.*

*A la maestra María Dolores Esperanza Peñaloza Castro por su gran apoyo, paciencia, guía y valiosas aportaciones.*

*A todos y cada uno de los profesores sinodales por su apoyo y atinadas observaciones.*

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO 1. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y SU INCLUSIÓN EN LA EDUCACIÓN.</b>	<b>10</b>
1.1. EL CONSTRUCTIVISMO: UNA MIRADA A LA RELACIÓN ENTRE APRENDIZAJE, ENSEÑANZA Y TIC	11
1.2. INTEGRACIÓN DE LAS NUEVAS TIC A LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS DENTRO DEL SALÓN DE CLASES.	15
1.3. TECNOLOGÍA EN EDUCACIÓN.	17
1.4. ¿QUÉ ES LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA?	20
1.5. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN (SI)	23
1.6. DEMOCRATIZACIÓN DEL ACCESO A LAS TIC	24
1.7. RECONSTRUYENDO LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	28
1.8. CONSTRUYENDO EL ROL DOCENTE	33
1.9. CONSTRUYENDO EL ROL DEL ALUMNO	35
1.10. BENEFICIOS Y DESVENTAJAS DE INCORPORAR LAS NUEVAS TIC AL AULA.	36
<b>CAPÍTULO II. INTERNET EN LA EDUCACIÓN</b>	<b>40</b>
2.1. ¿QUÉ ES INTERNET?	42
2.2. INTERNET EN LA ESCUELA	44
2.3. POSIBILIDADES Y DESAFÍOS DEL USO DE INTERNET EN LA EDUCACIÓN	47
2.4. INTERNET EN LA ESCUELA	51
2.5. APRENDIZAJE POR MEDIO DE INTERNET	54
<b>CAPÍTULO III. HACIA UNA CIUDADANÍA DIGITAL</b>	<b>57</b>
3.1 DEL CONCEPTO TRADICIONAL DE CIUDADANÍA	59
3.2 ¿QUÉ ES LA CIUDADANÍA DIGITAL?	62
3.2.1. EN RELACIÓN AL ESTADO-NACIÓN	63
3.2.2. EN RELACIÓN A LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	66
3.2.3. DESDE LA EDUCACIÓN	75
3.3 SIGNIFICACIÓN DE CIUDADANÍA DIGITAL	81
3.4 ALFABETIZACIÓN DIGITAL	82
3.5 CIUDADANÍA DIGITAL EN MÉXICO.	84

<b>CAPÍTULO IV. CIUDADANÍA E IDENTIDAD DIGITAL</b>	<b>88</b>
4.1. SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO	90
4.2. EDUCAR EN CIUDADANÍA DIGITAL	93
4.3. WEB 2.0	95
4.4. IDENTIDAD DIGITAL	98
4.5. PRIVACIDAD EN INTERNET	104
4.6. REDES SOCIALES E IDENTIDAD	108
4.7. PELIGROS EN LA RED	111
<b>CAPÍTULO V. TRABAJO DE CAMPO</b>	<b>115</b>
5.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	119
5.2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	120
5.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	120
5.4. ESCENARIO	121
5.5. PROGRAMA DE ESTUDIO DEL TALLER DE COMPUTACIÓN	123
5.5.1. ANÁLISIS DEL PROGRAMA	124
5.6. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACION	129
5.6.1. ENTREVISTA	129
5.6.2. OBSERVACIÓN	131
5.7. RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN	132
5.7.1. APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	133
5.8. RESULTADOS.	136
5.8.1. CIUDADANÍA DIGITAL	137
5.8.2. ACCESO.	138
5.8.3. SEGURIDAD	143
5.8.4. RIESGOS EN INTERNET	148
5.8.5. PRIVACIDAD DIGITAL	152
5.8.6. IDENTIDAD DIGITAL	155
<b>CAPÍTULO VI. REFLEXIONES DE LOS RESULTADOS</b>	<b>158</b>
<b>CAPÍTULO VII. PROPUESTA FORMATIVA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA</b>	
<b>TALLER CIUDADANITOS DIGITALES</b>	<b>168</b>
7.1. JUSTIFICACIÓN DEL TALLER.	169
7.2. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS QUE SUSTENTAN EL TALLER	170
7.3. PRESENTACIÓN GENERAL DEL TALLER	171
7.4. COMPETENCIAS Y HABILIDADES QUE FOMENTA EL TALLER	176
7.5. PROPÓSITOS TERMINALES DEL TALLER.	178

7.6. PROGRAMA SINTÉTICO	179
7.7. SESIONES DEL TALLER CIUDADANITOS DIGITALES.	181
<b>REFLEXIONES FINALES</b>	<b>194</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>198</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>208</b>
ANEXO 1. PROGRAMA DE SEXTO GRADO.	
ANEXO 2. PROGRAMACIÓN GENERAL CICLO ESCOLAR 2016-2017	
ANEXO 3. CUADRO CATEGORIAL	
ANEXO 4. GUIÓN DE ENTREVISTA DIVIDIDO POR DIMENSIONES.	
ANEXO 5. REGISTRO ANECDÓTICO CON INTERPRETACIÓN	

## **ÍNDICE DE CUADROS**

<b>CUADRO 1.</b> Competencias TIC	78
<b>CUADRO 2.</b> Estrategia Digital Nacional	85
<b>CUADRO 3.</b> Análisis de las unidades didácticas de sexto grado	125

## **ÍNDICE DE IMAGEN**

<b>IMAGEN 1.</b> Ciudadanía Digital	32
-------------------------------------	----

## **ÍNDICE DE ESQUEMA**

<b>ESQUEMA 1.</b> Principales características de la entrevista semiestructurada	130
---	-----

## **ÍNDICE DE GRÁFICA**

<b>GRÁFICA 1.</b> Alumnos participantes	122
---	-----

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el empleo de las nuevas tecnologías en el aula, genera escenarios de formación que rompen límites a los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan estrictamente con el apoyo de las tecnologías tradicionales (pizarrón, cuadernos, libro de texto, etc.) e incluso dentro de los parámetros de un salón de clases. El impacto de las nuevas tecnologías va un poco más allá del uso de materiales didácticos, pues virtualmente es posible tener acceso a comunidades y espacios que antes no eran imaginables.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje, en un entorno vinculado a las nuevas tecnologías, pueden entenderse como un conjunto de procesos de intercambio y construcción de conocimientos dinámicos, adaptables e interactivos que toman como herramientas de adquisición de aprendizaje a la tecnología y a los diversos materiales multimedia que éstas proporcionan; ante esta perspectiva, los roles tradicionales del alumnos y docentes deben modificarse, porque se trata de herramientas que pueden representar cambios en las formas de enseñar (con más y más variados recursos didácticos); en las formas de aprender (con entornos virtuales que se añaden a otros espacios de interacción). En este contexto, la ciudadanía digital, tema de este trabajo, adquiere relevancia pues aspectos como la identidad, seguridad y acceso libre a la información se destacan. Normalmente se habla de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero poco se ha trabajado el tema de la ciudadanía y los medios digitales, lo que llamamos ciudadanía digital.

En un entorno amigable con las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), los actores educativos deben comenzar a adaptarse a los diferentes escenarios de interacción y comunicación, aprender a acceder a la información de forma libre y generar conocimiento a través de un pensamiento crítico.

Con todo, hablar de ciudadanía digital nos lleva a pensar en diferentes formas de participar, construir, ejercer; invitándonos a pensar nuestro actuar frente a dos espacios de unión, el virtual y el físico. La forma de comunicar, de acceder a la

información, de construir conocimiento, de definir lo privado y lo público, ha cambiado junto con el avance de la tecnología.

La educación se enfrenta al reto de construir los procesos educativos necesarios para responder a las necesidades de la sociedad, puesto que la enseñanza en ciudadanía digital no sólo depende del acceso a las nuevas tecnologías sino de sus usos.

En este sentido esta investigación tiene como objeto de estudio el ejercicio de la ciudadanía digital, desde la práctica de 22 alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad. Tomando en consideración que ser un ciudadano digital implica adoptar un actuar responsable, seguro y cívico en el mundo virtual.

La presente investigación surge tras identificar la presencia o ausencia del ejercicio de la ciudadanía digital durante el acercamiento que tienen los alumnos con diversos escenarios virtuales (redes sociales, videojuegos y páginas web de ocio). Asimismo, el número de investigaciones respecto al ejercicio de la ciudadanía digital en México, es menor, en comparación con otros países.

El objetivo general de esta investigación contrastar la reflexión teórica con el ejercicio de la ciudadanía digital de los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad, respecto a cuatro dimensiones: acceso, seguridad y privacidad de la información personal, gestión de la identidad digital y riesgos en la red.

Como objetivos secundarios son analizar los usos que los alumnos hacen de las nuevas tecnologías dentro y fuera del aula que contribuyen al ejercicio de la ciudadanía digital, e identificar la presencia o ausencia de la ciudadanía digital durante el acercamiento que tienen los alumnos con redes sociales, páginas de ocio, videojuegos online, etc.

Para lograr investigar el objeto de estudio, se asume la estrategia de estudio de caso, los instrumentos utilizados son: entrevista semiestructurada y observación selectiva, las cuales permiten obtener información de las diversas experiencias de los alumnos en su acercamiento con las nuevas tecnologías.



El contenido se ha estructurado en siete capítulos, reflexiones finales, referencias consultadas y anexos.

El capítulo I corresponde a las nuevas tecnologías de la información y comunicación y su inclusión en la educación. Se presenta el constructivismo como una teoría desde la cual se puede analizar la inclusión de las nuevas tecnologías como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, para posteriormente identificar cómo se realiza su integración a las prácticas educativas dentro del salón de clases. Se describe qué es la tecnología educativa y la sociedad de la información: asimismo se presenta el rol que tiene el alumno y el docente frente a la inclusión de las nuevas tecnologías, analizando los beneficios y desventajas de su incorporación.

El capítulo II Internet como herramienta educativa, describe las principales características de internet como un espacio de construcción de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Presentando, de forma general, cómo fue la creación de esta red, para después analizar su inclusión en la educación.

En el capítulo III Hacia una ciudadanía digital, se exponen las características principales que conforman a la ciudadanía digital, mostrando una introducción respecto a los requisitos necesarios para ejercerla con autonomía. Exponiendo el tema desde tres dimensiones: en relación al Estado-Nación, en relación a la sociedad de la información y en relación a la educación.

Para el capítulo IV Ciudadanía e identidad digital, se muestran las principales características de la sociedad del conocimiento, se expone qué es la identidad digital, y se identifican los principales riesgos a los que se exponen los usuarios por no ejercer una ciudadanía digital responsable.

En el capítulo V Trabajo de campo, se describe la metodología con la cual se desarrolló el proceso de investigación: la población de estudio, el escenario de estudio; los instrumentos para recopilar información (entrevista semiestructurada y observación selectiva) el diseño y aplicación de instrumentos; y la presentación de resultados divididos en cinco dimensiones (ciudadanía digital, acceso, seguridad y privacidad de la información personal, gestión de la identidad digital y riesgos en la red).

Posteriormente en el capítulo VI Reflexiones de los resultados, se presentan las conclusiones respecto a los hallazgos identificados a partir de la información recopilada.

En el capítulo VII Propuesta formativa de intervención pedagógica: taller ciudadano digitales, se expone el diseño de una propuesta formativa, dividido en siete subcapítulos: justificación del taller, principios pedagógicos que sustentan el taller, presentación general de las sesiones, competencias y habilidades que fomentan el taller, propósitos terminales (descripción de la población, escenario, metodología y duración) y programa sintético (descripción de objetivos, contenido, aprendizajes esperados, evaluación y duración por sesión).

Posteriormente se describen las reflexiones finales donde se expone, en rasgos generales, una reflexión en torno al trabajo realizado.

Finalmente se enlistan las referencias consultada y como anexos la programación general de la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad para el taller de cómputo correspondiente al ciclo escolar 2015-2016, el programa de sexto grado del taller de cómputo de dicha escuela y del mismo ciclo escolar mencionado, cuadro categorial que se utilizó para la elaboración del guión de preguntas, guión de entrevista dividido por dimensiones de análisis y un ejemplo del registro anecdótico utilizado durante la recopilación de la información proporcionada por los alumnos.

# CAPÍTULO I. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y SU INCLUSIÓN EN LA EDUCACIÓN

La política, la cultura, la economía y la educación, experimentan cambios importantes a partir del surgimiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Estos cambios se deben a que los medios digitales facilitan el acceso a la información y la comunicación sincrónica y asíncrona a casi cualquier sitio del mundo. En educación, el reto consiste en integrar de forma eficaz, tanto en los planes y programas de estudio como en la práctica académica que se desarrolla dentro y fuera del salón de clase, las herramientas que proporcionan las nuevas tecnologías facilitando a los alumnos la adquisición y desarrollo de ciertas competencias digitales<sup>1</sup> que les permitan desenvolverse de forma plena en la sociedad de la información.

Dado que el tema que nos ocupa en este capítulo es las nuevas TIC, se debe comenzar por entender a las nuevas TIC como una evolución en los modos de conocer, producir, acceder, comunicarnos y relacionarnos. Es aquella tecnología que permite crear, intercambiar, almacenar y procesar información en formato de imagen, sonido, vídeo y otras formas<sup>2</sup>.

La utilización de las nuevas TIC en la educación formal, específicamente en escuelas de educación básica, ha sido paulatina, además de ser de gran importancia, ya que potencializan los conocimientos, la información y sus aplicaciones, convirtiéndose en un motor de cambio que facilita y mejora la

---

<sup>1</sup>Las competencias digitales pueden entenderse como el uso crítico, creativo, confiable y seguro de las nuevas TIC, apoyándose en habilidades TIC básicas, que les permita a los ciudadanos digitales “alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la inclusión y participación social”. INTEF. *Marco Común de Competencia Digital Docente* del Plan de Cultura Digital en la Escuela. 2013. Disponible en: <http://goo.gl/A2ZYPT> [22/04/2016].

<sup>2</sup> TELLO Leal, Edgar. *Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad en México*. En: Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol. 4. N°2, México, enero 2007. ISSN: 1698580x. Disponible en: <https://goo.gl/JbohCG> [19/12/2016]

construcción de conocimiento, la adquisición de aprendizajes, la construcción de metodologías de enseñanza y el desarrollo de habilidades digitales<sup>3</sup> tanto en docentes como en alumnos<sup>4</sup>.

Si bien es cierto que las nuevas TIC ofrecen ventajas y refuerzan las tecnologías tradicionales, brindando un impulso significativo a la educación. Se debe considerar que los docentes y alumnos, ante tal escenario, se enfrentan a nuevos y grandes retos. Puesto que la integración de nuevas herramientas didácticas en el proceso educativo influye en el aspecto pedagógico, en las habilidades y competencias requeridas para lograr la formación de ciudadanos competentes para integrarse en la sociedad actual; haciendo necesario la construcción de nuevas prácticas, escenarios, conocimientos, información y aplicaciones<sup>5</sup>.

### **1.1. EL CONSTRUCTIVISMO: UNA MIRADA A LA RELACIÓN ENTRE APRENDIZAJE, ENSEÑANZA Y TIC**

La inclusión de la tecnología a la educación puede apoyarse desde diversas teorías pedagógicas y educativas, ya que las TIC fortalecen el aprendizaje activo y eficaz favoreciendo la adquisición de habilidades, tanto en alumnos como en docentes<sup>6</sup>, que responden de algún modo a las necesidades de la sociedad actual; dibujando la idea de construir un aprendizaje autónomo, donde comienzan a

---

<sup>3</sup> Para fines de esta investigación entenderemos a las habilidades digitales como el conjunto de saberes, que involucran el saber hacer y el saber sobre el hacer relacionado con el uso de las herramientas TIC (comunicar, acceder, procesar y producir información).

<sup>4</sup> SANTIAGO Benítez, Gisela. *El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México*. En: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), vol. XLIII, N°3, 20013 p. 99-131. ISSN: 0185-1284. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/270/27028898004.pdf> [25/01/2015].

<sup>5</sup> CABERO Almenara, Julio. *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades*. En: Revista Tecnología y Comunicación Educativa. N°45 (Julio-Diciembre de 2007) p. 5-19. Disponible en: <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/45/articulo1.pdf> [ 27/01/2015].

<sup>6</sup> DÍAZ Barriga, Frida y HERNÁNDEZ Rojas Gerardo. *Constructivismo y aprendizaje significativo*. En: Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. p. 13-19, McGraw Hill, 1999.

popularizarse prácticas que fortalezcan el estudio independiente por parte del alumno.

El constructivismo, es una teoría educativa desde la cual puede entenderse la integración de las TIC al proceso educativo, posicionando al alumno como agente activo en la construcción de los procesos de aprendizaje, por medio de la incorporación de esquemas o estructuras mentales, prevaleciendo procesos activos en la construcción de conocimientos “para el constructivismo, la génesis del comportamiento y el aprendizaje, se hace poniendo énfasis en los mecanismos de influencia sociocultural”<sup>7</sup>.

Esta teoría sustenta que la construcción de conocimiento se basa en las experiencias significativas que tiene una persona, pues el aprendizaje va a depender de los conocimientos previos y de la actividad externa e interna que el alumno realice para incorporar y procesar nueva información relacionándola con sus conocimientos previos “ya que no se trata de una copia de la realidad, pues el conocimiento se construye partiendo de la acción, permitiendo relacionarse con la realidad y con los otros”<sup>8</sup>.

La creación de aprendizaje se fomenta a partir de la transmisión de información, en el ámbito educativo puede ser a partir del intercambio de conocimientos entre docente y alumno, se vuelve activo pues el alumno tiene el control e iniciativa en los eventos de aprendizaje, decidirá qué información adquirir y cual no, es decir el individuo es el principal protagonista en la construcción de su aprendizaje; por lo tanto, no se limita tanto en recibir sino en adquirir toda aquella información que partiendo de su experiencia le sea útil, lo que hace que no sea un aprendizaje pasivo “las personas no entienden, ni utilizan de manera inmediata la información

---

<sup>7</sup>BARRETO Tovar, Carlos Humberto; Gutiérrez Amador, Luis Fernando; Pinilla Díaz, Blanc Ligia; Parra Moreno, Ciro. *Límites del constructivismo pedagógico*. En: Revista de Educación y Educadores. Vol. 9, N°1, Colombia, 2006. p.11-31 ISSN: 0123-1294. Disponible en: <https://goo.gl/mjE6A0> [ 27/01/2015].

<sup>8</sup>Ibídem.

que se les proporciona. En cambio, el individuo siente la necesidad de <<construir>> su propio conocimiento”<sup>9</sup>.

El aprendizaje se vale de la adquisición y asimilación de información de diversas experiencias y la forma en que se transmite. Si se presenta al alumno el desarrollo de una actividad que implique construcción colaborativa, el resultado podrá producir en el alumno aprendizajes que den respuesta a problemas reales, a diferencia de cuando el alumno desarrolla un ejercicio de soluciones solitarias (ej. dictado), resultando difícil utilizar ese conocimiento para dar soluciones a problemas de la vida real <sup>10</sup> “el constructivismo no tiene objetivos de aprendizaje o representación interna del contenido del dominio, por eso busca tareas auténticas y permite que los objetivos más específicos afloren y sean atendidos en la medida en que sean apropiados para la resolución de tareas en la vida real”<sup>11</sup>.

Las tecnologías de la información y la comunicación permiten el desarrollo de actividades colaborativas, permiten la consulta de información real de casos reales y permiten generar espacios virtuales donde es posible el intercambio de información y la generación de proyectos, la solución de problemas y de casos; son herramientas que permiten desarrollar actividades de aprendizaje donde se construyan conocimientos. Desde luego, siempre que se utilicen en un contexto educativo de estas características.

Con el uso de las TIC en el campo educativo la escuela se enfrenta a un cambio de paradigma donde el pizarrón, los gises e inclusive los libros de texto, si bien no han sido sustituidos, se han acompañado por las herramientas que las nuevas tecnologías ofrecen. Así, tanto docentes como alumnos generan prácticas de aprendizaje que los llevan a convivir en un espacio innovador, generando la posibilidad de trabajar de forma colaborativa organizando su tiempo y sin importar el espacio, concebir la oportunidad de repetir algún ejercicio, buscar ejemplos o

---

<sup>9</sup> HERNÁNDEZ, Requena Stefany. *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en proceso de aprendizaje*. En: Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol. 5, N° 2, (octubre 2008), p. 26-35 ISSN: 1698-580X. Disponible en: <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf> [11/11/2015].

<sup>10</sup> Ibídem

<sup>11</sup> CABERO Almenara, Julio. *Op. Cit.* p. 5-19.

información para reforzar lo aprendido en clase de forma interactiva y divertida, transformando la metodología de enseñanza y aprendizaje.

La integración de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, desde una metodología constructivista, puede observarse como un conjunto de procesos que permite la construcción de significados, brindando la posibilidad de acceder a un mundo de información, construcción y difusión de conocimientos. La producción intelectual y el desarrollo de habilidades cognitivas, permite al alumno aprendizajes significativos por medio de simuladores de realidad virtual, el trabajo colaborativo online<sup>12</sup>, resolución de actividades de repaso, practicar temas vistos en clases, etc.; el uso adecuado de la información consultada depende del análisis crítico que realice el alumno de ésta.

El aprendizaje autónomo, que se favorece por los medios virtuales, requiere de la figura del docente como facilitador de aprendizaje, además de un diálogo simulado<sup>13</sup> entre el estudiante y los materiales pedagógicos “la conversación simulada se logra por medio del diseño de los materiales pedagógicos (preguntas implícitas y retroalimentación, etc.). Esta es la interacción entre el estudiante y los materiales pedagógicos”<sup>14</sup>

En los procesos de aprendizaje mediados por las TIC, tanto en modalidad presencial como a distancia, es posible distinguir diferentes tipos de interacción social<sup>15</sup>:

- a. La interacción entre el estudiante y el autor del material pedagógico.

---

<sup>12</sup>El trabajo colaborativo online se caracteriza por la participación de dos o más personas en la construcción de un producto, sin la necesidad de compartir el mismo tiempo y espacio, manteniendo comunicación por medio de algunas herramientas que ofrecen las nuevas TIC.

<sup>13</sup>El diálogo didáctico simulado favorece una comunicación asincrónica entre docente y alumno, pues el docente es el que guía al estudiante en la obtención del contenido, y el alumno de forma independiente y avanzando a su propio ritmo se apropia del contenido.

<sup>14</sup>MANRIQUE Villavicencio, Lileya. *El aprendizaje autónomo en la educación*. En: LatinEduca2004.com Primer Congreso Virtual Latinoamericano de Educación a Distancia. 2004, Perú. p. 11-22 Disponible en: <https://goo.gl/P6RRAE> [14/11/2015].

<sup>15</sup>BATES, A.W. *La tecnología en la enseñanza*. México. Trillas, 1999. 362p.

- b. La interacción entre el estudiante y docente/tutor, quien sirve de intermediario entre el material original y el estudiante, proporcionando orientación y evaluación.
- c. Interacción entre el estudiante y otros estudiantes.
- d. Interacción entre usuario y sistema (interactividad), donde destaca: la diversidad de la información y el papel activo del usuario en la selección de la información.

De lo anterior, se resalta la importancia de la labor docente durante el proceso de formación del alumno, como un elemento fundamental en la interacción que se crea entre contenidos, medio didáctico (nuevas TIC) y alumno.

## **1.2. INTEGRACIÓN DE LAS NUEVAS TIC A LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS DENTRO DEL SALÓN DE CLASES**

Todo proceso de enseñanza y aprendizaje requiere de herramientas, materiales y medios para proporcionar, en cualquiera escenario, los elementos necesarios para lograr con éxito su ejecución. Por ello, los procesos educativos deben construirse tomando en cuenta el conjunto de medios que giran en torno a la información, otorgándoles un sentido práctico dentro del salón de clases.

Para lograr la convivencia de las nuevas tecnologías y los procesos de enseñanza y aprendizaje, es necesario que su utilización se encamine al cumplimiento de objetivos claros y se adapten a las necesidades de los materiales de estudio, factores que deben desarrollarse, no sólo por una perspectiva operativa que enmarca el uso de las herramientas digitales, también involucra una perspectiva pedagógica y didáctica, esta última determinada por la experiencia docente.

El docente, dentro de un salón de clases, se convierte en un facilitador, promotor y guía en el uso correcto, no sólo de la tecnología, también de la información que están consultando sus alumnos, evitando así: el robo de ideas, el plagio de



identidad, delitos cibernéticos, piratería, etc. Ya que no se trata de navegar por navegar en la red, se trata de desarrollar en los alumnos una conciencia crítica<sup>16</sup> que le permita aprender a vivir en el mundo digital:

“la tecnología es una actividad social centrada en el saber hacer que, mediante el uso racional, organizado, planificado y creativo de los recursos materiales y la información propia de un grupo humano, en una cierta época, brinda respuestas a las necesidades y a las demandas de las personas y de la sociedad en lo que respecta al diseño, la producción y la distribución de bienes, procesos y servicios”<sup>17</sup>.

Adoptar la tecnología como una herramienta de apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje implica crear estrategias que faciliten una convivencia pacífica entre alumnos, docentes y tecnología; puesto que las nuevas TIC no representan la solución a las diversas problemáticas educativas de la educación básica en México (ej. nivel educativo, cobertura, deserción escolar, etc.) mucho menos puede considerarse como una respuesta a las diferentes áreas de oportunidad del sistema educativo. Por lo que se considera que deben visualizarse como un punto de partida para crear situaciones pedagógicas que permitan incorporar al curriculum educativo el uso de herramientas para facilitar y mejorar la transmisión y adquisición de conocimiento, ayudando a complementar la formación integral del alumno en los diversos entornos de convivencia: académico, profesional, personal, laboral, etc.

Incorporar las TIC al aula facilita la creación de canales de comunicación para generar prácticas académicas atractivas, donde la incorporación adecuada de la tecnología la enfoque como una herramienta didáctica que permita “crear una mayor motivación en el alumno, ya que se ajusta al ritmo de sus necesidades, y los escenarios que se elaboran, dan pie a un trabajo en equipo [así como]

---

<sup>16</sup> La conciencia crítica, es una construcción del alumno que tiene que ver directamente con el desarrollo de su aprendizaje. Implica que el desarrolle las herramientas necesarias para encontrar una solución a cualquier problemática que se le presente dentro de su entorno académico, social y familiar.

<sup>17</sup> MAUTINO, María José. *Caracterización de los bloques de tecnología*. En: Ministerio de educación y cultura de la Nación. *Contenidos básicos comunes para la educación General Básica*. Argentina, 2004. p. 217. Disponible en: <https://goo.gl/5IQT8p> [14/02/2016].

diferentes formas de organización que posibilitan nuevos canales de comunicación y manejo de información”<sup>18</sup>.

Las posibilidades comunicativas que brindan las nuevas tecnologías, hacen más atractivos los contenidos de la enseñanza, convirtiéndose además en una herramienta didáctica de gran utilidad dentro del aula, pues facilita el desarrollo de ciertas habilidades y competencias en los alumnos que les permitirán posicionarse de forma competente en la sociedad actual.

La adopción de las nuevas tecnologías en un salón de clase no se limita a saber utilizar los recursos de forma operativa, también incluye adoptar una conciencia en torno a su uso, contemplando sus beneficios y consecuencias. Así, estas tecnologías, se posicionan como una alternativa que permite modificar una serie de relaciones que repercuten en la forma de ver e interpretar la realidad, por ello no podemos negar el hecho de que su incorporación al campo educativo es una respuesta clara a las exigencias de la sociedad actual, lo que nos obliga a repensar la necesidad de formar tanto a docentes como a alumnos en el uso correcto de éstas, generando nuevas prácticas didácticas, adaptadas al contexto de la cultura digital que está incorporando la escuela.

### **1.3. TECNOLOGÍA EN EDUCACIÓN**

Al hablar de tecnología en el campo educativo se dibuja una constante preocupación: ¿el actual modelo educativo responde de forma favorecedora a la adopción de las nuevas TIC en el salón de clase?, ya que en muchas ocasiones no se cuenta con la infraestructura ni con el personal suficiente para operar y dar mantenimiento a las herramientas tecnológicas que se integran al aula, además de que los docentes y alumnos no están familiarizados con el uso responsable y seguro de las nuevas herramientas TIC.

---

<sup>18</sup>CABERO, Julio. *Tecnología educativa y nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Síntesis Educación, Madrid, 1999, p.139.

El sistema educativo mexicano al dar respuesta al sistema productivo y a las exigencias de la sociedad actual decidió implementar las nuevas TIC como una herramienta didáctica de apoyo para el trabajo docente, exigiendo replantear los objetivos, contenidos y métodos que se adaptan a las exigencias no sólo de docentes y alumnos, también de la sociedad. Por lo que resulta necesario identificar qué entendemos por tecnología y nuevas tecnologías, ya que dentro y fuera del salón de clase, éstas se toman como sinónimo una de la otra, sin tomar en cuenta que son términos diferentes.

La palabra tecnología viene del griego “teckné” que hace referencia al “arte, técnica u oficio” y “logos” referido a “tratado, estudio o discurso”, relacionando estos términos podemos entender a la tecnología como la técnica, habilidad y destreza para generar o producir algo mediante los parámetros de ciertas reglas<sup>19</sup>.

Aplicada al campo educativo, la tecnología educativa puede entenderse como aquellas herramientas que emplean los docentes para solucionar situaciones específicas tomando en cuenta las características del contexto. La tecnología se define como “el conjunto de conocimientos técnicos [definido] por ser un sistema técnico planificado, en el cual la planificación y la realización se basa en el conocimiento científico y en criterios valorativos y la realización se basa en el conocimiento científico y en criterios que se consideran tradicionales”<sup>20</sup>.

Partiendo de esta definición, algunos ejemplos de tecnología dentro del aula, son: el pizarrón, gises, libros de textos, cuadernos, plumas, lápices, etc. Dichos ejemplos, pueden considerarse parte de las tecnologías tradicionales de los salones de clases mexicanos, pues vivimos bajo el dominio de una cultura digital o de las nuevas tecnologías, que ofrecen interactividad que comparados con un pizarrón o cuadernos, proporcionan al alumno escenarios de constante innovación.

---

<sup>19</sup> Secretaría de Educación Pública. *Nuevas herramientas tecnológicas para el aprendizaje en el aula. de medios*. México. 2012. Disponible en: <http://goo.gl/a2fr3B> [16/03/2015]

<sup>20</sup> GUTIÉRREZ, Martín Alfonso. *Integración curricular de las TIC y educación para los medios en la sociedad del conocimiento*. En: OEI- Revista Iberoamericana de Educación. N°45, (septiembre-diciembre 2007) ISSN: 1681-5653. Disponible en: <http://www.rieoei.org/rie45a06.htm> [16/03/2015].

La innovación, es una de las características principales de la tecnología, y a su vez es una ventaja y desventaja, pues es su constante evolución que no permite que su uso se mantenga con el paso del tiempo, deteniéndose en el pasado. Lo que se convierte en una limitante para los países en vías de desarrollo, por ejemplo, al mismo tiempo en que una persona de México adquiere un equipo de cómputo con Windows 7, en Japón otra persona cuenta con un equipo con Windows 10.1, lo que lo posiciona con un sistema operativo superior con aplicaciones y programas destinados sólo para equipos con ciertas características, limitando así el acceso a los usuarios de windows 7 a las aplicaciones de novedad.

Es este retraso tecnológico, lo que provoca que hoy en día las nuevas tecnologías tiendan a centrarse en contenidos de computación, dejando a un lado la multimedia, salones virtuales, internet, juegos de realidad virtual, pantallas táctiles en ordenadores, seguimiento ocular (sincronización de movimientos de la tableta con la vista), etc.

Entonces ¿cómo se están integrando las nuevas tecnologías en el aula? para dar una respuesta contundente a esta pregunta se debe tener presente que las nuevas tecnologías se basan en los desarrollos actuales respecto a acceso y transmisión de información, por lo que la escuela debe acercar a los alumnos hacia el uso correcto de las diferentes herramientas que brindan las nuevas tecnologías, pues no sólo se usa como apoyo académico también es parte de la cotidianidad, fomentando que los alumnos adopten un papel activo y creativo frente a su uso, renovando la forma de acceder y construir conocimiento, ofreciendo nuevos modos de aprendizaje.

#### 1.4. ¿QUÉ ES LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA?

Al insertar la tecnología al campo educativo y específicamente al aula, es común escuchar entre la comunidad educativa el término “tecnología educativa”. Originado en la corriente conductista, se utilizó como justificación de la inserción de la tecnología a la educación, dibujándola como una herramienta que tenía como fin reforzar las conductas del alumno...

“ La Tecnología Educativa busca dar un sentido científico a la educación al organizar y especializar los procesos a través de una visión de abuso de los medios donde se construye la planificación, evaluación y retroalimentación [...] En el modelo de la tecnología educativa, se aplica principalmente el enfoque sistemático de administración y el uso de los medios de comunicación radio y televisión con una tendencia de corte funcionalista y básicamente instrumentalista, que hace eficiente los procesos educativos a través de medios de control, seguimiento y retroalimentación”<sup>21</sup>.

Partiendo de lo anterior, es posible identificar que frente a este modelo tanto docente como alumno se encuentran bajos los límites de canales de comunicación lineal caracterizados por su poca flexibilidad negando la construcción de procesos de creatividad, limitando el desarrollo de una conciencia crítica en los actores educativos. Así la tecnología adopta un rol de transmisor de conocimientos, deslindando participación al alumno en su propio proceso educativo y encasillando el acto educativo en una metodología tradicional, donde el alumno sólo recibe y memoriza información<sup>22</sup>.

La UNESCO en 1984 en “Glossary of educational technology terms” dio a conocer dos concepciones de tecnología educativa que, aunque involucran diferentes contextos, se complementan entre sí<sup>23</sup>:

---

<sup>21</sup> ARAVELO Zamudio Javier y Luviano Hernández Guadalupe. *Didáctica de los medios de comunicación*. México. Editorial: SEP, 1998. 359p. ISBN 970-18-1696.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

<sup>23</sup> UNESCO. *Glossary of educational technology terms*. Paris. Presses Central, Lausanne. 2004, 251p. Disponible en: <http://goo.gl/i3lLDS> [22/04/2015]

- En la primera, se concibe como una herramienta con usos para fines educativos que involucran a los medios nacidos de la revolución de las comunicaciones, como lo son: los medios audiovisuales, televisión, ordenador y algunos hardware y software.
- La segunda, la clasifica como un medio sistemático que permite concebir, aplicar y evaluar aquellos procesos que construyen la enseñanza y el aprendizaje, sin olvidar la interacción que existe entre estos y los recursos técnicos y humanos, con el objetivo de obtener una educación más eficiente y eficaz<sup>24</sup>.

Por su parte Cabero menciona tres formas de entender la tecnología educativa vista desde la perspectiva de la modernidad<sup>25</sup>:

- 1 La modernización de las herramientas mecánicas utilizadas en la enseñanza adopta el papel principal, dejando en segundo plano los procesos educativos, ya que se asume que la innovación educativa se desarrollará de forma paralela con la inducción de las nuevas tecnologías en el aula. Por lo que no se toma en cuenta: contexto, metodología, ni infraestructura, pues tiene mayor importancia la capacitación operativa del docente para manejar las herramientas tecnológicas “se está frente a una orientación marcadamente instrumentalista, donde no se tiene en cuenta ni contexto de uso, ni metodología, ni relación entre usuarios y medios, sino que se persigue la mejora de la calidad de la comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje”<sup>26</sup>.
- 2 Su base principal es pretender introducir herramientas tecnológicas a un conjunto funcional, por lo que se adopta como principal objetivo “ajustar

---

<sup>24</sup> BARTOLOMÉ Piña, Antonio R. *Concepción de la tecnología educativa a finales de los ochenta*. En: Tecnología Educativa. Proyecto docente presentado en el concurso de acceso a la plaza de profesor titular de Tecnología Educativa, Universidad de Barcelona. Disponible en: <https://goo.gl/jSphGM> [22/04/2015]

<sup>25</sup> CABERO, Almenara. *Op Cit. P.17*

<sup>26</sup> AREA Moreira, Manuel. *Introducción a la tecnología educativa*. España, 2009. 78p. (Universidad de la Laguna). Disponible en: <http://goo.gl/k2pjlj> [20/02/2015].

y movilizar los medios para alcanzar los objetivos propuestos en la enseñanza [...] la tecnología educativa es entendida como las diversas formas de ajustar y movilizar los medios en un contexto específico”<sup>27</sup>.

- 3 Teniendo como objetivo la renovación educativa, toma como base los aprendizajes sobre la enseñanza, se centra en los alumnos más que en los medios y las herramientas tecnológicas, visualizando a éste como un sujeto con participación activa y crítica durante la construcción de los procesos de aprendizaje, perfilando como la pieza clave para lograr la construcción de la innovación educativa.

Márquez<sup>28</sup> considera a la tecnología educativa como una disciplina señalando que no sólo se debe encasillar en cuestiones técnicas, también se debe saber el por qué y para qué usarla, por lo tanto señala que ésta se caracteriza por poseer los siguientes aspectos:

- Conocimientos científicos teóricos asociados a los recursos tecnológicos aplicados a la educación.
- Habilidades instrumentales, que implica saber cómo se usan.
- Alfabetización audiovisual, informática y tecnológica (utilización de lenguaje y programas básicos).
- Conocimiento de los materiales multimedia disponibles evaluando su calidad técnica, pedagógica y funcional, que los califique como aplicables en un campo educativo específico.
- Planificación, gestión y evaluación de actividades educativa apoyadas en recursos tecnológicos.
- Diseño y desarrollo de materiales educativos en soporte tecnológicos.

La tecnología educativa puede entenderse como la teoría y práctica que permite diseñar, seleccionar, gestionar y evaluar los recursos tecnológicos en un contexto

---

<sup>27</sup> CABERO, Almenara. *Op. Cit.* p.7

<sup>28</sup> PERE, Marqués Graells. *Cambios en los centros educativos: construyendo la escuela del futuro*. Barcelona, 2006. Trabajo Docente. Universidad Autónoma de Barcelona. Facultad de Educación. Departamento de Pedagogía Aplicada. Disponible en: <http://goo.gl/7v0w13> [03/03/2016]

educativo. Tomando como guía objetivos establecidos que pretenden mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, potencializando los procesos de comunicación no sólo en un entorno presencial también en un entorno a distancia, apoyando en toda su extensión al acto didáctico que desarrolla el docente.

## **1.5. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN (SI)**

En la época actual la forma de procesar, transferir y comunicar información ha evolucionado transformando así la manera en la que interpretamos la realidad. Por lo que, no se puede negar que nos encontramos viviendo en una sociedad donde el poder adquisitivo de un individuo se basa en la información y el conocimiento que posee<sup>29</sup>, por lo que la educación debe interpretar la realidad desde la mirada de la tecnología, ya que el uso de las TIC se ha adoptado como un soporte didáctico, que permite transmitir información de una forma más eficiente, activa y personalizada, ofreciendo a docentes y alumnos espacios digitales didácticos e interactivos.

Se debe reconocer que las actuales generaciones de alumnos nacieron en una sociedad digital, por lo que mientras los docentes se acostumbran al entorno de las nuevas TIC, los alumnos con el menor esfuerzo están viviendo en él, pero ¿están preparados para vivir en una sociedad que se desarrolla bajo los estándares dictados por la era de la información digital?

En un entorno educativo, en cualquiera de sus modalidades, el uso de la tecnología facilita el aprendizaje por medio del uso de materiales didáctico interactivos como audio, vídeo e imagen. Pero su principal característica es que permite acceder a la información a una velocidad que supera las barreras de tiempo y espacio, permitiendo comunicarnos de forma asincrónica y sincrónica,

---

<sup>29</sup> CASTELLS, Manuel. *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. México: Ediciones Siglo XXI, 2005. p381. ISBN 968-23-2168-9



creando canales de comunicación con diferentes direcciones manteniendo contacto con cualquier persona del mundo, proporcionando las pautas para que los ciudadanos interactúen con libertad de expresión y de información.

## 1.6. DEMOCRATIZACIÓN DEL ACCESO A LAS TIC

“fue al término de la década de los años sesenta cuando Japón acuñó la frase Sociedad de la Información, para referirse a un tipo de sociedad en la cual son prioritarias para la economía de los países [...] las actividades de adquisición, procesamiento, organización, almacenaje, recuperación, monitoreo, utilización, distribución y venta de información”<sup>30</sup>

En 2001, la Organización de las Naciones Unidas (ONU), realizó la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI). Organizada en 2 periodos: el primero, se realizó en Ginebra, en el año 2003; el segundo, tuvo lugar el Túnez en el año 2005, participando en total 175 países, entre los cuales se encontraba nuestro país. Tenía como objetivo garantizar que todos los beneficios que brinda internet (como acceso a la información, libertad de expresión, etc.) sean accesibles para todos, permitiendo generar ventajas no sólo para el campo económico y político, también para el educativo.

En dicha cumbre los líderes mundiales declararon:

“nuestro deseo y compromiso comunes de construir una Sociedad de la información centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento, para que las personas, las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promoción de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida”<sup>31</sup>.

Para poder vivir y desarrollarnos en la sociedad de la información, necesitamos estar en constante comunicación para no perdernos en la realidad, ya que a lo

---

<sup>30</sup> BATES, A.W. *Op. Cit.* p.54

<sup>31</sup> AREA Moreira, Manuel. *Op. Cit.* p 46.

largo de la historia el desarrollo de los medios de comunicación e información han evolucionado de la mano junto a las innovaciones tecnológicas.

Marshall McLuhan explica que “una nueva clase de hombre ha surgido y un ambiente totalmente nuevo ha sido creado, puesto que todos los medios son extensiones de alguna facultad humana. Así la rueda es una extensión de los pies, el libro de los ojos y el vestido una extensión de la piel; y lo más importante, los circuitos electrónicos son una extensión del sistema nervioso central”<sup>32</sup>. Por lo que, la tecnología digital ha traído una transformación en todos los aspectos cotidianos modificando los comportamientos y la forma en la que se comunican las personas, transformando las estrategias con las que se apropiamos de la realidad.

La sociedad de la información se dibuja como, una revolución que permitirá el libre tránsito de información e ideas, permitiendo el libre flujo en la adquisición de aprendizaje y facilitando la construcción colectiva de conocimiento, ya que éste último no quedará en manos de unos cuantos<sup>33</sup>. Por lo que democratizar el acceso a la información, implica considerar desafíos no sólo económicos y políticos, también sociales y culturales, pues debe tomar como base los intereses y necesidades de los ciudadanos.

Sin embargo, no es extraño que dentro del Sistema Educativo Nacional nos topemos con políticas públicas basadas en responder a cuestiones económicas y políticas, olvidando el contexto sociocultural que se pretende transformar. Ante esta situación, la escuela se enfrenta a un gran reto, la exigencia de responder de manera inmediata a los requerimientos de la sociedad de la información, por medio de la adopción de proyectos y programas que tienen como objetivo introducir el uso de las TIC en el aula.

Para lograr dicho fin, se pretende que docentes y alumnos conozcan el uso operativo de las herramientas que proporcionan las nuevas TIC, olvidando que

---

<sup>32</sup> TEDESCO, Juan Carlos. *La educación y las nuevas tecnologías de la educación*. En: IV Jornada de Educación a Distancia Mercosur/sul 2000. Buenos aires, 2000.p 12-56. Disponible en: <https://goo.gl/Ylsy1k> [17/03/2016]

<sup>33</sup> *Ibíd.* p. 76

más allá de conocer cómo operan, los actores educativos deben aprender el para qué, encaminando a docentes y alumnos en la adquisición y desarrollo de las competencias necesarias que les permita desarrollarse en el mundo de la información “un mundo donde la información y los conocimientos se acumulan y circulan a través de medios tecnológicos cada vez más sofisticados y poderosos, el papel de la escuela debe ser definido por capacidad para preparar para el uso consciente, crítico, activo, de los aparatos que acumulan la información y el conocimiento”<sup>34</sup>.

De aquí, no se debe olvidar que las herramientas que proporcionan las nuevas tecnologías son lo que son, sólo herramientas, que facilitan el fin más no lo definen en sí mismo. Por lo que al introducir la tecnología en un salón de clases, la escuela se convierte en la base principal para formar ciudadanos protagonistas en su propio proceso de aprendizaje, desarrollando la necesidad de ser críticos frente al sin fin de información con la que se topan día a día.

No podemos negar que las TIC posibilitan un mayor acceso al conocimiento y a la información, pues a diferencia de las tecnologías tradicionales, permite romper con las barreras de tiempo y espacio. Así, comienza a trazar uno de los más grandes cambios provocados por las tecnologías en el ámbito educativo: el fácil acceso y manipulación de la información.

Desde esta perspectiva, se generan nuevas alternativas para construir y compartir conocimientos, cambiando la forma en la que los individuos se comunican e interactúan, estas transformaciones han desarrollado consecuencia en todos los ámbitos de desarrollo de un país, en el campo educativo una de las principales consecuencias ha sido la transformación en el rol del docente y del alumno.

Manuel Castell afirma que la sociedad de la información se caracteriza por una constante organización de las redes de información y el conocimiento tecnológico que la conforman, posicionándose como la base para la producción y la

---

<sup>34</sup>Ibidem. p.93

competencia “determinando el carácter global y estructurado en torno a una red de flujos financieros que sustentan la economía global”<sup>35</sup>

Por su parte, la CEPAL, en 2002, especificó la relación entre los individuos y esta nueva sociedad, planteando la necesidad de que éstos desarrollen ciertas competencias para poder sobrevivir en la modernidad, enmarcando que todo individuo debe construir “un conjunto de conocimientos y destreza necesarios para participar en la vida pública y desenvolverse productivamente en la sociedad moderna”<sup>36</sup>, dichos conocimientos y destrezas deben desarrollarse principalmente en la escuela, pues se convierten en las principales armas de defensa de un individuo para desempeñarse en esta sociedad.

Para asegurar el acceso a los códigos de la modernidad, la CEPAL<sup>37</sup>, en su informe “Educación y conocimiento: eje de la transformación productiva con equidad”, señala que la ciudadanía moderna debe desarrollar:

- La capacidad para manejar operaciones aritméticas básicas.
- Lectura crítica, lo cual implica comprensión de texto y comunicación escrita.
- Observación, descripción y análisis de entorno en la resolución de problemas.
- Recepción e interpretación de mensajes en los medios de comunicación basados en las nuevas tecnologías.
- Participación en el diseño y desarrollo de trabajos en grupos.

---

<sup>35</sup> CASTELL, Manuel. La sociedad red. Madrid, Alianza Editorial, 1997. 560p.

<sup>36</sup> UNESCO. *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Guía de la planificación*. Uruguay, Ediciones TRILCE. (s.f.). 244p. Disponible en: <https://goo.gl/ZRjZl> [26/03/2015].

<sup>37</sup> CEPAL-UNESCO. *Educación y conocimiento: eje de la transformación productiva con equidad (versión resumida)*. Perú, Tarea. (s.f.). 98p. Disponible en: <https://goo.gl/ng588j> [15/01/2016]

## **1.7. RECONSTRUYENDO LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

Frente a los modelos educativos tradicionales, la incorporación de las nuevas TIC a la educación implica redefinir la forma en que se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje, convirtiendo el papel protagonista del docente a un facilitador, donde todo proceso educativo se desarrolla en convivencia con su entorno, tomando en cuenta el contexto, dibujando como principal objetivo la construcción de conocimientos por medio de aprendizajes interactivos centrados en el alumno<sup>38</sup>.

Para promover una educación integral en los estudiantes, es necesario el desarrollo de competencias que permitan hacer del alumno una persona competente, propiciando la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes que le brindan los elementos para desenvolverse tanto en lo profesional y laboral como en lo personal.

Por lo que en la actualidad, existe una gran necesidad de integrar el conocimiento de las nuevas TIC a la formación profesional tanto de alumnos como de docentes, pero esta necesidad va más allá de conocer el manejo operativo de la tecnología, también involucra identificar cual es el uso apropiado de éstas, no sólo para facilitarnos la vida, sino para que sea una herramienta que permite acercar a las personas a la información, posicionándose como facilitadora en la adquisición y construcción de aprendizaje.

Esto lleva a caer en la cuenta de que controlar el uso de la tecnología no es la solución para una educación integral, pues se debe de comenzar a entender sus características e identificar sus posibilidades, con el objetivo de adaptar la tecnología a las necesidades de los usuarios y no ser éstos los que se adapten a ellas.

---

<sup>38</sup> Ibídem. p.76

Los usuarios de las nuevas tecnologías no deben limitarse a comprender de forma instrumentalista como usar la tecnología, si no tienen que convivir de forma activa con ésta. Por ello, es necesario que el docente pueda contribuir a la formación de un buen ciudadano digital, visualizando de forma clara los enfoques que sustentan la adopción de la tecnología en un salón de clases.

Pero ¿cómo conocer y poner en práctica las nuevas TIC en el aula?, la respuesta a esta pregunta resulta ser como un rompecabezas, donde una de las piezas principales involucra un cambio en los conocimientos y destrezas del docente, que permiten integrar recursos técnicos y didácticos en su quehacer educativo, innovando la docencia a través de la tecnología, la información y la comunicación.

Las nuevas TIC dentro de un salón de clase se convierten en una herramienta didáctica que facilita y ayuda el trabajo docente y a su vez beneficia al alumno; si el docente aprende a manejarla de forma adecuada y con seguridad, se puede potencializar y mejorar el trabajo en el aula, en la cual se desarrollan proyectos educativos utilizando la tecnología.

Manrique<sup>39</sup> describe que los procesos de enseñanza y aprendizaje donde se integran las nuevas tecnologías, se desarrollarán con éxito si se cumplen ciertas condiciones:

- Interactividad: el estudiante debe realizar las actividades necesarias para demostrar el aprendizaje, no se trata de una simple acción de copiar y pegar información, involucra una serie de acciones que el alumno debe realizar para interpretar de forma crítica la información que se obtiene, por lo que el docente debe estar pendiente en la realización de las actividades.
- Adaptable: el docente debe determinar las actividades en las que utilizarán las tecnologías, especificando actividades en las cuales las nuevas TIC contribuyan a cumplir el objetivo de la clase.

---

<sup>39</sup> MANRIQUE, Villavicencio. *Op. Cit.* p.13

- Reflexiva: el docente necesita estimular a los estudiantes para que reflexionen sobre la información que se está consultando, impulsado en el alumno un criterio de responsabilidad sobre la información que proporciona o consulta en la red.
- El docente guía al alumno en el uso de la tecnología, además de utilizar el potencial de ésta con el fin de explicitar y hacer uso del poder educativo de estos.

Los elementos que el docente debe tomar en cuenta al momento de programar su labor educativa integrando las nuevas tecnologías son<sup>40</sup>:

1. El diagnóstico de necesidades, permite conocer:

- Las capacidades del alumno.
- El estilo de su aprendizaje.
- Sus habilidades
- Sus necesidades educacionales.

Este diagnóstico permitirá al docente identificar:

- El nivel que tienen los alumnos respecto al manejo de las nuevas tecnologías.
- La capacidad de comprensión de cada estudiante, respecto al análisis crítico que realizan de la información que consultan.

2. Conocer los objetivos del programa que pretende insertar la tecnología al aula. Esto conlleva a:

- La reflexión por parte del docente para identificar a las nuevas TIC como una herramienta no como un fin.
- Identificar el ¿para qué? de las nuevas tecnologías en el aula.
- Selección de estrategias de enseñanza, donde se involucren a las nuevas tecnologías.

---

<sup>40</sup> Ibídem. p.17

- Identificar los tipos de herramientas multimedia, que servirán como medio para la apropiación de contenidos por parte del alumno.

3. Los contenidos que se pretenden impartir:

- Conocer los contenidos permite elegir los métodos de enseñanza adecuados, que se adaptan al contexto donde se desarrollan, atendiendo las características de los sujetos a quienes se les dirige la enseñanza. Ya que, si bien la utilización de la tecnología en la educación nos brinda múltiples herramientas de apoyo para fomentar el aprendizaje, también nos brinda herramientas que nos permiten evidenciar la adquisición de aprendizajes por parte del alumno, identificando las principales áreas de oportunidad de éste.

La siguiente infografía muestra cómo se entiende la formación en ciudadanía digital, para después identificar cual es el papel del docente y del alumno frente a los entornos digitales.



# IMAGEN 1. Ciudadanía Digital.

## CIUDADANÍA DIGITAL

La ciudadanía digital hace referencia a las normas de convivencia y de comportamiento a tomar en cuenta al interactuar en entornos digitales

### Un ciudadano digital

- EJERCE UN COMPORTAMIENTO ÉTICO AL INTERACTUAR EN ENTORNOS DIGITALES.
- SE INTEGRA Y PARTICIPA EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN DE FORMA AUTÓNOMA.



Otorga a los individuos derechos y deberes, es una práctica mediada por el acceso a internet y por el grado de alfabetización digital que tienen los ciudadanos

La formación en ciudadanía digital implica:



IDEA #1

Identificar y comprender la importancia de la privacidad

Convivencia responsable en espacios virtuales de comunicación



IDEA #2



IDEA #3

Valorar la importancia del trabajo intelectual y la necesidad de proteger creaciones propias



IDEA #4

Construir y definir normas de comportamiento en el uso de la tecnología.



IDEA #5

Adquisición y desarrollo de competencias y habilidades digitales

Utilizar las nuevas tecnologías como complemento en el desarrollo de nuestra identidad y reputación digital



IDEA #6

Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Filosofía y Letras

Elaborado por: María Stephany Rodríguez Morales.  
25 de mayo de 2016

Fuentes de consulta:

Eaustiza, Foriás José. Ciudadanía digital. En: *Revista Debate Social*, N° 29, México, Junio 2015. pp. 87-97 Disponible en: <https://goo.gl/1w3SCe> [11/02/2016]  
CASTAÑEDA, Quintero Linda y López Vicent Patricia. Ciudadanía digital: el nuevo reto educativo. (Universidad de Murcia, Grupo de Investigación de Tecnología Educativa). Disponible en: <http://goo.gl/FAwF23> [05/04/2016]  
RIBBLE, Mike S., Bailey Gerald y Ross Tereed W. Digital citizenship, addressing appropriate technology behavior. *Learning & Leading with Technology* No. 1 y 2, Vol. 32 (Septiembre 2014) (EduTEKA traducción). Disponible en: <http://goo.gl/xlg9NU> [22/03/2015].



**RIBBLE**, Mike S., Bailey Gerald y Ross Tweed W. Digital Citizenship, addressing appropriate technology behavior. Learning & Leading with Technology No. 1 y 2, Vol. 32 (Septiembre 2014) (EduTEKA traducción) Disponible en: <http://goo.gl/xkg9NU> [22/03/2015].

## **1.8. CONSTRUYENDO EL ROL DOCENTE**

Al estudiar cualquier fenómeno educativo que se desarrolle dentro de un salón de clase, es necesario definir el papel que el profesor adopta dentro de este proceso, ya que el uso de la tecnología no sólo se presenta como un reto a los alumnos, también para ellos.

Burgos describe a los docentes como “una persona que necesita y debe actualizar los conocimientos y metodologías de su especialidad [...] que tiene un estudio profesional que le impone el deber de capacitarse permanentemente y que reclama el derecho a hacerlo”<sup>41</sup>. Pues ningún profesionista termina su preparación, y esto no es ajeno para los docentes, ya que un título no es suficiente para ejercer de forma competente una profesión, también deben actualizarse con los avances profesionales para así integrar de forma efectiva las nuevas tecnologías tanto en los programas de estudio como en su práctica docente.

La actualización posibilita el enriquecimiento de habilidades, destrezas y conocimientos que le permiten, a cualquier profesionista, enfrentar los retos que la sociedad actual le exige. Para el docente la necesidad de actualizarse resalta de forma inmediata, pues en todo proceso educativo su función es elemental, por lo que enriquecer sus conocimientos le permitirá adquirir autonomía pedagógica en el manejo de recursos y materiales didácticos digitales los cuales proporcionan aprendizajes significativos al alumno.

El docente frente a un grupo de trabajo adquiere la obligación, marcada por su naturaleza profesional, de compartir a sus alumnos contenido planificado y

---

<sup>41</sup> BURGOS Aguilar, José y RAMÍREZ Montoya María. *Recursos educativos abiertos en ambientes enriquecidos con tecnología*. México, Rústica. 2010. 634p.

organizado que potencialice la creatividad de éstos, adaptándolo a la realidad en la que se desarrollan los procesos educativos.

José Manuel Esteve señala que existen dos factores determinantes en el quehacer de la labor docente “primero los que inciden en la actividad del profesor en su clase y en su contexto escolar (falta de recursos, aumento de la violencia escolar, dificultades de promoción laboral). Los de segundo orden son originados en el contexto social, cultural y ambiental de la sociedad en la cual el profesor se desenvuelve”<sup>42</sup>. Este último puede considerarse como el reflejo de las modificaciones que tiene la labor docente, ya que tradicionalmente su papel se limitaba a transmitir conocimiento sin necesidad de estimular la discusión y razonamiento; en la actualidad ha comenzado a dibujarse una figura totalmente renovada, desde la cual visualiza al docente como un facilitador en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por lo que al adoptar las nuevas tecnologías como recursos didácticos, el docente debe aportar tiempo y paciencia, pero sobre todo visualizar a éstas como una herramienta que le permitirá facilitar y enriquecer su práctica educativa.

Sin embargo, más allá del trabajo docente, existe otra barrera en la incorporación de las nuevas tecnologías al contexto áulico: la escuela no está preparada para afrontar estos cambios, haciéndose necesario plantearse metas que vayan más allá del manejo operativo de éstas, enfocándose en conocer cómo y para qué usarlas. Con el objetivo de desarrollar las competencias necesarias que permita a los alumnos construir su propio conocimiento y posicionarse de manera crítica, activa y creativa frente a los medios.

---

<sup>42</sup> ESTEVE, José Manuel; S. Frano y J. Vera. *Los profesores ante el cambio social*. México, Editorial Anthropos. 1995. 297p.

## 1.9. CONSTRUYENDO EL ROL DEL ALUMNO

Las tecnologías fortalecen un aprendizaje activo y eficaz, por lo que es necesario que el estudiante comprenda y relacione el conocimiento anterior con la adquisición del nuevo y analice la información nueva en función con lo que ya sabe y con lo que está aprendiendo.

Esto trae de nuevo a resaltar la importancia del acompañamiento docente en el manejo de las TIC, como un elemento fundamental de la interacción, proporcionando a los estudiantes la guía para aprender de forma correcta el contenido que se está revisando con ayuda de la tecnología.

El desarrollo de habilidades en los estudiantes, la evidencia de lo aprendido por parte del alumno y la construcción de su aprendizaje; fortalecen la idea de la construcción de un aprendizaje autónomo<sup>43</sup>, donde el alumno es el que va dedicar tiempo y esfuerzo para apropiarse del aprendizaje.

Lo que nos lleva a decir que el alumno juega un papel importante dentro de su propio aprendizaje, pues adquiere responsabilidades bien definidas que conciernen, primordialmente, al desarrollo de habilidades y competencias básicas.

De acuerdo a lo anterior, se identifica que entre las habilidades que los alumnos pueden desarrollar con el uso de la tecnología se encuentran<sup>44</sup>:

- Aprender a utilizar las herramientas tecnológicas que le ayudarán en su aprendizaje. El docente debe dominar el uso de la herramienta de TIC, construyendo confianza y motivación en los alumnos, para enseñar a usar la tecnología de forma crítica.
- Aplicar los conocimientos aprendidos para resolver alguna situación de la vida cotidiana.

---

<sup>43</sup>MANRIQUE, Villavicencio. *Op. Cit.* p.56

<sup>44</sup>Ibídem. p.86

- Formar una definición de su forma personal de estudiar, adoptando estrategias que le permitan aprender de los problemas y tratar conflicto.
- Definir una estrategia personal para el aprendizaje y desarrollar un plan de ejecución para la misma.
- Aprender a clasificar, ordenar, organizar y elaborar la información; esta habilidad no se limita sólo a la búsqueda también debe aplicarse en el intercambio, ya que la interacción crece pues los alumnos comienzan a contribuir en discusiones grupales respecto a un tema específico, construyendo aprendizaje colaborativo. En este sentido, el docente debe orientar al alumno respecto a cómo utilizar la información recibida (p. ej. por medio de Google Drive los alumnos en conjunto desarrollarán una investigación, el docente debe indicar las características de las fuentes de consulta y las pautas que guíen las intervenciones de cada estudiante).

## **1.10. BENEFICIOS Y DESVENTAJAS DE INCORPORAR LAS NUEVAS TIC AL AULA**

Partiendo de la información presentada en este capítulo, se pueden distinguir algunos beneficios y limitaciones de incorporar la tecnología en el aula, para fines de esta investigación y por tratarse de un entorno educativo, se optó por identificar dichos aspectos en los principales protagonistas de los procesos educativos: alumno, docente y aprendizaje.

### **VENTAJAS**

*Alumnos:*

- Facilita la comprensión de contenidos, puesto que a los alumnos les parece mucho más interesante y atractivo. Despertando curiosidad por investigar diversos temas en la red.

- Propician la familiarización en el uso de la tecnología para actividades académicas.
- Permiten la creación de contenidos digitales (revistas, animaciones, infografías, líneas del tiempo, juegos, etc.) que facilitan la transmisión de contenidos de clase.
- Pueden conocer diferentes lugares sin salir del aula (realizar recorridos virtuales de museos, patrimonios históricos y culturales, etc.).
- Se adoptan como medio de expresión de ideas, percepciones, sentimientos, etc., que algunas veces son difíciles de expresar en clase.
- Identifica las diferentes alternativas de acceder al conocimiento, descubre un ambiente atractivo de aprendizaje partiendo de lenguajes diferentes (vídeos, animaciones, audio, videojuegos, etc.).
- Estimula sus sentidos y habilidades.
- Facilita la comprensión de temas complejos, el alumno puede buscar en internet ejemplos de algún tema que no entienda.
- Con la adopción de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje los alumnos adoptan un papel autónomo y activo en la construcción de su aprendizaje.

*Docentes:*

- Posibilita la planeación y puesta en marcha de estrategias interactivas, acercando a procesos de enseñanza completos y enriquecedores que acercan a los alumnos a la realidad.
- Propicia la generación de nuevas prácticas pedagógicas, pues el docente cuenta con nuevas herramientas didácticas que generan un ambiente dinámico de aprendizaje, donde a los alumnos se les facilita participar, reflexionar, discutir, generar nuevas ideas, etc.
- Fomenta el diálogo permanente entre profesor y alumno.
- Exhorta a valorar la actualización y capacitación constante, las cuales no tienen por objetivo cambiar la forma en la desarrollan su labor docente, sino

partir de su experiencia, conocimientos, habilidades y competencias para mejorarlas.

#### *Aprendizaje:*

- No es un reemplazo de los libros de texto gratuitos sino un complemento.
- Permite atender los diferentes estilos de aprendizaje que conviven en el aula, pues brinda material educativo en diferentes tipos de lenguaje (visual y auditivo).
- Dibuja diferentes escenarios educativos, ya que la educación institucionalizada por sí sólo no garantiza la formación integral del alumno.
- Motiva el aprendizaje. La presentación de materiales didácticos interactivos sirven como trampolín para interesar a los alumnos en la materia.

#### **LIMITACIONES**

- Constante capacitación.

La rápida evolución de la tecnología implica una constante capacitación, lo que a su vez demanda una gran cantidad de tiempo y dinero.

- Infraestructura.

Para implementar la tecnología en un salón de clases es necesario contar con una infraestructura que permita el pleno uso y desarrollo de estas. Esta infraestructura se conforma por:

*Recursos materiales:* equipo de cómputo, escritorios, ventilación, iluminación,

*Recursos financieros:* contratación de personal para brindar capacitación a los docentes y dar mantenimiento a los equipos.

- Sensibilización

La adopción de la tecnología dentro del aula no es una práctica que pueda ser aceptada por docentes y alumnos de la noche a la mañana, pues implica la modificación de patrones de conducta establecidos que durante años se posicionaron como los paradigmas dominantes en los procesos educativos. Para adaptar estos procesos a la tendencia de la sociedad actual, se requiere establecer un proceso de sensibilización, donde se consolide una cultura en torno al uso de la tecnología.

- Provee poca oportunidad para la interacción verbal entre el profesor y los alumnos, volviéndose un problema de significados<sup>45</sup>.

Afecta la relación con el otro, es decir, propicia la aceleración de los patrones de comunicación, por lo tanto, afecta directamente en la relación del Yo con el otro, desde la forma de imaginarlo, hasta de representarlo. El uso de internet, por ejemplo, sustituye la mirada, los gestos, emblemas y territorio que son de cierta forma canales de intercambio de información con el otro. Así toda relación que se da por medio de internet llega a un momento en donde dos cosas que se tocan desaparecen, solo es posible el proceso de imaginación e invención del otro mientras se mantenga desplazándose, el encuentro se determina por la disposición y aceptación de la información del otro<sup>46</sup>.

---

<sup>45</sup> Es un problema de significados puesto que cambiamos la forma de representar e imaginar al otro, sin afectar su forma física. ya que aunque se encuentran en espacios diferentes, las personas siguen siendo las mismas.

<sup>46</sup> BERIAIN, Josetxo. *Aceleración y tiranía del presente. La metamorfosis en las estructurales temporales de la modernidad*. ANTHROPOS. España, 2008, 222p.



## CAPÍTULO II. INTERNET EN LA EDUCACIÓN

Para este capítulo interesa considerar el acceso a internet, ya que al incluir el uso de TIC en las aulas es necesario reflexionar en el acceso que tienen los alumnos fuera y dentro del aula. Las habilidades que desarrollan los estudiantes a través de su uso representan una parte importante dentro de cualquier proceso educativo, despertando su imaginación, curiosidad, modificando la forma en la que se comunican con el mundo y volviéndose partícipes en la resolución de problemas.

Ante la tendencia de introducir un modelo educativo moderno al sistema educativo nacional, las escuelas de educación básica comenzaron a equiparse de computadoras y a su vez introdujeron el uso de internet como un apoyo para favorecer y facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo que debe considerarse como un auxiliar no como el fin mismo.

Internet se presenta ante los estudiantes como una nueva forma de aprender, que mediante una integración pedagógica posibilita la generación de conocimientos por medio de la buena utilización de contenidos e información, construyendo nuevos rasgos de identidad cultural, puesto que los estudiantes actuales no ven el mundo de la misma forma que otras generaciones que no crecieron con este recurso. En este sentido, en la práctica académica que se genera en algunos salones de clase de educación básica, la educación que reciben los estudiantes de nuestro país no genera en su totalidad aprendizajes significativos, pues siguen tomando popularidad prácticas como la repetición, copia y el aprendizaje memorístico lo que algunas veces se presenta para el alumno como un obstáculo para poner en práctica lo aprendido, limitando la posibilidad de desarrollar las competencias y habilidades necesarias para la sociedad actual<sup>47</sup>.

---

<sup>47</sup> SANTIAGO Benítez. *Op. Cit.* p.102

Incorporar el uso de internet en las prácticas educativas cambia, en cierta medida, la forma en la que se aprende y construye conocimiento, enfrentándonos a una aceleración educativa “somos la primera generación en la historia en asistir a la conquista del espacio pero, sobre todo, a la velocidad que permite la energía cinemática, energía en imágenes o, si se lo prefiere, en informaciones que vienen a añadir así a la energía potencial y a la energía cinética”<sup>48</sup>.

Para algunos autores internet, inaugura la era de la velocidad, ya que la calidad y complejidad de datos requiere de componentes veloces<sup>49</sup>, tanto para procesar datos, como para trasladarlos territorialmente. Esta necesidad no es inherente a la tecnología sino al desplazamiento de las formas de vida, planteando nuevas formas de establecer relaciones sociales, ya que el espacio que me unía al otro, es sustituido, por el tiempo que me separa de él.

Así surge la necesidad del espacio tecnológico, posicionándose en lo cotidiano como un hecho social que provoca la movilidad de elementos culturales y sociales creando una necesidad de intercambio de información cada vez más rápida, teniendo como consecuencia: la aceleración de las relaciones sociales.

Las relaciones que instaura la velocidad se determinan por la repetición (con un ejercicio continuo de las acciones) y la diferencia (para que una relación exista, es necesaria la relación del yo con el otro). Desde esta perspectiva, internet es una red donde se encuentran personas totalmente opuestas, homogéneas por el espacio tecnológico, pero opuestas por lo mismo: todo esto conlleva a lo que Beriain Josetxo describe como velocidad del encuentro. Donde toda relación que se da por el ciberespacio llega a un momento en donde dos cosas que se tocan desaparecen, solo es posible el proceso de imaginación e invención del otro

---

<sup>48</sup> VIRILIO, Paul. *Velocidad de liberación*. Manantial. Buenos Aires, 1997, 37p

<sup>49</sup> La necesidad de poseer componente más veloces, no sólo refleja un problema de índole mercantil también es un problema de sentido humano, de cómo me visualizo yo y cómo visualizo al otro.

mientras se mantenga desplazándose, el encuentro se determina por la disposición y aceptación de la información del otro<sup>50</sup>.

Sin embargo, también existe una velocidad del desencuentro, en esta se da la pérdida de sentido, es aquí donde se debe cuestionar si se “debe confiar en lo que no se conoce para conocerlo”. Por lo tanto, el desencuentro es la falta del otro como información suficiente y necesaria para su construcción corporal y simbólica, el desencuentro es dejar de construir las condiciones óptimas para generar confianza entre dos personas que no se conocen y sobre todo impide la posibilidad de ver a esa relación como una forma de construir conocimiento<sup>51</sup>.

Hablar de un cambio en las relaciones que se establecen con el otro, implica un cambio interno en la sociedad “la idea subyacente es que las mismas tasas de cambio están cambiando actitudes y valores así como modas y estilos de vida, relaciones sociales y obligaciones así como grupos, clases, o medios, lenguajes sociales así como prácticas sociales y hábitos, cambian a un ritmo cada vez mayor”<sup>52</sup>. Sin embargo, se debe reconocer que no se trata sólo de un problema social o tecnológico, también pedagógico, desde el momento en que las nuevas relaciones interfieren en la manera en que el ser humano se apropia del conocimiento.

## 2.1. ¿QUÉ ES INTERNET?

Internet es una red mundial de ordenadores conectados en forma simultánea a través de diversos medios que operan y se comunican entre sí obedeciendo al mismo conjunto de reglas de comunicación y funcionamiento, utilizando el mismo

---

<sup>50</sup> BERIAIN Josetxo. *Op Cit.* p.145

<sup>51</sup> VIRILIO Paul. *Velocidad e información alarma en el ciberespacio*. En: *Le monde diplomatique*, Agosto (s/f). Disponible en: <https://goo.gl/t4hfXP> [13/05/2016].

<sup>52</sup> VIRILIO Paul. *Op Cit.* p.34

idioma de protocolos de comunicación, los cuales son programas informáticos que se encuentra en todos los equipos conectados o conectables a la red<sup>53</sup>.

Con más de 30 años de creación, nació en Estados Unidos, de un proyecto militar que se estableció con el surgimiento de la Agencia de Proyectos Avanzados de Investigación (ARPA), el cual pretendía sincronizar un gran número de ordenadores de esta organización para facilitar la comunicación entre ciudades y estados de este país. Los primeros experimentos sobre esta tecnología de comunicación, comenzaron en 1969 por medio de la Red de Agencia de Proyectos Avanzados (ARPANET), la cual realizó un proyecto de conectividad en cuatro instituciones educativas: UCLA, Utah, Universidad de California y Stanford.

Tomando como referente el proyecto desarrollado por ARPANET, en 1972, se lleva a cabo la Primera Conferencia Internacional de Comunicaciones de Computadoras en la ciudad de Washington, teniendo como resultado el surgimiento de un grupo de trabajo llamado Internet World, quienes sugirieron que la conexión basada en redes interconectadas llevara el nombre de internet.

Con el paso del tiempo a este proyecto se añadieron otras empresas, con el objeto de expandir la comunicación entre continentes. Así en 1973, se unen algunas universidades de Europa, lo que proporcionó una serie de propuestas de mejoras respecto al rendimiento y la comunicación masiva, posicionando a la red como un servicio para toda la sociedad y no sólo para algunos sectores.

En los años 90's, desaparece ARPANET, impulsando la conexión mundial a internet y dando inicio a lo que algunos autores llaman el "boom de la comunicación", pues comenzó la interconexión de millones de ordenadores entre sí, lo que facilitó que las personas se conectaran desde múltiples puntos (oficina, escuela, hogar, etc.) y teniendo acceso a información en diferentes formatos (vídeos, fotos, noticias, etc.).

---

<sup>53</sup> RÍOS Ariza, José Manuel y Cebrián de la Serna, Manuel. *Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación*. En: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación. Vol.21, N° 43. p.153-161. Disponible en: <https://goo.gl/d7MB6M> [16/04/29016]

En la actualidad existen escenarios nuevos en la construcción de conocimiento, que gracias a internet, cada día son más completos e innovadores; sin embargo, lo que hace años se presentó como la mejor solución a los problemas de comunicación, hoy en día se ha convertido en el principal problema, puesto que los usuarios se enfrentan a un acceso ilimitado a la información, y esto se complica cuando se preguntan si saben cómo utilizarla.

## **2.2. INTERNET EN LA ESCUELA**

La inserción de Internet a las instituciones educativas abre un nuevo paradigma de enseñanza, con el cual la escuela recibe beneficios y acepta retos, donde no existen barreras de tiempo y espacio para el acceso a la información, generando la pauta para una enseñanza personalizada apoyada por un aprendizaje colaborativo basada en los planteamiento de una educación constructivista que responda a las necesidades de la sociedad del conocimiento.

En la última década la educación se ha desarrollado bajo la influencia en el uso de las nuevas TIC, provocando un cambio en la concepción de escuela como espacio de formación y construcción de conocimiento, pues se enfrenta a los efectos que trae consigo la transición de lo tradicional a lo digital, y debe adaptarse rápidamente a los cambios que sufre la dinámica social ya que en ella conviven los actores principales que intervienen en los procesos sociales de formación y conocimiento.

No obstante, es fácil perderse en el abanico de posibilidades que brinda internet, considerando que su gran aumento ha monopolizado gran parte de nuestra vida cambiando la forma en la que nos relacionamos, posicionando en la cima de popularidad a las relaciones virtuales. Asimismo, gracias a su carácter multifacético permite introducir nuevos modos de conocer y participar, y en el

campo educativo permite abrir “nuevos caminos para mejorar la educación en los nuevos escenarios de la sociedad del conocimiento”<sup>54</sup>.

La forma en la que se compartía y se generaba conocimiento hace tres décadas ha cambiado, por lo que no es posible seguir con los mismos métodos ni raíces curriculares que guiaban los procesos educativos con los que otras generaciones fueron educadas. Parece ser que los alumnos llevan un “chip integrado”, y que navegar en internet se ha convertido en una de sus actividades favoritas para resolver sus dudas fuera del aula, puesto que “las computadoras y el acceso a internet se reconocen como herramientas para potenciar el desarrollo de capacidades y habilidades de recuperación y búsqueda de información, comunicación, socialización, ciudadanía y formación educativa”<sup>55</sup>.

Ante estos cambios, la escuela tiene que reaccionar y comenzar a enfrentar los procesos de innovación, visualizarlos como una oportunidad para reformar los objetivos pedagógicos que guían las líneas de acción del sistema educativo mexicano y que propicien la adquisición de habilidades y competencias que exige la sociedad y el mundo laboral, dado que no es suficiente un grado académico para sobrevivir en la búsqueda de un empleo haciéndose necesario la adquisición y desarrollo de habilidades y conocimiento que algunas veces no forman parte de nuestra formación académica .

En este sentido, en la práctica académica que se genera dentro de los salones de educación básica, la educación que reciben las niñas y niños en este país, algunas veces no generan en su totalidad aprendizajes significativos, dado que siguen tomando popularidad prácticas como la repetición, copia y aprendizaje memorístico; prácticas que hacen para el alumno cada vez más distantes la puesta en práctica de lo aprendido, limitando la posibilidad de aprender a lo largo

---

<sup>54</sup> CAMEIRO Roberto, Toscano Juan Carlos y Díaz Tamara. *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. España, Santillana. 2010. p.183. ISBN:978-84-7666-197-0

<sup>55</sup> INEE (Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación). *Programa Educativo de México 2013. Indicadores del Sistema Educativo Nacional Educación Básica y Media Superior*. México, INEE. 2014. 456p. ISBN: 978-607-7675-55-6 Disponible en: <https://goo.gl/zM7Nii> [15/01/2016].

de la vida y desarrollar las habilidades necesarias para ser competentes en la sociedad de la información<sup>56</sup>.

“El uso de tecnología en la educación puede tener la finalidad de desarrollar las capacidades cognitivas del individuo; puede tener el enfoque del trabajo colaborativo y en red para el desarrollo de la participación y de la ciudadanía, puede aún tener a la vista el desarrollo de una fuerza laboral apta para promover innovaciones y proyectos tecnológicos punteros para que el país sea competitivo en la economía del conocimiento; o puede simplemente atender a la demanda difusa de conocimiento de los recursos informáticos latentes entre el público escolar formado por niños, jóvenes y adultos”<sup>57</sup>

Lo que nos lleva a pensar que la educación tradicional no es de forma completa significativa en el mundo actual, considerando que nuestra vida académica, profesional y personal está en constante cambio y teniendo presente que la educación es un proceso que ayuda al individuo a mejorar sus capacidades cognitivas y pensamiento crítico, generando cierta autonomía en los individuos.

Ante una realidad compleja, promover el desarrollo de habilidades y competencias que lleve a los alumnos a la resolución de problemas reales es de gran importancia e internet se posiciona como una herramienta, que bajo un enfoque pedagógico, puede poner al máximo el funcionamiento de éstas fomentando la imaginación, curiosidad, comunicación, creatividad y la resolución de problemas; creando interacción entre ideas de diferentes campos e incorporando diversas disciplinas.

Internet funciona como una fuerza social y cultural dentro y fuera de la escuela, modificando el papel que juegan tanto los profesores como los alumnos, de ahí que el primero ya no puede ejercer el papel de autoridad en toda la información que se maneja dentro del aula, convirtiéndose en un guía del alumno, administrador de la situación educativa y un modelo de actividad intelectual “uno de los primeros retos de toda información, tanto a nivel de alumno como en el de los profesores, es la adopción de una actitud crítica, frente a realidades que tienen

---

<sup>56</sup> SILVA, Salinas Sonia. *Medios didácticos multimedia para el aula en educación infantil*. España, Ideas Propias Editorial. 2004. Pág. 127

<sup>57</sup> RÍOS, Ariza. *Op. Cit.* p.158

una significación en el conjunto de la sociedad, antes de tener una dentro del marco del sistema educativo”<sup>58</sup>.

Por lo que internet puede perfilarse como una herramienta que brinda prerrogativas y riesgos en el contexto educativo, en consecuencia corresponde a la escuela organizar y dirigir el proceso de enseñanza y aprendizaje sumergiéndose en su uso, ya que “los nuevos medios pueden proporcionar enseñanza en casi cualquier tema, en cualquier grupo de estudiante, en casi cualquier lugar, y prácticamente a cualquier hora del día o de la noche”<sup>59</sup>

### **2.3. POSIBILIDADES Y DESAFÍOS DEL USO DE INTERNET EN LA EDUCACIÓN**

Cambiando a una gran velocidad los modos de vida de las personas, internet ha transformado la forma en la que se estudia, trabaja y se desarrolla el día a día, modificando la forma en que se crea y usa la información, posicionando el trabajo intelectual como el principal elemento para las actividades económicas, las cuales en los últimos años se han concentrado en la creación manipulación y distribución de información, mudándose del mundo físico al mundo virtual.

La educación es un campo que posibilita la construcción de múltiples canales de comunicación e internet en el aula se ha convertido en una fuente de conexión entre profesores, alumnos e información. Pues en ella, es posible encontrar una variedad de información que puede ser útil para reforzar el contenido de una clase, simuladores para realizar algún experimento, programas académicos como

---

<sup>58</sup>CARRIER, Jean Pierre. *Escuela y multimedia*. México, Editorial siglo XXI. 2003. p.213. ISBN: 967-23-2345-2

<sup>59</sup>HONEY, John. *El maestro y los medios audiovisuales*. México, PAX. 1974. P. 147.



Scratch<sup>60</sup> que permite, partiendo de programación básica, reforzar el pensamiento lógico matemático de los alumnos.

Sin embargo, al mismo tiempo que internet se posiciona como una ventaja se vuelve una responsabilidad, pues su incorporación al campo educativo implica la creación de estrategias educativas que expongan su máximo potencial educativo, donde los alumnos cambien métodos como retener información por comprender conceptos, mejorando la forma en la que aprende. Para ello, se debe considerar que existen factores de riesgo a tomar en cuenta para generar estrategias innovadoras y eficaces.

Algunos aspectos de riesgo que se deben considerar son los siguientes:

- Calidad de la información

Los usuarios deben desarrollar una serie de habilidades para discriminar las fuentes de consulta, lo que involucra identificar los sitios web de confianza y autores reconocidos, además de consultar una serie de fuentes para verificar que lo que se está consultando es verdadero y que varios autores lo respaldan.

- Tiempo invertido en la navegación

Es su característica de interactivo la que nos envuelve en una navegación sin fin, donde dando clic a una palabra en color azul nos permite navegar en otra página la cual nos puede mandar a otra página y así sucesivamente, volviéndonos susceptibles a perdernos en el mundo de información, perdiendo nuestro tiempo y olvidando el verdadero objetivo por el cual comenzamos la búsqueda.

- La infraestructura en el aula

---

<sup>60</sup> Scratch es una aplicación que permite a los alumnos explorar y experimentar con los conceptos de programación básica mediante el uso de una sencilla interfaz gráfica, desarrollando y reforzando el pensamiento lógico y algorítmico. Consultado en: SCRATCH. *Acerca de Scratch*. Disponible en: <https://scratch.mit.edu/> [21/12/2016].

El número de computadoras con acceso a internet disponibles para uso de los alumnos puede ser un inconveniente si el número de alumnos es mayor a éstas. De acuerdo al Panorama Educativo 2013 en educación primaria sólo 43.2% de los centro escolares cuenta al menos con una computadora para uso educativo y de éstas sólo 57.3% tienen acceso a internet<sup>61</sup>. Por lo que nos enfrentamos a una realidad donde más de la mitad de las escuelas de nuestro país no cuentan con un equipo de cómputo por plantel y los que cuentan con uno sólo un poco más de la mitad tiene acceso a internet, sin embargo, una computadora no es suficiente para atender las necesidades tecnológicas de todos los alumnos de un salón de clase, lo cual disminuye la posibilidad de desarrollar habilidades tecnológica en los alumnos.

- Cambios profundos

Implica cambios donde las nuevas TIC se incorporan a los procesos de enseñanza y aprendizaje como un conjunto de herramientas que ayudarán, junto con una serie de factores, a cumplir un objetivo y no un fin.

- Evaluaciones cualitativas

Evaluaciones que no sólo den a conocer números (p.ej. número de escuelas con internet, de salones interactivos, número de docentes capacitados), se debe comenzar a evaluar las experiencias educativas que tienen los docentes respecto al uso de las TIC como recursos educativo.

- Ansiedad y nerviosismo.

La rapidez con la que navegamos por la red nos hace adoptar una postura de velocidad donde queremos que todos los cambios sean rápidos, ya que vivimos en un mundo donde la tecnología se mueve a la velocidad de la luz (internet) o que nos lleva a querer alcanzar una velocidad omnipresente “hacer el máximo posible de cosas en el menor tiempo posible, ahorrar

---

<sup>61</sup> INEE. *Op. Cit.*, p. 133.

tiempo, ir más rápido, vivir más, acostumbrarse a vivir más, acostumbrarse sin fin de la velocidad del ritmo de la vida social”<sup>62</sup>.

Por lo que, empieza a generarse una necesidad de respuesta inmediata, así por ejemplo, cuando el alumno sube alguna actividad a internet quiere que inmediatamente el profesor conteste con una retroalimentación y el no obtenerla provoca un sentimiento de ansiedad y nerviosismo.

- Contenidos no aptos

Ante la libertad de navegación que tienen los usuarios en la red, los alumnos quedan expuestos a acceder a contenidos peligrosos, como pornografía, violencia, drogas, páginas nocivas a la salud, etc.

Por lo que es recomendable tomar en cuenta que varios navegadores, plataformas y repositorios de vídeos, música e imágenes tienen la opción de configurar la navegación para menores de edad, restringiendo el acceso a sitios que algunos usuarios han calificado como peligrosos.

- Delitos cibernéticos.

Durante la consulta de información en internet hay algunas páginas que piden datos personales para poder visitarlas, estas se presentan atractivas y ante el deseo de visitarlas, los alumnos pueden facilitar, de forma inconsciente, datos personales, de su familia, amigos, etc.; quedando vulnerables a delitos cibernéticos como suplantación de identidad, robo de información, fraudes, extorsión, etc.

Un ejemplo son las redes sociales donde las personas prácticamente ponen su vida en un perfil, por lo que no estaría de más enseñar a los estudiantes

---

<sup>62</sup>SÁNCHEZ Martínez José Alberto. *La presencia de la desaparición. Velocidad y alteridad en el espacio tecnológico: una perspectiva microarquitectónica*. En: VII Congreso Nacional de Tecnología Aplicada a Ciencias Sociales. (2012, México) Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Ciencia Políticas y Sociales. Disponible en: <https://goo.gl/hyFJxl> [12/06/2016]

cómo usar de forma segura esta herramienta que forma parte de su cotidianidad y se han vuelto el medio para comunicarse con el mundo.

## **2.4. INTERNET EN LA ESCUELA**

En la actualidad, son múltiples los centros educativos que están conectados a internet y cada uno de los actores educativos le da diferentes usos, sin embargo, no se puede negar que es un fuente inagotable de información, pues permite encontrar una gran cantidad que responde a distintos fines, ya sean académicos o personales; por lo que, tanto docentes como alumnos, deben aprender a utilizarla de forma crítica y autónoma.

Considerando que Internet facilita el acercamiento de los alumnos a contenidos digitales que les permiten entender algún tema o fomentar alguno de su interés despertando su curiosidad por investigar. No resulta extraño que comience a dibujarse como una necesidad que los docentes desarrollen estrategias para impulsar en los alumnos una conciencia crítica que les permita discriminar y comprender la información que consultan.

Ante una sociedad globalizada es indispensable que los diferentes actores educativos comiencen a familiarizarse con el uso de internet, pues su adopción por medio de una correcta planeación, enriquece los procesos de comunicación y educación, potencializando las acciones técnicas-pedagógicas que adoptan los centros educativos para que se genere al mismo tiempo conocimientos y habilidades digitales, que favorezcan la formación integral de los alumnos.

De manera que, internet ha llegado para quedarse y la mayoría de las escuelas han comenzado a implementar su uso dentro de su currícula, de ahí que los docentes deben comenzar a adoptar el compromiso de preparar a los estudiantes para ser competentes ante un mundo en constante cambio, guiándolos hacia la

adopción de las nuevas tecnologías de forma responsable y flexible, adentrándolos al uso adecuado de éstas dentro y fuera del salón de clases.

Mediante el acceso a internet los profesores pueden fortalecer su quehacer educativo, pueden consultar o crear contenidos educativos digitales para apoyar la enseñanza, intercambiar experiencias con docentes de otros países, fortalecer sus conocimientos y habilidades por medio de cursos de capacitación online, participar en proyectos de diferentes comunidades educativas del mundo, etc.

Por su parte, los alumnos se valen de internet para facilitar la comunicación al realizar proyectos en común, utilizar redes sociales para intercambiar información de sus medios social con amigos y conocidos, consultar información de su interés y para su formación académica. Fuera del aula puede comunicarse con sus profesores o compañeros sin necesidad de salir de su casa, compartiendo puntos de vista o realizando trabajos de forma colaborativa utilizando aplicaciones web como Gmail, Drive, Hangouts o Skype.

Sin embargo, ante la utilización de internet, SE debe tener presente que más allá de los adelantos tecnológicos que puede adquirir una institución educativa para favorecer su acceso, es más importante prestar atención al conocimiento que se quiere transmitir sobre los mecanismos para ello, puesto que “la dotación de una infraestructura tecnológica es la base que hace posible integrar el uso de las TIC en las escuelas, pero no es el objetivo final del proceso de informatización del sistema escolar. Es decir, es una condición necesaria pero no suficiente para lograr los objetivos propiamente educacional, que se refieren más bien a la integración de las TIC en las prácticas pedagógicas”<sup>63</sup>.

Las nuevas TIC, desde un enfoque educativo, se observan como instrumentos innovadores que contribuyen a la adquisición y desarrollo de conocimientos y habilidades. De ahí que, el uso de internet forma parte de un desafío pues se debe proveer a los alumnos de las habilidades necesarias que le permitan ser competentes ante un mundo globalizado por la información, así docentes como

---

<sup>63</sup>CAMEIRO Roberto. *Op. Cit.* p.46.

alumnos deben adaptarse a los constantes cambios tecnológicos, sociales y culturales que sufre la institución escolar y su vida cotidiana.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), en la Declaración de Lisboa de 2001<sup>64</sup>, señala la necesidad de que los ciudadanos desarrollen las habilidades y competencias necesarias para defenderse ante los cambios de la sociedad de la información, para ello las instituciones de educación básica de los estados miembros, incluido México, deben contar con acceso a internet y los recursos multimedia necesarios.

La inclusión de las nuevas TIC e internet en la escuela no sólo implica un cambio de paradigma, también involucra una gran inversión económica pues es necesario contar con infraestructura adecuada, capital humano, mantenimiento de equipos de cómputos, cursos de capacitación para los docentes, etc. Cada país responde de manera diferente a estas necesidades, planteando políticas educativas que deben tomar en cuenta el contexto y objetivos alcanzables que respondan a las necesidades de la sociedad.

De manera que, la OCDE, plantea tres ejes que deben considerarse ante la inclusión de las TIC e internet al sistema educativo<sup>65</sup>:

1. Eje económico: permite al estudiante la adquisición de habilidades y competencias adquiridas por medio de su experiencia en el uso de las nuevas TIC, que le permitirán competir ante el mundo laboral actual.
2. Eje social: proporciona al estudiante ser competente y adaptarse ante los diferentes cambios de la sociedad actual y del aspecto tecnológico.
3. Eje pedagógico: involucra la incorporación de políticas educativas centradas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde la tecnología es el medio y no el fin.

---

<sup>64</sup>OCDE. *El conocimiento libre y los recursos educativos abiertos*. España, Edita Junta de Extremadura. 2008. 182p. ISBN 978- 84-691-8082-2 Disponible en: <https://goo.gl/Ht9f5> [13/02/2016]

<sup>65</sup> Ibídem. p.104.

En otras palabras, incluir las nuevas TIC al aula es una labor que va más allá de su uso instrumental, así el sistema educativo adopta un doble desafío, por una parte debe capacitar a los docentes y en segundo lugar, y no menos importante, es concientizar a los alumnos y docentes para hacer uso de las TIC e internet de forma crítica dentro y fuera del aula.

El uso de las nuevas TIC e internet en la escuela no pretende reemplazar los modelos educativos que guían los procesos de enseñanza y aprendizaje del país, puesto que deben observarse como una herramienta que los adaptara a los avances tecnológicos, respaldando los aprendizajes de los alumnos, salvaguardando la socialización y desarrollando de forma integral a la ciudadanía, ya que ante la sociedad de la información es indispensable que los alumnos se relacionen con el uso de las nuevas tecnología para apropiarse de las habilidades digital que complementan su formación académica, ayudándolo a convertirse en un ciudadano digital<sup>66</sup>.

## **2.5. APRENDIZAJE POR MEDIO DE INTERNET**

El aprendizaje es un proceso de desarrollo de capacidades y actitudes que contribuyen a la adquisición de una forma de conducta por medio de la adopción de conocimientos que permiten brindar soluciones a diferentes circunstancias, por lo que el aprendizaje puede transformarse de acuerdo a las experiencias y necesidades de cada persona<sup>67</sup>.

---

<sup>66</sup> BARBERÁ, Mauri y Onrubia. *La calidad educativa de la enseñanza basada en las TIC . Pautas e instrumentos de análisis*. Barcelona, Graó. 2002. p. 245.

<sup>67</sup> AGUADED J. y Cabero J. *Educación en red: internet como recurso para la educación*. Málaga, Aljibe. 2003. p. 134

Cazorla, Colomina y Copañ<sup>68</sup>, señalan que entre los beneficios que proporciona el uso de internet en el campo educativo, se encuentran:

- Facilita el acceso a bancos de información, bibliotecas, libros, etc. disponibles en la red, permitiendo el acceso e intercambio de información actualizada, posibilitando la construcción de aprendizaje.
- Permite el intercambio de experiencias y opiniones, por medio de foros, chat, video llamadas, correo electrónico, etc.
- Facilita canales de comunicación sincrónicos y asincrónicos.
- Proporciona recursos digitales de apoyo para el docente y alumno.
- Posibilita el uso y creación de aprendizaje prácticos.
- Los contenidos pueden ajustarse a las necesidades de los alumnos, generando actividades que abarquen destrezas en diferentes niveles
- El uso en el aula capacita a los alumnos con la adquisición de habilidades tecnológicas que le permitirán prepararse de forma profesional.

Ante este escenario, tanto docentes como alumnos deben contar con una formación para el uso de internet que promueva la creación y adquisición de conocimiento, aprendiendo a navegar pues obtener y organizar información no es una tarea fácil, ya que implica distinguir entre fuentes primarias y secundarias, creando conexiones con la realidad para formular soluciones, construyendo un criterio autónomo para identificar si lo que se está consultando es fiable.

El uso pedagógico de internet genera en los estudiantes la capacidad para clasificar y organizar información compleja, reconociendo y estructurando contenidos y realizando deducciones, con conclusiones que pretenden brindar una solución a diferentes problemas<sup>69</sup>, así la inclusión de internet en el contexto áulico va más allá de responder a ciertos mecanismos de rendición de cuentas, puesto que ha traído consigo un cambio en la forma de enseñar y aprender ejerciendo

---

<sup>68</sup> MAJÓ, J. y Marqués, P. *La revolución educativa en la era internet*. Barcelona. Praxis. 2002. p. 167

<sup>69</sup> OCDE. *Perspectivas de la OCDE sobre las tecnologías de la información 2002*. Disponible en: <http://goo.gl/BfNWFZ> [13/02/2016].



una innovación tecnológica y pedagógica, convirtiéndose en una necesidad para la trascendencia de la educación actual.

En algunas escuelas de nuestro país comienza a construirse un currículo que integra la enseñanza en torno al uso de las nuevas TIC, teniendo por objetivo que los alumnos adquieran diversas competencias digitales, además de que les permite descubrir el potencial educativo de la tecnología para generar nuevas prácticas académicas. De manera que, si bien es importante que tanto docentes como alumnos conozcan el uso operativo de las nuevas tecnología no debe convertirse en el fin, pues debe haber una convivencia entre *aprender sobre tecnología* y *aprender y enseñar con tecnologías*.

En concordancia con lo anterior, resulta importante distinguir ambas prácticas, *aprender sobre tecnologías* significa que tanto docentes como alumnos desarrollen habilidades técnicas en torno al manejo de las herramientas informáticas con las que cuentan los centros educativos o de aquellas que forman parte de su cotidianidad, puede ser desde el manejo de procesadores de texto, creación de carpetas, configuración de equipos, conocer lenguajes de programación, instalación de sistemas operativos, rescate de información, etc. Por otra parte, *aprender y enseñar con tecnologías* involucra orientar la práctica educativa hacia el desarrollo de competencias digitales como: seleccionar y organizar información, trabajo colaborativo en línea, creación de contenidos digitales, etc.<sup>70</sup>.

---

<sup>70</sup> *Ibídem.*

### CAPÍTULO III. HACIA UNA CIUDADANÍA DIGITAL

Internet posibilita el acercamiento a procesos y mecanismos de información y participación, donde los individuos son libres de expresar sus ideas, propuestas, desacuerdos, etc. Así el acceso a la información permite una reflexión crítica de los individuos en torno a lo que sucede a su alrededor, aprendiendo y generando conocimiento a través de la comunicación con el otro, reconstruyendo opiniones y la forma de ver la realidad. Sin embargo, el acceso a internet no garantiza la igualdad e inclusión de los individuos en la sociedad, menos aún garantiza establecer control sobre las actitudes cívicas y éticas de los individuos.

En la sociedad actual la mayoría de los ciudadanos de la cultura urbana vive en dos escenarios que les permiten desarrollarse de forma social y cultural: uno caracterizado por la realidad material, física y sensorial; y otro conocido como entorno virtual, que tiene como protagonista las herramientas de las nuevas TIC (internet, televisión digital, videojuegos, telefonía móvil, etc.). Este último, se ha posicionado como elemento importante de la identidad y formación social de la mayoría de los individuos, puesto que su cotidianidad se ha desarrollado bajo la interacción de los escenarios, donde algunas veces el entorno virtual cuenta con más presencia que el físico, convirtiéndose en el principal espacio de convivencia social “Las TIC, son en este sentido, uno de los principales escenarios de la socialización de un sujeto del siglo XXI y requieren ciudadanos formándose permanentemente a lo largo de la vida debido a que la cultura digital está en constante transformación tanto de sus contenidos como de sus formas”<sup>71</sup>.

Vivimos en un periodo histórico donde parece que no hay límites para la cantidad de información que se encuentra en internet, ante este gran cúmulo de datos los

---

<sup>71</sup> AREA, Manuel y Guarro Amador. *La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente*. En: Revista Española de Documentación Científica. N°46. España. 2012. p. 46-74 ISSN: 0210-0614 Disponible en: <http://goo.gl/tFJslh> [06/04/2016]

usuarios suelen perderse y confundirse ante el contenido que se les presenta, ante la acelerada transmisión de información, incrementa el número de analfabetos socioculturales, ya que va creciendo la cantidad de contenido por descubrir y de herramientas por utilizar, este fenómeno es nombrado por Area Manuel y Guarro Amador como intoxicación informacional<sup>72</sup>.

En este sentido, resulta necesario que los individuos reciban una formación que le permita sobrevivir y no morir en el intento al navegar en internet, entendiendo la información que consultan, y a su vez, convertirse en productores y transmisores de la misma:

“Nunca, en ningún periodo histórico anterior, fue tan necesaria la educación o formación de los individuos para integrarse socialmente. Sin una formación básica difícilmente un sujeto podrá ser un ciudadano autónomo y consciente de sus responsabilidades y derechos sociales. Su promoción laboral, sus valores y actitudes ante la vida, sus prácticas culturales y de ocio, sus vínculos y relaciones afectivas con los demás, su comportamiento democrático con los que le rodean y con la sociedad estará condicionado por la cantidad y calidad de la formación recibida”<sup>73</sup>.

Bajo esta perspectiva, la educación debe proporcionar a la ciudadanía una formación que les permita participar de forma creativa y activa en el contexto de convivencia, material o virtual, con el objeto de ejercer de forma plena sus derechos y obligaciones. En tal sentido, los ciudadanos deben adquirir y desarrollar una serie de conocimientos y habilidades que les facilite desenvolverse en el mundo digital, como consumidores y creadores de nuevos conocimiento para dar respuesta a sus necesidades y a las de la sociedad “se trata de hacer de los alumnos personas que controlen estas potentes herramientas en vez de ser controlados por ellas”<sup>74</sup>.

---

<sup>72</sup> *Ibidem*

<sup>73</sup> *Ibidem*.

<sup>74</sup> LÓPEZ, Jiménez Ilia y Villafañe, Rodríguez Camille. *La integración de las TIC al currículo: propuesta práctica*. En: Revista Razón y Palabra. N° 74. México. Noviembre 2010-Enero 2011. Disponible en: <http://goo.gl/06aEs7> [08/03/2016].

A continuación se describirá la concepción tradicional de ciudadanía para posteriormente presentar el término de ciudadanía digital y sus principales características.

### 3.1. DEL CONCEPTO TRADICIONAL DE CIUDADANÍA

El término de ciudadanía es explicado por Kymlicka Hill como “una cuestión de tratar a las personas e individuos con iguales derechos ante la ley”<sup>75</sup>. Por su parte Balibar Étienne la define como “una noción compleja que se define y se construye siempre a diversos niveles y en diversos marcos articulados de formas diferentes”<sup>76</sup>. De lo anterior se desprende que la ciudadanía no es un hecho espontáneo, puesto que se encuentra en constante redimensionamiento tomando en cuenta aspectos sociales, políticos, culturales, educativos y económicos.

La ciudadanía es considerada para algunos autores como una cualidad social que se construye mediante la convivencia con los otros, Cortes Soriano la considera como una construcción socio-histórica, que involucra una relación entre contexto, individuo y Estado, donde ciudadanía no se podría llevar a cabo sin la participación de las personas. Del mismo modo, identifica que no existe un mismo ideal de ciudadano, ya que su figura cambia constantemente obedeciendo las características y necesidades de la sociedad<sup>77</sup>.

Mirándolo así, el concepto de ciudadanía responde a diferentes tendencias de acuerdo al espacio o lugar donde se desarrolla, sin embargo, en cualquier contexto prevalecerá que describe a un tipo de individuo ideal, donde sus

---

<sup>75</sup> KYMLICKA, Will. *Ciudadanía multicultural*. Barcelona, Paidós. 1996. p.240 ISBN: 84-493-0284-6.

<sup>76</sup> BALIBAR, Étienne. *Nosotros ¿ciudadanos de Europa?*. Paris, Tecnos, 2001, p. 211 ISBN: 97-8843-0939-7

<sup>77</sup> RAMOS, Chávez Alejandro. *Ciudadanía en la pantalla. Información y acción colectiva a través de Internet*. En: Revista General de Información y Documentación. Vol. 25, N°2. Madrid. 2015. ISSN: 1132- 1873. Disponible en: <http://goo.gl/5mP9LT> [13/03/2015]

actividades y capacidades son medidas y evaluadas en relación a las normas establecidas por un grupo líder<sup>78</sup>.

Entonces encontramos que el concepto de ciudadanía es definido desde diversas perspectivas teóricas pues obedece al desarrollo social, político y cultural de la sociedad en la cual se desenvuelve, coincidiendo con un cierto momento histórico y obedeciendo a ciertos valores, por lo que el concepto de ciudadanía digital es una extensión de lo que conocemos como ciudadanía.

Por lo tanto, podemos identificar que no existe un mismo ideal de ciudadano y a pesar de que se encuentra de forma constante en el discurso educativo mexicano, este término no se identifica de forma específica en los principales referentes legales de nuestro país, lo que nos lleva a pensar que su ausencia se debe a su constante redimensionamiento puesto que obedece a las características y necesidades de una sociedad en constante cambio. Sin embargo, en el artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y en el capítulo primero de la Ley General de Educación, se dan algunas pistas respecto al término de ciudadanía. Es importante aclarar, que para efectos de esta investigación se presentan estas bases legales por ser el sustento de la educación de nuestro país.

La constitución en su artículo 3° estipula que toda persona tiene derecho a recibir educación marcando como obligación del estado impartir educación básica y media superior de forma obligatoria y gratuita, así mismo es importante destacar que en la constitución no se enmarca de manera específica el concepto de ciudadanía tampoco menciona el tipo de formación que debe recibir un buen ciudadano. Sin embargo, en el artículo tercero nos proporciona un panorama que nos permite identificar algunas pistas que pueden representar lo que el Estado mexicano pretende establecer como necesario para la formación de una ciudadanía ideal en los niños y niñas de nuestro país.

---

<sup>78</sup> ROBLES J. *Ciudadanía Digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadanía*. Barcelona, Editorial UOC. 2009. p. 15.

Así encontramos que “la educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente, todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia”<sup>79</sup>. Habría que decir también que en la Fracción II inciso c) de este mismo, se menciona que esta educación debe contribuir a “la mejor convivencia humana, a fin de fortalecer el aprecio y respeto por la diversidad cultural, la dignidad de la persona, la integridad de la familia, la convicción de interés general de la sociedad, los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos”<sup>80</sup>.

Por su parte la Ley General de Educación en su capítulo I artículo 7° enmarca algunas características que nos acercan al concepto de ciudadano, podemos distinguir el interés respecto al desarrollo integral del individuo pues estipula que la educación que imparte el Estado debe beneficiar “el desarrollo de facultades para adquirir conocimientos, así como la capacidad de observación, análisis y reflexión críticos”<sup>81</sup>. Del mismo modo, en la Fracción III, V, VI, VII y VIII se atañen algunas características en torno a este término, entre las cuales se encuentran que los procesos de enseñanza y aprendizaje deben estar encaminados en fomentar en los alumnos: una conciencia de nacionalidad y soberanía partiendo del conocimiento de la memoria histórica de nuestra cultura, la práctica de la democracia como forma de gobierno y convivencia, los valores de la justicia, una actitud que estimule la aplicación y uso responsable de la investigación y la innovación científica y tecnológica, y el reconocimiento de los derechos humanos.

En consideración a lo anterior, hablar de ciudadanía involucra hablar de un actuar responsable no sólo en las acciones que se realizan en la cotidianidad también en los diversos espacios de convivencia (virtual o físico), expresando nuestras ideas y respetando el pensamiento colectivo oral o escrito, seleccionando y evaluando

---

<sup>79</sup> Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. *Última Reforma* DOF 29-01-2016. Disponible en: [http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1\\_29ene16.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1_29ene16.pdf) [22/03/2016].

<sup>80</sup> *Ibidem*

<sup>81</sup> Ley General de Educación. *Reforma* DOF 17-12-2015. Disponible en: <https://goo.gl/OixdLv> [22/03/2015].

información con el objetivo de comunicar y/o generar nuevos conocimientos, ejerciendo creatividad, autonomía y libertad; ya que se es ciudadano a partir de la convivencia con el otro, buscando el bien común partiendo de nuestra autonomía personal<sup>82</sup>.

En relación con la dinámica social actual es necesario redimensionar el concepto tradicional de ciudadanía, puesto que no se limita a cuestiones políticas, y aunque ha sido totalmente monopolizado por este contexto, podemos distinguir que este término puede ser definido y construido tomando en cuenta diversas aristas. Por ello, es inevitable que durante la adopción de las nuevas TIC en diversos espacios sociales, políticos, culturales y educativos el concepto de ciudadanía se reconstruya hacia la formación de una ciudadanía digital.

### **3.2. ¿QUÉ ES LA CIUDADANÍA DIGITAL?**

A continuación se expone una revisión del estado de arte sobre ciudadanía digital, recuperando las ideas de diferentes autores con el objetivo de identificar y dar a conocer la relación entre ciudadanía digital y el campo pedagógico. Para ello, se retomarán diferentes investigaciones que relacionan el tema de investigación con el campo educativo, articulado por las siguientes categorías: a) En relación al Estado- Nación, b) En relación a la sociedad de la información c) En relación a la educación. Dichas categorías, se relacionan entre sí pues no puede estar separada una de la otra, sin embargo, esta categorización ayudará a presentar los diferentes aspectos desde las cuales se construye y complementa el término ciudadanía digital.

Es importante aclarar que las características que definen a un ciudadano digital son diferentes a las de un ciudadano antes de la virtualidad. Sin embargo, el concepto de ciudadano digital no se contrapone al concepto tradicional, solamente

---

<sup>82</sup> AREA, Manuel. *Op. Cit.* p.54.

se redimensiona para responder a las exigencias de los nuevos y cambiantes procesos de producción e innovación científica y tecnológica.

### 3.2.1. EN RELACIÓN AL ESTADO NACIÓN

La ciudadanía digital, es para algunos autores, un puente de participación política donde los individuos podrán interactuar y participar de forma activa en los procesos políticos que acontecen en su país (p. ej. campañas políticas, movimientos y debates de opinión pública, etc.).

Carlos Mejías y Pamela Henríquez<sup>83</sup>, construyen el concepto de ciudadanía desde cuatro marcos:

1. *Jurídico-Liberal*: donde la ciudadanía está constituida por un conjunto de normas jurídicas, estatus o doctrina que permiten el reconocimiento como ciudadano ante el Estado.
2. *Reivindicativo Neocapitalista*: la ciudadanía es entendida como una cualidad innata en los individuos, que les permite incorporarse en la sociedad ejerciendo ciertas libertades ante el modelo capitalista.
3. *Individualista Neoliberal*: la ciudadanía se observa como una responsabilidad personal, que marca un vínculo exclusivo con el Estado.
4. *Universalista Neosocial*: la ciudadanía se define como el conjunto de todos los derechos fundamentales que le asigna un estatus universal, pues es cualquier parte del mundo debe ser entendida y ejercida de la misma forma.

La ciudadanía es un estatus, que brinda a los individuos el reconocimiento social y jurídico ante el Estado y la sociedad

---

<sup>83</sup>MEJÍAS, Sandía Carlos y Henríquez Rojas Pamela. *La ciudadanía como Co-construcción de Espacios de Participación en lo Público*. En: Revista Sociologías. N°14, Chile, septiembre 2012. p.192-213. Disponible en: <https://goo.gl/KSqTfD> [01/04/2016]



“La ciudadanía se aprehende, no es una etiqueta que se recibe al nacer y que opera automáticamente - no porque exista un estatus normativo de ciudadano, se es ciudadano. En este sentido se requiere desaprender este concepto institucionalizado de lo que es ser ciudadano, y que también hemos internalizado, para co-crear un nuevo ciudadano.”<sup>84</sup>

Desde el punto de vista de Mila Gascó Hernández el término ciudadanía digital se entiende como “el ejercicio de derechos y obligaciones constitucionales así como de libertades a través de las tecnologías de la información y de las comunicaciones (internet, televisión, radios, teléfonos móviles....)”<sup>85</sup>. Dentro de la cultura digital existe un comportamiento ético que está constituido por una dimensión social y política que genera cultura, por su parte internet proporciona un escenario, donde los ciudadanos pueden participar de forma activa en los asuntos públicos con el objetivo de expresar su opinión, mejorar su realidad, construir conocimiento, informarse, etc.

Para entender la ciudadanía digital es necesario tomar en cuenta que este término va acompañado por otros dos: democracia digital y gobierno digital o e-gobierno. Se entiende por democracia digital a la “utilización de Internet y las tecnologías con fines de participación política e intervención de los individuos en este caso ciudadanos digitales, en los asuntos públicos”<sup>86</sup>

Bajo este contexto, el gobierno digital o e-gobierno se entiende como el establecimiento de servicios públicos y gubernamentales ofrecidos a los ciudadanos a través de internet. En caso particular de nuestro país contamos con el proyecto e-México o México conectado, el cual forma parte de una iniciativa del Gobierno de la República y pretende hacer valer el artículo 6° constitucional, es decir, garantizar el derecho constitucional de acceso al servicio de internet de banda ancha en espacios públicos como escuelas, hospitales, bibliotecas, etc.<sup>87</sup>.

---

<sup>84</sup> *Ibíd.*, p. 204

<sup>85</sup> GASCÓ, Hernández Mila. *El rol de las tecnologías en la construcción de la nueva ciudadanía*. Disponible en: <http://goo.gl/XBFzdb> [23/03/2016].

<sup>86</sup> *Ibíd.*

<sup>87</sup> Secretaría de Comunicación y Transporte. *México conectado. Sobre México Conectado*. Disponible en: <http://goo.gl/CmXHlw> [01/04/2016]

Por su parte, el Manifiesto del ciudadano Digital<sup>88</sup>, recuperando los planteamientos de la Declaración de Bilbao y la Carta Europea de Derechos del Ciudadano en la Sociedad del Conocimiento, manifiesta los Derechos del ciudadano digital de Argentina, dibujando un punto de partida para abordar la transición digital en Latinoamérica, enunciando los siguientes derechos:

1. Derecho al acceso: es obligación del estado proporcionar puntos de acceso público o semipúblicos de internet con el objetivo de asegurar el acceso igualitario y la generación de una inclusión social.
2. Derecho de apropiación: es derecho de cada ciudadano recibir la formación necesaria para adquirir las habilidades adecuadas en el uso de las herramientas y aplicaciones que brindan las nuevas TIC, fomentando el desarrollo económico y social, tanto de los individuos como de la sociedad.
3. Derecho a la información Online: la información compartida en internet contará con seguridad y privacidad, con el objetivo de garantizar el acceso a información confiable y seguridad al compartir datos personales.
4. Derecho a la participación: cada ciudadano tiene la posibilidad de acceder a plataformas y medios tecnológicos para participar en las decisiones de su gobierno y administración local.

Manuel Robles<sup>89</sup> identifica tres dimensiones en las cuales se desarrolla la ciudadanía digital.

1. Dimensión legal: otorga a cada uno de los individuos usuarios de internet un conjunto de derechos y obligaciones, independientemente de su condición social, racial o económica.
2. Dimensión política: brinda la posibilidad a los individuos de acceder y participar en procesos políticos y formar parte de instituciones públicas.
3. Dimensión de identidad: otorga a los individuos la posibilidad de pertenecer a un grupo de personas que comparten los mismos intereses, generando

---

<sup>88</sup> Manifiesto del Ciudadano Digital. *Carta de los derechos de los ciudadanos en la sociedad del conocimiento*. Disponible en: <http://goo.gl/dKzMCM> [22/03/2016]

<sup>89</sup> ROBLES, J. *Op. Cit.* p.89

comunidades o grupos sociales, construyendo rasgos de cultura y de identidad en los usuarios de internet.

Ser un ciudadano digital, en la actualidad se ha convertido en una necesidad, puesto que forma parte de nuestra cotidianidad, por ello es importante saber que existen referentes legales que fundamentan y protegen nuestros derechos y obligaciones, ya que la ciudadanía digital no regula en su totalidad el comportamiento ético y moral de los individuos, convirtiéndose en una arista que permite observar los derechos y obligaciones de los ciudadanos en convivencia con un determinado espacio.

### **3.2.2. EN RELACIÓN A LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN**

La ciudadanía digital representa la forma en que los individuos deben asumir la ciudadanía en la sociedad de la información, ya que la identidad y los espacios de participación comienzan a configurarse a través del uso de internet, por lo que ser ciudadano digital va depender de ser o no usuario, puesto que, se posiciona como el espacio para que los individuos se relacionen entre sí.

Galindo Jairo realiza una analogía comparando el espacio de convivencia de los individuos respecto al entorno físico con el virtual, así especifica que el espacio de diálogo entre ciudad, ciudadano y ciudadanía que permite la construcción de los derechos y deberes es para el espacio físico lo que conocemos como sociedad, así en el contexto virtual el espacio de comunicación es la información<sup>90</sup>.

José Manuel Robles define al ciudadano digital como “aquel individuo, ciudadano o no de otra comunidad o Estado, que ejerce la totalidad o parte de sus derechos políticos o sociales a través de internet, de forma independiente o por medio de su

---

<sup>90</sup>GALINDO, Jairo Alberto. *Ciudadanía digital*. En: Revista Signo y Pensamiento. Vol. XXVIII, N°54, Colombia. Enero-junio 2009. p. 164-173. ISSN: 0120-4823. Disponible en: <https://goo.gl/x5HzDW> [08704/2016]

pertenencia a una comunidad virtual”<sup>91</sup> , en este sentido el autor sostiene que esta definición va a estar determinada por tres factores:

1. Acceso a internet: se es ciudadano digitales desde el momento en que usamos internet, adoptando ciertos compromisos, deberes y derechos.
2. Manejo de la tecnología: gracias al crecimiento de la población con niveles de alfabetización digital es que surge la necesidad de establecer una ciudadanía digital.
3. Reconocimiento de la utilidad política de los servicios ofrecidos por internet: involucra la defensa de los derechos políticos y sociales en la web.

Por su parte Galindo Jairo la define como “el espacio en el que los propios ciudadanos (incluyéndose aquí empresas, instituciones, administración, etc.) han desarrollado la posibilidad de relacionarse entre sí y con el resto de la sociedad utilizando todo el potencial que ofrecen las tecnologías de la información y las comunicaciones”<sup>92</sup>. De acuerdo con el autor, la ciudadanía se encuentra en todos los individuos, sin embargo, se ejerce en el momento en que el individuo es consciente de que forma parte de una comunidad, ya que aunque surge de forma individual se ejerce a partir de la relación con el otro, por lo que la idea de comunidad es un aspecto importante.

Las nuevas TIC, en particular internet, han cambiado la forma en que los ciudadanos se informan, participan, interactúan con el otro, la manera en la que observan su entorno y reflexionan sobre él, adquieren identidad y construyen intereses en común; estableciendo normas, obligaciones y derechos entre sus miembros con el objetivo de desarrollar una convivencia plena.

Alejandro Ramos Chávez titula a su artículo “Ciudadanía en la pantalla. Información y acción colectiva a través de Internet”, en el que alude al término de ciudadanía digital como una respuesta a los estilos de vida que ha implementado

---

<sup>91</sup> ROBLES, J. *Op. Cit.* p.89

<sup>92</sup> GALINDO, Jairo. *Op. Cit.* p.167

la sociedad del conocimiento y la era de la información en la dinámica social de casi todos los lugares del mundo.

Bajo esta perspectiva advierte que este término enmarca ciertas problemáticas de desigualdad, pues el poder adquisitivo de la tecnología no es el mismo para cada individuo, lo que provoca una brecha digital que priva el acceso a la información a las personas que no cuenten con lo necesario para tener acceso a internet. Así el autor define que un ciudadano digital es aquel “individuo que ejerce sus derechos, obligaciones y en gran medida lleva a cabo su participación social, todos estos elementos enmarcados en la concepción de ciudadanía, mediante la utilización de las TIC como lo es internet”<sup>93</sup>.

En atención a lo citado, se debe identificar que internet se ha convertido en la voz de algunos individuos o comunidades permitiéndoles escuchar pero también opinar, por lo que proporciona a los ciudadanos la posibilidad de crear y compartir información, una actividad que hace tiempo sólo pertenecía a una parte de la sociedad.

Sin embargo, se posiciona como exclusiva para unos cuantos pues favorece la exclusión digital y en cierta forma la exclusión de ciudadanía, lo cual no sólo involucra contar o no con una computadora, engloba el acceso a la información, a los contenidos web, al uso y alcance que se hacen de ellos. Pues se puede contar con una computadora pero no con internet lo que limita la posibilidad de convertirse en ciudadanos digitales.

De esta circunstancia nace el hecho de que si bien las nuevas TIC, de forma específica internet, posicionan una serie de oportunidades para la participación del ciudadano digital, también se debe mencionar algunos retos que trae consigo<sup>94</sup>:

**a) Brecha digital:** es la principal y más grande barrera que entorpece la formación de un ciudadano digital, pues aproximadamente en nuestro país

---

<sup>93</sup> RAMOS, Chávez Alejandro. “*Ciudadanía en la pantalla. Información y acción colectiva a través de Internet*”. En: Revista General de Información y Documentación. Vol. 25, N°2. Madrid. 2015. ISSN: 1132- 1873. Disponible en: <http://goo.gl/5mP9LT> [13/03/2015]

<sup>94</sup> *Ibíd.*

dos de cada tres hogares con computadora no cuenta con acceso a internet<sup>95</sup> siendo el principal motivo la falta de recursos económicos. Canstell analiza este suceso como un tipo de exclusión social entre los que tienen acceso y los que no, pues desprende una serie de desigualdades entre ellas el acceso a la información y al conocimiento que pasa de ser una problemática de acceso a las nuevas TIC a convertirse en un problema formativo, pues se excluye a los individuos del desarrollo de las habilidades y competencias digitales necesarias para desenvolverse de forma plena en la sociedad de la información.

- b) Saturación informativa:** ante la facilidad de compartir y divulgar información en internet, existe expansión de información engañosa, de mínima calidad pues carece de fundamentos para su validación. De aquí, resulta importante el desarrollo de habilidades digitales de los usuarios, pues estas les permitirá distinguir y valorar qué información es verdadera o falsa.
- c) Formación de capital social negativo:** cualquier persona puede ser usuario de internet, por lo que queda abierta la posibilidad de que grupos criminales como estafadores, pederastas, secuestradores, racistas, entre otros, hagan uso de internet para cometer delitos. Los usuarios quedan expuestos a estos tipos de delitos, por no tomar las medidas de seguridad necesarias en su perfil de Facebook, compartir datos personales en alguna página que se lo solicite, etc.; lo que apunta a la falta de formación en torno a la adopción de una ciudadanía digital responsable.
- d) Corrientes ideológicas subyacentes:** varios autores han analizado los efectos que las nuevas TIC tienen sobre los procesos políticos, ante tal escenario, Gascó Mila<sup>96</sup>, identifica tres perspectiva desde las cuales se ha estudiado este fenómeno:

---

<sup>95</sup> AMIPCI. *12° estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2016*. Disponible en: <https://goo.gl/9jTvH6> Fecha de consulta: [11/01/2016]

<sup>96</sup> *Ibíd.*

- 1) *Perspectiva ciber-optimista*: enmarca a las nuevas TIC como factor determinante para incrementar la participación de los ciudadanos en los procesos políticos de su entorno.
  - 2) *Perspectiva ciber-pesimista*: parte del supuesto de que el término ciudadanía digital es el reflejo de las desigualdades sociales del mundo material, acentuando la idea de que lo digital no es más que una forma de acentuar la brecha entre los que tienen acceso a la información y los que no.
  - 3) *Perspectiva ciber-escéptica*: sostiene que los efectos de las nuevas TIC en la política son pocos significativo puesto que los actores, al no aprovechar el potencial de las nuevas herramientas TIC, no logran generar cambios significativos en la dinámica social de la comunidad.
- e) Libertad vs seguridad:** ante la libertad de acceso que brinda internet a cualquier usuario del mundo, resulta difícil pero no imposible mantener control sobre las acciones que realiza cada usuario desde su ordenador, teléfono, tableta, etc. Ante tal situación, la regulación política-jurídica de la red y la protección tecnológica de los sistemas individuales se dibujan como posibles soluciones ante tal problemática, sin embargo, ante la gran cantidad de software desarrollados para la protección de nuestros equipos y dispositivo, aún existe el peligro de ser vulnerable a un hackers, pues algunas veces van un paso adelante sobre los diferentes antivirus que existen en el mercado.
- f) Privacidad:** mediante las prácticas comunes que realizamos en internet, como son: publicación de información personal en redes sociales, inscripciones a sitios on-line, abrir nuestro correo electrónico, etc.; facilitamos el acceso a cualquier persona a nuestra información personal, lo que viola nuestro derecho a la privacidad. “La ciudadanía digital conlleva,

por tanto, una importante pérdida de privacidad. Es por ello que uno de los grandes retos a afrontar en la era digital es el de la protección de datos<sup>97</sup>.

Conocer los retos que tienen que enfrentar el ejercicio de la ciudadanía digital obliga a realizar una investigación respecto a las normas de comportamiento que los usuarios deben seguir para la interacción virtual, de acuerdo a Ribble, Bailey y Ross<sup>98</sup> ante el ejercicio de la ciudadanía digital se debe tomar en cuenta 9 categorías que invitan al usuario a hacer uso responsable de internet:

- 1 Netiqueta:** estableciéndose como normas de comportamiento en un entorno virtual, no son diferentes a los estándares de conducta que seguimos en el entorno físico, y deben de ayudar a facilitar la comunicación, colaboración y generación de conocimientos dentro de un ambiente donde se garantice el cumplimiento de los derechos y obligaciones de los usuarios. Por ejemplo: cuando un usuario consulta información en internet y quiere plasmarla en un contenido digital o físico debe hacer la referencia correspondiente del contenido que está consultando, lo mismo sucede cuando con textos, imágenes, audios, vídeos, etc. En concordancia, el respeto a la privacidad de los demás, es parte fundamental de la netiqueta, por ejemplo: cuando un usuario comparte una foto con sus amigos en alguna red social, debe preguntar a las personas que aparecen en ella si quieren o no ser etiquetados en la imagen, pues además de que su perfil quedará expuesto, también quedarán expuestas las actividades que realiza en su día a día, brindando información de su vida personal a diferentes usuarios.
- 2 Comunicación:** esta dimensión involucra el tipo de lenguaje que los usuarios utilizan para intercambiar información en internet, de ahí que deben distinguir que no pueden utilizar el mismo lenguaje para escribir un correo electrónico a un amigo que a un profesor, más aún se refiere a la

---

<sup>97</sup> CABAÑES, Martínez Eurídice. *Hacia Ciudadanía digital: una carrera de obstáculos*. (Universidad de Santiago de Compostela) Disponible en: <http://goo.gl/QXWRIV> [08/04/2016]

<sup>98</sup> RIBBLE, Mike S., Bailey Gerald y Ross Tweed W. *Digital Citizenship, addressing appropriate technology behavior*. Learning & Leading with Technology No. 1 y 2, Vol. 32 (Septiembre 2014) (EduTEKA traducción). Disponible en: <http://goo.gl/xkg9NU> [22/03/2015].



forma en que se comunican con otros usuarios, sin insultos, ni dañando la integridad del otro.

- 3 Alfabetización digital:** para ejercer la ciudadanía digital es necesario ejecutar procesos de enseñanza y aprendizaje respecto al uso educativo de las nuevas tecnologías y sus herramientas, un ciudadano alfabetizado domina “todos los códigos, formas expresivas de cada uno de los lenguajes de representación vigentes (el textual, el audiovisual y el digital), así como poseer las competencias para la seleccionar la información, analizar y transformarla en conocimiento”<sup>99</sup>. Ya que para que los ciudadanos puedan participar y aprovechar las ventajas de las nuevas TIC deben contar con las competencias que les permitan participar en la sociedad de la información.
- 4 Acceso.** Esta dimensión argumenta dos aspectos a considerar para la participación de los individuos en internet: el primero, se refiere a la desigualdad que existe en torno al acceso a las nuevas tecnologías por falta de recursos económicos de los individuos; y el segundo, engloba el desarrollo de habilidades digitales que tienen los usuarios para usar, acceder y navegar en las nuevas TIC y sus herramientas digitales.
- 5 Comercio.** Esta dimensión se relaciona con la compra y venta electrónica de productos, bienes y servicios, pues no sólo involucra la compra en línea, también pago de servicios gubernamentales. Usualmente en este tipo de prácticas es necesario proporcionar número de tarjeta bancaria, por lo que es obligación del usuario verificar la confiabilidad de la página a la cual está proporcionando sus datos, una opción puede ser buscar comentarios de reputación del vendedor con el objetivo de evitar fraudes.
- 6 Responsabilidad.** Se refiere al uso legal y apropiado de los contenidos que se suben y se consultan en internet, puesto que cada usuario es responsables de sus acciones en los medios digitales.
- 7 Derecho de autor.** Esta dimensión hace referencia a las libertades y obligaciones que los usuarios tienen en el mundo digital, ya que al subir un contenido en internet este se puede proteger con diversos tipos de licencia

---

<sup>99</sup> AREA, Manuel. *Op. Cit.* p.62

que brindan la misma protección que a los contenidos físicos. Por ejemplo: las licencias Creative Commons, las cuales se han convertido en una de las licencias más utilizada por los creadores de contenidos digitales, pues permite al autor elegir los términos con los que quiere proteger su obra, determinando que tanta libertad o restricciones les da a los usuarios para hacer uso de ella. De igual forma, los usuarios deben considerar que cuando descargan programas, software, música, vídeos, aplicaciones, etc. de internet, debe cerciorarnos que estos contenidos tengan una licencia de uso libre y debe tomar en consideración las restricciones que el autor ha puesto a su obra, con el objetivo de no sobrepasar la línea de lo legal.

- 8 Ergonomía.** Referida al contexto digital, esta dimensión involucra la salud física del usuario en torno al uso de las nuevas TIC, ya que el uso inadecuado de una computadora, celular o tableta puede ocasionar daños físicos. Entre ellos se encuentran: el Síndrome de Sobreabuso Ocupacional (dolor y cansancio en cuello, espalda, brazos y manos), Síndrome de Visión de Computadora (visión borrosa y fatiga ocular), Síndrome del Túnel Carpiano (hormigueo y entumecimiento en mano y muñeca), Lesiones por Tensión Repetitiva (tensión de músculos, tendones y tejido blando en muñecas, antebrazo, hombros, codos, espalda o cuello). Por ello, forma parte de los deberes de un buen ciudadano digital utilizar la tecnología bajo las condiciones recomendadas, entre ellas se encuentran las normas para usar de forma correcta un computador<sup>100</sup>., entre las cuales se encuentran: usarla en un lugar iluminado, mantener una postura corporal recta, sentarse a no menos de 50 cm de distancia del computador permitiendo que la pantalla esté a la altura de los ojos, el mouse y el teclado deben colocar a la altura de los codos, etc.
- 9 Riesgo:** esta última dimensión involucra las precauciones que los usuarios deben tomar en cuenta para garantizar su seguridad al hacer uso de las herramientas TIC, involucra tanto la protección del equipo como la protección de datos personales. Así se debe tomar en consideración: la

---

<sup>100</sup> Enter@te UNAM. *Ergonomía en el cómputo*. Disponible en: <http://goo.gl/dGKmdF> [28/03/2016]

instalación o actualización de un antivirus tanto en equipos de cómputo como en dispositivos móviles, borrar historial de navegación o usar navegación de incógnito al usar computadoras públicas para evitar que se guarden las claves de nuestras cuentas personales, construir contraseñas seguras<sup>101</sup> y diferentes para cada una de nuestras cuentas personales, no abrir correos o mensajes de sitios o usuarios desconocidos.

Ramos Chávez<sup>102</sup>, enmarca una serie de características en torno al uso de internet como una herramienta que potencializa el ejercicio de la ciudadanía digital:

- a) *Inmediatez*: enfatiza en la transmisión y recepción de mensaje, donde el intercambio de información rompe con las barreras de tiempo y espacio, cambiando las experiencias de comunicación.
- b) *Interactividad*: potencializa la comunicación mediática pues existe una transformación que va de un modelo de “uno a muchos” a “muchos a muchos”, transformando así la lectura lineal para presentar una lectura hipertextual que une elementos textuales, icónicos y auditivos. Así el individuo al buscar información en internet toma total control en torno a lo que quiere o no consultar, adoptando un rol activo en el intercambio de información, de sus propias posturas y puntos de vista, facilitando su participación en los asuntos públicos.
- c) *Multiautoría o trabajo colaborativo*: se relaciona con la capacidad que tiene cualquier usuario de internet para participar en la producción de información o colaborar a enriquecer lo publicado en la red, facilitando la creación de un capital social guiado por escenarios de comunicación participativos y plurales que permitan la integración del ciudadano con su entorno, brindándole la posibilidad de acceder a un abanico de información, opinión o ideas, es decir, a la diversidad informativa.

---

<sup>101</sup> De acuerdo a Eduteka una contraseña segura es aquella que contiene como mínimo ocho caracteres combinando letras mayúsculas y minúsculas, signos de puntuación y números. Consultado en: EDUTEKA. Usuario Casero. *¿Cómo crear contraseñas seguras?*. Disponible en: <http://goo.gl/9R5pva> [03/04/2016].

<sup>102</sup> RAMOS, Chávez Alejandro. *Op. Cit.*

- d) *Accesibilidad*: hace referencia al acceso que tienen los individuos a internet y cómo esta condición permite el acceso a información que de forma física no se tendría acceso, sería costosa o difícil de obtener.
- e) *Libertad de expresión*: gracias a internet los usuarios pueden compartir y difundir sus ideas, opiniones, posturas e información de forma inmediata, puede ser texto, imágenes, vídeos y audio teniendo como principal esencia la búsqueda y establecimiento de la verdad.

### 3.2.3. DESDE LA EDUCACIÓN

La cotidianidad se ejerce bajo un contexto totalmente transformado por las tecnologías, lo que obliga a asumir ciertas actitudes que permitan hacer frente a los retos del mundo digital. Ante tal escenario, Castañeda y López<sup>103</sup> proponen tres actitudes necesarias para desempeñarse como ciudadano digital, las cuales se presentan como un complemento a los aprendizajes digitales que persigue como ideales la educación<sup>104</sup>, las actitudes son las siguientes:

*Actitud abierta, aceptación mutua*: mediante la adopción de una actitud abierta el individuo transforma su acción a un rol universal donde no existen límites de espacio y tiempo que junta a la convivencia de diferentes expresiones culturales pueda ejercer sus derechos y obligaciones como ciudadano digital.

*Igualdad, accesibilidad Universal*: el nuevo ciudadano debe contribuir a disminuir la brecha digital, mediante el aporte de conocimiento y trabajo activo, que de manera personal y colectiva, disminuya las diferencias tecnológicas.

---

<sup>103</sup> CASTAÑEDA, Quintero Linda y López Vicent Patricia. *Ciudadanía digital: el nuevo reto educativo*. (Universidad de Murcia, Grupo de Investigación de Tecnología Educativa) Disponible en: <http://goo.gl/FAwF23> [05/04/2016]

<sup>104</sup> Los autores especifican que los aprendizajes digitales ideales que se encuentran entre los fines de la educación son: la alfabetización, el pensamiento crítico y la socialización.

*Responsabilidad colectiva, Compromiso Social, Participación:* las nuevas TIC brinda al ciudadano actual mayor libertad, y por tanto, mayor responsabilidad, la cual no sólo se construye desde la individualidad puesto que busca el cambio social a través de la tecnología.

La integración de las nuevas TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje dibujan un nuevo paradigma educativo enfocado a enseñar al alumno a acceder, tratar y experimentar con la información, ya que la implementación de las TIC al campo educativo cuenta con un respaldo que las señala como motivadoras, mejoradoras de competencias y habilidades digitales y desarrolladora de nuevos canales de comunicación. De acuerdo a Castañeda y López, las habilidades y competencias digitales representan una exigencia que los ciudadanos digitales deben adquirir para desempeñarse con éxito en la sociedad actual, abarcando su vida personal hasta lo laboral.

Para tratar la misma temática, las autoras, retomando las “Habilidades de Aprendizaje” propuestas por el Consorcio de habilidades Indispensables para el siglo XXI<sup>105</sup>, donde se concentran en tres categorías las habilidades necesarias para ejercer la ciudadanía digital:

- 1) Habilidades de información y comunicación o alfabetismo en medios, involucra que el individuo adquiera conocimientos del hardware de los diferentes dispositivos y equipos de las nuevas TIC desarrollando a la vez destrezas para evaluar de forma realista el uso de éstas.
- 2) Habilidades de pensamiento y de solución de problemas, se caracteriza por la adopción de una actitud crítica respecto a la información que se encuentra en internet, con el objetivo de tomar decisiones respecto a lo que para el individuo es útil y que no.
- 3) Habilidades interpersonales y de autonomía, se refiere a la capacidad de trabajar de forma colaborativa partiendo de la adopción de responsabilidades, pues el interés pasa de ser individual a colectivo.

---

<sup>105</sup> *Ibíd.*

Siguiendo las consideraciones precedentes, las competencias digitales, se presentan como una cultura educativa basada en ambientes de aprendizajes centrados en el alumno. Por lo que la UNESCO<sup>106</sup> en su informe “*Hacia las Sociedades del Conocimiento*” señala que es necesario desarrollar las competencias digitales en los alumnos partiendo de tres dimensiones: dimensión personal como usuario autónomo y responsable, la dimensión de aprendizaje a lo largo de la vida y la dimensión social como ciudadano digital. Esta última dimensión comprende los aspectos relacionados con el desarrollo de la autonomía digital en la participación pública, el conocimiento de identidad digital y la privacidad, así como la valoración de la propiedad intelectual, por lo que un ciudadano digital debe tener un dominio de las habilidades de acceder, evaluar y usar la información de diversos recursos, distinguir que tipo de información está consultando, identificando las habilidades que posibilitan su aplicación y transmisión.

Boris Mir<sup>107</sup> explica cinco dimensiones de las competencias digitales, con las cuales pretende ilustrar los diferentes escenarios en los que se puede construir la ciudadanía digital. Es importante mencionar que dichas dimensiones se relacionan y se complementan una con la otra, puesto que cada una es necesaria para el pleno ejercicio de la ciudadanía digital. Las dimensiones son las siguientes:

*Dimensión de aprendizaje:* la cual hace referencia a la transformación de la información en conocimiento, El aprendizaje visto como una adquisición a lo largo de la vida que permitirá a los alumnos integrarse, desempeñarse y mejorar la sociedad actual.

*Dimensión informacional:* referida a la obtención, evaluación y tratamiento de información en entornos digitales, puesto que no basta con encontrar la información también es necesario analizarla y saber distinguir qué tipo de fuentes son verdadera y cuales son falsas.

---

<sup>106</sup> UNESCO. *Hacia las sociedades del conocimiento. Informe mundial*. París, Jouve. 2005. p.240. ISBN: 92-3-304000-3 Disponible en: <http://goo.gl/QijNfu> [02/12/2015]

<sup>107</sup>MIR, Boris. *Las competencias digitales, competencias metodológicas*. Barcelona, 2013. p. 213. Disponible en: <http://goo.gl/Fk6SKg> [02/12/2015]

*Dimensión comunicativa:* donde los individuos se comunican, relacionan y colaboran en entornos digitales rompiendo las barreras de tiempo y espacio, facilitando la creación de conocimiento por medio de la participación de diferentes personas de cualquier parte del mundo.

*Dimensión tecnológica:* alfabetización tecnológica y el conocimiento y dominio de los entornos digitales.

*Dimensión de la competencia digital:* involucra las prácticas sociales y culturales de la sociedad del conocimiento y la ciudadanía digital.

De estas dimensiones se desprenden cuatro competencias con 5 indicadores cada una y que el autor describe como necesarias para hacer de la ciudadanía digital una práctica necesaria y responsable<sup>108</sup>:

**CUADRO 1. Competencias TIC.**

<b>Competencias TIC: propuesta de Boris Mir</b>	<b>Indicadores</b>
Obtener, evaluar y organizar información en formatos digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Navegar por internet, accediendo a información, recursos y servicios.</li> <li>-Usar sistemas informáticos como procesadores de textos.</li> <li>-Utilizar diferentes formatos y motores de búsqueda: texto, números, imágenes, mapas, audio, video, etc.</li> <li>-Hacer uso de la nube para gestionar el conocimiento.</li> </ul>

<sup>108</sup> Ibídem. p. 133

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Evaluar la calidad, pertinencia y utilidad de la información, recursos y servicios disponibles en la red y de los cuales el usuario hace uso.</li> </ul>
<p>Comunicarse, relacionarse y colaborar en entornos digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicación mediada por dispositivos digitales y software específico.</li> <li>-Emplear herramientas que fomenten el trabajo colaborativo.</li> <li>-Participación activa y responsable en entornos virtuales, redes sociales.</li> <li>-Difundir, colaborar y contribuir al aprendizaje de herramientas digitales.</li> </ul>
<p>Actuar de forma responsable, segura y cívica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gestionar la identidad digital, el grado de privacidad y la seguridad de los datos personales que se proporcionan en Internet.</li> <li>-Respetar de forma cívica y legal los derechos y licencia de software, así como la propiedad intelectual de contenidos digitales.</li> <li>-Conocer y reconocer las dimensiones sociales y culturales de la sociedad del conocimiento.</li> </ul>



	-Iniciarse de forma responsable, legal, moral y cívica en el ejercicio de la ciudadanía digital.
Utilizar y gestionar dispositivos y entornos de trabajo digitales	<p>-Comprender las utilidades de los diferentes dispositivos y sistemas informáticos que brindan las TIC.</p> <p>-Realizar configuraciones personales en los entornos digitales que faciliten nuestro entorno de trabajo.</p> <p>-Conocer el funcionamiento operativo de los diferentes dispositivos, software y contenidos o servicios digitales que se utilizan.</p>

**FUENTE:** Creación propia con base en el texto de **MIR, Boris**. *Las competencias digitales, competencias metodológicas*. Barcelona, 2013. p. 213. Disponible en: <http://goo.gl/Fk6SKg> [02/12/2015]

La adopción de las competencias digitales se ha convertido en una necesidad de los individuos de la sociedad de la información dado que el manejo de la información afecta toda la vida de los ciudadanos desde la etapa escolar como la laboral y su vida social, desde esta perspectiva la educación debe proporcionar a los ciudadanos una formación que les permita participar de forma creativa y activa en su contexto social para ejercer de forma plena sus derechos y obligaciones.

“la educación actual debe centrar sus esfuerzos en la respuesta a las necesidades que el mundo productivo, laboral y empresarial inmerso en la era digital plantea a los trabajadores. Debemos educar a los jóvenes para que puedan desenvolverse

de manera exitosa en el mundo que les aguarda cuando acceden a la cadena de producción”<sup>109</sup> .

### 3.3. SIGNIFICACIÓN DE LA CIUDADANÍA DIGITAL

En relación con las tres categorías presentadas se puede definir que un ciudadano digital es aquel individuo que se integra y participa en la sociedad de la información de forma autónoma ejerciendo un comportamiento ético al interactuar en entornos digitales. Entendiendo como actuar ético al dominio de competencias y habilidades para acceder, evaluar, usar, construir y compartir la información, tanto personal como la que se construye en sociedad, tomando en cuenta las diferentes normas establecidas por la misma comunidad a la que pertenecen.

La ciudadanía digital otorga a los individuos derechos y deberes y es una práctica mediada por el acceso a internet y por el grado de alfabetización digital que tienen los ciudadanos “para acceder a esta categoría de ciudadano digital dependerá en gran medida de ser o no usuarios de internet”<sup>110</sup>. A manera de resumen la ciudadanía digital permite:

- Identificar y comprender la importancia de la privacidad, un buen ciudadano digital debe ejercer las reglas de netiqueta, con el objetivo de ejercer sus derechos y los de los demás.
- Espacios virtuales de comunicación, creando comunidades de personas que comparten los mismos intereses, relacionándose de forma pacífica y responsables.
- Valorar la importancia del trabajo intelectual y la necesidad de proteger creaciones propias.

---

<sup>109</sup> CASTAÑEDA, Quintero. *Op. Cit.*

<sup>110</sup> Bautista, Farías José. *Ciudadanía digital*. En. Revista Debate Social. N°29, México. Junio 2015. p. 87- 97 Disponible en: <https://goo.gl/lw3SCe> [11/02/2016]

- Las nuevas tecnologías son un complemento en el desarrollo de la identidad, ya que “el ciudadano no es el individuo, pues éste último no puede ser sacrificado por aquel, la pluralidad de las formas de identidad que nos constituyen y que responden a la multiplicidad de espacios y relaciones sociales en las que nos desenvolvemos debe de tener posibilidades de ser el mundo, y la tensión que ello implica, debe ser reconocida y legítima”<sup>111</sup> lo que invita a pensar que un ciudadano no puede tener dos identidades, en lo físico y en lo digital no deja de ser él, ya que las nuevas TIC no sustituye a las personas de carne y hueso.
- Construir y definir, en participación con la comunidad, normas de comportamiento en el uso de la tecnología.

### 3.4. ALFABETIZACIÓN DIGITAL

La alfabetización digital hace posible la ciudadanía digital ya que sin ella no sería posible su ejercicio, posicionándose como el motor de arranque de la ciudadanía digital, se plantea como una respuesta ante la poca alfabetización digital, gracias a que no se limita a manejar de forma operativa las nuevas TIC involucrando el desarrollo y adquisición de una serie de competencias y habilidades en el manejo y tratamiento de la información, por lo tanto la ciudadanía digital se presenta como las normas de comportamiento en el uso de la tecnología.

Es por esto que resulta necesario establecer las principales características del término de alfabetización digital para distinguir las diferencias con la ciudadanía digital, puesto que aunque se complementan entre sí, una no puede ser confundida con la otra.

---

<sup>111</sup> FERNÁNDEZ, Alatorre Ana Corina. *Entre la nostalgia y el desaliento. La educación cívica desde la perspectiva del docente*. México, UPN. 2004. p.167. ISBN: 970-702-142-X

De acuerdo a la concepción tradicional de alfabetización digital podemos identificar que esta se centra en las habilidades de utilización de la tecnología mientras que la ciudadanía digital se centra en el cómo los usuarios utilizan la información, la manera en la que se comunican, por lo que se convierte en un proceso más complejo que la capacitación, ya que no se trata sólo de saber manejar y ejecutar un software o hardware, involucra la formación de un ciudadano que se relacione con los nuevos códigos y formas de comunicación e interacción que son consecuencia de la cultura digital, es decir, se trata de formar ciudadanos competentes en la comunicación digital y en el manejo de la información.

La alfabetización es para Area Manuel y Amador Guarro “un aprendizaje instrumental indispensable para cualquier individuo porque es una condición necesaria, *sine qua non*, para poder obtener nuevos aprendizajes de mayor complejidad intelectual y cultural”<sup>112</sup>. Ante la sociedad actual la alfabetización se ha convertido en un fenómeno que responde a diferentes vertientes, entre ellas se encuentra la digital, pues tanto en el contexto escolar como en el laboral, se exige a los individuos el dominio de herramientas digitales que les brinden una opción para acceder a la información y al conocimiento.

Para poder ejercer la ciudadanía digital es necesario de individuos alfabetizados que puedan ejercer sus obligaciones y hagan valer sus derechos, de esta forma la alfabetización digital puede entenderse como el dominio de las nuevas TIC y sus herramientas “requiere ser competentes en el uso inteligente de las tecnologías y de las nuevas formas culturales que las acompañan: buscar información de la WWW, participar en foros y redes virtuales, escribir en blogs y wikis, colaborar y trabajar en entornos digitales, emplear los recursos de la Web 2.0, comunicarse mediante SMS o email, etcétera”<sup>113</sup>.

---

<sup>112</sup> AREA, Manuel. *Op. Cit.*

<sup>113</sup> AA. VV. *Los desafíos de las tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Educación*. Madrid, M.E.C., 2003. p. 195.

### 3.5. CIUDADANÍA DIGITAL EN MÉXICO.

En México el ejercicio de la ciudadanía digital se ha incrementado como un proceso lento, pues un poco más del 40% de la población total del país mayor de seis años no cuenta con acceso a internet<sup>114</sup>, sin embargo, la importancia de comprender y generar prácticas que fomente la ciudadanía digital es debido a que día a día el porcentaje de usuarios a medios digitales va en aumento, por lo que resulta importante construir alternativas que posibiliten el buen ejercicio de la ciudadanía digital para fomentar el uso responsable de las herramientas de las nuevas TIC.

En este sentido, la ciudadanía digital se expresa en nuestro país desde diferentes espacios donde los ciudadanos pueden comunicarse utilizando las nuevas TIC y en combinación con la educación desarrollar habilidades digitales en la población<sup>115</sup>. Así, resplandece la necesidad de generar políticas públicas que brinde a los ciudadanos las bases formativas para enfrentarse a los retos de la sociedad actual, defendiendo sus derechos y haciendo valer los de los demás.

Entre las acciones para fomentar el ejercicio de la ciudadanía digital que se han implementado en nuestro país, se encuentran:

#### **Estrategia Digital Nacional**<sup>116</sup>

En ella se exponen las políticas educativas para el desarrollo de habilidades digitales en la población mexicana “busca aumentar la digitalización de México, y

---

<sup>114</sup> INEGI. *Estadística a propósito del día mundial del internet*. Disponible en: <http://goo.gl/pJzzF9> [12/03/2016].

<sup>115</sup> WALTER, Ortega Gabriel. *Ciudadanía digital. Entre la novedad del fenómeno y las limitaciones del concepto*. En; Scielo [biblioteca electrónica] Vol. 15, N°49. Septiembre 2015. ISSN: 1405-8421 Disponible en: <http://goo.gl/z6sdw9> [12/03/2016].

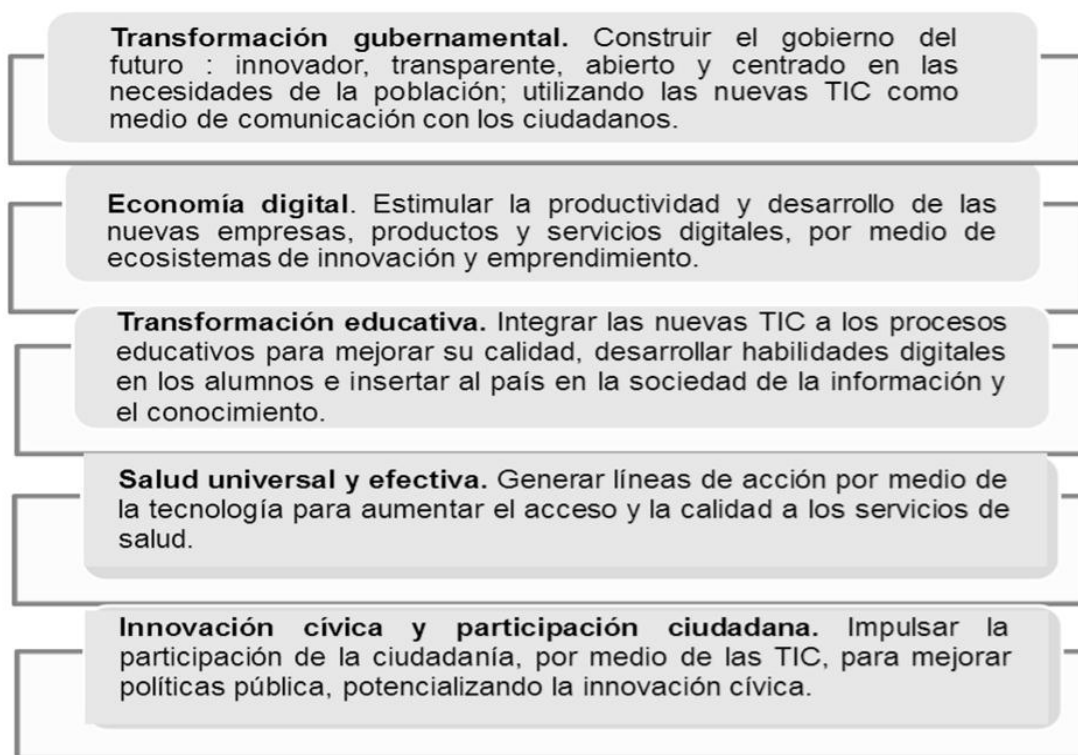
<sup>116</sup> México Digital. *¿Qué hacemos?*.(s/f).Disponible en: <http://www.gob.mx/mexicodigital/> [14/04/2016]

así maximizar su impacto económico, social y político en beneficio de la calidad de vida de las personas.”<sup>117</sup>.

En el siguiente cuadro se presentan los cinco objetivos principales de esta estrategia:

## CUADRO 2. Estrategia Digital Nacional

### ESTRATEGIA DIGITAL NACIONAL Objetivos



**FUENTE:** Creación propia con base en la información en la página web **México Digital**. ¿Qué hacemos?.(s/f).Disponible en: <http://www.gob.mx/mexicodigital/> [14/04/2016]

### Laboratorio de Ciudadanía Digital<sup>118</sup>

Es una iniciativa del Centro Cultural de España, Fundación Telefónica México y el Ateneo Español de México que pretende acortar, por medio de diferentes

<sup>117</sup> México Digital. *Objetivos principales*. (s/f). Disponible en: <http://goo.gl/oWPhoi> [14/04/2016]

<sup>118</sup> CCEMX. *Laboratorio de Ciudadanía Digital*. Disponible en: <http://goo.gl/jN60Ub> [04/05/2016].

programas sociales, la brecha digital en la población mexicana. Dichos programas están dirigidos a las personas que no tienen acceso a la escuela y/o a las nuevas tecnologías, por lo que propone “el uso de la tecnología como herramienta para el empoderamiento de la ciudadanía”<sup>119</sup>.

### **yoGobierno.org**<sup>120</sup>

Plataforma social web de participación y comunicación entre los ciudadanos y Gobierno, creada por los ciudadanos. Con 41 países latinoamericanos participantes, entre ellos México, surge como una iniciativa de GobAPP Laboratorio de Ideas BID<sup>121</sup>, y tiene como principal objetivo hacer escuchar la voz de los ciudadanos respecto a las nuevas formas de gobierno busca hacer valer un gobierno 2.0<sup>122</sup>, una democracia electrónica<sup>123</sup>; la innovación gubernamental, acrecentar la agenda digital de cada país y mejorar los procesos de participación ciudadana por medio del intercambio de experiencias y la generación de espacios de comunicación entre los individuos de diferentes países.

### **Innovación ciudadana**<sup>124</sup>

Es una iniciativa impulsada por la Secretaría General Iberoamericana que pretende promover la innovación ciudadana<sup>125</sup> por medio del uso de la tecnología

---

<sup>119</sup> Ibídem.

<sup>120</sup> Laboratorios de ideas BID. *yoGOBIERNO.ORG*. (s/f) Disponible en: <http://yogobierno.org/> [30/04/2016].

<sup>121</sup> GobAPP es el Laboratorio del Banco Interamericano de Desarrollo que partiendo de la investigación, el desarrollo y la implementación de aplicaciones sociales, pretende generar nuevas formas de inclusión social por medio de la innovación gubernamental en torno al uso de nuevas tecnología móviles y Redes Sociales digitales.

<sup>122</sup> Gobierno 2.0 o Política 2.0 hace referencia a la inserción del mundo de la política a la Web 2.0, sentando sus bases en la transparencia, apertura y participación, lo que permite a los ciudadanos adquirir un rol activo en las políticas adoptadas por sus representantes, pues la Web se convierte en el intermediario entre ciudadano y gobierno.

<sup>123</sup> Democracia electrónica, democracia digital o e-democracia, se caracteriza por hacer uso de las nuevas TIC para otorgar poder y participación a los ciudadanos en los procesos políticos, favoreciendo la comunicación entre los ciudadanos y sus representantes.

<sup>124</sup> Secretaría General Iberoamericana. *Innovación ciudadana*. Disponible en: <http://www.ciudadania20.org/> [30/04/2016].

<sup>125</sup> La innovación ciudadana se entiende dentro de la iniciativa como la participación activa y creativa de los ciudadanos en la creación y práctica de iniciativas innovadoras que transformen la realidad social hacia la inclusión social mediante el uso de la tecnología, trabajo colaborativo y el intercambio de conocimiento para acrecentar la inteligencia colectiva.

posicionándose como “el primer espacio de trabajo conjunto entre ciudadano, gobierno, academia y empresa, basada en una dinámica colaborativa y abierta lanzado desde un organismo internacional. Caracterizada por la formación de laboratorios ciudadano, los cuales son espacios digitales, donde personas con diferente formación, experiencia y conocimientos se reúnen para crear proyectos de colaboración entre distintos países; México forma parte de esta iniciativa y en 2014 albergo en Veracruz el Laboratorio Iberoamericano de Innovación Ciudadana en el marco de la XXIV Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y Gobierno.

Con base en lo presentado, se puede llegar a identificar que la ciudadanía digital en México se ejerce como un espacio de actualización, creación y difusión de información, desarrollando las bases para la creación de proyectos ciudadanos ampliando la cobertura de diversos servicios y espacios. Sin embargo, es importante hacer notar que en el caso de nuestro país el ejercicio de la ciudadanía digital se ha establecido como una práctica para ejercer la democracia a través del uso de la red, dejando en segundo plano la enseñanza y adquisición de las formas y normas de comportamiento que los usuarios deben asumir para usar de adecuadamente la tecnología, por lo que resulta necesario el establecimiento de propuesta para responder a esta necesidad.



## CAPÍTULO IV. CIUDADANÍA E IDENTIDAD DIGITAL

La ciudadanía digital se caracteriza por el desarrollo de una cultura educativa que permita a los ciudadanos desenvolverse de forma plena en la sociedad de la información, donde la educación proporcione las bases de formación del futuro ciudadano y se reconozca el rol que tiene la tecnología en el enriquecimiento de la cultura.

Apunta al desarrollo de una cultura educativa que permita a los ciudadanos desenvolverse de forma adecuada en la sociedad de la información, pues en un contexto digital “esta sociedad adquiere una nueva dimensión y encuentra que aquello que privilegia no es ni la tierra, ni la posesión de riqueza; lo que prevalece es la información. La información como recurso intangible es reconocida, entonces como el elemento de cohesión y mayor valor para la constitución de la sociedad”<sup>126</sup>.

Por lo que habría que decir que la utilización de internet en el aula permite “relocalizar el aprendizaje en conexión con el mundo, es un potencial que brinda oportunidades para que los alumnos y los educandos generen sus propios estilos, modos o maneras de aprender”<sup>127</sup>, los alumnos adquieren conocimientos y desarrollan habilidades a partir del contacto con internet.

Sin embargo, de acuerdo con Clara Borroso, la incorporación de internet en el aula, se puede observar desde dos posturas sociales: la primera apoya la idea de que su uso ofrece un abanico de opciones para lograr una mayor eficacia en los resultados educativos de nuestro país; la segunda, considera que su uso enajena,

---

<sup>126</sup> GALINDO, Jairo. *Ciudadanía Digital*. En: Revista Signos y Pensamiento. Vol. XXVIII, N°54(enero-junio 2009) p. 164-173. ISSN 01204823. Disponible en: <http://goo.gl/2MbrTY> [11/05/2016].

<sup>127</sup> BORROSO JEREZ, Clara. *Sociedad del conocimiento y el entorno digital*. En. GARCÍA ARETIO, Lorenzo. *Sociedad del Conocimiento y educación*. España: Aranzadi, 2012. p. 47-55. Disponible en: <http://goo.gl/wpdRGI> [05/06/2016].

individualiza y destruye el pensamiento y conductas de los alumnos<sup>128</sup>. La inclusión de las nuevas TIC al campo educativo debe centrar su objetivo en no reemplazar sino transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje, para lograr el desarrollo de competencias básicas en los alumnos que les permita desarrollarse como ciudadanos digitales responsables.

Carles Monereo<sup>129</sup> señala que el uso de las nuevas TIC genera cambios no sólo en la forma de aprender, también de vivir e incluso la manera en que los usuarios se relacionan con los demás, creando una nueva cultura basada en el pensamiento digital (la forma en la que los usuarios interpretan, se relacionan y responden al mundo basado en internet). El autor destaca que los alumnos pueden desarrollar dos tipos de estructuras de pensamiento cognitivo dividiéndola en: mente letrada y mente virtual.

La *mente letrada* refiere a aquello que pertenece a la cultura impresa, su lenguaje principal es el verbal dado que se comunican en el mismo tiempo y espacio: aprende de su relación con los demás con una concepción etimológica objetivista y el trabajo colaborativo no existe a menos que se desarrolle en el mismo espacio y tiempo, por lo que suele ser individual. A partir de estas consideraciones Monereo les brinda la identidad de emigrantes tecnológicos.

La *mente virtual* puede entenderse como la evolución cultural y cognitiva de la mente letrada, se caracteriza por la adopción de sistemas culturales enfocados en las nuevas TIC y por la adopción de la cultura digital como forma de vida. En palabra del autor la cultura digital es “el funcionamiento mental producido por la interiorización de los sistemas externos de representación basados en la revolución informática y la construcción de mundos o realidades virtuales”<sup>130</sup>

Esto nos lleva a caer en la cuenta de que la significación de la cultura y la sistematización de los objetivos y habilidades de pensamiento no pueden ser igual

---

<sup>128</sup> Ibídem.

<sup>129</sup> MONEREO, C. y Pozo J.I. *El alumno en entornos virtuales: condiciones, perfil y competencias*. En: COLL Salvador César y MONEREO Carles. *Psicología de la educación virtual*. España: Morata . 2008. p. 109-131. Disponible en: <http://goo.gl/ICZi2u> [12/04/2016]

<sup>130</sup> Ibídem.

para ambas mentes, pues los procesos cognitivos se desarrollan de diferente forma y responden a diferentes objetivos.

Dicho lo anterior y siguiendo el objetivo de este trabajo, conviene señalar entonces que los ciudadanos digitales deben desarrollar una estructura de pensamiento basada en las características de la mente virtual. Ya que a diferencia de la mente letrada, ésta pretende que los individuos convivan en y con internet para obtener, evaluar, producir, compartir información y participar de forma colaborativa en la construcción del conocimiento; buscando hacer posible la transición de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento.

#### **4.1. SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO**

La sociedad del conocimiento es una etapa que llega después de la sociedad de la información, si bien esta última hace referencia a la gran cantidad de información que los usuarios consumen usando las nuevas TIC; la sociedad del conocimiento, se refiere a qué deben hacer los usuarios con esa información, es decir, no se trata de consumirla, sino de utilizarla para facilitar la creación y difusión de conocimientos<sup>131</sup>.

Adoptando a la sociedad de la información como mecanismo de soporte para el desarrollo de vínculos e interacción entre el mundo físico, tecnológico y social, facilita el desarrollo de la ciudadanía en los diferentes ámbitos de convivencia, apoyándose en la construcción de significados, conocimiento y comunicación.

Al lado de ello, el conocimiento se visualiza como una construcción colaborativa, que nace de la producción del saber, puesto que retomando el constructivismo “el

---

<sup>131</sup> CARNEIRO, Roberto. *Las TIC y los nuevos paradigmas educativos: la transformación de la escuela en una sociedad que se transforma*. En: CARNEIRO, R., TOSCANO, J. C. y Díaz T. Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. España: Santillana, 2008. p. 61-71 Disponible en: <http://goo.gl/fwRcuw> [08/04/2016]

conocimiento no sólo se construye de forma individual en la mente del sujeto sino que hay una construcción dinámica y cambiante de origen social y cultural”<sup>132</sup>, así el sujeto aprende de su experiencia en interacción con su entorno y con los otros.

Esta sociedad persigue un aprendizaje a lo largo de la vida, donde los ciudadanos desarrollen la capacidad de adaptarse rápido a los cambios, aspirando hacia una ciudadanía más participativa, visible, activa y comprometida con los retos del día a día. En definitiva, la educación no puede quedar al margen de estos procesos, debe generar vínculos con las nuevas TIC, no sólo para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, también para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos.

Dentro de la misma línea, la construcción de una ciudadanía digital implica el uso de las nuevas tecnologías para crear el equilibrio en los procesos de enriquecimiento cultural, social y político; respondiendo a las necesidades de comunicación de y entre los ciudadanos, puesto que internet es un espacio que ha modificado la esfera pública, lo cual se refiere a la forma en que los individuos se comunican y se relacionan, es decir, representa la unión de una sociedad para comunicarse y crear información.

Durante la inserción de la tecnología a la educación las posibilidades de fomentar en los alumnos las habilidades básicas para utilizar los instrumentos y herramientas TIC se han desarrollado de forma favorables, sin embargo, junto a este avance comienza a crecer la necesidad de desarrollar en los ciudadanos las capacidades necesarias para comprender, valorar y evaluar la información que reciben por medio de las nuevas TIC. Lo que nos lleva a lo que Tello Leal identifica como una brecha entre los ciudadanos preparados para construir

---

<sup>132</sup> GROS, Begoña y VALDIVIELSO, Sofía. *Sociedad del conocimiento. Perspectiva Pedagógica*. En: XXXI SEMINARIO INTERUNIVERSITARIO DE TEORÍA DE LA EDUCACIÓN ( 11 y 14 de noviembre de 2012: Plasencia). Sociedad del Conocimiento y Educación. Plasencia: 2012. p. 11 Disponible en: <http://goo.gl/iwLo3t> [14/05/2016].

conocimiento por medio de la información que reciben por las TIC y los que se convierten en usuarios pasivos, que absorben de forma ciega la información<sup>133</sup>.

De estas circunstancias nace el hecho de prestar atención a la formación académica que reciben los ciudadanos, puesto que al ser un bien y servicio debe favorecer no sólo a la sociedad, también sus necesidades, persiguiendo una calidad de vida, por lo que se debe considerar la dimensión humana del conocimiento<sup>134</sup>. Puesto que la educación y el conocimiento “son instrumentos que el hombre necesita para vivir, de modo que se necesita del conocimiento para hacer frente a múltiples problemas con los que hay que enfrentarse”<sup>135</sup>

Esta formación debe permitir la adaptación de los ciudadanos ante la constante evolución de la sociedad, permitiéndoles sobrevivir en su propio mundo y relacionarse con el del otro; ya que no puede ser un sujeto aislado, debe considerar el contexto, a los otros y todo lo que está a su alrededor y tomando conciencia entre la relación del tú-yo; esta relación es parte de su humanización “se constituye en relación con un tú antes de adquirir conciencia de sí mismo, por lo que la relación tú-yo es estructura básica de la personalización”<sup>136</sup>.

Ante el encuentro con el otro, y tomando en cuenta que el aprendizaje es una construcción de experiencia para responder a situaciones reales, los ciudadanos son capaces de construir su identidad tanto física como digital comunicándose con los demás, transformando aprendizajes, buscando el mejor conocimiento posible y transformando su figura pasiva de acumulador de información.

---

<sup>133</sup> TELLO, Leal Edgar. *Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México*. En: Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol. 4, N° 2. (enero 2008) p. ISSN 1698-580X Disponible en: <http://goo.gl/UJ3FYe> [26/07/2016]

<sup>134</sup> BLÁZQUEZ Entonado Florentino. *Sociedad de la información y educación*. Mérida: TAJO GUADIANA. 2001. p. ISBN 846402001. Disponible en: <http://goo.gl/HiRWeO> [22/07/2016].

<sup>135</sup> GARCÍA Aretio Lorenzo. Op. Cit.

<sup>136</sup> MÍNGUEZ, VALLEJOS Ramón y HERNÁNDEZ, PRADOS Ángeles. *Anotaciones críticas sobre la educación en la sociedad del conocimiento*. En: XXXI SEMINARIO INTERUNIVERSITARIO DE TEORÍA DE LA EDUCACIÓN (11 y 14 de noviembre de 2012: Plasencia). Sociedad del Conocimiento y Educación. Plasencia: 2012. p. 2. Disponible en: <http://goo.gl/u0Qny8> [13/07/2016]

Dicho de otra manera, cualquier usuario de internet puede convertirse en consumidor y productor de información, sin embargo ¿qué tipo de información se consume y/o produce? ¿Son los usuarios conscientes de la contrainformación que se encuentra en internet?. Por lo que no es suficiente tener las nuevas tecnologías, pues sus efectos van a depender del uso que se haga de estas.

## 4.2. EDUCAR EN CIUDADANÍA DIGITAL

La integración de las nuevas TIC en las aulas hacen notar que existen nuevas herramientas que los alumnos usan en su día a día para comunicarse, consultar, compartir, transformar, publicar y construir información, participar, etc. Por lo que, debe existir un vínculo entre educación y tecnología para formar alumnos autónomos, participativos, creativos, etc.; dicho vínculo se desarrolla en la planeación didáctica que realiza el docente para apoyar los contenidos de su clase con las nuevas tecnologías.

Sin embargo, lo anterior no garantiza que la integración de las nuevas tecnologías a las aulas se ha exitosa, dado que “no tenemos suficientemente en cuenta las características de los nuevos educandos, la representación de sus identidades en tiempo y espacio, su cognición situada al compás de su interacción social mediada por mecanismos y herramientas que reajustan sistemas motivacionales y proceso de aprendizaje”<sup>137</sup>.

Lo que obliga a estudiar la ciudadanía digital desde los procesos de interacción de los ciudadanos; valorando que la ciudadanía digital se entiende como las normas de convivencia y de comportamiento cuando interactuamos en entornos virtuales para la creación de entornos seguros. Vale la pena detenerse y aclarar que si bien

---

<sup>137</sup> GREGORIO, Carlos. *Impacto y evolución de las redes sociales digitales libertades y derechos*. En: GREGORIO, Carlos y Ornelas Lina). Protección de datos personales en las redes sociales digitales: en particular de niños y adolescentes. Memorándum de Montevideo. México: IFAI. 20011. p. 41-73. ISBN 139789685954594. Disponible en: <http://goo.gl/axJEXd> [04/07/2016].

en líneas anteriores se presentaron las múltiples posibilidades que ofrece internet a los usuarios de forma atractiva también los expone a un sin fin de riesgo.

Conviene aclarar que hacer valer la ciudadanía digital implica colocar los derechos de los ciudadanos sobre las mismas consideraciones tecnológicas o comerciales lo que “implica educar en la ciberciudadanía y proteger en este ámbito a las niñas, niños y adolescentes para garantizar una navegación más segura”<sup>138</sup>

Ejercer la ciudadanía digital es un acto de responsabilidad y respeto por nosotros y hacia los demás, por lo que hay que hacer notar que el mayor reto para fomentar la ciudadanía digital en niños y niñas es engancharlos, ya que los estudiantes de hoy en día se encuentran frente a un mundo que los bombardea de información y entretenimiento y parecer ser que la educación se está quedando atrás. Si bien a los alumnos les llega la información y el entretenimiento, estos no están llegando a la escuela, la comunicación en el aula no se desarrolla en lenguajes o tecnologías familiares.

Más ocurre que los peligros a los que se exponen los alumnos se dividen entre los que tienen acceso a internet y los que no, de allí los que saben navegar y los que no, sin embargo advirtiendo que la población a estudiar son nativos digitales, ya que han crecido y adaptado a los diferentes software y hardware del momento, cabe resaltar la necesidad de sensibilizar a los alumnos en torno a la construcción de una ciudadanía digital que les permitirá aprovechar al máximo las nuevas TIC y gestionar de forma responsable su información personal.

El aprendizaje que se apoya en las nuevas TIC, tiene una naturaleza social que potencializa procesos de interacción e intercambio, modificando no sólo la forma en la que los alumnos se comunican, se visualizan e identifican en el mundo digital<sup>139</sup>. En la actualidad las redes sociales juegan un papel importante en la construcción de la identidad digital, la popularidad que han tomado algunas como Facebook, Instagram, YouTube, Gmail, Snapchat, etc. se debe no sólo a lo

---

<sup>138</sup> *Ibíd.*

<sup>139</sup> LÓPEZ Carrasco, Miguel Ángel. *Aprendizaje, competencias y TIC. Aprendizaje basado en competencias*. México: Ediciones PEARSON. 2013. p. 32.

amigable que es su interfaz con el usuario, también porque permite la creación de diversos canales de comunicación modificando la manera en que las personas se comportan e interactúan con los demás, lo que lleva a preguntar ¿cómo podemos ejercer la ciudadanía digital en estos espacios?.

### 4.3. WEB 2.0

La web 2.0 es el espacio donde de forma plena puede ejercerse la ciudadanía digital, ya que “dicta la esencia de una comunidad que se construye entre todos, comporta el placer de compartir, es de carácter horizontal, fomenta el crowdsourcing y la ética hacker”<sup>140</sup>.

Entornos gratuitos, amigables y abiertos, describen la web 2.0, puesto que a diferencia de la web 1.0 que sólo permitía consumir; agrega la oportunidad de producir, por lo que el usuario tiene la posibilidad de consultar y producir contenido, adoptando el rol de prosumidor “se perfilan dos retos de suma relevancia: la sociabilidad y la intimidad en la Red, y el acceso y la producción del saber”<sup>141</sup>.

De Clercq<sup>142</sup> identifica ocho herramientas amigables con la web 2.0 que promueven la organización y flujo de información, intuitivas de usar y de fácil acceso, comienzan a construirse una realidad donde se descubren nuevas formas de ver y comunicarse con la persona que está detrás de la pantalla modificando la forma de interactuar e integrarse a la sociedad digital. Las herramientas son las siguientes:

---

<sup>140</sup> GALINDO, Jairo Alberto. *Op. Cit.* p. 170

<sup>141</sup> ETXEBERRÍA Balerdi Félix, Lorenzo Moledo Mar y Prats Gil Enric. *WEB 2.0 Y REDES SOCIALES. Implicaciones educativas.* En: XXXI SEMINARIO INTERUNIVERSITARIO DE TEORÍA DE LA EDUCACIÓN ( 11 y 14 de noviembre de 2012: Plasencia). Sociedad del Conocimiento y Educación. Plasencia: 2012. p. 4. Disponible en: <http://goo.gl/fKua7y> [12/06/2016].

<sup>142</sup> DE CLERCQ, L. *¿Qué es la web 2.0?.* En: GRANÉ, M. y WILLEM, C. (eds.) *Web 2.0: nuevas formas de aprender y participar.* Barcelona: Laertes, 2009. p.21-32.



1. *Blogs*. Sitio web personal o colectivo, parecido a un diario o bitácora, donde el o los propietarios son libres de publicar, crear y compartir contenidos de diversos temas o vivencias. Gracias a la facilidad que brinda para publicar objetos e imágenes, además de promover la escritura, lectura y creatividad, se ha convertido en una de las herramientas más populares en el campo educativo<sup>143</sup>.
2. *Motores de búsqueda*. Conocidos como programas para realizar búsquedas en la base de datos de la red, tiene por finalidad responder a las solicitudes de información de los usuarios, dependerá de cada usuario clasificar la información arrojada de acuerdo a su intereses y necesidades<sup>144</sup>.
3. *Agregadores*. Portal web que facilita el almacenamiento y publicación de noticias de diversos editores. Generalmente el portal se aloja en el sitio web de alguna empresa, que se encarga de dar almacenamiento y comercialización del contenido ante los usuarios finales, por lo que la empresa es el intermediario entre usuario y editor<sup>145</sup>.
4. *Wikis*. Espacio web que favorece la creación de contenido de forma colaborativa, pues permite a los usuarios escribir o editar artículos publicados en este espacio siguiendo un protocolo de confianza, así una persona de España puede editar el contenido de un editor que vive en México o publicar en una wiki de Argentina.
5. *Redes sociales virtuales*. Quizá una de las herramientas más populares entre los usuarios de internet, promueven la creación de comunidades entre personas que comparten uno o varios tipos de relaciones (ej: ocio, amistad, trabajo, etc.). Entre ellas podemos distinguir Facebook, YouTube, Twitter, etc.
6. *Comunidades de contenidos*. Bancos de información que permiten compartir contenido con los usuarios sin necesidad de registrarse, sin

---

<sup>143</sup> Valero, Alejandro. *Creación y uso de blogs*. En: Taller del Congreso "Internet en el aula". España. 2013. Disponible en: <http://goo.gl/lzoG6R> [22/04/2016].

<sup>144</sup> Stark. S. Natali. *Motores de búsqueda en internet*. Trabajo de investigación. Licenciatura en Sistemas de información de la Universidad Nacional de Luján. Disponible en: <http://goo.gl/1TytOz> [22/04/2016].

<sup>145</sup> Martín, Gavilán César. *La industria editorial y el mercado de la información*. Editores, agregadores, modelos de precio y licencias. Disponible en: <http://goo.gl/Vb9XXs> [22/04/2016].

embargo, brindan la oportunidad al editor de restringir el contenido en privado, compartir sólo una parte o en su totalidad.

7. *Mundos virtuales o metaversos*: sitios web que por medio de la construcción de un avatar o la adopción de un pseudónimo permite a los usuarios interactuar con personas de cualquier parte del mundo.
8. *Aplicaciones webtop de ofimáticas*. Son aplicaciones digitales que permiten editar documentos de forma colaborativa en diferentes tiempos y espacio.

Existe un constante interés por generar conocimiento a través de la comunicación entre las personas, lo que lleva a pensar que el objetivo de la web 2.0 es ampliar los canales de comunicación para generar algo nuevo, brindando al usuario la posibilidad de acceder y producir información, buscando la producción colectiva de conocimiento, sin embargo, esto no asegura la confiabilidad de las fuentes ni la democratización de la información.

Si recorremos en panorama desde una perspectiva nacional el uso responsable de internet debe traspasar la barrera del salón de clase y volverse una cotidianidad para los usuarios, puesto que de acuerdo a la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) en su 12° estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2016 nos indica que más del 50% de la población entre 6 años o más, son usuarios y su tiempo promedio diario de conexión es de 7 horas y 14 minutos. El lugar de conexión más popular es el hogar (87%), seguido por cualquier lugar mediante dispositivo móvil (52%), el trabajo (28%) y la escuela (25%). Las cinco actividades online más populares realizadas por la población mexicana son: acceder a redes sociales (79%), enviar/recibir mails (70%), enviar/recibir mensajes instantáneos (68%), búsqueda de información (64%) y ver películas/series en streaming (52%)<sup>146</sup>.

Ante tal escenario, comienza a generarse la necesidad de construir un nuevo tipo de ciudadanía, dotada de derechos y adoptando una postura de responsabilidad ante sus actos en el mundo virtual. Conviene advertir que, si bien el término de

---

<sup>146</sup> AMIPCI. 12° estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2016. Disponible en: <https://goo.gl/9jTvH6> Fecha de consulta: [11/01/2016]

ciudadanía digital no está alejado al concepto tradicional de ciudadanía, engloba otro contexto y necesidades que actualmente se requieren para formar parte del mundo digital, entre ellas destaca la gestión responsable de nuestra identidad digital.

#### 4.4. IDENTIDAD DIGITAL

La identidad es un proceso en constante construcción y transformación puesto que se configura a través de vivencias, condiciones de la propia persona y mediante la interacción con su entorno; por lo que es “capaz de modificarse a lo largo de la vida y se desarrolla en función de la interacción con el medio externo [...] no se reduce a una huella dactilar asociada a un nombre y unos apellidos, sino que forma parte de ella también los rasgos antropomórficos, fisiológicos y psicosociales, como un todo”<sup>147</sup>.

De este modo, la identidad son todas aquellos rasgos que permiten a una persona distinguirse de los demás, es todo aquello que nos permite ser quien somos y ser reconocidos en el ámbito legal, familiar, digital, etc. Aun así, aunque es un término totalmente ligado al individuo, carecería de sentido si no formamos parte de un grupo social, de ello resulta que la reputación sea un término ligado a la identidad y se define como la opinión que las personas tienen sobre otra, es cierto punto, es un juicio de valor que las personas construyen respecto a los actos o palabras de otra persona<sup>148</sup>.

No parece excesivo afirmar que la identidad digital no es diferente a esta definición puesto que es una representación virtual de lo que somos, se construye por medio

---

<sup>147</sup> Fundación Telefónica. *Identidad digital: el nuevo usuario en el mundo digital*. Madrid Editorial Ariel. 2013. p.4 ISBN 9788412107 Disponible en: <http://goo.gl/S6G25w> [13/06/2016].

<sup>148</sup> ALONSO, Julio. *Identidad y reputación digital*. En: CEREZO, Julio. La gestión de la identidad digital. Madrid: EVOCA. 2010. p. 5-11. ISSN 21733449X. Disponible en: <http://goo.gl/r0JvRi> [22/06/2016].

de toda la información publicada en internet sobre una persona (datos personales, comentarios, publicaciones, imágenes, noticias, amistades, intereses, etc.) esta a su vez determinan su reputación digital, es decir, la opinión de los demás tienen sobre esa persona en la red “esta identidad puede construirse sin que se corresponda exactamente con la realidad. Sin embargo lo que se hace bajo esa identidad digital tiene sus consecuencias en el mundo real y viceversa”<sup>149</sup>.

La identidad digital se construye por medio de la interacción de diferentes datos que el usuario comparte de forma consciente e inconsciente<sup>150</sup>. Patricia López, María Sánchez e Isabel Solano<sup>151</sup> identifican tres tipos de identidad digital, las cuales en su conjunto componen y ayudan a gestionar nuestra identidad en la red, pueden identificarse como:

**Identidad digital declarada:** se caracteriza por toda aquella información que el usuario expresa de forma detallada sobre su persona, esta información se clasifica como datos de identidad individual (por ejemplo: nombre, fecha de nacimiento, nombre de usuario en los sitios web, número de tarjeta de crédito).

**Identidad digital actuante:** compuesta por datos de comportamiento, es decir, describe las acciones que realiza el usuario en la red (por ejemplo: historial de navegación, datos de localización, suscripciones a sitios web, etc).

**Identidad digital calculada o inferida:** identificada por datos derivados o calculados, es el análisis de la actividad que realiza una persona en la red, lo cual ayuda a generar un perfil de acuerdo a sus intereses, pues son datos que va generando el propio usuario para identificarse.

La identidad digital al estar en constante redimensión tiene diferentes representaciones en distintos escenarios, y al igual que a un entorno físico, las

---

<sup>149</sup> Gobierno de Canarias. *Ciudadanía digital. uso seguro y responsable de las TIC 2014*. Disponible en: <http://goo.gl/ankcyx> [14/06/2016].

<sup>150</sup> LÓPEZ P., SÁNCHEZ V., Solano, M. *Las TIC para el desarrollo de la identidad digital y cultura de pueblos originarios*. Revista Papeles de Trabajo sobre Cultura, Educación y Desarrollo Humano. Vol.10, N° 1 (enero 2014) p ISSN 1699437X. Disponible en: <https://goo.gl/iiJont> [23/06/2016].

<sup>151</sup> *Ibíd.*

acciones de las personas serán diferentes de acuerdo al contexto; en el mundo digital los perfiles se construyen por medio de la información que comparte el usuario.

Dicho lo anterior, la identidad es un término ligado a un entorno personal y físico, dado que es una representación virtual de lo que somos. En la actualidad, con la constante evolución de las TIC se hace necesaria la gestión de la identidad en el mundo digital, considerando que cualquier actividad que realizamos en la red es susceptible a configurar nuestra identidad física. Planteada así la cuestión, gestionar nuestra identidad digital nos ayudará a gestionar mejor la propia identidad, ya que se debe considerar que la identidad digital es una extensión de nuestra identidad real.

Construir una identidad digital implica que el usuario sea consciente de de la magnitud de la red y su participación ética en ésta, conociendo las posibilidades y peligros a los que se exponen al gestionar su información personal, privacidad y seguridad en la red, así “se puede garantizar la gestión adecuada de la identidad personal y una mejor calidad de vida en la sociedad del conocimiento”<sup>152</sup>.

Para Fernando Polo<sup>153</sup>, la construcción de la identidad debe ser igual tanto para el mundo digital como el físico, puestos que los dos mundos forman parte de la misma realidad, por ello lo que se haga en uno puede tener consecuencias en el otro. Dicho lo anterior, se hace necesario examinar una serie de aspectos que el autor propone a considerar para construir una identidad digital de forma responsable:

- *Permanencia de la información.* Lo que escribes o subes en la red se queda en la red, lo que provoca consecuencias en la reputación o imagen del

---

<sup>152</sup> GIONES, VALLS Aina y SERRAT, BRUSTENGA Marta. *La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital*. En: Textos Universitarios de Biblioteconomía. Barcelona, N° 24 (JUNIO 2010). ISSN 15755886 Disponible en: <http://bid.ub.edu/24/pdf/giones2.pdf> [13/07/2016].

<sup>153</sup> Polo Fernando *La gestión de la reputación 2.0*. En: CERESO, Julio. *La gestión de la identidad digital*. Madrid: EVOCA. 2010. p. 11-17. ISSN 21733449X. Disponible en: <http://goo.gl/r0JvRi> [22/06/2016].

individuo. Es muy difícil mantener control de nuestra información en internet, pues muchas páginas de acceso libre o privado almacenan la información que los usuarios proporcionan o publican, esta acción se hace en conciencia del usuario pues las páginas presentan condiciones de uso al momento de suscribirse y que fácilmente son aceptadas sin tomar en cuenta que ceden los derechos respecto al control de su privacidad. De igual forma, se debe tomar en cuenta los alcances de internet, puesto que información que tiene segundos de haber sido publicada puede haber llegado a miles de usuarios en el mundo, y aunque sea eliminada, ésta puede someterse a capturas de pantalla o copias, lo que acrecienta las posibilidades de que llegue a mucho más usuarios.

- *Visibilidad o la facilidad para encontrar contenido online.* Cualquier contenido publicado en la web queda al alcance de toda persona por medio de una simple búsqueda en algún motor Web. Polo Fernando menciona a Google como el principal motor de búsqueda que facilita a los usuarios localizar, copiar y enlazar cualquier contenido en la web, gracias a estas características cualquier tipo de información queda al descubierto, sólo basta poner el nombre de una persona para conocer aspectos de su vida que quizá no quería dejar al descubierto: conocer donde trabaja, estudia o vive, cuáles fueron sus últimas vacaciones, con quién mantiene una relación; ya que “si el usuario sabe lo que busca, casi siempre lo va a encontrar. Y a veces también sin saber a priori que lo buscaba”<sup>154</sup>.
- *La credibilidad de las fuentes de información,* lo que implica compartir, generar y difundir información de forma responsable y ética. El gran acceso a la información crea en los usuarios sentimientos de incertidumbre e inseguridad, pues se encuentra frente a un mundo de información que mientras más se consulta aumenta la cantidad de información desconocida, ya que no se puede negar conocer todo lo que se encuentra en la red, pero también se crea inseguridad pues algunas veces no es posible comprobar que la información consultada es verdadera.

---

<sup>154</sup> *Ibídem.*

- *Velocidad de internet.* En la construcción de nuestra identidad digital se debe considerar que no sólo lo que publica el usuario queda expuesto en internet, también lo que publican terceros, puesto que la información está disponible desde el mismo momento en que se produce, lo que hace en el mundo físico interfiere en el mundo virtual y viceversa. Por ejemplo, si una persona participa en una manifestación y decide no subir esta información a la red, pero algún conocido sube una foto o información del evento en alguna red social y etiqueta a esta persona, quedará sentado que participo en el evento. Por lo que su derecho de tener una vida íntima y personal ha quedado en riesgo.
- Conocer y entender las implicaciones de la tecnología y una participación ética en la red. Es a causa del mal uso de estas herramientas que comienzan a generarse conductas irresponsables que algunas veces no sólo ponen en peligro la integridad o vida del usuario también las de terceros.

Lo que lleva a identificar a la identidad digital como un concepto social y subjetivo, puesto que involucra los procesos de interacción de las persona y la identificación partiendo de la subjetividad de otros individuos, así diferentes personas pueden construir diferentes reputaciones asociadas a la misma persona, por lo que se debe considerar que “ tiene valor, pues permite la realización de transacciones; es referencial, pues no es la persona en sí, sino una referencia de ella; es crítica, pues su uso por terceros puede implicar riesgos para la persona”<sup>155</sup>.

La identidad digital está formada por elementos individuales y de terceros, es dinámica puesto que está en constante evolución de acuerdo a las vivencias del individuo y sus diferentes ámbitos de convivencia “de hecho, las personas deben gestionar estos diferentes perfiles de su vida e incluso mantenerlos separados, pues no hacerlo los pone en riesgo a ellos mismos”<sup>156</sup>.

---

<sup>155</sup> Fundación Telefónica. *Op. Cit.* p.12-13.

<sup>156</sup> *Ibíd.*

Finalmente es preciso anotar que la identidad digital se construye por medio de la interacción de diversos aspectos, entre los cuales destacan<sup>157</sup>:

*Social*: la necesidad de construir una identidad surge para pertenecer a un grupo social y ser reconocido en este, en un entorno digital la identidad se construye al interactuar en las redes sociales y ser reconocido por los demás, sin embargo, este reconocimiento implica a su vez reconocer a los demás, conocer a la comunidad en la que está formando parte, sin embargo, pocas personas se dan a la tarea de investigar si la identidad es verdadera o falsa.

*Subjetivo*: la identidad digital tiene como referente la información genera en la red sobre un usuario, lo cual es el único referente que tienen las personas para percibir su identidad y construir una reputación del usuario; generando una relación indirecta, pues las personas tendrán como primer referente la información publicada de él.

*Compuesta*: la identidad digital se construye mediante la unión de la información personal que el usuario sube a la red y lo que los demás comparten de él, con o sin tu autorización.

*Real*: toda acción que el usuario realiza en la red tendrá repercusiones en el mundo real.

*Dinámica*: la identidad se encuentra en constante cambio, incorporando nuevos elementos de acuerdo a las vivencias del individuo.

*Contextual*: de acuerdo al contexto donde se desarrolla el individuo, el perfil de la identidad digital tendrá la información que conviene para éste.

*Permanencia*: cualquier información registrada sobre una persona se queda en internet por tanto se puede acceder de forma permanente.

---

<sup>157</sup> ONES, VALLS Aina y SERRAT, BRUSTENGA Marta. *Op. Cit.*



*Inexacta*: construir la identidad no es tarea fácil, puesto que involucra un proceso de identificación en constante construcción, así que está sustentada a diferentes cambios y también a errores.

Antes de proseguir, es importante precisar que Internet se ha construido como un espacio de libertad de expresión y de compartir experiencias no sólo individuales también colectivas, establecer relaciones interpersonales, actividades de ocio, etc.; por lo regular siempre expresadas desde la experiencia del usuario. Por lo anterior, la identidad digital implica la adopción de más responsabilidades a la hora en que el usuario quiere proteger sus derechos y hacer valer los de los demás, estableciendo un balance entre la libertad y la protección de información.

En este contexto, la gestión de la identidad digital “se define como la habilidad de gestionar con éxito la propia visibilidad, reputación y privacidad en la red”<sup>158</sup> lo que resulta formar una parte importante de las habilidades digitales e informacionales de un buen ciudadano digital. Esto conduce a recordar que la ciudadanía digital implica que los ciudadanos cuenten con las habilidades y competencias necesarias para la protección sus datos personales y navegar de forma segura en la red, ya que lo que se hace en internet tiene un gran peso en la construcción de la identidad y reputación.

#### **4.5. PRIVACIDAD EN INTERNET**

Navegar por internet es una tarea cotidiana que la mayoría de las personas realizan como una acción simple, sin tomar en cuenta los riesgos a los que se enfrentan, pues una simple acción puede traer grandes consecuencias. Buen ejemplo de ello es cuando al descargar alguna aplicación en un celular y esta pide permiso para acceder a contactos, fotos, etc. Una acción simple como dar aceptar, deja en manos de extraños, no sólo la información personal del usuario también la

---

<sup>158</sup> *Ibidem*.

de sus contactos, familia y amigos “es necesario insistir en que es evidente que los usuarios exponen de forma voluntaria sus datos, pero no siempre son conscientes de la repercusión que este hecho puede tener, especialmente por el uso que un servicio 2.0 puede hacer de esta información brindándole a terceros”<sup>159</sup>.

Algunas veces en la radio, televisión, salón de clases, pláticas cotidianas se dice que junto con la evolución de las nuevas TIC se va perdiendo privacidad, pues la mayoría de las cosas que se hacen en el mundo físico se encuentra en internet por medio de una foto, vídeo, audio, comentario, etc. Para Barindelli Florencia el rápido desarrollo de las nuevas TIC supone “una contradicción entre la universalidad de los derechos humanos y la selectividad real de la ciudadanía [...] la separación de lo público y lo privado permitió la diferencia de criterios a la hora de interpretar la realidad y aplicar la ley”<sup>160</sup>.

El mundo digital ha cambiado la forma en la que se desarrollan los procesos de socialización y la forma en la que se aprende, puesto que permite a los usuarios relacionarse con múltiples personas al mismo tiempo. Sin importar distancia o idioma, las redes sociales facilitan la expansión de nuestros vínculos sociales en vías a diferentes intereses: social, profesional, formativo, familiar. etc. En la vida digital los usuarios se enteran de lo que hacen, sienten o experimentan otras personas por medio de una visita a su perfil social, por lo que resulta común engancharse en saber qué hacen los demás, lo que lleva a pensar que no existe la privacidad en la red.

De ahí, que el gran acceso a la información que proporcionan las redes sociales han provocado un cambio en el concepto de privacidad, pues en ellas los usuarios

---

<sup>159</sup> *Ibíd.*

<sup>160</sup> CORREA, MENDOZA Gabriela. *La protección de las niñas, niños y adolescentes y el principio de anonimato aplicado a la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Una reflexión sobre la no-identificación funcional en el nuevo entorno tecnológico.* En: GREGORIO, Carlos y Ornelas Lina). *Protección de datos personales en las redes sociales digitales: en particular de niños y adolescentes.* Memorándum de Montevideo. México: IFAL. 20011. p. 150. ISBN 139789685954594. Disponible en: <http://goo.gl/axJEXd> [04/07/2016].

albergan una gran cantidad de información personal, que de acuerdo a la configuración en torno a la privacidad de la red social, decide qué información quiere o no hacer pública. Sin embargo, la gestión de la privacidad se sale de las manos del usuario desde el momento en que cualquier archivo, foto, vídeo o comentario que comparte en la red se distribuye a todos sus contactos, dándoles la posibilidad de compartir de forma libre por toda la red, por lo que la gestión de la información sale de las manos de la persona que la compartió.

Quiere esto decir que la privacidad forma parte fundamental en la gestión de la identidad digital, puesto que es el usuario es el que debe tener control total de sus datos y todas las acciones relacionadas a su identidad, no obstante, desde el momento en que el usuario sube una foto a su red social está violentando su derecho a la privacidad. Así que, el usuario de una red social, debe conocer la configurar de privacidad de cada herramienta, comenzando por distinguir las características entre un perfil público o privado, para conocer el alcance que tendrá la información publicada, pues de ello dependerá su reputación.

La gestión de la identidad involucra el valor que los ciudadanos otorgan a su privacidad, esta última ayudará a configurar quién y cómo es una persona. En el caso de nuestro país las personas dedican siete horas diarias promedio de conexión<sup>161</sup> en la construcción y gestión de su identidad digital, en este tiempo visitan páginas web, suben vídeos, fotos, hacen publicaciones, etc. sin conocer o identificar los límites de lo privado y lo público.

Gestionar la identidad digital no es tarea fácil, puesto que involucra que el usuario controle sus datos personales y la información que sube y comparte en la red, generando prácticas de seguridad y confianza para promover su privacidad, para ello debe considerar una serie de elementos que le ayudarán a realizar esta tarea<sup>162</sup>:

---

<sup>161</sup> AMIPCI. *Op. Cit.*

<sup>162</sup> Fundación Telefónica. *Op. Cit.* p.40-45

1. *Privacidad de los datos.* Se trata del uso responsable de la información y datos personales, donde el usuario decide qué datos son públicos, cuáles se comparten, con el objetivo de gestionar qué quiere que se sepa de él en la red y cómo manejar sus datos en la red.
2. *Seguridad de los datos.* De manera general la seguridad digital involucra la protección de los datos frente a cualquier tipo de malware, respecto a la identidad digital involucra el uso de los datos personales que va desde acceso a una red social, construcción y uso de contraseñas hasta huellas dactilares digitalizadas, DNI electrónico.
3. *Transparencia de los datos.* Al usar una red social el usuario debe ser consciente de qué información está compartiendo y qué se hace con ella.
4. *Economía de los datos.* El usuario debe distinguir qué datos son valiosos sobre otros.

En nuestro país la regulación de la privacidad y protección de datos personal se encuentra protegido por el artículo 16 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y por la Ley Federal de Protección de Datos Personales, fortaleciendo un esquema jurídico de regulación para garantizar el cumplimiento de los derechos y obligación de los individuos en materia de privacidad y protección de datos personales en un entorno físico.

Respecto a la protección de los derechos de niños, niñas y adolescentes en un entorno virtual y sumándose al cumplimiento de las recomendaciones establecidas en el “Memorándum sobre la protección de datos personales y la vida privada en las redes sociales en internet, en particular de niños, niñas y adolescentes” (Memorándum de Montevideo), el Instituto Federal de Acceso a la Información y Protección de Datos (IFAI) es la autoridad encargada de definir estrategias y fomentar la adopción de políticas públicas para velar por la protección de los datos de niñas, niños y adolescentes en internet, principalmente en redes sociales<sup>163</sup>.

---

<sup>163</sup> PESCHARD, Jacqueline. *Protección de las niñas, niños y adolescentes en el ámbito digital: responsabilidad democrática de las instituciones de gobierno y de las agencias de protecciones de*

Las redes sociales virtuales pueden entenderse como sitios de internet que conectan a personas de cualquier parte del mundo que comparten algún interés, actividad, amistad, etc. gracias a ello se posicionan como el medio de comunicación más popular entre niños y adolescentes. Escenarios amigables e intuitivos permite encontrar un mundo de posibilidades para fortalecer nuestro entorno social, personal y académico; sin embargo, no todos sus efectos son positivos pues el uso negligente de estas puede colocar a los usuarios en situaciones de riesgo.

#### **4.6. REDES SOCIALES E IDENTIDAD**

Cualquier usuario sin importar su edad, raza o género no queda exento de gestionar sus actividades como ciudadano digital, pues acceden a herramientas sociales, educativas, de ocio, profesionales, etc. Al ser un espacio de convivencia enmarca la necesidad de identificar y construir los derechos y responsabilidad de cada usuario, por lo que resulta necesario comprender cómo interactuar y presentarse a sí mismo a través de las nuevas TIC.

Las nuevas TIC permiten el desarrollo de escenarios donde la creatividad e innovación pueden expresarse desde diferentes campos, enfoques y perspectivas; así pues, el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos debe desarrollarse bajo un entorno global de respeto a los derechos humanos. De aquí se desprende, la necesidad de vincular la educación con la formación en ciudadanía digital, con el objetivo de prevenir riesgos al publicar, compartir y crear contenido en la red.

Internet es un espacio que ofrece grandes posibilidades pero a su vez delega ciertas responsabilidades en el usuario, ya que los riesgos a los que se enfrentan

---

*gobierno y de las agencias de protección de datos.* En: GREGORIO, Carlos y Ornelas Lina. Op. Cit. p. 22-25.

al navegar por internet no son muy diferentes a los de un entorno físico, puesto que se originan en las diferentes formas de socialización que adopta el ser humano. En el caso de niños y jóvenes, formar parte de una red social digital se ha convertido en un “espacio obligado” para la integración, puesto que la socialización ha comenzado a desarrollarse mayormente en los medios digitales, ya que rompen las barreras de tiempo, espacio e idioma haciendo la creación de amistades una actividad muy sencilla.

La forma en la que las personas se relacionan ha ido evolucionando, si bien hace algunos años la manera más popular para entablar una conversación con el otro era por medio del cara a cara compartiendo el mismo tiempo y espacio. Hoy, con ayuda de internet y un dispositivo digital, se puede establecer comunicación con cualquier persona del mundo sin la necesidad de compartir el mismo espacio ni tiempo, por medio de una pantalla podemos observar gestos, expresiones, movimientos, sentimientos, etc.

Posicionándose como una de las herramientas favoritas para comunicarnos con los otros, las redes sociales acarrea una transformación social tanto en el mundo virtual como en el físico, pues son herramientas que permiten generar un sentimiento de poder en los usuarios otorgándoles voz y participación sin límites, permitiéndoles comunicarse y acceder a la información de forma inmediata, definiendo estilos de comportamiento.

Las redes sociales permiten obtener, almacenar, compartir y generar un sin fin de información, entre sus principales características se encuentran<sup>164</sup>:

-*Comunicativas*: puesto que los perfiles son una presentación del usuario en el mundo digital, es aquí donde el usuario plasma lo que quiere transmitir y qué impresión quiere que los demás tengan de él “la fachada proyectada por el actor no es aleatoria, arbitraria, atemporal, sino que [...] está compuesta por atributos que ya cuentan con el consenso social [ya que] las personas gestionamos

---

<sup>164</sup> FERRÉ, PAVIA Carme. *El uso de las redes sociales: ciudadanía, política y comunicación*. Barcelona: Bellaterra. 2014. p. 31-43 ISBN 9788494270604. Disponible en: <http://goo.gl/IISUsW> [01/07/2016].

disciplinadamente nuestra fachada y pretendemos que los demás (la audiencia) la tomen en serio”<sup>165</sup>.

*-Dosificadoras:* a diferencia de la relación cara a cara son menos comprometedoras, las personas gestionan su fachada decidiendo qué tipo de información se hace pública y cuál no, son los usuarios quienes deciden si agregar fotos, vídeos, datos personales o publicaciones a su perfil.

*-Libertad y experimentación:* expresada desde la simple personalización de los perfiles, el usuario elige y construye cuerpos virtuales para presentarse y relacionarse con otros usuarios. Esta característica se vuelve una desventaja, ya que brinda la posibilidad de crear una falsa identidad, la cual puede utilizarse para perjudicar a otra persona por medio de fraudes, robo de identidad, acoso, etc.

*-Multitarea:* aunque esta es una característica propia de internet, las redes sociales permiten realizar diferentes actividades sin herir los sentimientos de los demás, por ejemplo, mientras se platica por chat con otro usuario, se puede revisar alguna noticia o escuchar música sin ser descortés, a diferencia de una conversación cara a cara donde sería de mala educación que mientras se charla con el otro se realice otras actividades.

En redes sociales la identidad se construye a partir de la configuración de un perfil de usuario, compartiendo fotos, imágenes textos, vídeos, etc. Así, mientras más activos sean los usuarios en la red existe la necesidad de construir una identidad, la cual se liga con el desarrollo de habilidades digitales e informacionales junto con una actitud activa, participativa y colaborativa, identificando los riesgos que existen en ella.

---

<sup>165</sup> BARINDELLI, Florencia. *Género e internet*. En: GREGORIO, Carlos y Ornelas Lina. Op. Cit. p. 143-147.

#### 4.7. PELIGROS EN LA RED

Al navegar por internet se expone información de forma constante y pública, lo que pone en ciertos peligros a todos los usuarios, especialmente a menores de edad puesto que pueden acceder a contenidos para adultos, establecer contacto con personas que ponen en riesgo su integridad, se exponen a acoso sexual, pornografía, violencia psicológica, quedando vulnerables y poniendo en riesgo su pleno desarrollo integral<sup>166</sup>:

“en todos los países han ocurrido afectaciones al desarrollo de la personalidad de los menores de edad, derivadas de la invasiones a espacios de intercambio de información e imágenes que los niños y adolescentes frecuentan. Frente a la vulnerabilidad de los menores de edad en estas nuevas formas de convivencia social a través de las redes sociales en Internet, el derecho no puede quedar rezagado”<sup>167</sup>.

Varela Juan<sup>168</sup>, tomando como referente la Convención de los Derechos del Niño y la Child Online Protection Initiative de la Unión Internacional de Telecomunicaciones, enmarca los principales riesgos a los cuales se exponen los niños y adolescentes por su condición como nativos digitales y grupos vulnerables en países en vías de desarrollo, incluido México. Entre los riesgos se encuentran:

Pharming: es un fraude que consiste en manipular direcciones DNS (Sistema de nombres de dominio) para crear páginas web idénticas a las que el usuario utiliza con mayor frecuencia, estas páginas falsas permiten conseguir datos personales sobre todo las relacionadas con entidades financieras. Este delito se acompaña generalmente por el phishing<sup>169</sup>.

Phishing: es un fraude que consiste en la suplantación de sitios de internet, engaña al usuario por medio de correos electrónicos o páginas web que aparentan

---

<sup>166</sup> FERRÉ, PAVIA Carme. *Op. Cit.* p.105.

<sup>167</sup> PESCHARD, Jacqueline. *Op. Cit.* p. 22

<sup>168</sup> GREGORIO, Carlos. *Op. Cit.* p.42

<sup>169</sup> Laboratorio de Recuperación de Datos Informáticos. *Fraude en internet: del phishing al pharming*. 2011. Disponible en:<http://goo.gl/XwAq2t> [28/07/2016].



ser de instituciones de confianza, su diseño tiene por propósito hacer que el usuario proporcione información privada como claves o hacer depósitos en alguna cuenta bancaria, etc.<sup>170</sup>

Clickjacking: es una técnica valiosa que consiste en crear una página web externa de forma invisible en la página o sitio que el usuario está visitando, así al dar un clic sobre cualquier elemento de la página el usuario cargará un elemento XHTML (Lenguaje de Marcado de Hipertexto Extensible) que tiene como función el robo de la información del usuario o la instalación de programas malignos en el equipo.<sup>171</sup>

Gusano: similar a un virus informático puede auto duplicarse y propagarse entre ordenadores y redes, sin embargo a diferencia de los virus no necesitan programa anfitrión. Por lo que su propagación es mucho más silenciosa<sup>172</sup>.

Cookies: son archivos pequeños que se instalan en el equipo del usuario después de visitar páginas web, lo que permite a su creador tener acceso a información personal del usuario<sup>173</sup>.

Ciberbullying: se refiere a la utilización de datos personales (correo, número de celular o de teléfono, dirección, nombre, perfil de redes sociales, etc.) por terceros para llevar el abuso a cabo y/ o dañar la reputación de las personas. Se caracteriza por violentar la privacidad de una persona por medio de la distribución de fotos, vídeos, textos y audios personales que no son autorizados por ella, ejerciendo violencia psicológica, emocional, simbólica y física.

Grooming: es el acoso sexual que ejerce un adulto hacia un niño por medio de internet, son los adultos los únicos que pueden generar grooming y se basa en pedir al menor una foto o video sexual, para posteriormente ejercer un periodo de chantaje amenazando a la víctima con hacerlo público si no proporciona nuevos

---

<sup>170</sup> *Ibidem*.

<sup>171</sup> HUANG, L., JACKSON, C., MOSHCHUK, A., SCHECHTER, S., WANG, H. Clickjacking: Attacks and Defenses. 2013. Disponible en: <https://goo.gl/3GG8il> [28/07/2016].

<sup>172</sup> SOPHOS. *Virus y spam: guía de supervivencia*. Disponible en: <https://goo.gl/SOSLsG> [28/07/2016].

<sup>173</sup> Panda Internet Security. *¿Qué son las cookies maliciosas?*. 2014. Disponible en: <https://goo.gl/LwibH5> [28/07/2016].

vídeos, fotos, audios, etc. Generalmente esta práctica se desarrolla por medio de la creación de perfiles falsos en redes sociales por parte del adulto para ganar la confianza del niño o por medio de hackear las cuentas de los niños<sup>174</sup>.

Sexting: hace referencia a la publicación o difusión de forma voluntaria de contenidos sexuales producidos de manera voluntaria por el remitente y generado por medio de un dispositivo digital, el autor de forma voluntaria lo envía a un destinatario el cual pueden publicar y difundir el contenido<sup>175</sup>.

Anonimato: se define como “el actuar o comunicarse con otra persona sin usar el nombre o identidad propia”<sup>176</sup>.

Siguiendo esta línea, se debe reconocer que internet facilita la masificación de delitos favoreciendo la libertad de expresión y el anonimato, y aunque existen filtros o control parental que ayudan a prevenir los riesgos y proteger a la niñez, estos suelen ser poco efectivos y fáciles de hackear, visto que el desarrollo de proxys<sup>177</sup> nuevos día a día hacen inservibles a estas medidas de seguridad.

Para ilustrar, tomemos en cuenta que los filtros se desarrollan tomando en cuenta la reputación que los usuarios han construido sobre un contenido en específico y las restricciones o características con las cuales el autor sube y comparte los contenidos en la red, generando una reputación para los contenidos; no obstante si un contenido inseguro no fue clasificado por el autor o no tiene ninguna denuncia, queda susceptible de ser visitado por cualquier usuario.

---

<sup>174</sup>UNICEF. *Grooming: guía práctica para adultos*. Argentina. Abril 2014. Disponible en: <http://goo.gl/cbUv38> [28/07/2016].

<sup>175</sup> Observatorio INTECO. *Guía sobre adolescencia y sexting: qué es y cómo prevenirlo*. En: Observatorio de la Seguridad de la Información. España. Febrero 2011. Disponible en: <https://goo.gl/EMQtCp> [28/07/2016].

<sup>176</sup> *Ibidem*.

<sup>177</sup> Un servidor proxy es un servicio red que cumple la función de intermediarios entre dos ordenadores y el router de conexión a internet, por lo que cuando un usuario desea acceder a la red, realiza la petición al servidor proxy y es este quien accede a internet no el equipo. En: CEP Indalo. *Redes, servidores y seguridad en Linux*. Disponible en: <http://goo.gl/asw4RJ> [28/07/2016].

Los niños y jóvenes son grupos vulnerables en internet, Carlo G. Gregorio<sup>178</sup> señala que la principal preocupación es la violencia sexual a la que se exponen, lo que nos lleva a preguntarnos ¿cómo deben protegerse niños y jóvenes en entornos virtuales? Cabe pensar sin embargo, que esta población no sólo tiene el rol de víctimas, algunas veces también son victimarios y su participación en prácticas delictivas como cyberbullying, ciberacoso, autopornografía, extorsión, etc. son parte de la realidad. De aquí la necesidad de educar en ciudadanía digital, puesto que no se trata sólo de hacer valer los derechos digitales de los niños sino también que ellos reconozcan y hagan valer los derechos de terceros, generando conciencia respecto a las consecuencias éticas y legales que tiene cada una de sus acciones en la red.

Es este devenir actual del avance tecnológico lo que invita a pensar en la importancia de generar espacios académicos para fomentar las buenas prácticas de un ciudadano digital puesto que “el sistema educativo debe proveer de los valores, conocimientos y destrezas que hagan capaces a los individuos para su eficiente desempeño ciudadano dentro del sistema político”<sup>179</sup>.

---

<sup>178</sup> GREGORIO, Carlos. *Op. Cit.* p.130

<sup>179</sup> MURO, GONZÁLEZ José. *Educación cívica, cultura política y participación ciudadana en Zacatecas*. México: Universidad Autónoma de Zacatecas.2006. P.438

## **CAPÍTULO V. TRABAJO DE CAMPO**

En este capítulo se presenta la integración de la reflexión teórica empleada para analizar un caso práctico. La información documental presentada sirvió de lente para indagar sobre la forma en que se expresa la ciudadanía digital en alumnos de sexto grado de primaria.

### **ANTECEDENTES**

El interés por este trabajo cuyo objeto es el ejercicio de la ciudadanía digital desde la práctica de los alumnos, surgió durante una plática con compañeros del Plan de Becas TIC para la Educación del Programa de Becas de Formación en Tecnologías de la Información que proporciona la Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación de la Universidad Nacional Autónoma de México. Algunos se cuestionaban qué es un ciudadano digital, qué hace, qué lo distingue de un ciudadano común y cómo se puede llegar a ser un ciudadano digital; todas estas interrogantes parecían mostrar confusión, evidenciando una percepción poco clara en torno al tema.

Esta situación fue la motivación que llevó a indagar sobre el tema, durante la búsqueda de información se identificó que en algunos países existen diferentes iniciativas que fomentan el ejercicio responsable de la ciudadanía digital, pero la mayoría están destinadas a la población adulta. Lo que permitió cuestionar qué pasa con los usuarios más vulnerable de internet, los menores de edad, puesto que en la actualidad, desde muy temprana edad tienen acceso a las nuevas tecnologías, haciendo pertinente fomentar el ejercicio de la ciudadanía digital durante su tiempo de conexión.

La perspectiva de los actores es crucial para analizar el ejercicio de la ciudadanía digital, por lo que la participación de los alumnos también es relevante, puesto que permite conocer el contexto real desde el cual se realiza la investigación, contar con datos de primera mano e identificar aspectos que no se habían tomado en consideración.

En este sentido la intención es contrastar la reflexión teórica con el ejercicio de la ciudadanía digital en la práctica del alumno, comprender los usos que hacen de las nuevas tecnologías e identificar la presencia o ausencia de la ciudadanía digital. Ello será destacable, ya que se trata de una investigación en educación básica que toma en consideración el entorno cambiante en que los alumnos se relacionan, conviven, aprenden, etc. Adoptar una ciudadanía digital responsable no debe ser una actividad distintiva de los adultos, puesto que el uso de las nuevas TIC es una realidad que los alumnos viven en su día a día tanto dentro como fuera del salón de clases.

Este análisis ha llevado a la identificación de oportunidades y necesidades de los sujetos de estudio donde la tecnología digital ha estado presente en toda su vida, convirtiéndose en un elemento primordial de su escenario, esto perfila a la población como más vulnerable a los peligros de la red. Así, se genera una necesidad de sensibilizar a los alumnos respecto a la forma en que gestionan su identidad en la red y qué medidas de seguridad y privacidad realizan para enfrentar los diferentes riesgos a los que se exponen en internet, pues de ello depende el ejercicio de una ciudadanía digital responsable.

No hay que olvidar que en cualquier edad del desarrollo humano un mal ejercicio de la ciudadanía digital puede tener consecuencias que muchas veces no son agradables, por lo que los niños deben comprender cómo presentarse a sí mismos e interactuar con otros y con la información en la red.

## CIUDADANÍA DIGITAL

Para fines de este capítulo es conveniente rescatar algunos conceptos e ideas presentados en la reflexión teórica de esta investigación.

Las características que definen a un ciudadano digital son diferentes a las de un ciudadano antes de la virtualidad. Sin embargo, el concepto de ciudadano digital no se contrapone al concepto tradicional, solamente se redimensiona para responder a las exigencias de los nuevos y cambiantes procesos de producción e innovación científica y tecnológica.

La ciudadanía digital puede entenderse a través de tres categorías interrelacionadas:

- a) *En relación al estado-nación:* como un comportamiento ético que está constituido por una dimensión social y política que genera cultura, donde internet es el escenario en el cual los ciudadanos participan de forma activa en los asuntos públicos con el objetivo de expresar su opinión, mejorar su realidad, construir conocimiento, informarse, etc.
- b) *En relación a la sociedad de la información:* internet ha cambiado la forma en que los ciudadanos se informan, participan, interactúan con el otro, la manera en la que observan su entorno y reflexionan sobre él, adquieren identidad y construyen intereses en común, estableciendo normas, obligaciones y derechos entre sus miembros con el objetivo de desarrollar una convivencia plena. Por lo que ser un ciudadano digital va depender de ser o no usuario, ya que la identidad y los espacios de participación e interacción comienzan a configurarse a través de la red.
- c) *Desde la educación:* estudiando la ciudadanía digital desde los procesos de interacción de los ciudadanos, considerando que la adopción de las competencias y habilidades digitales se han convertido en una necesidad de los individuos de la sociedad de la información, dado que el manejo de la información afecta toda la vida de los ciudadanos desde la etapa escolar

como la laboral y su vida social. Haciendo necesario proporcionar a los ciudadanos una formación que les permita participar de forma responsable en la red, identificando los peligros y beneficios de esta.

En relación con estas categorías se puede definir que un ciudadano digital es aquel individuo que se integra y participa en la sociedad de la información de forma autónoma ejerciendo un comportamiento ético al interactuar en entornos digitales. La ciudadanía digital otorga a los individuos derechos y deberes y es una práctica mediada por el acceso a internet y por el grado de alfabetización digital que tienen los ciudadanos.

En esta experiencia se emplearon como dimensiones de análisis los siguientes conceptos:

*Acceso.* Adoptar el rol de ciudadano digital solo es posible si se está conectado, lo cual involucra tanto el acceso como la calidad del servicio.

*Seguridad.* Involucra la protección de los datos personales frente al uso de internet como la construcción y uso de contraseñas seguras, instalación y actualización de antivirus, borrar historial del navegador, etc.

*Privacidad.* Se refiere al uso responsable de la información y datos personales, donde el usuario decide qué datos son públicos y cuáles no, con el objetivo de gestionar qué quiere que se sepa de él en la red y controlar sus datos en ella.

*Identidad digital.* Es una representación virtual de los individuos, se construye por medio de toda la información publicada en internet sobre una persona (datos personales, comentario, publicaciones, imágenes, noticias, amistades, etc.).

*Riesgos.* Involucra la protección de los datos personales frente a cualquier amenaza de la red: pharming, phishing, clickjacking, gusano, cookies, cyberbullying, grooming, sexting y anonimato.

## 5.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

En líneas generales, se trabajó desde una perspectiva de análisis descriptivo, con un acercamiento de corte cualitativo. Específicamente, se asume la estrategia de estudio de caso, tomando en consideración que cada análisis es abordado como un caso a describir y valorar, aportando información valiosa que permite responder a las preguntas de investigación.

Para contrastar la reflexión teórica con la realidad se eligió un grupo de alumnos de educación básica y se observó las formas en que se expresan a través de las TIC. Los atributos que se requerían de la población a estudiar eran los siguientes: acceso a las nuevas tecnologías dentro y fuera del salón de clase y tener un nivel básico de alfabetización digital. Se entiende por nivel básico de alfabetización digital al dominio de herramientas digitales, por lo que deben ser competentes en: realizar búsquedas de información en internet, trabajar en entornos digitales, emplear y comunicarse con recursos de la web 2.0 (redes sociales).

La elección de estudiar el ejercicio de la ciudadanía digital en alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad radica en que los alumnos desde primer grado cursan el taller de computación. Además de que el programa general del taller (anexo 2) evidencia las competencias y habilidades que los alumnos han desarrollado durante su andar por la escuela primaria. Posicionando a los alumnos de sexto grado como la población con mayores posibilidades para realizar esta investigación.

Respecto a la elección de la escuela, es importante aclarar que se realiza por la facilidad de acceso. Existen además previos trabajos de observación y de investigación estrechamente ligados al presente que constituyen un antecedente y referente. Adicionalmente, la escuela cuenta con la infraestructura y condiciones óptimas para el desarrollo de este trabajo de tesis, cuenta con un salón de



cómputo con 30 equipos cada uno con acceso a internet y los alumnos a partir del primer grado toman clases de computación.

Los métodos seleccionados para la obtención de información en torno al ejercicio que hacen los 22 alumnos de la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad, fueron:

1. Entrevista semiestructurada

Aplicadas durante cinco sesiones en el periodo de abril-mayo de 2016.

2. Observación selectiva

Aplicada durante cinco sesiones en el periodo de mayo-junio de 2016.

## **5.2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN**

### Objetivo general

Contrastar la reflexión teórica con el ejercicio de la ciudadanía digital de los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad.

### Objetivo Particular

Analizar los usos que los alumnos hacen de las nuevas tecnologías dentro y fuera del aula que contribuyen al ejercicio de la ciudadanía digital.

Identificar la presencia o ausencia de la ciudadanía digital durante el acercamiento que tienen los alumnos con redes sociales, páginas de ocio, videojuegos online, etc.

## **5.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

### Pregunta principal

¿Cómo ejercen la ciudadanía digital los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad?

### Preguntas secundarias

¿Cuáles son los usos que los alumnos hacen de las nuevas tecnologías dentro y fuera del aula que contribuyen al ejercicio de la ciudadanía digital?

¿Cómo se desarrolla la ciudadanía digital durante el acercamiento que tienen los alumnos en diferentes entornos virtuales?

#### **5.4. ESCENARIO**

La Escuela Primaria Cultura y Fraternidad, institución privada con naturaleza jurídica de IAP (Institución de Asistencia Privada), se encuentra ubicada en la colonia Gertrudis Sánchez de la delegación Gustavo A. Madero. Con una construcción de hace 75 años y en constante mantenimiento, cuenta con una aula por grado, aula de cómputo con acceso a internet, ludoteca, aula de música, dirección, sanitarios, sala de junta, sala de profesores, patio de juegos, cancha de fútbol, cafetería, laboratorios, auditorio y salón de eventos.

La colonia Gertrudis Sánchez es una de las 194 colonias que conforman la delegación Gustavo A. Madero, siendo una de las cinco delegaciones más pobladas del DF y con niveles de pobreza altos. A esto sumamos el diagnóstico elaborado por la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad en su *Informe de resultados de estudios socioeconómico 2015*<sup>180</sup> el cual sustenta que la población estudiantil está rodeada de un número significativo de personas con rezago educativo y con carencias en salud, alimentación y seguridad social.

En esta escuela en el ciclo escolar 2015-2016 los alumnos total inscritos eran de 218 estudiantes, de los cuales 25 alumnos eran de sexto grado. De los alumnos inscritos en este grado, sólo 22 accedieron a participar en la investigación, por lo

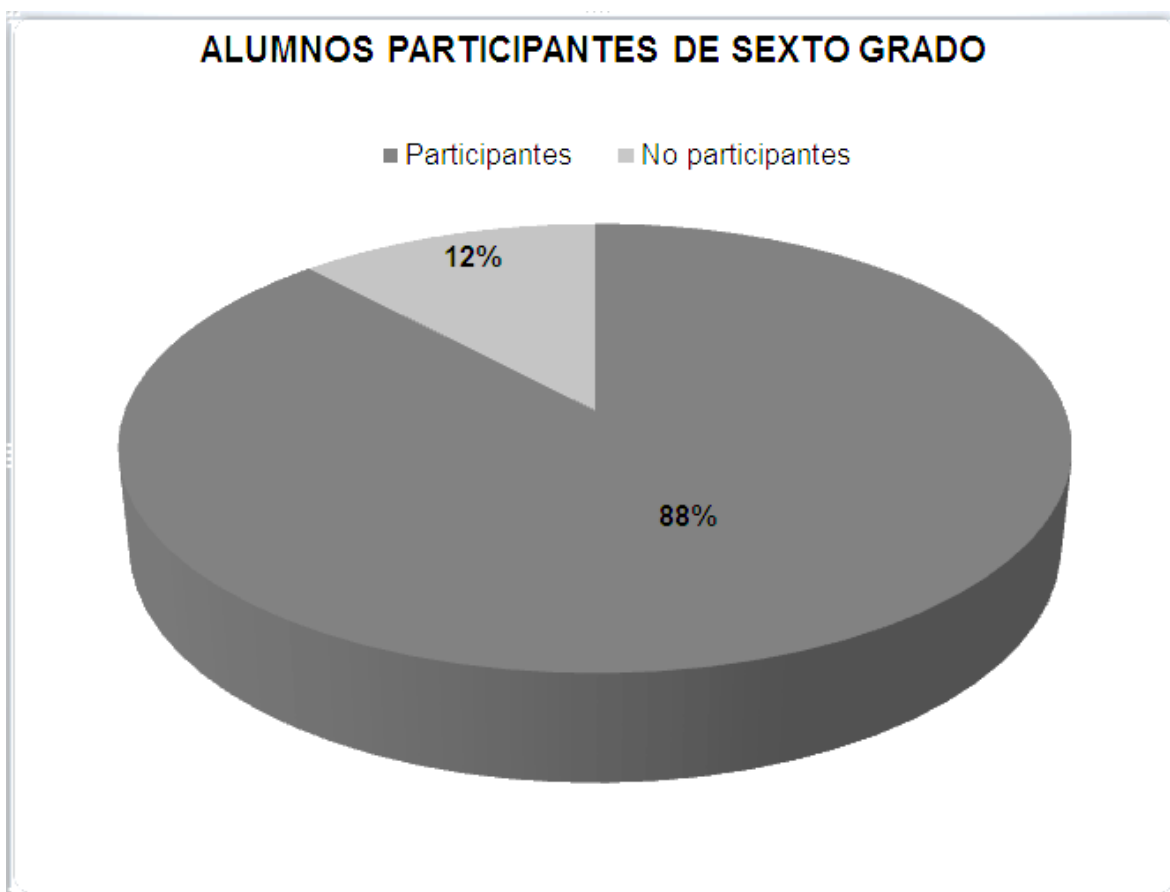
---

<sup>180</sup>Escuela Primaria Cultura y Fraternidad. *Informe de resultados de estudios socioeconómico 2015*.

que fue esta población de estudio la que contesto la entrevista y fue observada durante la investigación.

La población para esta investigación fue de 22 alumnos que equivalen al 88% de la población total de alumnos inscritos en sexto grado, y el 11% del total de alumnos inscritos en la escuela para los grados de primero a sexto (ver gráfica 1).

**GRÁFICA 1. Alumnos participantes**



**FUENTE:** Creación propia.

Bajo un enfoque educativo que promueve el desarrollo de habilidades para la vida, ofrecen talleres y actividades extra clase que "coadyuvan en la formación integral para hacer de los alumnos personas inteligentes, creativas, críticas, líderes,

independientes con un carácter firme para afrontar las diferentes situaciones del mundo en general”<sup>181</sup>.

Entre los talleres que se ofrecen en esta institución se encuentra el de Computación, el cual forma parte de las actividades de los alumnos de primer a sexto grado tomando dos horas a la semana. Como se menciona inicialmente, la investigación se centra en 22 alumnos de sexto grado, por lo que a continuación se analiza el programa de estudio del Taller de computación de este grado, respecto a las dimensiones de ciudadanía digital mencionadas en el tercer capítulo de este trabajo.

## **5.5. PROGRAMA DE ESTUDIO DEL TALLER DE COMPUTACIÓN**

El programa de Computación de 6to grado de la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad del ciclo escolar 2015-2016 (anexo 1), basado en un modelo enfocado en una educación inclusiva y de calidad, tiene por objetivo “que el alumno conozca la manera de crear contenido para publicaciones promocionales como trípticos así como el manejo de las hojas de cálculo. Desarrollo de programación simple utilizando apoyos en la clasificación. Recomendaciones para la participaciones en medios electrónicos”<sup>182</sup>.

Tomando en consideración la programación general de este ciclo escolar (anexo 2), el objetivo de este grado tiene congruencia con los contenidos establecidos en cada uno de los grados que le anteceden, ya que si bien el objetivo para sexto grado enmarca una preocupación para que los alumnos identifiquen y usen las principales funciones de los programas de la paquetería de office, además de mostrar cierto interés en el manejo de herramientas digitales de uso académico y de ocio; en los primeros grados (primero, segundo y tercero) el objetivo se centra

---

<sup>181</sup> Escuela Primaria Cultura y Fraternidad. *¡Conócenos!* [Folleto] 2015.

<sup>182</sup> Escuela Primaria Cultura y Fraternidad. *Programación general ciclo escolar 2016-2017*.

en que los alumnos conozcan el uso de los principales hardware y software de una computadora. Por su parte, cuarto y quinto grado tienen por objetivo el uso seguro de internet, el uso de correo electrónico y la identificación de algunas características de derechos de autor.

Resulta importante identificar el acercamiento a la tecnología que la escuela proporciona a los alumnos, para ello es necesario mostrar las características del programa de sexto grado de la materia de cómputo, con el objetivo de identificar la formación en ciudadanía digital que los alumnos reciben por parte del currículo escolar.

El programa se compone de 10 unidades temáticas, cada unidad tiene objetivos específicos, temas y subtemas, además de las actividades que ayudarán a cumplir el objetivo establecido. Es importante mencionar que si bien en el programa no se hace referencia de forma específica la formación en ciudadanía digital, es posible identificar algunas características en los contenidos.

Partiendo de las habilidades digitales mencionadas en líneas anteriores, se puede identificar qué habilidades de un buen ciudadano digital se pretenden desarrollar en los alumnos partiendo del contenido del programa.

### **5.5.1. ANÁLISIS DEL PROGRAMA**

En el tercer capítulo de este trabajo de investigación se mencionan las dimensiones y factores determinantes para el desarrollo de la ciudadanía digital, al igual que las habilidades y capacidades necesarias para la práctica responsable de la ciberciudadanía. Retomando la propuesta de Boris Mir respecto a las competencias TIC y las habilidades necesarias para ejercer la ciudadanía digital de la UNESCO, se identifican algunas competencias y habilidades para el uso

responsable de las TIC que el programa de cómputo pretende desarrollar en los alumnos de sexto grado.

**CUADRO 3. Análisis de las unidades didácticas de sexto grado.**

<b>Unidad<sup>183</sup></b>	<b>Análisis</b>
1 y 2	<p>Son .unidades basadas en conocer y utilizar las diferentes funciones de Publisher de Microsoft Office. Pertenecientes a una dimensión tecnológica los contenidos fortalecen el desarrollo de habilidades de información y comunicación o alfabetismo en medios, puesto que el alumno debe comprender, ordenar y representar información.</p> <p>El desarrollo de esta habilidad permitirá al alumno ampliar sus procesos de incorporación de conocimiento por medio de la comprensión y razonamiento.</p>
3, 4, 5 y 6	<p>Enfocadas en conocer y usar las principales funciones de Excel, estas unidades, al igual que las anteriores, fortalecen habilidades de información y comunicación, puesto que el alumno sistematiza información, transformándola y facilitando así su manejo. Ya que al utilizar Excel, el proceso de asimilación de la información es visual aumentando</p>

<sup>183</sup> Las unidades se presentan en el cuadro de forma agrupada puesto que abordan el mismo tema.

	las posibilidad de una mejor comprensión.
7 y 8	<p>Programación con Scratch es el tema principal de estas dos unidades, que abarca desde la introducción de este software hasta diseño y ejecución de un programa. Esta herramienta es útil en la formación de un ciudadano digital, puesto que además de desarrollar habilidades de pensamiento y de solución de problemas permite la planificación, desarrollo y ejecución de acciones simuladas, lo que otorga al alumno la capacidad para comprender un problema y seguir un conjunto de pasos para resolver una situación cotidiana.</p>
9	<p>En esta unidad se pretende que los alumnos aprendan a evaluar fuentes de consulta, por medio de la identificación de algunas normas de netiqueta además de reconocer algunos peligros a los que se exponen. Por lo que los alumnos, adquieren una conciencia de precaución para identificar algunos peligros que se encuentran en la red, bajo una dimensión informacional y de aprendizaje.</p>
10	<p>Esta unidad tiene como fin que los alumnos presenten un proyecto final a sus padres, poniendo en práctica todas las habilidades y capacidades mencionadas.</p>

**FUENTE:** Creación propia. Análisis de las unidades didácticas de sexto grado con base en **Escuela Primaria Cultura y Fraternidad**. *Programación general ciclo escolar 2016-2017*

En el salón de Cómputo hay 30 equipos cada uno con conexión a internet, herramientas básicas de Microsoft Office y antivirus. Por lo que los alumnos se encuentran frente a dos factores que son determinantes para el ejercicio de la ciudadanía digital: acceso a internet, ya que son ciudadanos digitales desde el momento en que usan internet y manejan la tecnología, ya que un ciudadano digital alfabetizado puede participar y aprovechar las ventajas de las nuevas TIC si conoce los códigos y lenguajes desde los cuales se presenta la información.

Cabe señalar que la incorporación de las nuevas TIC al aula permite tanto a docentes como a alumnos trabajar por medio de redes de aprendizaje. El aprendizaje en red sienta sus bases en la manera en que las personas usan las redes de comunicación que brindan las TIC para aprender de forma conjunta, facilita el desarrollo de ambientes de participación, cooperación y colaboración; centrando el aprendizaje en el alumno y modificando los esquemas tradicionales de aprendizaje “la jerarquía tradicional profesor-alumno se ve modificada, en muchos casos los profesores se vuelven alumnos y los alumnos profesores”<sup>184</sup>.

Respecto al contenido del programa parece no tener coherencia además de ser demasiado ambicioso. Lo que lleva a preguntar ¿será posible cubrir en su totalidad el programa? cuando la distribución de estudio por asignatura sólo destina dos hora a la semana para la clase de computación, lo que puede presentarse como un obstáculo para ejecutar en su totalidad y con relevancia el programa de la materia de cómputo.

El programa facilita el aprendizaje instrumental de la tecnología y carece de actividades que fomenten el uso responsable de las nuevas TIC “si lo que deseamos es forma a los estudiantes para que puedan utilizar con criterios, rigor y

---

<sup>184</sup> LÓPEZ Carrasco, Miguel Ángel. *Op. Cit.* p.32.



responsabilidad las herramientas digitales, es imprescindible un cambio de perspectiva en el uso de estos medios en las aulas”<sup>185</sup>. Si bien es cierto que los alumnos adquieren habilidades digitales que les permita producir, distribuir y consultar información en internet, también implica contar con conocimientos que les permita hacer uso responsable de los medios digitales en cualquier aspecto de su vida, haciendo valer sus derechos y ejerciendo sus obligaciones en el mundo virtual.

No se puede negar que al hablar de ciudadanía digital involucra hablar del desarrollo de competencias en el manejo de la información, pues en esta nueva concepción de ciudadanía prevalece una “constante necesidad de dominar cantidades cada vez más amplias y complejas de información”<sup>186</sup>, Sin embargo, el desafío consiste en sensibilizar a los alumnos en torno a la construcción de la ciudadanía digital, que tiene relevancia en cualquier contexto y nivel educativo, convirtiéndose no sólo en una necesidad ética también legal.

En líneas anteriores se menciona que el uso de las nuevas TIC son una nueva forma de ver el mundo, por lo que trajo consigo un nuevo ciudadano, un ciudadano digital, cuyas características no son diferentes a las de un ciudadano de un escenario físico. Todo lo cual conduce a que la escuela asuma el reto de apoyar a que los alumnos tengan experiencias TIC responsables, tanto en la vida escolar como en su vida personal.

“La competencia digital es una competencia de raíz transversal y gran peso metodológico, al igual que las competencias en comunicación lingüística y la de aprender a aprender, que sirvan de apoyo a todas las competencias básicas. El desafío consiste en poner en valor la competencia digital como palanca para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje y mejorar el desarrollo del resto de competencias básicas de nuestro alumnado”<sup>187</sup>.

Para que la tecnología pueda insertarse en el aula y tenga éxito, necesita llegar a los alumnos en lenguajes familiares con los que les llega la información y el

---

<sup>185</sup> AREA, Manuel y Guarro Amador. *Op. Cit.*

<sup>186</sup> GALINDO, Jairo. *Op. Cit.*

<sup>187</sup> Gobierno Vasco. *Competencias en el tratamiento de la información y competencia digital*. 2012. Disponible en: <https://goo.gl/d9eJ1N> [15/07/2016].

entretenimiento, debemos tener presente que la tecnología no es estandarizada, puesto que es un escenario de innovación y exploración permanente así que no existe una sólo dirección de dirigir el aprendizaje “Las computadoras y el acceso a internet se reconocen como herramientas para potenciar el desarrollo de capacidades y habilidades de recuperación y búsqueda de información, comunicación, socialización, ciudadanía y formación educativa”<sup>188</sup>.

El análisis presentado permite conocer la formación que la escuela está proporcionando a los alumnos desde el currículum. Sin embargo, el análisis sólo se enfoca en el discurso, por lo que fue necesaria la aplicación de dos instrumentos para recopilar información respecto al ejercicio real que hacen los alumnos de la ciudadanía digital.

## **5.6. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Las técnicas de investigación son “instrumentos prácticos que se utilizan para investigar la realidad concreta con el fin de someter a pruebas las teorías”<sup>189</sup>. Los instrumentos utilizados en esta investigación son: entrevista semiestructurada y la observación selectiva.

### **5.6.1. ENTREVISTA**

La entrevista semiestructurada es, para esta investigación, el principal instrumento para la recolección de información “proporciona una lectura de lo social a través de la reconstrucción del lenguaje, en el cual los pensamientos, deseos y el mismo

---

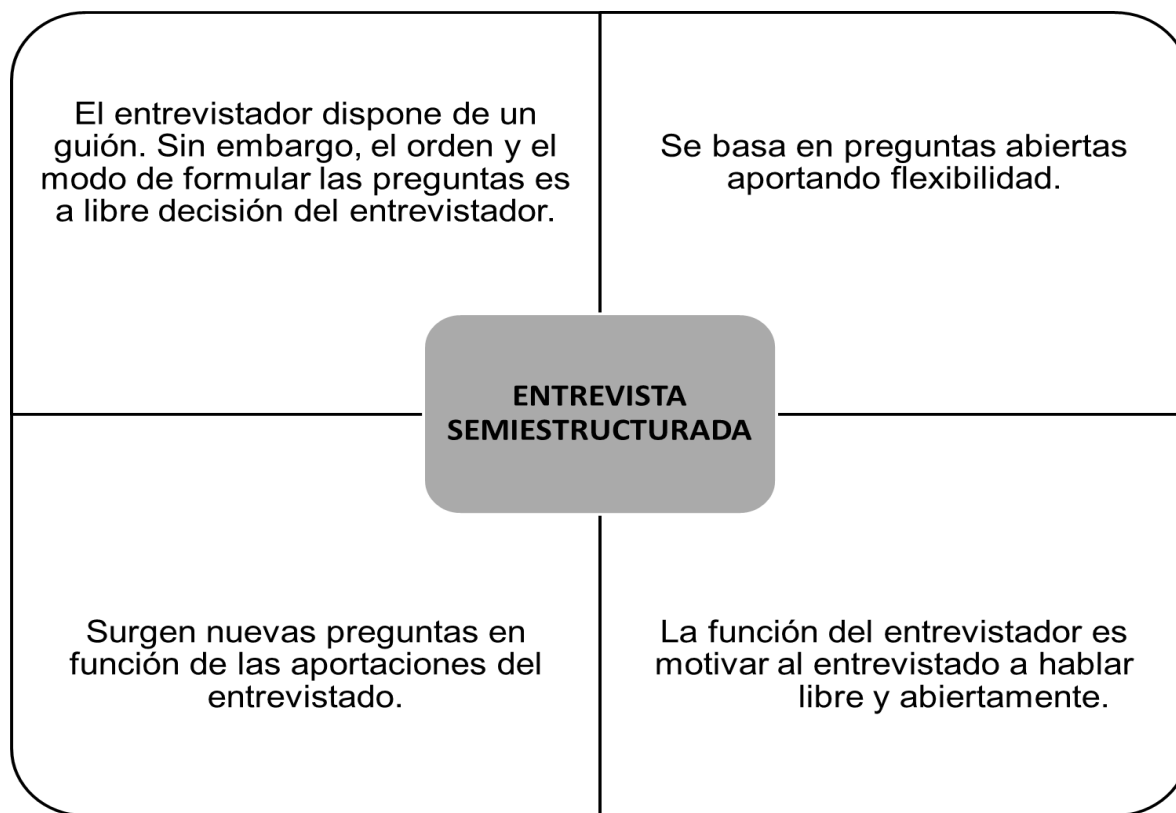
<sup>188</sup>Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación. Programa Educativo de México 2013. *Indicadores del Sistema Educativo Nacional Educación Básica y Media Superior*. Disponible en: <http://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub/P1/B/112/P1B112.pdf> Fecha de consulta:[15/01/2016].

<sup>189</sup> CAMACHO, Daniel. *Fundamentos de sociología*. Costa Rica, Editorial Universidad Estatal a Distancia. 2001. p.105.

inconsciente se reflejan por medio del lenguaje”<sup>190</sup>. Esta técnica es una buena forma de apropiarse de la información necesaria para estudiar este tema puesto que la información se obtendrá desde la perspectiva de los alumnos.

En el siguiente cuadro se muestra las características principales de la entrevista semiestructurada:

### ESQUEMA 1. Principales características de la entrevista semiestructurada.



**FUENTE:** Creación propia con base en el texto de **CODINA**, Luis. Fundamentos para la investigación en ciencias sociales y humanidades. Barcelona, Editorial Porrúa. 2004. 68p.

En esta investigación se realiza una entrevista semiestructurada, ya que partiendo de una guía de preguntas y conforme a las respuestas que proporcionan los alumnos, se puede cambiar el orden de las preguntas y plantear nuevas, siempre y cuando no se altere el objetivo de la misma. Además, de que permite ampliar la

<sup>190</sup>CODINA, Luis. *Op. Cit.* 68p.

perspectiva de la investigación descubriendo elementos que no se habían tomado en cuenta.

El guión de entrevista se conformó de 46 ítems distribuidos en cinco categorías y cinco dimensiones, con base a un cuadro categorial tomando en consideración el marco teórico y objetivos de la investigación. Las dimensiones y categorías permiten analizar e interpretar la información. En Anexos el cuadro categorial (anexo 3) y el guión de preguntas (anexo 4).

### **5.6.2. OBSERVACIÓN**

La observación selectiva es “una operación de recogida de datos y estructuración de datos con vistas a hacer aparecer una red de significaciones”<sup>191</sup>, ayuda a comprender cuales son los significados del hecho social que se observa, además de que brinda la oportunidad de hacer comentarios textuales sobre algún acontecimiento que llama la atención.

Se caracteriza porque “sólo se observa aquello que permite contrastar las hipótesis planteadas con la explicación de hechos observados”<sup>192</sup>, así permite identificar y descartar elementos relevantes e irrelevantes respecto a cómo los alumnos ejercen la ciudadanía digital en convivencia con las nuevas TIC. Es relevante enfatizar que la observación sirve como un eje transversal para argumentar y dar una mejor descripción de los testimonios encontrados en la entrevista realizada.

La observación selectiva se realiza mediante registros anecdóticos que son “breves descripciones que hace el investigador de las conductas observadas en su objeto de estudio en diferentes situaciones y que considera significativas en

---

<sup>191</sup> *Ibíd.*

<sup>192</sup> HERNÁNDEZ, Bessy. *Instrumentos de recolección de información en investigación cualitativa*. 2009. p. 39 Disponible en: <https://goo.gl/SsJIJu> [13/09/2016].

función de sus propósitos de búsqueda”<sup>193</sup> , por lo que la identificación del problema se lleva a cabo por medio de una actividad directa a observar. En anexos se presenta el formato de observación (ver anexo 5).

## **5.7. RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Para la recopilación de la información, en los dos instrumentos, se consideró:

- a) Claridad y congruencia de los objetivos de la investigación: esto ayuda a focalizar la atención y mantener alerta al investigador para seleccionar información frente a otra de menor interés, por lo que resulta necesario saber qué es lo que se desea saber y observar.
- b) Contexto: es determinante conocer el lugar donde se aplican los instrumentos, puesto que un lugar tranquilo puede dar diferentes resultados a un lugar con mucho ruido.
- c) Destrezas y habilidades de un buen investigador: tomando en consideración que la interpretación de la realidad se da desde la perspectiva de quien la vive.

Para la entrevista en esta investigación se toma en consideración:

- a) Selección de entrevistados: identificando el potencial de cada caso, es decir, quiénes pueden aportar información valiosa.
- b) Aproximación a los entrevistados: involucra generar simpatía entre el entrevistador y el entrevistado, en esta investigación al ser la población niños fue necesario la creación de un ambiente de confianza, en este caso un tono de compañerismo, utilizado a partir de la segunda sesión, ayudó a que los niños poco a poco tuvieran más confianza de contar qué hacen en la red, sin temor a que la información recopilada fuera revelada a sus padres, a la maestra o a la directora.

---

<sup>193</sup> Ibídem. p. 46

Para la observación en esta investigación se toma en consideración:

- a) El registro de los hechos tal como se presentan para después interpretarlos y acercarse de forma preceptiva a los hechos.
- b) Período de observación: especificando los límites temporales en los que se realiza la observación.
- c) Intervalos de observación: referido a cuánto tiempo por sesiones se realiza la observación.
- d) Sistema de observación: la identificación del problema se da con base a la observación de la conducta respecto a las categorías a investigar.

### **5.7.1. APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS**

A continuación, se presenta el procedimiento por el cual se llevó a cabo la aplicación de los instrumentos.

#### **Procedimiento**

Se realizaron tres visitas previas a la escuela de investigación. En la primera se solicitó autorización para realizar la aplicación de los instrumentos y las autoridades educativas expusieron los requisitos de protocolo para la autorización de la propuesta. En la segunda visita, se presentó a las autoridades una carta de exposición de motivos de la investigación, con el fin de que la SEP (Secretaría de Educación Pública) aprobará la realización del proyecto de trabajo de campo; de igual forma, las autoridades realizaron cartas dirigidas a los padres de familia pidiendo autorización para que sus hijos participarán en la investigación. En la última visita, se formalizó la logística para el desarrollo de la fase experimental de este trabajo de tesis. Además se hizo explícita la restricción en cuanto a publicar información de los alumnos participantes.

La aplicación de la entrevista se realizó de forma grupal y directa en el salón de cómputo, fue de forma oral con un formato de pregunta previamente realizado. Tomando en consideración el número de reactivos y las características de los alumnos, la entrevista se desarrolló en cinco sesiones, cada una de treinta minutos, con el objetivo de crear un clima en que los alumnos se sintieran cómodos y pudieran hablar con mayor libertad, motivándolos a dar conocer su opinión, puesto que al escuchar la opinión de un compañero ellos recordaban algo parecido que les había pasado. Se hizo necesario un control sobre la fidelidad de la información, ya que algunos alumnos exageraban o desviaban la atención de los temas que se planteaban como ejes de observación.

En cada una de las sesiones se abordaron las preguntas referidas a una de las dimensiones establecidas en el cuadro categorial: acceso, seguridad, privacidad, identidad digital y riesgos. El registro de respuesta se realizó por medio de la grabación de audio durante las sesiones, la elección de este método resultó conveniente, pues al mismo tiempo que se efectuaba la entrevista se precisaba mantener control del grupo. Grabar las sesiones de entrevista permitió escuchar varias veces las respuestas de los alumnos e identificar algunas respuestas que no contempladas como relevantes, lo que facilitó comprender el tema desde la experiencia y perspectiva de los alumnos.

Durante el desarrollo de las sesiones se contó con la presencia de la maestra de grupo lo que ayudó a que el ambiente se tornará favorable. En la primera sesión los alumnos se notaban con nerviosismo y preocupación, sin embargo, fue a mitad de la segunda sesiones durante el abordaje de la categoría privacidad, que los alumnos comenzaron a mostrar una actitud de confianza, sus respuestas fueron fluidas e invitaban a la participación de todos los alumnos. Por ejemplo, cuando un niño estaba narrando su experiencia otro niño serio que casi no participaba se animó a participar contando su experiencia pues era parecida a la de su compañero.

Respecto al tiempo y abordaje de los reactivos ocurrieron de forma satisfactoria, puesto que aunque las sesiones estaban divididas para el desarrollo de una

categoría en específico, las respuestas que proporcionaban los alumnos daban solución a preguntas de otras categorías, lo que me ayudó cumplir el tiempo establecido por sesión, ya que la institución dio un tiempo límite. Cada una de las sesiones contó con un pequeño encuadre contextual, desarrollo, cierre, retroalimentación y agradecimientos.

La observación, guiada por medio de un sistema categorial, se llevó a cabo en cinco sesiones, cada sesión de observación era de 30 minutos a partir de los 10 minutos en que iniciaba la clase de Computación, con intervalos de cinco minutos para realizar anotaciones. En cada día de observación se realizaron registros de diferentes dimensiones, puesto que de acuerdo a las actividades que realizaban los alumnos fue posible hacer el registro de una o varias dimensiones en la misma sesión.

En cada sesión de observación se realizaron tres registros de conductas observadas, de forma sintética e inmediatamente después de la situación observada con el objetivo de no distorsionar el incidente. La conducta de los alumnos fue de confianza, puesto que estas sesiones fueron posteriores a las sesiones de entrevista, lo que facilitó y permitió el flujo de la información que se buscaba obtener.

Durante la observación se buscó un rol pasivo, ya que el objetivo era observar la conducta de los alumnos tal como se desarrolla y un rol activo podría introducir cambios en la estructura social del grupo. Por lo que, durante cada sesión, diez minutos antes de comenzar la clase, se buscaba una ubicación adecuada para la observación de las actividades que realizan los alumnos.

En general la experiencia durante la aplicación de los instrumentos en esta institución fue satisfactoria, gracias al ambiente de confianza que se desarrolló durante las diferentes sesiones. Cabe aclarar que los instrumentos fueron aplicados de forma sistemática con el objetivo de formalizar la investigación y obtener una mejor percepción y análisis de la realidad estudiada. Así que, resulta



necesario realizar una transversalidad de información en la descripción y análisis de resultados.

## **5.8. RESULTADOS**

A lo largo de este capítulo se ha expuesto la metodología con la cual se llevó a cabo la recolección de información, por lo que ahora conviene presentar los resultados de la misma.

La presentación de resultados está dividido en seis apartados: el primero, expone la percepción de los alumnos en torno al concepto de ciudadanía digital; el segundo, hace referencia a las características básica de conexión que tienen los alumnos como usuarios de internet; el tercero, muestra las acciones que los alumnos realizan respecto a seguridad en la red; el cuarto, engloba la percepción que tienen los alumnos sobre los riesgos a los que se exponen en internet; el quinto, abarca la forma en que los estudiantes protegen su privacidad; y por último, pero no menos importante, el quinto refleja cómo es que los alumnos gestionan su identidad digital.

A continuación se muestra la información recopilada para identificar de qué forma los alumnos ejercen su ciudadanía digital, desde la puesta en práctica de cinco dimensiones: acceso, seguridad, privacidad, identidad digital y riesgo.

Todo lo anterior conduce a aclarar que si bien el presente análisis se divide por dimensiones, no identifica la independencia de una dimensión con la otra sino todo lo contrario, puesto que al ser el objeto de estudio la ciudadanía digital nos obliga a estudiar las dimensiones como un todo y no como temas aislados.

Con respecto a los fragmentos de entrevista y notas de observación que sustentan esta investigación, se han utilizado seudónimos, ya que durante la recopilación de la información se estableció un acuerdo de anonimato con los participantes.

### 5.8.1. CIUDADANÍA DIGITAL

Durante la primera sesión de entrevista se identificó la necesidad de conocer qué es lo que saben los alumnos respecto al término de ciudadanía digital, a lo que los alumnos comentaron no conocer el término y que no habían oído hablar de ello. Posteriormente, se les pidió que describieran qué es la ciudadanía, a lo que se respondió de la siguiente manera:

**Alumno 5:** La ciudadanía es ayudar a mejorar todo lo que nos rodea, así debemos ayudar a mejorar la escuela, nuestra casa, la colonia. Recogiendo la basura, siguiendo las señales de tránsito y así<sup>194</sup>.

**Alumno 4:** Es representar a los demás y convivir todos de forma pacífica con todos y escuchar a los demás<sup>195</sup>.

**Alumno 2:** Son los deberes y derechos que están en la constitución<sup>196</sup>.

Antes de continuar conviene recordar que la ciudadanía es un concepto evolutivo, puesto que responde al ideal de ciudadano que sobresale en un momento histórico, sin embargo, siempre se reconstruye en función de buscar el bien común y personal.

Los alumnos describieron lo que en los diferentes espacios de convivencia físicos se les ha descrito como un buen ciudadano, por lo que si los alumnos tratan de ser buenos ciudadanos en la escuela, en su casa y en su comunidad deben de serlo también digitalmente.

Partiendo de lo anterior, no podemos afirmar que la ciudadanía digital no se ejerce en los diferentes escenarios de interacción que tienen los alumnos con la nuevas tecnologías (escuela, hogar, café internet, etc.) puesto que la ciudadanía digital no sólo es un concepto sino un conjunto de procesos, mejor dicho, que no conozcan el concepto no da a entender que no lo ejerzan en su día a día.

---

<sup>194</sup> Alumno 5

<sup>195</sup> Alumno 4

<sup>196</sup> Alumno 2

### 5.8.2. ACCESO.

Estudiar el acceso que tienen los alumnos a internet es importante, puesto que desde el momento en que los estudiantes son usuarios de internet forman parte de la ciudadanía digital, donde la tecnología, como bien aclara López Carrasco<sup>197</sup>, no es un vehículo sino una herramienta cultural.

Los alumnos acceden a internet desde diferentes lugares y diferentes dispositivos: los que tienen teléfono celular y computadora en casa se conectan con más frecuencia y por mucho más tiempo en sus hogares que en la escuela, los que no tienen internet en casa pasan más tiempo conectados en un café internet que en la escuela.

Yo no tengo teléfono [celular] ni computadora, pero le pido dinero a mi tío para ir al internet, no todos los días voy, pero casi siempre estoy platicando con mis amigos del fut, porque a ellos sólo los veo cuando tengo entrenamiento, también juego Agar.io<sup>198</sup> y veo mi Facebook<sup>199</sup>.

Respecto a las horas diarias que los alumnos pasan conectados, todos pasan más de dos horas en internet, entre las actividades que realizan, entrar a Facebook es la actividad más popular. Ellos aclararon que sólo utilizan internet con propósitos académicos en horas de clase, y que en muy pocas ocasiones sus maestros solicitaban tareas fuera de clase donde tuvieran que consultar información en internet.

Nuestra maestra sólo dos veces nos ha pedido sacar información de internet en nuestra casa: una fue sobre una tarea de qué quiero ser de grande y otra fue para ocupar una página para nuestra clase de inglés<sup>200</sup>.

---

<sup>197</sup> LÓPEZ Carrasco, Miguel Ángel. *Op. Cit.* p.63

<sup>198</sup> Agar.io es un videojuego de navegador masivo online, creado en 2015 en Reddit (sitio web social agregador de noticias) por Zeach un desarrollador independiente y usuario de dicho sitio. Este videojuego se caracteriza por brindar a los usuarios una experiencia top-down, es decir, muestra al jugador el área circundante desde arriba. En: AGAR.IO. *Agar.io*. Disponible en: <http://agar.io/> [04/01/2017].

<sup>199</sup> Alumno 6.

<sup>200</sup> Alumno 6.

Las páginas que visitan con más frecuencia los alumnos son redes sociales entre ellas destacan Facebook y YouTube, describiéndolas como entretenidas y divertidas. Algunos reconocieron que decidieron crear una cuenta en Facebook porque no se enteraban de lo que hacían sus amigos, sintiéndose desplazados pues para ellos eso significa “no encajar” en su grupo de amigos.

Yo le pedí a mi papá que me hiciera una cuenta de Facebook porque mis amigas platicaban y se pasaban cosas (fotos, vídeos, música, etc.), y luego yo no entendía lo que hablaban y eso me enojaba, sentía que no encajaba y a veces hasta me dejaban de hablar porque no sabía de qué hablaban.<sup>201</sup>

Vale la pena mencionar que en una encuesta realizada por la escuela para conocer los hábitos de los alumnos fuera de clase, el 86% de los alumnos de tercero a sexto cuenta con un perfil social de Facebook, en el caso específico de sexto todos los alumnos cuentan con un perfil en esta red social<sup>202</sup>.

Respecto a YouTube, algunos alumnos comentaron haber subido vídeos a esta red social de temática referida a tutoriales para armar un juego de carreras y un videoblog, con el objetivo de vivir la experiencia de realizar un vídeo y subirlo a internet.

Mi hermano había hecho un vídeo para una clase y lo subió a YouTube, me llamó la atención así que hice uno con mi primo para enseñar a los demás a armar un scalextric [pista para carros de juguete] tenemos como 50 visitas porque mi primo le dijo a sus amigos que vieran el vídeo, creo que no tenemos comentarios, bueno la verdad no sé<sup>203</sup>.

Cabe mencionar que durante el registro de observación el alumno que hizo el videotutorial mostraba siempre interés por comprender los temas que la profesora de computación les explicaba, además de que ayuda a sus compañeros con los temas que no entendían. Durante el tiempo libre de clase práctica con las herramientas y aplicaciones TIC que la maestra les enseña.

---

<sup>201</sup> Alumna 15.

<sup>202</sup> Escuela Primaria Cultura y Fraternidad. Hábitos de estudio. [Encuesta]. [23/08/2016]

<sup>203</sup> Alumna 3.

La supervisión que tienen al navegar en sus hogares en la mayoría de los casos es por parte de los padres, seguidos por los abuelos y los tíos, y se limita a gestionar el tiempo de navegación y visitar con frecuencia el perfil social del alumno. Sin embargo, de acuerdo a sus respuestas, los padres no monitorean qué información buscan sus hijos en internet, lo mismo pasa con los niños que frecuentan café internet; los alumnos comentaron desconocer si sus padres tienen algún control parental en internet.

Mi mamá me presta mi tableta sólo si ya acabe la tarea, después de las 8 [de la noche] me la quita. A veces revisa mi Facebook para ver con quien platico, que fotos subo y esas cosas, pero creo que nunca revisa que páginas visito, creo que es porque no sabe cómo buscar<sup>204</sup>.

Durante la navegación en la escuela, se pudo observar que aunque la maestra vigila que no visiten página que no tienen que ver con el tema de clase, son demasiados alumnos para poder controlar su navegación, entre las páginas que visitan de forma incógnita se encuentran: YouTube y Facebook, en esta última es posible apreciar que se ocupan de buscar los perfiles de sus compañeros y jugar en línea.

Los alumnos comentaron que entre las reglas que han establecido sus padres en torno al uso de computadora y celular en casa son: no establecer conversaciones con desconocidos por medio de los diferentes chats que brinda internet y no ver páginas con violencia o contenido sexual. Sin embargo, en algunos casos, la única regla que establecen los padres es de tiempo.

A mi hermana y a mí, mi mamá nos deja usar la computadora, ella no nos ha dicho acerca de qué páginas podemos visitar. Sólo una vez estábamos viendo un video de... bueno algo que daba miedo y nos regañó. Nos deja estar sólo dos horas, porque la maestra le dijo que sólo podemos pasar en la computadora dos horas al día, así que sólo nos dejan estar ese tiempo en la computadora, aunque a veces se le olvida y estamos más tiempo (risas)<sup>205</sup>.

---

<sup>204</sup> Alumno 17.

<sup>205</sup> Alumno 4.

De la información que encuentran en internet, los alumnos la clasificaron como fuente de confianza, puesto que les ayuda a aclarar dudas respecto a temas de su vida personal y académica. Los sitios populares de consulta para los alumnos son Wikipedia y el sitio web tuSecreto.com, esta última es una red social anónima donde los usuarios publican de forma anónima y reciben consejos de otros usuarios.

La mayoría de los alumnos comentó usar la página tuSecreto.com no sólo para pedir consejos también para entretenimiento, puesto que cuando están aburridos suelen leer las publicaciones de otros usuarios.

Yo cuando tengo alguna preocupación siempre busco en internet consejos, a veces no les puedo contar a mis hermanos o a mis amigos, por eso busco en internet. La página que más sirve es tuSecreto.com cuando estoy aburrido suelo leer los secretos de otras personas, yo nunca he escrito algo en la página, pero es entretenido. Es una página donde las personas escriben sus secretos y nosotros les podemos dar consejos. Todos conocen la página<sup>206</sup>.

Respecto a sus derechos y obligaciones en el mundo digital, los alumnos contestaron de forma insegura, no proporcionaron una respuesta concreta y fueron cortantes respecto al tema.

Los derechos que tenemos son respeto, tolerancia porque todos tenemos derecho a entrar a internet. Nuestras obligaciones son también respetar a los demás, no ejercer violencia ni molestar a los demás<sup>207</sup>.

Sobre el nivel de confianza que tienen los alumnos en torno a la información que encuentran en internet, los alumnos identificaron a Wikipedia como una página primordial para consultar información, de forma contraria sitios web como el Rincón del Vago quedaron expuestos, en palabras de los alumnos, como “chafas”.

**Alumno 14:** Wikipedia es una buena página para ver información, mi tarea siempre la sacó de ahí, pero hay páginas chafas como el rincón del vago. Todas

---

<sup>206</sup> Alumno 2.

<sup>207</sup> Alumno 19.

nuestras maestras nos prohíben sacar información de ahí, nos dicen que mejor ocupemos Wikipedia<sup>208</sup>.

**Alumno 19:** El rincón del vago es una página que no tiene información real, Wikipedia es una página para bajar información real. Yo por ejemplo, hago un resumen de lo que la maestra nos pidió, para no copiar toda la información<sup>209</sup>.

Wikipedia es para los alumnos un sitio para consultar información académica, en algunos casos su maestra le pide que saquen información de esta enciclopedia digital, para los entrevistados este sitio es confiable y desconocen que cualquier persona puede modificar la información que se encuentra en este sitio, ante esta incógnita un alumno contestó:

La información que está en internet debe ser verdadera porque está en internet. Si es falsa qué caso tiene que la pongan en internet<sup>210</sup>.

La respuesta de este alumno defiende la idea de que todo lo que está en internet debe ser verdadero por la propia naturaleza de internet, dando un punto de alerta respecto a qué nivel los alumnos están ejerciendo un juicio crítico respecto a la información que encuentran no sólo en Wikipedia, sino en toda la red.

En líneas anteriores se ha mencionado que el mundo de posibilidades que brinda internet permite a los alumnos salir de su zona de confort, sin embargo, en el comentario del alumno podemos identificar que el discurso es totalmente diferente a la realidad, lo que genera una pregunta crucial ¿quién ejerce el control, la tecnología o los seres humanos?.

---

<sup>208</sup> Alumno 15

<sup>209</sup> Alumno 19

<sup>210</sup> Alumno 19.

### 5.8.3. SEGURIDAD

A lo largo de este trabajo se ha establecido a las nuevas TIC como el conjunto de herramientas, dispositivos y aplicaciones, que además de facilitar la gestión y transmisión de información, permiten establecer nuevas formas de interacción social, cambiando la forma en la que nos presentamos y relacionamos con los demás.

Al igual en el mundo real, internet puede ser un lugar peligroso para cualquier persona sin importar su edad, raza, condición social, género, etc. Los niños y adolescentes son los grupos más vulnerables, puesto que se enfrentan con libre acceso a una gran cantidad de servicios, destacando la necesidad de brindar a los alumnos una educación para el uso seguro de internet.

Ser un ciudadano digital implica adoptar un actuar responsable, seguro y cívico en el mundo virtual. Se entiende como seguridad en la red o ciberseguridad a todas aquellas acciones de precaución que se realizan en internet para proteger toda la información que se considera como importante y se encuentra en la red.

Los alumnos perciben la seguridad en la red con la protección de su información, evitar páginas con contenido sexual y violento, y no aceptar invitaciones de extraños en redes sociales.

**Alumna 8:** Para mí la seguridad es algo que debo de proteger. Debo de evitar páginas web peligrosas, no platicar con extraños en Facebook, proteger mi intimidad, no dejar que nadie me intimide<sup>211</sup>.

**Alumno 22:** A uno de mis amigos lo molestan porque cuando estamos todos conectados en Facebook manda puros mensajes tontos, que no nos interesan, me molestan sus mensajes, pero no me gusta que lo molesten. Yo no he molestado a alguien por internet, porque que está mal<sup>212</sup>.

---

<sup>211</sup> Alumna 8

<sup>212</sup> Alumno 22



Internet es un escenario común en el día a día que los alumnos viven, tanto en la escuela como en sus hogares, con autonomía, adoptando sus propios criterios a la hora de usar internet, tal es el caso de la alumna 8. Durante la entrevista la alumna comentó, de forma asertiva, que hacer para evitar situaciones de riesgo, sin embargo su comportamiento es totalmente opuesto a lo que mencionó. A continuación, el registro de observación de la alumna:

Dentro del salón de clase, la profesora dio la indicación de realizar las actividades atrasadas antes de comenzar la clase. La alumna inmediatamente abrió su cuenta de Facebook, apareció un mensaje que avisaba que su contraseña se guardó en el equipo, el cual la alumna ignoró y continuó con sus actividades. Durante el tiempo de clase, la alumna jugaba en línea en la página web mini juegos, durante su juego apareció un mensaje que comunicaba que había acabado con sus vidas y podía enviar una invitación a sus amigos de Facebook para recibir más vidas a lo, la alumna aceptó y dio acceso a su lista de contacto.<sup>213</sup>

Los alumnos expresaron que era parte de la seguridad no descargar ningún tipo de programa informático sin la autorización de su maestra o padres y no poner su nombre completo en su perfil social.

Considerando lo anterior, se pregunta a los alumnos qué les han enseñado en la escuela para navegar de forma segura en internet, los alumnos automáticamente aludieron a una plática que había ofrecido la escuela recientemente, en dicha plática les hablaron acerca de los peligros a los que se exponen en internet, de forma específica el tema central de la conferencia fue el ciberbullying.

La semana pasada vino un maestro a darnos una plática del acoso en internet, nos dijo que no debemos enviar mensajes ofensivos a nuestros compañeros, ni debemos dejar que nos los manden a nosotros. Debemos decirles a nuestros papás si algo malo nos pasa. También nos dijo que no debemos aceptar a nadie desconocido en nuestras redes sociales<sup>214</sup>.

La forma en que los maestros orientan a los alumnos respecto a los riesgos en internet, en palabras de los mismos estudiantes, es “buena” y es por parte de la maestra de computación de quien reciben mayor orientación. La mayoría de sus

---

<sup>213</sup> Registro de observación de la alumna 8. Sesión 3

<sup>214</sup> Alumna 3.

maestros coinciden en que el principal peligro a los que se exponen es el acoso por parte de personas extrañas.

La maestra de computación siempre nos andan diciendo que tengamos cuidado respecto a cómo usamos nuestras redes sociales, que tengamos cuidado con las personas que aceptamos en nuestras redes sociales. Cuando alguien extraño nos mande una invitación, lo primero que tenemos que hacer es decirles a nuestros papás. Todos [los maestros] nos dicen lo mismo<sup>215</sup>.

Las razones por las cuáles los alumnos añaden nuevos contactos en sus redes sociales son variadas, ya que algunos comentaron hacerlo por curiosidad otros porque son amigos de sus amigos y algunos otros sólo para hacer crecer su lista de amigos. Lo que conduce a preguntarles, si escuchan de forma constante lo peligroso que es aceptar a desconocidos como amigos en sus redes sociales, por qué aceptan sus invitaciones de amistad, su respuesta fue la siguiente:

Creo que no es peligroso aceptar a una persona desconocida como amigos en redes sociales, ya que no es posible que acceda a toda mi vida con sólo ver mi Facebook, además en mis amigos son muy pocos con los que converso. En Facebook, algunas de mis publicaciones las publico sólo para ciertos amigos, porque hay cosas que no quiero que vean los demás [familia, otros amigos y desconocidos]<sup>216</sup>.

En este ejemplo se muestra que consideran que aceptar a desconocidos en su lista de amigos puede representar un riesgo para su seguridad, ignorando el alcance que pueden llegar a tener las redes sociales.

Los alumnos refieren que aplican en sus perfiles una configuración personalizada en torno a la privacidad y seguridad de su información. Sin embargo, durante las observaciones se pudo identificar que aunque conocen las opciones de configuración, la protección que establecen a su información no es la adecuada.

Si conozco la configuración de privacidad de Facebook, yo tengo mis fotos de perfil para que sólo mis amigos las puedan ver, sólo se puede ver mi nombre de contacto<sup>217</sup>.

---

<sup>215</sup> Alumno 22.

<sup>216</sup> Alumna 10

<sup>217</sup> Alumna 10

Sin embargo, al comparar la respuesta de la alumna con las observaciones se puede apreciar que no está llevando a cabo una buena gestión de seguridad y privacidad. Es importante recordar, que los alumnos tienen 10 minutos antes de la clase para realizar diversas actividades. En ellas, se observó que tres alumnos se reunieron frente a una computadora, que estaban revisando el perfil de una de sus compañeras, puesto que uno de ellos quería mandarle una solicitud de amistad, llamó la atención que el perfil de la alumna tenía su información personal, publicaciones, fotos y nombre de perfil completamente disponibles para cualquier usuario, eliminando de forma inmediata su privacidad y seguridad.

Respecto a cómo actuarían ante algo que les molesta en internet, su respuesta inmediata fue que depende mucho de la situación que les moleste, hay situaciones que los alumnos prefieren ignorar, sin embargo, hay algunas situaciones donde los alumnos toleran aquello que les molesta porque es necesario para realizar alguna otra actividad.

**Alumna 2:** Cuando algo me molesta en internet no le prestó atención. Si se trata de alguna invitación de un extraño [invitación de amistad] la ignoro, nunca me han enviado mensajes ni nada, pero creo que lo único que haría es no prestarle atención<sup>218</sup>.

**Alumno 22:** Lo que me molesta mucho es que cuando estoy jugando Assault Zombie [juego online de multijugadores] es que cuando doy clic a cualquier botón aparece una página de publicidad y eso me harta, pero me aguanto porque es la única página que puedo jugar<sup>219</sup>.

Las acciones que pueden molestar a los alumnos son totalmente diferentes por lo que la manera de actuar también es diferente. Sin embargo, en menor o mayor medida se exponen a ciertos peligros, por ejemplo: entre las páginas que se abren cuando el alumno está jugando, puede descargarse un virus, o el alumno puede ser víctima de una ciberestafa, pues algunas veces se abren páginas donde se solicita cierta información al usuario o dinero, con la leyenda de que ha sido

---

<sup>218</sup> Alumno 2

<sup>219</sup> Alumno 22

ganador de un premio por ser un visitante especial; por ello, es necesario que el alumno sepa identificar qué situaciones son seguras y cuáles no en internet.

Antes de pasar adelante conviene señalar que durante las observaciones se identificó la necesidad de que los alumnos y profesores protejan sus equipos y dispositivos de virus, puesto que los alumnos descargan contenidos de sitios peligrosos entre los cuales destacan Softonic<sup>220</sup>. En este sitio web descargaron Publisher, ya que la paquetería de Office de los equipos no contaban con este programa, sin embargo, llama la atención que la profesora solicita a los alumnos descargar de este sitio web el programa, a lo que algunos alumnos expresaron no conocer Softonic y que lo ocuparían para futuras descargas.

Es importante destacar, que la profesora de computación indica a los alumnos cómo realizar la descarga, ya que durante esta se presentan diferentes opciones para descargar otros programas entre ellas destaca una opción que pregunta a los usuarios respecto a que si autorizan a que Softonic presente publicidad relacionada con la página, la profesora les pidió que se negaran a esta opción, sin embargo, a pesar de negar la opción, cuando los alumnos se encuentran trabajando conectado o desconectados aparecen por sí solas ventanas emergentes de publicidad, las cuales cumplen dos funciones: distraer a los alumnos durante clase y envolverlos en una serie de engaños entre los cuales destacan mensajes de premios que solicitan información personal del usuario, en estos casos la profesora solicitaba cerrar la página y seguir con las actividades.

---

<sup>220</sup> Softonic es un sitio web que alberga programas, juegos, vídeos, aplicaciones, artículos, etc., subidos por los usuarios frecuentemente de manera ilegal. Los contenidos se descargan por lo general de forma gratuita o con un bajo costo, sin embargo, durante la descarga los equipos o dispositivos son infectados por un software malicioso que abre ventanas emergentes de publicidad mientras el usuario está navegando en la red, entre los virus de este tipo se encuentran: Lollipop, Zippy Zarp, SurfEnhance, etc. En: VELASCO, Rubén. Descargar e Softonic es peligroso. Disponible en: <https://goo.gl/2XfUwV> [13/08/2016].

#### 5.8.4. RIESGOS EN INTERNET

Los usuarios se caracterizan por buscar nuevas experiencias, conductas, reacciones, amistades, contenidos, etc. e internet nos da la oportunidad de vivirlo. Sin embargo, su uso conlleva a una serie de retos, puesto que no es posible identificar hasta dónde podemos llegar pese a sus limitaciones, ya que día a día va mejorando y lo que hoy es una limitante mañana será una realidad, haciéndose necesario que los alumnos aprovechen el acceso y posibilidades de la red, comenzando por conocer los riesgos de internet.

Al navegar por internet los alumnos quedan expuestos a múltiples riesgos entre los cuales destacan pharming, clickjacking, cyberbullying, grooming, sexting y anonimato. Se ha mencionado que los alumnos como nativos digitales se desenvuelven con naturalidad en el mundo virtual, sin embargo, en algunas ocasiones, no toman las precauciones necesarias para evitar las situaciones de riesgos.

Platicar con extraños, robo de información y estafas online son los riesgos que los alumnos consideran como los principales a los que se exponen en internet.

**Alumna 3:** Nos ponemos en riesgo cuando aceptamos a alguien desconocido [en redes sociales] tiene acceso a todos nuestros datos, a mi vida, y eso me parece peligroso<sup>221</sup>.

**Alumno 22:** A mi mamá una vez le llegó un correo del banco diciéndole que si diapositiva en una cuenta le harían un descuento en la mensualidad de su carro, y lo depósito y todo, pero al final otro de mis tíos le ayudo porque los del banco le decían que ellos no mandan ese tipo de promoción y ya no se pudo hacer nada<sup>222</sup>.

Algunos alumnos comentaron que al menos una vez alguien que no conocen les había pedido dinero por internet, la mayoría comentó que al menos un familiar o conocido había sido víctima de este tipo de delito.

---

<sup>221</sup> Alumna 3

<sup>222</sup> Alumno 22

Al correo me llegó un correo que decía que tenía que depositar en un banco cinco mil pesos porque una señora millonaria de Tailandia había fallecido y como no tenía ningún familiar había escogido a una persona de cualquier parte del mundo para dejarle su dinero y que me había escogido a mí, me pedían dinero sólo para los gastos de mandarme el dinero. Primero trate de conseguir el dinero y le pedí a mi abuelita, pero cuando le conté para que lo quería me regañó y le dijo a mis papás y ellos también me regañaron. Me dijeron que eso no era verdad y que eso lo mandaba persona que quiere conseguir dinero fácil<sup>223</sup>.

Proporcionar datos de la tarjeta bancaria de sus padres, es algo que algunos alumnos han hecho, sobre todo en páginas de juegos online o para comprar alguna aplicación, todos los casos fueron con autorización y supervisión de sus padres, por lo que no tuvieron ninguna consecuencia negativa.

Amenazar a alguien de forma anónima por internet es una acción que los alumnos describieron como cobarde y que ellos nunca lo harían pues, en palabras de los alumnos, los problemas se arreglan “cara a cara”, para llegar a una solución y un acuerdo.

Es algo cobarde, porque no das la cara y sólo molestas a otro desconocido, creo que no se obtiene nada de hacerlo<sup>224</sup>.

Respecto a que si los alumnos han chateado con desconocidos, comentaron que es algo que no es correcto porque no saben cuál es la identidad de las otras personas, por ello no han establecido conversaciones con desconocidos en internet. Con esto en mente, es preciso recordar que durante la primera parte de la entrevista los alumnos señalaron no conocer a algunas personas que forman parte de su lista de amigos, lo que nos lleva a pensar que si bien los alumnos no mantienen conversaciones con extraños si dejan que tengan acceso a su información.

Durante la entrevista, al estar platicando respecto a las medidas de seguridad y privacidad que aplican en sus redes sociales, comentaron con gran popularidad la aplicación “averigua quién visita tu perfil”.

---

<sup>223</sup> Alumno 9

<sup>224</sup> Alumno 18

Mi hermano y yo encontramos un programa que nos ayuda a ver quién visita nuestro perfil, quien ve nuestras fotos y cosas así. Así podemos mantenernos seguros, porque vemos quien ve nuestra información<sup>225</sup>.

“Averigua quién visita tu perfil” es un virus diseñado especialmente para esta red social y su principal objetivo es robar la información o en algunas ocasiones la identidad de los usuarios. La forma de operar de esta aplicación es solicitando permiso para acceder a fotos y contactos del usuario con la leyenda de que enviara una invitación de uso a sus amigos. En algunas ocasiones, como requisito de acceso, pide el número de teléfono celular del usuario para proporcionar una contraseña que es necesaria para su uso, el número de teléfono es suscrito a un servicio de mensajería en el cual el usuario tendrá que pagar 110 pesos por semana<sup>226</sup>.

Lo anterior revela que, lo que los alumnos consideran como una aplicación de beneficio, en realidad es un software malicioso; lo que obliga a pensar que los alumnos no revisan la reputación de las aplicaciones que usan.

Durante las preguntas de la entrevista relacionadas con contenido para mayores de edad, clickjacking, grooming, sexting y cyberbullying, los alumnos contestaron de forma insegura, haciendo notar preocupación para responder las preguntas, sin embargo, sus respuestas dieron a conocer elementos importantes para la investigación.

De forma general, todos negaron haber visto páginas con contenido violento o sexual, y viéndose unos a otros y bajo un ambiente de risa argumentaron que sus padres les prohíben ver este tipo de contenidos. No parece excesivo afirmar que durante las sesiones de observación no se identificó que algún estudiante consumiera contenido sexual o violento.

La opinión de los entrevistados respecto a mandar una foto o vídeo con poca ropa es confusa, puesto que identifican como grave la acción de mandar fotos a

---

<sup>225</sup> Alumno 18.

<sup>226</sup> GIRONA, Inés. *Los peligros de Facebook* [Artículo de periódico]. En: La Nueva España (17.12.2014). Disponible en: <https://goo.gl/9i6YuS> [13/08/2016].

otra persona en poca ropa, pero no saben las consecuencias que podría tener para su vida realizar esta acción.

Yo sé que está mal sacarse fotos sexys (risas), y no lo haría aunque fuera mi novio quien me las pidiera. Mis papas me castigarían si lo hiciera<sup>227</sup>.

Al preguntarles su opinión respecto a cómo actuarían si alguna persona les mandará fotos con poca ropa, contestaron que depende cual sea el caso, puesto que en sus redes social sus amistades suben fotos con poca ropa ( traje de baño, mostrando los hombros, con una falda corta, etc.). Sin embargo, opinaron que los incomodaría demasiado ver imágenes de personas desnudas, puesto que sus padres les han expresado que consideran que sería muy grave el acceso a estos contenidos.

Mis amigas siempre suben fotos mostrando sus hombros o piernas y eso no me molesta porque sé que lo hacen para llamar la atención de alguien que les gusta. Pero que si alguien subiera una foto desnuda me sentiría incómodo, al menos yo no lo haría<sup>228</sup>.

Molestar a alguien en internet, es una actividad frecuente en los alumno y no es una actividad exclusiva del entorno digital, puesto que repiten los mismo patrones de conducta que en el entorno físico, el acoso se presenta en forma de burlas y palabras ofensivas.

Me molestan (sus compañeros) pero eso no me importa porque yo sé que en la escuela no tengo amigos y sólo vengo a aprender. Una compañera me dijo que en Facebook se burlan de mí con memes, algunos son mis amigos en Facebook y ya me había dado cuenta, pero no me importa<sup>229</sup>.

La alumna en el tiempo libre de clase no habla con ninguno de sus compañeros, sin embargo, no tiene problemas para integrarse en clase o trabajar en equipo. Sus compañeros la molestan en el sentido de no querer formar equipos de trabajo con ella, no querer sentarse a su lado o diciéndoles palabras ofensivas como “chismosa” o “boca floja”.

---

<sup>227</sup> Alumna 10

<sup>228</sup> Alumno 20

<sup>229</sup> Alumna 13



La actitud de los alumnos respecto al ciberbullying es confusa, se debe recordar que en respuestas anteriores describieron que amenazar a las personas en internet es un “acto cobarde”, sin embargo ellos realizan esta actividad con normalidad tanto en el mundo virtual como físico. En el caso específico del alumno 18, durante clase no platica con su compañera y cuando se dio la oportunidad de realizar un trabajo con ella exclamó a la profesora que no quería trabajar con ella por “chismosa”, la alumna 13 expresó que él junto con otros compañeros son los que con más frecuencia se burlan de ella en internet.

En resumen, lo anterior solo demuestra la incongruencia entre el discurso de los alumnos y sus acciones.

#### **5.8.5. PRIVACIDAD DIGITAL**

En capítulos anteriores se ha mencionado que la privacidad se trata del uso responsable de la información y datos personales, donde el usuario decide qué datos son públicos, cuáles se comparten, con el objetivo de gestionar qué quiere que se sepa de él en la red y cómo manejar sus datos en la red.

La privacidad para los alumnos involucra la protección de sus datos personales, todo aquello que hacen de forma personal y que ellos toman la decisión de quién o quiénes pueden tener acceso a esta información, otorgando un valor importante a esta.

La privacidad es mi información personal, todo lo que yo hago en mí día a día fuera de la escuela y que sólo me interesa a mí. Yo decido que quiero que los demás sepan de mí porque es mi derecho.<sup>230</sup>

Ante sus respuestas se procede a preguntarles qué tipo de información consideran que está bien que un extraño conozcan de ellos y cuál no.

---

<sup>230</sup> Alumna 3

**Alumna 8:** No me gustaría que conocieran mi nombre, donde vivo, datos de mi familia, en que escuela voy. Lo único a lo que podrían tener acceso son a mis fotos, porque una foto no dice nada<sup>231</sup>.

**Alumno 22:** Creo que da igual si un extraño sabe o no tu información, porque la puede encontrar en cualquier lugar, como en internet. Pero si tuviera que elegir, lo único que no me gustaría que conociera sería mi nombre, porque sin mi nombre no me puede encontrar<sup>232</sup>.

En consideración a lo anterior, los alumnos tienen opiniones diferentes en torno a la protección de su privacidad, puesto que cada uno le otorga un valor diferente a su información personal.

Al preguntar cómo se sentirían si alguien que no conocen ve y lee todo lo que publican en su red social expresaron que depende que es lo que está viendo y leyendo, ya que si es algo que necesita ser visto por personas que no conocen estaría bien puesto que se cumple el objetivo, pero si es algo privado tendrían un sentimiento de enojo e incertidumbre al preguntarse cómo es que la persona tiene acceso a esa información.

**Alumno 22:** Depende del caso. Si es necesario que el extraño lo lea está bien, pero si yo quiero tenerlo en privado creo que tendría miedo de saber qué clase de persona es, me sentiría acosado<sup>233</sup>.

**Alumno 1:** A mí no me molesto que amigos vean todo lo que publico porque casi no los veo y es mantenernos en contacto, pero me molestaría que alguien que no conozco vea mis publicaciones<sup>234</sup>.

Cabe señalar, que el estado de privacidad de uso común entre los alumnos es de “solo amigos”, es decir, que sólo las personas que se encuentran agregadas a su lista de amigos pueden ver lo que comparten, publican o lo que les guste en internet. Sin embargo, si no conocen en su totalidad a sus amigos, quedan expuestos a que un extraño vea su información, la capture con un simple click, recibir mensajes Spam, etc.

---

<sup>231</sup> Alumna 8

<sup>232</sup> Alumno 22

<sup>233</sup> Alumno 22

<sup>234</sup> Alumno 1

Dentro de este marco ha de considerarse que varios alumnos comentaron que querían mantener su vida personal a salvo de los desconocidos, sin embargo, algunos reconocieron tener en su lista de contacto a personas que no conocían pero que eran amigos de sus amigos.

Yo tengo a varios amigos que no conozco y a veces algunos le dan me gusta a mis fotos. Los acepte porque son amigos de mis amigos y mis amigos sólo tienen a sus amigos de la escuela en su perfil, por eso es seguro<sup>235</sup>.

En consideración a lo anterior, se puede confirmar que las redes sociales han cambiado la forma en la que se ejerce la privacidad, puesto que son los mismos usuarios quienes están violentando su derecho a la misma desde el momento en que aceptan en su red social a extraños, demostrando la falta de una cultura de la privacidad.

El respeto a su privacidad y a la de los otros dista de ser una actividad común en los alumnos, puesto que al preguntarles el proceso para etiquetar a una persona en su red social la respuesta fue totalmente correcta. Sin embargo, nadie recuerda pedir permiso a algún contacto si le gustaría ser etiquetado en su publicación, sin embargo, la respuesta no fue la misma al preguntarles si a ellos les habían pedido permiso para ser etiquetados en una publicación.

**Alumno 1:** Yo no he preguntado si quieren ser etiquetado, porque las cosas que les comparto nos gustan a los dos<sup>236</sup>.

**Alumno 6:** A mí una vez un amigo me preguntó si no tenía problema en que me etiquetara en una foto de cuando fuimos a SixFlags. Yo nunca le he pedido permiso para etiquetarlo en alguna foto<sup>237</sup>.

---

<sup>235</sup> Alumno 1

<sup>236</sup> Alumno 1

<sup>237</sup> Alumno 6

### 5.8.6. IDENTIDAD DIGITAL

La información personal es, para los entrevistados, datos valiosos que deben protegerse tales como: dirección, número de teléfono, nombre y rasgos físicos.

En la clase de valores la maestra nos dijo que nuestros rasgos físicos también forman parte de nuestra información personal porque nos diferencian de los demás, nos identifican<sup>238</sup>.

Los alumnos refieren que entre los datos personales que colocan en su perfil se encuentra: nombre con el primer apellido, dirección (delegación y código postal), familia y relaciones, fecha de nacimiento y lugar donde estudian.

El perfil debe tener información para que las personas conozcan más de ti. Yo reviso el perfil de mis amigos cuando los acepto como amigos. Pongo (en su perfil personal) mi nombre, dirección porque Facebook me avisa si conozco alguien que viva en el mismo lugar que yo y mi cumpleaños para que mis amigos me manden felicitaciones<sup>239</sup>.

La opinión de los alumnos respecto a la doble identidad en internet es positiva, están de acuerdo en fingir ser una persona diferente porque así puedes hacer cosas que difícilmente harían en el mundo real.

**Alumno 22:** Hay un juego que yo quería jugar pero era para mayores de edad, entonces solamente cambie la edad de mi perfil para poder jugar<sup>240</sup>.

**Alumno 9:** Algunas veces es necesario aparentar que somos personas más grandes, porque los niños no somos aceptado con facilidad en ciertas páginas de internet. En tu.secreto algunas veces no podemos publicar si no eres mayor de edad<sup>241</sup>.

Es importante mencionar, que los alumnos visualizan internet como un mundo para experimentar cualquier clase de situaciones, entre ellas se encuentra la

---

<sup>238</sup> Alumna 7

<sup>239</sup> Alumna 16

<sup>240</sup> Alumno 22

<sup>241</sup> Alumno 9

creación de un avatar o personaje como representación de ellos en el mundo virtual.

**Alumno 22:** XBOX tiene una tienda de avatar donde puedes construir un personaje, también Pokémon go tiene esa opción. Yo si he construido avatares porque es requisito para jugar. Los hago mejor que yo, como mi personaje ideal, con pelo azul como “kaneki” (personaje de un anime japonés) o rubio como “Elric” de Fullmetal (anime japonés), también podemos elegir poderes, es muy divertido<sup>242</sup>.

**Alumna 17:** Snapchat nos deja crear emojis que se parezcan a nosotros, yo ya lo hice y se lo mande a mi novio y él me dijo que sí se parecía a mí<sup>243</sup>.

La identidad virtual y física de los alumnos dista de ser coherente, puesto que algunas veces el anonimato que brinda internet les facilita realizar cosas que en la vida real no harían. Para ejemplificar, tomaremos el caso del Alumno 13, el cual en persona es tímido y tranquilo, no platica con sus compañeros durante horario de clase, es poco participativo y realiza sus actividades académicas de forma solitaria. Sin embargo, sus compañeros manifestaron que en línea expresa una personalidad extrovertida, platica de forma extensa por medio de chats, sube contenido de forma constante a su red social (vídeos de bromas e imágenes); por lo que la tecnología puede limitar o ampliar la expresión de la identidad.

La actitud del alumno en internet cambió por completo lo que los alumnos piensan de él:

**Alumna 10:** Yo pensaba que era muy serio, pero es tremendo, por cualquier cosa me manda inbox y me harta, porque yo estoy haciendo otras cosas, pero me manda y manda mensajes hasta que no le contesto<sup>244</sup>.

**Alumna 17:** En clase parece un angelito, porque no lo conoce, pero no le para en Facebook, que ya nos manda esto y que nos manda lo otro, todo el día está ahí conectado<sup>245</sup>.

**Alumno 22:** Es que a veces manda inbox sin sentido y yo estoy platicando con mis amigos y me aparece su notificación [de mensaje] es molesto<sup>246</sup>.

---

<sup>242</sup> Alumno 22

<sup>243</sup> Alumna 17

<sup>244</sup> Alumna 10

<sup>245</sup> Alumna 17

En este sentido consideran que lo que publican en la red puede modificar lo que los demás piensan de ello

## CAPÍTULO VI. REFLEXIÓN DE LOS RESULTADOS

Los alumnos entrevistados mencionan que de alguna u otra forma tienen acceso a internet, si bien algunos no cuentan con celular, computadora e internet en sus hogares, la escuela les brinda oportunidad de acceso por medio del aula de cómputo. El tiempo de conexión es de dos horas en promedio y de forma general lo dedican al ocio, indicando que sus profesores les dejan pocas actividades donde sea necesario el acceso a internet, vale la pena mencionar que durante las observaciones se pudo apreciar que la mayoría de los alumnos terminan sus actividades en la clase de computación y los alumnos que no terminan tienen 10 minutos de la próxima clase para concluir, esos minutos los demás lo utilizan para actividades de ocio.

Las redes sociales se posicionan como el espacio de interacción más popular para los alumnos, donde pueden relacionarse con personas conocidas o desconocidos, con personas de otro país, etc. Por lo que el tiempo que dedican a las redes sociales es de dos horas aproximadamente y es controlado por sus padres, en el sentido de tiempo y no de contenido. Durante su navegación los alumnos se preocupan más por definirse a ellos mismos que por su privacidad o seguridad, sin embargo, esto puede atribuirse al mismo diseño y función de las redes sociales que promueven e invitan al usuario a presentarse y compartir diversos aspectos de su vida, por medio de fotos, comentarios etc.; un simple me gusta a alguna página comienza a construir la reputación del usuario sin que este se dé cuenta.

Entre la respuesta de varios alumnos, tuSecreto.com se encuentra como página favorita para el ocio, esta página es una red social anónima donde en forma de chat público los usuarios publican situaciones de su vida cotidiana. Al revisar la página y leer diferentes post de los usuarios se identificó que las situaciones que publican tienen un alto contenido sexual, y aunque tiene un filtro para mayores de edad, éste sólo es un requisito para que el usuario pueda publicar, puesto que el contenido lo puede leer cualquier persona sin importar su edad o sexo. Además,

este sitio web cuenta con una aplicación disponible para sistema Android y iOS, al momento de la instalación pide permiso para acceder a fotos, vídeos y algunos archivos de nuestro dispositivo móvil, por lo que la privacidad del usuario queda al descubierto.

Al visitar este sitio web los alumnos se exponen a contenido sexual y violento que puede manipular y modificar su pensamiento y sus acciones, puesto que se encuentran atravesando por la pre-adolescencia la cual es un proceso clave en el establecimiento de la personalidad y en la adopción de hábitos<sup>247</sup>. De modo tal que, visitar este tipo de sitios puede perjudicar el desarrollo pleno de los alumnos, ya que atraviesan una etapa donde se vuelven más independientes de sus padres, y comienzan a elegir y desarrollar mayor interés en actividades específicas o de ocio que los hagan sentir autónomos, por lo que son más susceptibles de caer en situaciones de peligro.

Los alumnos emiten juicios de valor sobre las páginas que consultan clasificándolas como “chafas” o buenas tomando como referente la opinión de sus maestros, sin embargo, no cuentan con los criterios para saber qué sitios son confiables sobre otros. El resultado fue que consideran a Wikipedia como una página con información confiable, sin embargo, los alumnos están a un paso de la secundaria en la cual el nivel de exigencia respecto al rigor metodológico de sus trabajos será más estricto, así que formar hábitos respecto a fuentes de consulta confiables no debe tomarse a la ligera.

En el capítulo tercero de esta investigación, se habló de la saturación informática y de los peligros a los que los usuarios se exponen, puesto que hay mucha información en internet de mínima calidad y con muy pocos fundamentos. Por lo que, resulta necesario fomentar en los alumnos un pensamiento crítico para hacer uso apropiado de la información que se encuentra en internet, ello involucra que los alumnos cuenten con las habilidades para identificar y valorar qué información es verdadera o falsa.

---

<sup>247</sup> PALACIOA J. Marchesi A. Coll C. *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid: Alianza. p. 329.



Como se pudo apreciar a lo largo de este trabajo, los individuos deben tener derecho a acceder en línea a la información de forma segura y privada. Ya que internet es un mundo de posibilidades y no todo está orientado a propósitos positivos, puesto que las orientaciones éticas de las personas no siempre buscan un bien común, por lo que los usuarios se enfrentan a un gran reto: proteger su información.

Desde la perspectiva de los alumnos, la seguridad es una actividad que se ejerce de forma colectiva mediante la información que subimos, compartimos y consultamos; y consideran que es a partir de las malas acciones de los otros que algunos espacios de internet se vuelven inseguros. Explorando un poco la idea, analizar el comportamiento en web de los alumnos permitió identificar cómo es la concientización que los alumnos reciben por parte de la escuela y sus hogares.

Por parte de la escuela, la mayor orientación es dada por la maestra de computación, quizá por su especialidad en este ámbito. Sin embargo, la orientación, desde la opinión de los alumnos, se limita a redes sociales, dejando a un lado los múltiples riesgos que existen en internet.

Respecto a sus hogares, la orientación en su mayoría es proporcionada por los padres, no obstante, por su naturaleza de nativos digitales los menores van muy adelantados a sus padres respecto a la utilización de las nuevas TIC. Debido a que son generaciones totalmente distintas, los espacios de convivencia en donde los alumnos interactúan y desarrollan sus vínculos sociales actuales, no existían cuando sus padres eran jóvenes; por lo que, proporcionan una orientación básica a sus hijos en torno a cómo navegar de forma segura en internet “de ahora en adelante, es posible que sea precisamente la tecnología lo que define a las generaciones y que el alcance de cada generación depende de la longevidad de una innovación tecnológica concreta”<sup>248</sup>

Tomando en cuenta todo lo anterior, se puede identificar que los padres y docentes informan a los alumnos sobre los riesgos y las medidas que deben tomar

---

<sup>248</sup> GARDNER, Howard. *Op. Cit.* p.26

para hacer un uso seguro de internet. A pesar de todo, esta información no es suficiente para que los alumnos ejerzan una ciudadanía digital plena y responsable, puesto que aunque saben que algunas prácticas son peligrosas las siguen realizando. Entonces resulta que, la forma en la que actúan los alumnos frente a algo que les molesta es evitando conflictos, siguen conectados y no dan aviso alguno a ningún adulto, quedando expuestos a diversas situaciones de riesgo.

Las respuestas de los alumnos junto con las observaciones realizadas dan muestra de la falta de una conciencia y entendimiento de lo que es internet, su uso y los riesgos a los que se exponen; puesto que existe una opinión generalizada en torno a que internet es seguro y sólo son las redes sociales las que conllevan un peligro. Lo que lleva a precisar que mientras más información personal se comparte en internet, se corre el riesgo de ser más vulnerables a ser víctimas de algunos de los peligros de internet, por lo que los alumnos deben tener presente que su información personal es algo que los identifica de forma legal y social, por lo que no deben proporcionarla a cualquiera.

Ahora es oportuno mencionar la poca importancia que prestan los alumnos en los avisos de “guardar contraseña” en el navegador, sin identificar los riesgos que corren en que otro usuario tenga acceso a sus cuentas. Durante las sesiones de observaciones era frecuente que entre ellos se comentarán que había dejado su cuenta de correo o red social abierta, dando a conocer la falta de precaución de los alumnos en cerrar sus cuentas en equipos de uso público.

La seguridad en internet va más allá de configurar las opciones de seguridad de nuestro navegador o red social, los alumnos mencionaron que conocen la configuración de seguridad y privacidad de su red social, por lo que no es necesario tener cuidado respecto a lo que suben en su red social puesto que sólo sus amigos lo pueden ver. No obstante, al preguntar si confiaban en cada uno de sus amigos, la mayoría contestó que algunas personas no eran tan cercanos para saber si confiar en ellos o no, demostrando que son poco cautelosos con la persona que está al otro lado de la pantalla.

Es conveniente mencionar de que no se trata de configurar o no los estados de seguridad y privacidad, más bien se trata de ser responsable en torno a cómo se usa internet. Puesto que se debe ser consciente que aunque se tomen medidas de seguridad en torno a éstas, no se puede confiar en que los demás usuarios también lo hagan.

Ante la gran cantidad de información que generan, comparten, editan y consumen los alumnos en internet, quedan expuestos a múltiples peligros. De acuerdo con Alianza por la Seguridad en Internet (ASI) los menores de edad tienen cada vez más acceso a contenidos no aptos para su edad entre los más populares en nuestro país se encuentran, en orden de preferencia: contenido pornográfico, contenido violento y contenido de drogas<sup>249</sup>.

Conviene señalar que la población de estudio presenta un poco interés a estos contenidos, proveniente de la prohibición de sus padres. Lo que conduce a decir que si bien los alumnos reconocen no consumir este tipo de contenido, sí frecuentan páginas donde quedan expuestos a estos, aumentando la probabilidad de consumirlo.

Desde la perspectiva de los alumnos, sus padres y maestros expresan una preocupación constante sobre los riesgos de publicar o compartir información personal en línea. Lo que importa mencionar es que los alumnos consideran normal publicar fotos personales con poca ropa. La identifican como una conducta común, puesto que en su cotidianidad es una conducta catalogada como normal socialmente, observándola en la televisión, periódicos, revistas, etc., y para ellos no tiene ninguna consecuencia social. Publicar o compartir imágenes de personas desnudas, representa para ellos una conducta de riesgo por la carga social que la acción traería hacia la persona.

En otras palabras, los alumnos identifican las situaciones de riesgo, desde la opinión de sus amigos, familia y conocidos, por lo que juzgan el nivel de riesgo de

---

<sup>249</sup> Alianza por la Seguridad en Internet. *Peligros en internet*. México. 2016. Disponible en: <https://goo.gl/wdi1fp> [11/08/2016].

acuerdo a lo que es común en su entorno, imitando conductas comunes, sin tomar en consideración que lo que ven en la televisión o en alguna revista no es la vida real, puesto que tomar una foto con poca ropa y publicarla en redes sociales puede afectar desde la imagen que los demás tienen de ellos hasta colocarlos en manos de algún acosador, pederasta, ser víctimas de chantajes, etc.

La situación de ciberbullying, identificado durante la entrevista, muestra que el acoso hacia la alumna pasa del mundo real al mundo digital, lo que podría expresar que los alumnos adoptan conductas similares para ambos entornos. Añádase a esto que no deja de incomodar que la alumna no tome en consideración las burlas o humillaciones públicas, ya que ni para un adulto es fácil hacer frente a las burlas y el acoso. Lo que invita a pensar que los efectos psicológicos son evidentes tanto para la víctima como para el victimario, por lo que corresponde tanto a sus padres como a la escuela hacer frente a esta situación.

Dicho lo anterior, queda claro que el acoso que sufre la alumna no es una actividad propia del mundo digital sino una reproducción de la situación que vive en el entorno físico y que está afrontando sola, puesto que sus padres no conocen la situación y los profesores no identifican la situación como peligrosa.

Mitigar los riesgos de internet no es tarea fácil, puesto que es prácticamente imposible eliminar los peligros al navegar por la red. Por ejemplo, sólo bastan 4 minutos para que una computadora o dispositivo sin antivirus quede infectado por algún malware después de hacer uso de internet. No se niega que internet brinda una serie de aplicaciones que facilitan la vida en diferentes aspectos, pero en la red desconfiar es vivir, por lo que los alumnos deben comenzar a formarse el hábito de investigar la reputación de las aplicaciones que instalan en sus equipos y la seguridad de las diferentes páginas web que visitan, fortalecer este hábito les ayudará a navegar en internet de forma responsable.

En lo que toca a compartir información personal en línea, coloca a los estudiantes como principales víctimas de los riesgos en internet, pues lo hacen sin tener comprensión del concepto de privacidad. Los alumnos no saben por qué es

peligroso compartir contenido personal en la red, por lo que es importante que conozcan los peligros a los que se exponen, reconociendo que toda acción que realizan en la red tiene una consecuencia que no sólo afecta su vida digital, también la real.

Lo cual conduce a aclarar que no se trata de controlar o limitar el uso de las nuevas TIC, puesto que son y serán parte fundamental del desarrollo integral del alumno, más bien se trata de afrontar el reto de brindar una educación, en el entorno familiar y áulico, que sensibilice a los alumnos sobre la naturaleza de los riesgos y que les permita adoptar un pensamiento crítico que los lleve a tomar decisiones de forma responsable en línea.

Los alumnos visualizan la privacidad en internet como la protección a los datos personales, otorgándoles un valor importante a estos. Sin embargo, cabe el cuestionamiento qué es lo que para ellos es importante y qué es lo que no, ya que si bien los alumnos generalizaron la protección a sus datos personales, no tomaron en consideración la protección de sus contraseñas, equipos de cómputo y dispositivos.

En internet más que privacidad existe la ausencia de ella, por lo que si la navegación no se hace de forma responsable puede convertirse en un espacio peligroso para cualquier persona en cualquier rango de edad. Por ello, se debe considerar que con la configuración de privacidad que personalizan los alumnos en sus perfiles de redes sociales no están protegiendo totalmente su información, ya que desde el momento en que suben a la red su información, queda expuesta a diferentes factores que distan de considerar su información personal como privada. Se debe recordar que toda la información que está en la red no es privada, puesto que con la configuración lo único que conseguimos es dar un carácter más o menos público.

Lo dicho hasta aquí ayuda a identificar que a los alumnos no solamente se debe enseñar privacidad o seguridad, sino responsabilidad y fomentar un carácter crítico que le ayude en la toma de decisiones, manteniendo una actitud alerta

durante la navegación en internet. Para ello, es necesario concientizarlos sobre los riesgos y cómo evitarlos, y sobre las posibles soluciones si llegan a considerar una situación poco segura.

La construcción de la identidad digital implica tener más responsabilidades y proteger nuestros derechos. En el caso de los alumnos se aprecia un mayor interés por mostrar una imagen atractiva para los demás, puesto que desde su opinión, de ella dependerá la forma en que interactúan con los demás “no somos los mismos desde que estamos en redes sociales, las redes sociales nos cambian, cambian nuestra identidad, la amplían”<sup>250</sup>.

La protección de los datos personales del alumno parece ser una tarea de poca importancia para los alumnos compartiendo con su lista de contactos una serie de información que no puede estar en manos de cualquiera.

Para Aina Giones y Marta Serrat, los usuarios de internet se enfrentan a dos posturas, la primera figura al uso de internet como un peligro en la seguridad personal del usuario en términos de identidad digital la suplantación y robo de identidad, la segunda dibuja la construcción de la identidad personal como una oportunidad de aprendizaje tanto en la vida personal como académica del individuo<sup>251</sup>.

Las redes sociales son los espacios principales en que los alumnos construyen su identidad digital, para algunos representan su primera carta de presentación en el mundo virtual, el simple hecho de personalizar su perfil social ayuda a construir su identidad, por lo que debe realizarse de forma reflexiva y voluntaria. Sin embargo, es necesario tomar en consideración que si bien la construcción de la identidad en redes sociales es un proceso totalmente intencional no siempre la información que se proporciona pasa por un proceso reflexivo en torno a las consecuencia que esta podría ocasionar, puesto que en redes sociales “podemos acabar con una

---

<sup>250</sup> GARDNER, Howard. *Op. Cit.* p62

<sup>251</sup> GIONES, VALLS Aina y SERRAT, BRUSTENGA Marta. *Op. Cit.*

identidad más fuerte y potente o, por el contrario, sucumbir a una identidad prefabricada o a la difusión de funciones continuada”<sup>252</sup>.

Así pues, se expone a diferentes riesgos, prestan más atención a problemáticas del mundo virtual que a las dificultades personales del mundo físico, además de que se observa la falta de conciencia respecto a los riesgos virtuales, considerando que lo que pasa en el mundo virtual no tienen ninguna repercusión en el mundo real.

En la actualidad los usuarios pueden construir y expresar su identidad desde diferentes entornos y herramientas; no obstante, dependerá de la interfaz la forma en que el usuario va a expresar su identidad digital, ya que es ““multifacética y muy personalizada, además de orientada al exterior y limitada por las decisiones de programación de desarrollador de la aplicación”<sup>253</sup>. Los alumnos construyen su identidad tratando de parecer una persona interesante para los demás expresando lo que en el mundo físico con dificultad pueden hacer.

“A veces esta identidad digital no se corresponde con la real, simplemente porque cada cual quiere mostrar lo mejor de sí mismo, con lo que se conoce como self-presentation [...] cuando un individuo se presenta ante los demás transmite la impresión que quiere proyectar. Los otros, a su vez, probarán de conseguir el máximo de información del individuo y contrastar la que ya tienen, hasta llegar al punto en el que el individuo ya sabe qué esperar de los demás y los demás del individuo”<sup>254</sup>

La identidad implica reputación, la reputación puede entenderse como la opinión que las personas tienen sobre otra, es “un componente clave de nuestra identidad, refleja quiénes somos y define cómo interactuamos con los demás”<sup>255</sup>. De ahí se infiere que para ejercer la ciudadanía digital se debe tener una identidad digital pues representa ¿quién soy? y ¿qué voy a producir en la red?

---

<sup>252</sup> GARDNER, Howard. *Op. Cit.* p44

<sup>253</sup> *Ibíd.*, p.47

<sup>254</sup> *Ibíd.*, p 96

<sup>255</sup> GIONES, VALLS Aina y SERRAT, BRUSTENGA Marta. *Op. Cit.*

Las dimensiones estudiadas ayudan a identificar la necesidad de sensibilizar a los alumnos en torno al ejercicio responsable de la ciudadanía digital, queda claro que los alumnos conocen de forma operativo a las nuevas tecnologías, sus aplicaciones y herramientas; sin embargo, existe una necesidad de educar en valores, como pieza fundamental para formar ciudadanos digitales responsables e informados.

Todo esto conduce a la creación de una propuesta formativa que permita sensibilizar a los alumnos en torno al ejercicio de una ciudadanía digital responsable, desarrollando en ellos una actitud crítica respecto a lo que consumen en internet.



## **CAPÍTULO VII. PROPUESTA FORMATIVA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

### **TALLER CIUDADANITOS DIGITALES**

La ciudadanía digital hace referencia a las normas de convivencia y de comportamiento a tomar en cuenta al interactuar en entornos digitales. Durante el desarrollo de los capítulos anteriores se comprende que la ciudadanía se ejerce en espacios físicos y virtuales. El mundo digital condiciona una parte de nuestro comportamiento y a su vez describe lo que somos, así que no podemos negar que lo que hacemos en el mundo digital, no sólo se queda ahí pues tiene repercusiones, buenas o malas, en el mundo físico. Así que el desarrollo de una ciudadanía digital permitirá reducir situaciones conflictivas y de peligro a cualquier edad de nuestra vida.

Las nuevas tecnologías ejercen un efecto transformador en cualquier persona sin importar su edad, género o condición social, constituyen uno de los principales medios para comunicarse e informarse, los usuarios comienzan a controlar con más facilidad que quiere recibir y cuando lo quiere recibir. Tomando en consideración lo anterior, es necesario generar prácticas educativas que permitan a los alumnos prevenir riesgos en la red y aprovechar de forma responsable las ventajas que el mundo digital ofrece.

La propuesta formativa que se plantea a continuación, es el diseño de un taller para alumnos de sexto año de primaria que, por medio de una serie de actividades, pretende sensibilizar a los alumnos hacia un ejercicio de una ciudadanía digital responsable a partir del desarrollo de una conciencia de autocuidado partiendo de sus propias experiencias y las de los otros.

Es importante aclarar que la siguiente propuesta sólo pretende posicionarse como una arista desde la cual se puede brindar una solución a las diferentes áreas de oportunidad identificadas durante el análisis de resultados.

Las actividades didácticas que se presentan a continuación buscan que los alumnos:

- Refuercen valores morales como: respeto, tolerancia, empatía, solidaridad, etc. Es prudente advertir que la finalidad de esta propuesta no es la adquisición de estos valores por parte del alumno, puesto que estos se aprenden a lo largo de la vida en convivencia con una serie de aspectos sociales. Esta propuesta formativa se presenta como refuerzo en la puesta en práctica de dichos valores.
- Respeten a los otros y se cuiden a sí mismo en la red.
- Eviten situaciones de peligro en internet.
- Protejan sus datos personales, identidad digital y privacidad.
- Modifiquen conductas de riesgo en internet.

## **7.1. JUSTIFICACIÓN DEL TALLER.**

Internet a través de los años ha pasado de generar contenidos individuales que los usuarios no podían modificar (Web 1.0), a ofrecer contenidos dinámicos donde de forma individual o colaborativa se participa en la producción de información (Web 2.0). Caracterizados por wikis, redes sociales, blogs, YouTube, etc., la web 2.0 busca la generación de una inteligencia colectiva donde la construcción de conocimiento sea colaborativa entre los usuarios “esta innovación incrementa las

posibilidades y vías de acceso a la información, pero no garantiza un buen uso de la misma”<sup>256</sup>.

El impacto de la tecnología comienza a presentarse cada vez con más fuerza en el ámbito educativo, generando nuevas necesidades. Es así que su avance no sólo viene acompañado de beneficios también lo acompañan algunos efectos negativos, consecuencias del uso inapropiado de éstas sobre todo en los jóvenes, que son los principales usuarios de las aplicaciones digitales.

Lo que nos lleva a decir que si bien aceptamos que los alumnos son nativos digitales, condición que les permite realizar un buen uso instrumental de las nuevas TIC, no por ello son más eficaces en buscar y seleccionar información de forma reflexiva, planificada y crítica<sup>257</sup>. En este sentido es necesario, fomentar en los alumnos las competencias y habilidades relacionadas con la ciudadanía digital, que les permitan utilizar los medios digitales de forma responsable en cualquier aspecto de su vida.

## **7.2. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS QUE SUSTENTAN EL TALLER**

Se eligió el diseño de un taller como propuesta formativa porque permite unir la parte teórica con la práctica de un mismo tema de estudio haciéndolo vivencial para los participante. Un taller se caracteriza por<sup>258</sup>:

- Aprender haciendo, los participantes se apropian del conocimiento realizando prácticas concretas.

---

<sup>256</sup> LOREDO, Javier y colaboradores. *Prácticas emergentes en la inserción de las computadoras. México: Universidad Iberoamericana. México. Paidós. 2006, p. 152p.*

<sup>257</sup> GARDNER, Howard. Op. Cit. p.311

<sup>258</sup> ANDER EGG, Ezequiel. *El taller una herramienta de renovación pedagógica*. Editorial Magisterio de Río de la Plata. Buenos Aries. Argentina. 1991. p.11

- Dar y recibir, ya que a través de una tarea conjunta se enseña y aprende a la vez, es decir, tanto educando como educador realizan aportes para resolver problemas concretos.
- Integrador, uniendo la teoría y la práctica.
- Interdisciplinario, facilitando la articulación de diferentes perspectivas en el análisis de una realidad común.

### 7.3. PRESENTACIÓN GENERAL DEL TALLER

#### **Primera sesión “Conectad@s”**

Esta sesión consta de dos fases: en la primera, el facilitador apoyándose en la infografía “Ciudadanía Digital”<sup>259</sup> explicará a los alumnos los elementos a tomar en consideración a la hora de ejercer su ciudadanía digital; en la segunda, los alumnos partiendo de la visualización y reflexión del vídeo “Ciberderechos”<sup>260</sup> construirá un comic en Dvolver<sup>261</sup>.

La elaboración del comic se presenta como una actividad entretenida para los alumnos, ayudándoles a apropiarse del tema de una forma divertida e innovadora.

“este producto cultural conformado por una serie de dibujos dan forma a una historia en la que serán contadas las acciones del o los personajes, combinando

---

<sup>259</sup>THE FLIPPED. *Ciudadanía Digital*. (15 de julio de 2015) [Pinterest]. Disponible en: <https://goo.gl/2qK5bv> [24/09/2016].

<sup>260</sup>Aula Digital. *Ciberderechos* (13 agosto 2014) [YouTube]. Disponible en: <https://goo.gl/vhN2Mz> [24/09/2016].

<sup>261</sup>Dvolver es una herramienta online gratuita, con la cual los usuarios pueden crear animaciones o películas a partir de plantillas y formatos predeterminados. En: DVOLVER. DVOLVER moviemaker. Disponible en: <http://www.dfilm.com/moviemaker/make.html> [05/01/2017].

dos elementos comunicativos importantes como son el lenguajes verbal y la imagen”<sup>262</sup>

## **Segunda sesión “Nada es lo que parece”**

La actividad para esta sesión, está dividida en dos partes: la primera es un debate grupal, guiado por el facilitador, en torno a la información que se debe publicar o no el perfil de una red social; en la segunda, los alumnos construirán un mural partiendo de las conclusiones a la que llegaron después de la discusión.

El mural estará conformado por la representación del perfil ideal para los alumnos, el perfil será elaborado en una hoja blanca en donde ellos escribirán la información y elementos que consideran necesarios en su perfil social.

Para finalizar la sesión el facilitador pedirá a los alumnos revisar los perfiles elaborados por sus compañeros y que en forma de plenaria contesten las siguientes preguntas:

1. ¿Consideras que hay información y elemento que deben mantenerse en privado en tu perfil social?
2. ¿Cuál fue tu experiencia al elaborar tu perfil social ideal?
3. ¿Es congruente con lo discutido en clase? ¿Es congruente con tu perfil social real?

---

<sup>262</sup> GRACYBLUE. *El cómic, un medio de comunicación llevado al aula*. (30 de enero 2011). [Mensaje del Blog] En: Web cómic: cuéntame una historia alebrije. Disponible en: <https://goo.gl/4Qqe0R> [24/09/2016]

### **Tercera sesión “Cine-debate: seguridad en internet”**

En esta sesión se realizará un cine-debate  
El cine es un medio de información  
capaz de transmitir un mensaje  
a través de unos signos  
que se organizan en un lenguaje  
Este proceso tiene una lógica  
se desarrolla racionalmente  
[...] es un medio de expresión<sup>263</sup>

El facilitador pedirá a los alumnos reflexionar sobre el contenido del vídeo “El peligro de las redes sociales”<sup>264</sup> y discutirán en grupo las siguientes preguntas:

1. ¿Confías en la persona que está del otro lado de la pantalla?
2. ¿Por qué crees que aun siendo consciente del peligro la niña sigue realizando estas acciones?
3. ¿Comprendes que esto es algo que pasa de verdad?
4. ¿Consideras que los peligros en la red son diferentes si se trata de un chico o una chica?

El debate que se genera en el grupo respecto a estas preguntas permitirá al alumno valorar la importancia de su privacidad tomando conciencia respecto a los peligros a los que se expone en internet, además de identificar las acciones que debe tomar en consideración para hacer frente a las diferentes situaciones que le molestan en la red.

---

<sup>263</sup> FERNÁNDEZ, Ibañez Juan. *El cine en el aula lectura y expresión cinemática gráfica*. Barcelona, Ediciones Paidós. p.16-17.

<sup>264</sup> Nosotros somos musulmanes. *El peligro de las redes sociales*. (15 de agosto de 2013). [YouTube]. Disponible en: <https://goo.gl/pGTtQd> [25/11/2016].

#### **Cuarta sesión “Informado a mi comunidad”**

En esta sesión los alumnos elaborarán una infografía la cual debe contener, en forma de imágenes y pequeñas reflexiones, la importancia que otorgan los alumnos a su privacidad y seguridad de su información personal, además de explicar elementos claves para reconocer situaciones de riesgo y posibles soluciones.

Una infografía es “una combinación de elementos visuales que aporta un despliegue gráfico de la información. Se utiliza fundamentalmente para brindar una información compleja mediante una presentación gráfica que puede sintetizar o esclarecer o hacer más atractiva su lectura”<sup>265</sup>, por lo que la infografía resulta ser de gran ayuda en la transmisión de aprendizaje además de presentarse como un contenido digital atractivo, despertando la curiosidad por el tema tratado.

Como apoyo a la comunidad escolar y como motivación a los alumnos, las infografías elaboradas serán colocadas en la página de la escuela como apoyo a la comunidad escolar.

#### **Quinta sesión “ Obra de teatro”**

Para esta actividad los alumnos reflexionarán respecto a la forma en que respetan los derechos del otro, para ello el grupo se dividirá en tres equipos y cada uno representará situaciones de acoso en internet. El tema de cada una de las obras es el siguiente:

---

<sup>265</sup> JACQUINOT, Geneviève. *La escuela frente a internet*. Argentina: AIQUE, 2000. 195p.

1. El tema de esta obra se centra en representar el acoso a una persona que ha publicado una foto ridícula en su perfil social y cómo todos comienzan a burlarse y acosarla, enviándole mensajes ofensivos y etiquetando su perfil social en imágenes de burla.
2. La segunda representación se centra en el acoso tanto en el mundo digital como en el físico, en esta situación sólo hay un agresor y una víctima, los demás participantes ejemplifican a personas del entorno mostrando las diferentes situaciones de acción que pueden adoptar frente al agresor y la víctima.
3. El tema de la última representación hará referencia al grooming, el agresor pedirá a la víctima una foto en ropa íntima la cual utilizará como chantaje para que le siga mandando fotos en la misma situación, posteriormente la víctima se niega y el agresor comparte las fotos a todos los conocidos de la víctima. Los demás personajes darán a conocer las diferentes situaciones de acción que tendrán los conocidos de la víctima ante la divulgación de las imágenes.

Al terminar las representaciones los alumnos reflexionarán en plenaria cómo se sintieron al personificar su papel y cómo ellos hubieron actuado ante las diferentes situaciones representadas.

### **Sexta sesión “Publico, comparto, doy like... ¿Cómo me ven?”**

Esta última sesión pretende que el alumno valore la forma en que gestiona su identidad digital y ejerce su ciudadanía digital, para ello realizará un ejercicio de simulación de privacidad en “Simulador de privacidad. com”<sup>266</sup>, así el alumno

---

<sup>266</sup>Pantallas Amigas. *Simulador de privacidad. com*. (2016). Disponible en: <https://goo.gl/AVUX5o> [12/09/2016].



podrá reflexionar y conocer qué es lo que los demás pueden observar de su perfil personal, como fotos, vídeos, páginas a las que dan like, publicaciones compartidas. Identificando qué es lo que los demás saben y conocen de él, creando una reputación que quizá no es la que los alumnos quieren construir ante los demás.

Como actividad final realizarán una reflexión respecto a cómo se sienten con la imagen digital que han construido hasta ahora, considerando qué cambiarían y qué conservarían.

#### **7.4. COMPETENCIAS Y HABILIDADES QUE FOMENTA EL TALLER**

Las competencias se entienden como las capacidades que desarrollan las personas para actuar en una situación determinada movilizandoy articulando sus conocimientos, habilidades y valores. Algunas de ellas involucran una perspectiva moral y cívica que permite a los alumnos tomar decisiones, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos y participar en asuntos colectivos. Se pretende enriquecer la visión de los alumnos sobre sí mismos y sobre el mundo.

El taller Ciudadanitos.com pretende fortalecer habilidades y competencias en los alumnos, partiendo de las “Habilidades de Aprendizaje” propuestas por el Consorcio de habilidades Indispensables para el siglo XXI<sup>267</sup> y el análisis realizado por Boris Mir en su obra “Las competencias digitales, competencias metodológicas”<sup>268</sup> descritas en el capítulo tercero de esta investigación. Las competencias y habilidades que se pretenden fortalecer con este taller son:

---

<sup>267</sup> CASTAÑEDA, Quintero Linda y López Vicent Patricia. *Op. Cit.*

<sup>268</sup> MIR, Boris. *Op. Cit.* p. 133

### Habilidades:

- Habilidades de pensamiento y de solución de problemas:
  - Adopción de una actitud crítica respecto a la información que se encuentra en internet.
  - Toma de decisiones respecto a lo que para el individuo es útil y que no.
- Habilidades interpersonales y de autonomía:
- Capacidad de trabajar de forma colaborativa.

### Competencias:

- a) Obtener, evaluar y organizar información en formatos digitales
  - Navegar por internet, accediendo a información, recursos y servicios.
  - Usar sistemas informáticos como procesadores de textos.
  - Utilizar diferentes formatos y motores de búsqueda: texto, números, imágenes, mapas, audio, video, etc.
  - Hacer uso de la nube para gestionar el conocimiento.
  - Evaluar la calidad, pertinencia y utilidad de la información, recursos y servicios disponibles en la red y de los cuales el usuario hace uso.
  
- b) Comunicarse, relacionarse y colaborar en entornos digitales.
  - Comunicación mediada por dispositivos digitales y software específico.
  - Emplear herramientas que fomenten el trabajo colaborativo.
  - Participación activa y responsable en entornos virtuales, redes sociales.
  - Difundir, colaborar y contribuir al aprendizaje de herramientas digitales.
  
- c) Actuar de forma responsable, segura y cívica.

- Gestionar la identidad digital, el grado de privacidad y la seguridad de los datos personales que se proporcionan en Internet.
- Ejercer de forma responsable, legal, moral y cívica en el ejercicio de la ciudadanía digital.

## **7.5. PROPÓSITOS TERMINALES DEL TALLER.**

- a) Lograr que los alumnos de sexto grado de primaria aprendan nociones básicas de ciudadanía digital.
- b) Conseguir que los alumnos asuman una actitud crítica ante el uso de redes sociales.
- c) Concientizar y racionalizar el uso que hacen de redes sociales partiendo de su propia experiencia.
- d) Instruir a los alumnos respecto a cómo actuar frente a algo que les molesta en internet.
- e) Concientizar a los alumnos respecto a la importancia de respetar los derechos del otro.
- f) Enseñar a los alumnos las medidas de precaución para proteger su información personal en la red.
- g) Lograr que los alumnos comiencen a ejercer su ciudadanía digital de forma responsable.

**DIRIGIDO A:** alumnos de 6° de primaria.

**ESCENARIOS:** salón de cómputo

**METODOLOGÍA:** Trabajo colaborativo y aprendizaje en red.

Usando las nuevas TIC el alumno será capaz de escuchar y respetar el punto de vista de sus compañeros, respetando sus ideas y ayudándole al desarrollo de acuerdos mutuos. Para ello los alumnos adoptarán internet como un espacio de innovación, donde los alumnos construyen significados y aprendizaje de forma conjunta.

Facilitando el desarrollo de ambientes de participación, cooperación y colaboración; centrando el aprendizaje del alumno y modificando los esquemas tradicionales de aprendizaje<sup>269</sup>.

**DURACIÓN APROXIMADA:** 6 sesiones cada una de 60 minutos aproximadamente.

## 7.6. PROGRAMA SINTÉTICO

<b>TALLER CIUDADANITOS DIGITALES</b>
<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <p>Sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de ejercer su ciudadanía digital por medio de una serie de actividades que le permitirá desarrollar una actitud responsable e informada en entornos digitales.</p>

<sup>269</sup> LÓPEZ Carrasco, Miguel Ángel. *Op. Cit.* p.32.

## **SESIÓN 1. CONECTAD@S**

**OBJETIVO DE LA SESIÓN:** El alumno identificará sus obligaciones y derechos como ciudadano digital para navegar de forma plena en internet partiendo de la elaboración de un comic en Dvolver.

## **SESIÓN 2. NADA ES LO QUE PARECE.**

**OBJETIVO DE LA SESIÓN:** El alumno reflexionará sobre las consecuencias de publicar o compartir información personal o de terceros en la red, partiendo de sus propias opiniones y la de sus compañeros expuestas en el debate de clase.

## **SESIÓN 3. CINE-DEBATE: SEGURIDAD EN INTERNET.**

**OBJETIVO DE LA SESIÓN:** El alumno se concientizará en torno a cómo actuar frente a los riesgos de internet por medio de la identificación de la privacidad y seguridad como elementos esenciales en la protección de sus datos personales.

## **SESIÓN 4. INFORMANDO A MI COMUNIDAD.**

**OBJETIVO DE LA SESIÓN:** El alumno explicará cómo actuar ante los riesgos en la red partiendo del reconocimiento de situaciones de peligros a las que son vulnerables ellos y sus compañeros por medio de la elaboración de una infografía.

## SESIÓN 5. OBRA DE TEATRO

**OBJETIVO DE LA SESIÓN:** El alumno reflexionará respecto a su disposición en torno a los derechos del otro tomando en cuenta las implicaciones éticas y legales que tienen sus acciones en el mundo virtual y físico, partiendo de su participación en la realización y ejecución de una obra de teatro.

## SESIÓN 6. PUBLICO, COMPARTO, DOY LIKE... ¿CÓMO ME VEN?

**OBJETIVO DE LA SESIÓN:** El alumno valorará la forma en la que gestionan su identidad digital reconociendo el ejercicio que hace de esta por medio de un simulador de privacidad.

### 7.7. SESIONES DEL TALLER CIUDADANITOS DIGITALES.

## SESIÓN 1. CONECTAD@S

### Habilidades que se favorecen:

- Adopción de una actitud crítica respecto a la información que se encuentra en internet.
- Toma de decisiones respecto a lo que para el individuo es útil y que no.

-Capacidad de trabajar de forma colaborativa

**Competencias que se favorecen:**

-Navegar por internet, accediendo a información, recursos y servicios.

-Utilizar diferentes formatos y motores de búsqueda: texto, números, imágenes, mapas, audio, video, etc.

-Hacer uso de la nube para gestionar el conocimiento.

-Evaluar la calidad, pertinencia y utilidad de la información, recursos y servicios disponibles en la red y de los cuales el usuario hace uso.

**Objetivo de la sesión:**

El alumno identificará sus obligaciones y derechos como ciudadano digital para navegar de forma plena en internet partiendo de la elaboración de un comic en Dvolver.

<b>Contenido</b>	<b>Aprendizajes esperados</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Duración</b>
Ciudadanía digital	Conoce los elementos que conforman la ciudadanía digital.	Con base en lo que han aprendido, diseñarán y elaborarán un comic en Dvolver	50 minutos
Derechos y obligaciones en	Identifica cuáles son sus obligaciones y	con el cual darán a conocer a sus	

internet	derechos como usuario de internet.	compañeros de otros grados sus obligaciones y	
Netiqueta	Reconoce las buenas prácticas en internet.	derechos como usuarios de internet.	

## SESIÓN 2. NADA ES LO QUE PARECE.

### Habilidades que se favorecen:

- Adopción de una actitud crítica respecto a la información que se encuentra en internet.
- Toma de decisiones respecto a lo que para el individuo es útil y que no.

### Competencias que se favorecen:

- Participación activa y responsable en entornos virtuales, redes sociales.
- Gestionar la identidad digital, el grado de privacidad y la seguridad de los datos personales que se proporcionan en Internet.
- Ejercer de forma responsable, legal, moral y cívica en el ejercicio de la ciudadanía digital.

### Objetivo de la sesión:

El alumno reflexionará sobre las consecuencias de publicar o compartir



información personal o de terceros en la red, partiendo de sus propias opiniones y la de sus compañeros expuestas en el debate de clase.

<b>Contenido</b>	<b>Aprendizajes esperados</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Duración</b>
Web 2.0	Identifica los diferentes espacios de comunicación virtual (redes sociales, wikis, blog, etc.).	Participación en el debate en torno a la protección de los datos personales y construcción del mural de perfil social.	60 minutos
Redes sociales	Identifica las diferentes opciones de privacidad en redes sociales.		
Privacidad	Reconoce las consecuencias de publicar información en la red tanto personal como de terceras personas.		
	Identifica el valor que tiene configurar las opciones de		

	<p>privacidad en sus redes sociales para proteger su vida personal.</p>		
	<p>Describe los límites entre lo privado y lo público.</p>		

### **SESIÓN 3. CINE-DEBATE: SEGURIDAD EN INTERNET.**

**Habilidades que se favorecen:**

- Adopción de una actitud crítica respecto a la información que se encuentra en internet.
- Toma de decisiones respecto a lo que para el individuo es útil y que no.

**Competencias que se favorecen:**

- Evaluar la calidad, pertinencia y utilidad de la información, recursos y servicios disponibles en la red y de los cuales el usuario hace uso.
- Comunicación mediada por dispositivos digitales y software específico.
- Gestionar la identidad digital, el grado de privacidad y la seguridad de los datos personales que se proporcionan en Internet.
- Ejercer de forma responsable, legal, moral y cívica en el ejercicio de la

ciudadanía digital.

**Objetivo de la sesión:**

El alumno se concientizará en torno a cómo actuar frente a los riesgos de internet por medio de la identificación de la privacidad y seguridad como elementos esenciales en la protección de sus datos personales.

<b>Contenido</b>	<b>Aprendizajes esperados</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Duración</b>
Datos personales	Identifica la diferencia entre privacidad y seguridad de su información personal.  Reconoce la relación entre privacidad y seguridad para proteger su información personal.	Participa de forma activa durante la actividad, responde a las preguntas planteadas.	60 minutos
Peligros en internet	Valora la importancia de la privacidad en los entornos virtuales.		

	<p>Emplea la configuración personalizada de redes sociales</p>		
	<p>Valora la importancia del apoyo de un adulto frente a algo que le molesta en internet.</p>		
	<p>Identifica acciones que puede emprender para hacer frente a los diferentes peligros de internet.</p>		

#### **SESIÓN 4. INFORMANDO A MI COMUNIDAD.**

**Habilidades que se favorecen:**

- Adopción de una actitud crítica respecto a la información que se encuentra en internet.
- Toma de decisiones respecto a lo que para el individuo es útil y que no.

-Capacidad de trabajar de forma colaborativa.

**Competencias que se favorecen:**

-Navegar por internet, accediendo a información, recursos y servicios.

-Usar sistemas informáticos como procesadores de textos.

-Utilizar diferentes formatos y motores de búsqueda: texto, números, imágenes, mapas, audio, video, etc.

-Hacer uso de la nube para gestionar el conocimiento.

-Evaluar la calidad, pertinencia y utilidad de la información, recursos y servicios disponibles en la red y de los cuales el usuario hace uso.

**Objetivo de la sesión:**

El alumno explicará cómo actuar ante los riesgos en la red partiendo del reconocimiento de situaciones de peligros a las que son vulnerables ellos y sus compañeros por medio de la elaboración de una infografía.

<b>Contenido</b>	<b>Aprendizajes esperados</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Duración</b>
Privacidad	Identifica la importancia de la privacidad en sus datos personales.	Con base en el debate de la sesión anterior, elaborará una	60 minutos

Seguridad	Identifica la importancia de la seguridad en sus datos personales.	infografía para informar a sus compañeros de otros grados respecto a cómo actuar ante los riesgos de internet.	
Riesgos de internet	Reconoce situaciones de riesgo en internet.		
	Identifica diferentes soluciones ante los riesgos de internet.		

## SESIÓN 5. OBRA DE TEATRO

### **Habilidades que se favorecen:**

- Adopción de una actitud crítica respecto a la información que se encuentra en internet.
- Toma de decisiones respecto a lo que para el individuo es útil y que no.
- Capacidad de trabajar de forma colaborativa.

### **Competencias que se favorecen:**

- Gestionar la identidad digital, el grado de privacidad y la seguridad de los

datos personales que se proporcionan en Internet.

-Ejercer de forma responsable, legal, moral y cívica en el ejercicio de la ciudadanía digital.

**Objetivo de la sesión:**

El alumno reflexionará respecto a su disposición en torno a los derechos del otro tomando en cuenta las implicaciones éticas y legales que tienen sus acciones en el mundo virtual y físico, partiendo de su participación en la realización y ejecución de una obra de teatro.

<b>Contenido</b>	<b>Aprendizajes esperados</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Duración</b>
Derechos y obligaciones en internet	Reconoce las implicaciones éticas y legales que tienen cada una de sus acciones en la red.	Participa activamente en la dinámica de la obra de teatro y en el debate.	60 minutos.
Acosos en internet	Reflexiona en torno a las consecuencias que tienen en el mundo físico las acciones que realizan		

	en el mundo virtual.		
	Reconoce lo importante que es respetar los derechos del otro.		
	Identifica acciones a seguir frente al acoso en internet.		

## SESIÓN 6. PUBLICO, COMPARTO, DOY LIKE... ¿CÓMO ME VEN?

### **Habilidades que se favorecen:**

- Adopción de una actitud crítica respecto a la información que se encuentra en internet.
- Toma de decisiones respecto a lo que para el individuo es útil y que no.

### **Competencias que se favorecen:**

- Gestionar la identidad digital, el grado de privacidad y la seguridad de los datos personales que se proporcionan en Internet.
- Ejercer de forma responsable, legal, moral y cívica en el ejercicio de la



ciudadanía digital.

**Objetivo de la sesión:**

El alumno valorará la forma en la que gestionan su identidad digital reconociendo el ejercicio que hace de esta por medio de un simulador de privacidad.

<b>Contenido</b>	<b>Aprendizajes esperados</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Duración</b>
Identidad digital	Identifica el valor que le otorga a su privacidad.	Con base en lo aprendido, los alumnos realizarán una reflexión final tomando en consideración su experiencia en el simulador de privacidad.	60 minutos
	Reconoce el valor de la privacidad en la formación de su reputación.		
	Identifica diferentes prácticas de seguridad.		
	Valora la importancia de revisar la reputación de páginas		

	web.		
--	------	--	--

## REFLEXIONES FINALES

El trabajo de investigación presentado tiene como elemento base reflexionar respecto a la forma en que 22 alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad ejercen la ciudadanía digital. Este trabajo se compone de distintas ideas y conceptos que se exponen a lo largo de siete capítulos y que llegan a las siguientes reflexiones.

La incorporación de las nuevas TIC en los diferentes espacios de desarrollo de los individuos, ha transformado no sólo las formas de comunicación, también las formas en las que se construye conocimiento y se desarrollan destrezas, habilidades, competencias, hábitos, actitudes, etc.; modificando la manera en la que los individuos intervienen, aprenden, se interrelacionan y construyen lo social.

Al incorporar las nuevas TIC es inevitable pensar en internet, ya que permite la puesta en práctica de múltiples canales de intercambio haciendo de cada usuario: consumidor y creador de saberes colectivos e individuales, sin importar su edad, género, condición económica, creencias, etc., posicionando como situación de exclusión el estar “conectado” o no.

La ciudadanía digital se se ejerce en la sociedad de la información y se fortalece en los procesos de integración de la tecnología a la vida cotidiana de las personas. Esto convierte en indispensables ciertos elementos que la caracterizan: es global, no se limita por fronteras geográficas, políticas o de tiempo, en ella privilegia la información y la interacción multidireccional; es igualitaria, cualquier usuario puede ser emisor o receptor de la información sin importar su edad, género, nivel socioeconómico, etc.

Conceptualizar la ciudadanía digital implica primeramente diferenciar: lo digital, el espacio virtual y lo virtual. Cada uno se caracteriza por: digital, es aquello que ha pasado por un proceso de traducción (decodificación) mediante signos abstractos representados por medio de códigos; virtual, hace referencia a otra forma de experimentar lo real y representa una experiencia perceptiva para el usuario,

puesto que no se encuentra en un objeto digitalizado, ni en la herramienta que lo hace posible, sino en las imágenes y su relación con los usuarios que lo interpretan; y el espacio virtual, es uno de los espacios donde se instala lo digital en forma de páginas web, plataformas, etc., facilitando el libre flujo e intercambio de información<sup>270</sup>.

La ciudadanía digital explicada en breves palabras, se refiere a aquel ciudadano que se integra y participa en la sociedad de la información de forma autónoma ejerciendo un comportamiento ético al interactuar en el espacio virtual.

Esta concepción de ciudadano digital no se contrapone al concepto de ciudadano antes de la virtualidad, ya que puede observarse como una “redimensión” en torno al propio concepto, puesto que lo virtual permite romper con las barreras geográficas y políticas que nos dividen en el espacio físico, pero que no existen en el espacio virtual.

La ciudadanía digital es un reto educativo puesto que no basta el acceso a la tecnología o saber utilizarla, sino los usos que los usuarios le dan, puesto que los usuarios deben hacer un uso consciente y crítico de la información. En pocas palabras, se trata de analizar, sintetizar, relacionar e integrar los conocimientos nuevos con los previos para crear e intercambiar estos saberes en los espacios generados por la tecnología, durante este proceso se generan nuevos aprendizajes.

El ejercicio responsable de la ciudadanía digital forma parte de las características que los individuos deben adoptar para hacer frente a la sociedad de la información, ya que si somos ciudadanos en los entornos físicos, identificando qué es correcto y qué acciones podemos o no realizar; en un entorno digital también se debe adoptar este comportamiento, puesto que interactuamos en los espacios virtuales bajo la premisa de “no pasa nada”, pero “si pasa y mucho”.

---

<sup>270</sup> AGUIRRE Romero, J. *Ciberespacio y comunicación: nuevas formas de vertebración social en el siglo XXI*. p.27

Analizar el ejercicio de la ciudadanía digital desde la perspectiva de los 22 alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria Cultura y Fraternidad permite identificar que los alumnos navegan en internet pensando que su comportamiento en la red no tendrá ninguna repercusión. Subir fotos, publicar contenidos, visitar páginas web peligrosas o con contenido para adultos, chatear con alguien que no conocen, descargar programas de forma ilegal, etc.; son prácticas que los alumnos realizan día a día como parte de su cotidianidad y muy pocas veces reflexionan en torno a las consecuencias que puede tener su comportamiento.

Internet es parte de la cotidianidad de los alumnos, acceden desde la escuela o desde sus hogares construyendo experiencias variadas, puesto que algunos acceden a su red social, visitan páginas de interés o juegan online. Durante la navegación por la red, los alumnos se exponen a infinidad de posibilidades y a múltiples riesgos, entre ellos se encuentra la pérdida de la privacidad, mientras más información personal suben en internet más vulnerable son al robo de información, posicionándose como una de los desafíos la protección de los datos personales.

Internet permite el desarrollo de nuevos procesos en la construcción de saberes, de ahí la importancia de pasar del rol de usuarios dependientes a usuarios capacitados, puesto que inculca una conciencia y una visión del mundo que el usuario construye. A la educación le toca el reto de construir las condiciones necesarias para lograr la unión entre lo virtual y lo físico, logrando un espacio de enseñanza y aprendizaje acorde con las necesidades de las nuevas generaciones. Modificando el rol tradicional de los alumnos y los docentes: el alumno comienza a decidir dónde, cuándo y cómo estudiar y el docente por medio de innovadora estrategias guía estos nuevos procesos.

Respecto a la propuesta formativa de intervención pedagógica, expone algunas aproximaciones a un modelo de educación basado en sensibilizar a los alumnos hacia un ejercicio de ciudadanía digital responsable, por lo que es un posible marco de acción para las problemáticas identificadas y es una estrategia para

concientizar a la comunidad educativa sobre la importancia de educar en ciudadanía digital.

Finalmente, como cierre de este trabajo de investigación, conforme se desarrollaba el tema se identificaron elementos que se pudieron haber incluido en la misma. En este sentido, la investigación puede tener seguimiento al analizar el ejercicio de la ciudadanía digital desde la perspectiva de los docentes o padres de familia con la aplicación de otras técnicas e instrumentos para la recolección de información, como la aplicación de encuestas como técnica para conocer la opinión y comportamiento de esta población respecto al tema. Asimismo se plantea la identificación de nuevas dimensiones de estudio, para identificar otras perspectivas en el ejercicio de la ciudadanía digital.

La investigación sobre el tema de la ciudadanía digital es importante porque implica el desarrollo de sujetos conscientes, críticos, que cuidan su seguridad, capaces de desarrollar las tres “i” que menciona uno de los autores analizados en este trabajo de investigación: Howard Gardner. La identidad, la intimidad y la imaginación.

Para la pedagogía es relevante este enfoque de ciudadanía digital que no es abordado por gran parte de las investigaciones revisadas, donde se insiste en la alfabetización digital, en la seguridad, pero no en un enfoque integral como el que puede representar el de la ciudadanía digital. En este sentido, todavía hay cuestiones que sería interesante investigar a futuro, pues una sola investigación, no puede abarcar todas las perspectivas y temáticas relacionadas con el tema.

## REFERENCIAS

1. AA. VV. Los desafíos de las tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Educación. Madrid, M.E.C., 2003. p. 195.
2. AGUADED J. y Cabero J. *Educación en red: internet como recurso para la educación*. Málaga, Aljibe. 2003. p. 134.
3. AGUIRRE Romero, J. *Ciberespacio y comunicación: nuevas formas de vertebración social en el siglo XXI*. p.27
4. ANDER EGG, Ezequiel. *El taller una herramienta de renovación pedagógica*. Editorial Magisterio de Río de la Plata. Buenos Aires. Argentina. 1991. p.11
5. ARAVELO Zamudio Javier y Luviano Hernández Guadalupe. *Didáctica de los medios de comunicación*. México. Editorial: SEP, 1998. 359p. ISBN 970-18-1696.
6. BALIBAR, Étienne. *Nosotros ¿ciudadanos de Europa?* .Paris, Tecnos, 2001, p. 211 ISBN: 97-8843-0939-7
7. BATES, A.W. *La tecnología en la enseñanza*. México. Trillas, 1999. 362p.
8. BARBERÁ, Mauri y Onrubia. *La calidad educativa de la enseñanza basada en las TIC . Pautas e instrumentos de análisis*. Barcelona, Graó. 2002. p. 245
9. BERIAIN, Josetxo. *Aceleración y tiranía del presente. La metamorfosis en las estructurales temporales de la modernidad*. ANTHROPOS. España, 2008, 222p.
10. BURGOS Aguilar, José y RAMÍREZ Montoya María. *Recursos educativos abiertos en ambientes enriquecidos con tecnología* .México, Rústica. 2010. 634p.
11. CABERO, Julio. *Tecnología educativa y nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Síntesis Educación, Madrid, 1999, p.139.
12. CAMEIRO Roberto, Toscano Juan Carlos y Díaz Tamara. *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. España, Santillana. 2010. p.183. ISBN:978-84-7666-197-0
13. CAMACHO, Daniel. *Fundamentos de sociología*. Costa Rica, Editorial Universidad Estatal a Distancia. 2001. p.273
14. CARRIER, Jean Pierre. *Escuela y multimedia*. México, Editorial siglo XXI . 2003. p.213. ISBN: 967-23-2345-2
15. CASTELLS, Manuel. *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. México: Ediciones Siglo XXI, 2005. p381. ISBN 968-23-2168-9
16. CASTELL, Manuel. *La sociedad red*. Madrid, Alianza Editorial, 1997. 560p.
17. CODINA, Luis. *Fundamentos para la investigación en ciencias sociales y humanidades*. Barcelona, Editorial Porrúa. 2004. 182p.

18. CORTES, Soriano Lizbeth Karina. Educación y equidad: Una promesa para la práctica ciudadana. p.5 (Tesis de Licenciatura en Pedagogía, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM).
19. DÍAZ Barriga, Frida y HERNÁNDEZ Rojas Gerardo. *Constructivismo y aprendizaje significativo*. En: Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. p. 13-19, McGraw Hill, 1999.
20. DE CLERCQ, L. ¿Qué es la web 2.0?. En: GRANÉ, M. y WILLEM, C. (eds.) Web 2.0: nuevas formas de aprender y participar. Barcelona: Laertes, 2009. p.21-32.
21. Escuela Primaria Cultura y Fraternidad. ¡Conócenos! [Folleto] 2015
22. Escuela Primaria Cultura y Fraternidad. Hábitos de estudio. [Encuesta]. [23/08/2016].
23. ESTEVE, José Manuel; S. Frano y J. Vera. *Los profesores ante el cambio social*. México, Editorial Anthropos. 1995. 297p.
24. FERNÁNDEZ, Alatorre Ana Corina. Entre la nostalgia y el desaliento. La educación cívica desde la perspectiva del docente. México, UPN. 2004. p.167. ISBN: 970-702-142-X
25. FERNÁNDEZ, Ibañez Juan. *El cine en el aula lectura y expresión cinematográfica*. Barcelona, Ediciones Paidós. p.16-17.
26. GARDNER, Howard y Davis Katie. La generación APP. Cómo Los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital. Buenos Aires. Paidós. 2014. p.67 ISBN: 978-950-12-5750-2
27. HERNÁNDEZ, Sampieri Roberto; Fernández, COLLADO Carlos; Baptista. Metodología de Investigación. México, McGrawHill. 2010. p. 656. ISBN: 978-970-10-5753-7.
28. HONEY, John. *El maestro y los medios audiovisuales*. México, PAX. 1974. P. 147.
29. JACQUINOT, Geneviève. *La escuela frente a internet*. Argentina: AIQUE, 2000. 195p.
30. KYMLICKA, Will. Ciudadanía multicultural. Barcelona, Paidós. 1996. p.240 ISBN: 84-493-0284-6.
31. LÓPEZ Carrasco, Miguel Ángel. Aprendizaje, competencias y TIC. Aprendizaje basado en competencias. México: Ediciones PEARSON. 2013. p. 32
32. LOREDO, Javier y colaboradores. *Prácticas emergentes en la inserción de las computadoras*. México: Universidad Iberoamericana. México. Paidós. 2006, p. 152p.
33. MAJÓ, J. y Marqués, P. La revolución educativa en la era internet. Barcelona. Praxis. 2002. p. 167
34. MONTAGU, Arturo; PIMENTEL, Diego; GROISMAN, Martín. Cultura Digital. Comunicación y sociedad. México, Paidós. 2004. P.213. ISBN: 950-12-270-0.



35. MURO, GONZÁLEZ José. Educación cívica, cultura política y participación ciudadana en Zacatecas. México: Universidad Autónoma de Zacatecas. 2006. P.438
36. PALACIOA J. Marchesi A. Coll C. Desarrollo psicológico y educación. Madrid: Alianza. p. 329.
37. PESCHARD, Jacqueline. Protección de las niñas, niños y adolescentes en el ámbito digital: responsabilidad democrática de las instituciones de gobierno y de las agencias de protecciones de gobierno y de las agencias de protección de datos. En: GREGORIO, Carlos y Ornelas Lina. Op. Cit. p. 22-25.
38. ROBLES J. Ciudadanía Digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadanía. Barcelona, Editorial UOC. 2009. p. 15.
39. SALVAT, Guiomar y SERRANO Vicente. La revolución digital y la sociedad de la información. España, Ediciones Comunicación Social. 2011. P.155. ISBN: 978-84-92860-52-1.
40. SILVA, Salinas Sonia. Medios didácticos multimedia para el aula en educación infantil. España, Ideas Propias Editorial. 2004. Pág. 127
41. VIRILIO, Paul. *Velocidad de liberación*. Manantial. Buenos Aires, 1997, 190p

### **RECURSOS ELECTRÓNICOS**

42. Alianza por la Seguridad en Internet. Peligros en internet. México. 2016. Disponible en: <https://goo.gl/wdi1fp> [11/08/2016].
43. ALONSO, Julio. Identidad y reputación digital. En: CEREZO, Julio. La gestión de la identidad digital. Madrid: EVOCA. 2010. p. 5-11. ISSN 21733449X. Disponible en: <http://goo.gl/r0JvRi> [22/06/2016].
44. AMIPCI. 12° estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2016. Disponible en: <https://goo.gl/9jTvH6> Fecha de consulta: [11/01/2016]
45. AREA Moreira, Manuel. *Introducción a la tecnología educativa*. España, 2009. 78p. (Universidad de la Laguna). Disponible en: <http://goo.gl/k2pili> [20/02/2015].
46. AREA, Manuel y Guarro Amador. La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente. En: Revista Española de Documentación Científica. N°46. España. 2012. p. 46-74 ISSN: 0210-0614 Disponible en: <http://goo.gl/tFJslh> [06/04/2016]
47. Aula Digital. *Ciberderechos* (13 agosto 2014) [YouTube]. Disponible en: <https://goo.gl/vhN2Mz> [24/09/2016].
48. BARINDELLI, Florencia. Género e internet. En: GREGORIO, Carlos y Ornelas Lina. Op. Cit. p. 143-14
49. BARTOLOMÉ Piña, Antonio R. Concepción de la tecnología educativa a finales de los ochenta. En: Tecnología Educativa. Proyecto docente presentado en el

- concurso de acceso a la plaza de profesor titular de Tecnología Educativa, Universidad de Barcelona. Disponible en: <https://goo.gl/jSphGM> [22/04/2015]
50. BARRETO Tovar, Carlos Humberto; Gutiérrez Amador, Luis Fernando; Pinilla Díaz, Blanc Ligia; Parra Moreno, Ciro. *Límites del constructivismo pedagógico*. En: Revista de Educación y Educadores. Vol. 9, N°1, Colombia, 2006. p.11-31 ISSN: 0123-1294. Disponible en: <https://goo.gl/mjE6A0> [ 27/01/2015].
  51. Bautista, Farías José. Ciudadanía digital. En. Revista Debate Social. N°29, México. Junio 2015. p. 87- 97 Disponible en: <https://goo.gl/lw3SCe> [11/02/2016]
  52. BLÁZQUEZ Entonado Florentino . Sociedad de la información y educación. Mérida: TAJO GUADIANA. 2001. p. ISBN 846402001. Disponible en: <http://goo.gl/HiRWeO> [22/07/2016].
  53. BORROSO JEREZ, Clara. Sociedad del conocimiento y el entorno digital. En. GARCÍA ARETIO, Lorenzo. Sociedad del Conocimiento y educación. España: Aranzadi, 2012. p. 47-55. Disponible en: <http://goo.gl/wpdRGI> [05/06/2016].
  54. CABAÑES, Martínez Eurídice. Hacia Ciudadanía digital: una carrera de obstáculos. (Universidad de Santiago de Compostela) Disponible en: <http://goo.gl/QXWRIV> [08/04/2016]
  55. CABERO Almenara, Julio. *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades*. En: Revista Tecnología y Comunicación Educativa. N°45 (Julio-Diciembre de 2007) p. 5-19. Disponible en: <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/45/articulo1.pdf> [ 27/01/2015].
  56. CARNEIRO, Roberto. Las TIC y los nuevos paradigmas educativos: la transformación de la escuela en una sociedad que se transforma. En: CARNEIRO, R., TOSCANO, J. C. y Díaz T. Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. España: Santillana, 2008. p. 61-71 Disponible en: <http://goo.gl/fwRcuw> [08/04/2016]
  57. CASTAÑEDA, Quintero Linda y López Vicent Patricia. Ciudadanía digital: el nuevo reto educativo. (Universidad de Murcia, Grupo de Investigación de Tecnología Educativa) Disponible en: <http://goo.gl/FAwF23> [05/04/2016]
  58. CCEMX. Laboratorio de Ciudadanía Digital. Disponible en: <http://goo.gl/jN60Ub> [04/05/2016].
  59. CEPAL-UNESCO. Educación y conocimiento: eje de la transformación productiva con equidad (versión resumida). Perú, Tarea. (s.f.). 98p. Disponible en: <https://goo.gl/ng588j> [15/01/2016]
  60. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Última Reforma DOF 29-01-2016. Disponible en: [http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1\\_29ene16.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1_29ene16.pdf) [22/03/2016].
  61. CORREA, MENDOZA Gabriela. La protección de las niñas, niños y adolescentes y el principio de anonimato aplicado a la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Una reflexión sobre la no identificación

- funcional en el nuevo entorno tecnológico. En: GREGORIO, Carlos y Ornelas Lina). Protección de datos personales en las redes sociales digitales: en particular de niños y adolescentes. Memorándum de Montevideo. México: IFAI. 20011. p. 150. ISBN 139789685954594. Disponible en: <http://goo.gl/axJEXd> [04/07/2016].
62. Enter@te UNAM. Ergonomía en el cómputo. Disponible en: <http://goo.gl/dGKmdF> [28/03/2016]
  63. ETXEBERRÍA Balerdi Félix, Lorenzo Moledo Mar y Prats Gil Enric. WEB 2.0 Y REDES SOCIALES. Implicaciones educativas. En: XXXI SEMINARIO INTERUNIVERSITARIO DE TEORÍA DE LA EDUCACIÓN ( 11 y 14 de noviembre de 2012: Plasencia). Sociedad del Conocimiento y Educación. Plasencia: 2012. p. 4. Disponible en: <http://goo.gl/fKua7y> [12/06/2016].
  64. FERRÉ, PAVIA Carme. El uso de las redes sociales: ciudadanía, política y comunicación. Barcelona: Bellaterra. 2014. p. 31-43 ISBN 9788494270604. Disponible en: <http://goo.gl/IISUsW> [01/07/2016].
  65. Fundación Telefónica. Identidad digital: el nuevo usuario en el mundo digital. Madrid Editorial Ariel. 2013. p.4 ISBN 9788412107 Disponible en: <http://goo.gl/S6G25w> [13/06/2016].
  66. GALINDO, Jairo Alberto. Ciudadanía digital. En: Revista Signo y Pensamiento. Vol. XXVIII, N°54, Colombia. Enero-junio 2009. p. 164-173. ISSN: 0120-4823. Disponible en: <https://goo.gl/x5HzDW> [08/04/2016]
  67. GASCÓ, Hernández Mila. El rol de las tecnologías en la construcción de la nueva ciudadanía. Disponible en: <http://goo.gl/XBFzdb> [23/03/2016].
  68. GIRONA, Inés. Los peligros de Facebook [Artículo de periódico]. En: La Nueva España (17.12.2014). Disponible en: <https://goo.gl/9i6YuS> [13/08/2016].
  69. Gobierno de Canarias. Ciudadanía digital. uso seguro y responsable de las TIC 2014. Disponible en: <http://goo.gl/ankcyx> [14/06/2016].
  70. Gobierno Vasco. *Competencias en el tratamiento de la información y competencia digital*. 2012. Disponible en: <https://goo.gl/d9eJ1N> [15/07/2016].
  71. GIONES, VALLS Aina y SERRAT, BRUSTENGA Marta. La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital. En: Textos Universitarios de Biblioteconomía. Barcelona, N° 24 (JUNIO 2010). ISSN 15755886 Disponible en: <http://bid.ub.edu/24/pdf/giones2.pdf> [13/07/2016].
  72. GRACYBLUE. *El cómic, un medio de comunicación llevado al aula*. (30 de enero 2011). [Mensaje del Blog] En: Web cómic: cuéntame una historia alebrije. Disponible en: <https://goo.gl/4Qqe0R> [24/09/2016]
  73. GREGORIO, Carlos. Impacto y evolución de las redes sociales digitales libertades y derechos. En: GREGORIO, Carlos y Ornelas Lina). Protección de datos personales en las redes sociales digitales: en particular de niños y adolescentes. Memorándum de Montevideo. México: IFAI. 20011. p. 41-73. ISBN 139789685954594. Disponible en: <http://goo.gl/axJEXd> [04/07/2016].

74. GROS, Begoña y VALDIVIELSO, Sofía. Sociedad del conocimiento. Perspectiva Pedagógica. En: XXXI SEMINARIO INTERUNIVERSITARIO DE TEORÍA DE LA EDUCACIÓN ( 11 y 14 de noviembre de 2012: Plasencia). Sociedad del Conocimiento y Educación. Plasencia: 2012. p. 11 Disponible en: <http://goo.gl/iwLo3t> [14/05/2016].
75. GUTIÉRREZ, Martín Alfonso. *Integración curricular de las TIC y educación para los medios en la sociedad del conocimiento*. En: OEI- Revista Iberoamericana de Educación. N°45, (septiembre-diciembre 2007) ISSN: 1681-5653. Disponible en: <http://www.rieoei.org/rie45a06.htm> [16/03/2015].
76. HERNÁNDEZ, Bessy. Instrumentos de recolección de información en investigación cualitativa. 2009. p. 39 Disponible en: <https://goo.gl/SsJlJu> [13/09/2016].
77. HERNÁNDEZ, Requena Stefany. *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en proceso de aprendizaje*. En: Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol. 5, N° 2, (octubre 2008), p. 26-35 ISSN: 1698-580X. Disponible en: <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf> [11/11/2015].
78. HUANG, L., JACKSON, C., MOSHCHUK, A., SCHECHTER, S., WANG, H. Clickjacking: Attacks and Defenses. 2013. Disponible en: <https://goo.gl/3GG8il> [28/07/2016].
79. INEE (Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación). Programa Educativo de México 2013. Indicadores del Sistema Educativo Nacional Educación Básica y Media Superior. México, INEE. 2014. 456p. ISBN: 978-607-7675-55-6 Disponible en: <https://goo.gl/zM7Nii> [15/01/2016].
80. INEGI. Estadística a propósito del día mundial del internet. Disponible en: <http://goo.gl/pJzzF9> [12/03/2016].
81. Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación. Programa Educativo de México 2013. *Indicadores del Sistema Educativo Nacional Educación Básica y Media Superior*. Disponible en: <http://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub/P1/B/112/P1B112.pdf> Fecha de consulta:[15/01/2016].
82. Laboratorios de ideas BID. yoGOBIERNO.ORG. Disponible en: <http://yogobierno.org/> [30/04/2016].
83. Laboratorio de Recuperación de Datos Informáticos. Fraude en internet: del phishing al pharming. 2011. Disponible en: <http://goo.gl/XwAq2t> [28/07/2016].
84. Ley General de Educación. Reforma DOF 17-12-2015. Disponible en: <https://goo.gl/OixdLv> [22/03/2015].
85. LÓPEZ, Jiménez Iliá y Villafañe, Rodríguez Camille. La integración de las TIC al currículo: propuesta práctica. En: Revista Razón y Palabra. N° 74. México. Noviembre 2010-Enero 2011. Disponible en: <http://goo.gl/06aEs7> [08/03/2016].

86. MANRIQUE Villavicencio, Lileya. *El aprendizaje autónomo en la educación*. En: LatinEduca2004.com Primer Congreso Virtual Latinoamericano de Educación a Distancia. 2004, Perú. p. 11-22 Disponible en: <https://goo.gl/P6RRAE> [14/11/2015].
87. Manifiesto del Ciudadano Digital. Carta de los derechos de los ciudadanos en la sociedad del conocimiento. Disponible en: <http://goo.gl/dKzMCM> [22/03/2016]
88. Martín, Gavilán César. La industria editorial y el mercado de la información. Editores, agregadores, modelos de precio y licencias. Disponible en: <http://goo.gl/Vb9XXs> [22/04/2016].
89. MAUTINO, María José. *Caracterización de los bloques de tecnología*. En: Ministerio de educación y cultura de la Nación. *Contenidos básicos comunes para la educación General Básica*. Argentina, 2004. p. 217. Disponible en: <https://goo.gl/5IQT8p> [14/02/2016].
90. MEJÍAS, Sandía Carlos y Henríquez Rojas Pamela. La ciudadanía como Co-construcción de Espacios de Participación en lo Público. En: Revista Sociologías. N°14, Chile, septiembre 2012. p.192-213. Disponible en: <https://goo.gl/KSqTfD> [01/04/2016]
91. México Digital. Objetivos principales. (s/f). Disponible en: <http://goo.gl/oWPhoi> [14/04/2016]
92. México Digital. ¿Qué hacemos?.(s/f).Disponible en: <http://www.gob.mx/mexicodigital/> [14/04/2016]
93. MÍNGUEZ, VALLEJOS Ramón y HERNÁNDEZ, PRADOS Ángeles. Anotaciones críticas sobre la educación en la sociedad del conocimiento. En: XXXI SEMINARIO INTERUNIVERSITARIO DE TEORÍA DE LA EDUCACIÓN ( 11 y 14 de noviembre de 2012: Plasencia). Sociedad del Conocimiento y Educación. Plasencia: 2012. p. 2. Disponible en: <http://goo.gl/u0Qny8> [13/07/2016]
94. MIR, Boris. *Las competencias digitales, competencias metodológicas*. Barcelona, 2013. p. 213. Disponible en: <http://goo.gl/Fk6SKg>
95. MONEREO, C. y Pozo J.I. El alumno en entorno virtuales: condiciones, perfil y competencias. En: COLL Salvador César y MONEREO Carles. *Psicología de la educación virtual*. España: Morata . 2008. p. 109-131. Disponible en: <http://goo.gl/ICZi2u> [12/04/2016]
96. Nosotros somos musulmanes. *El peligro de las redes sociales*. (15 de agosto de 2013). [YouTube]. Disponible en: <https://goo.gl/pGTtQd> [25/11/2016].
97. Observatorio INTECO. Guía sobre adolescencia y sexting: qué es y cómo prevenirlo. En: Observatorio de la Seguridad de la Información. España. Febrero 2011. Disponible en: <https://goo.gl/EMQtCp> [28/07/2016].

98. OCDE. El conocimiento libre y los recursos educativos abiertos. España, Edita Junta de Extremadura. 2008. 182p. ISBN 978- 84-691-8082-2 Disponible en: <https://goo.gl/Ht9f5> [13/02/2016]
99. OCDE. Perspectivas de la OCDE sobre las tecnologías de la información 2002. Disponible en: <http://goo.gl/BfNWFZ> [13/02/2016].
100. Panda Internet Security. ¿Qué son las cookies maliciosas?. 2014. Disponible en: <https://goo.gl/LwibH5> [28/07/2016].
101. Pantallas Amigas. *Simulador de privacidad. com.* (2016). Disponible en: <https://goo.gl/AVUX5o> [12/09/2016].
102. PERE, Marqués Graells. Cambios en los centros educativos: construyendo la escuela del futuro. Barcelona, 2006. Trabajo Docente. Universidad Autónoma de Barcelona. Facultad de Educación. Departamento de Pedagogía Aplicada. Disponible en: <http://goo.gl/7v0w13> [03/03/2016]
103. Polo Fernando “La gestión de la reputación 2.0”. En: CERESO, Julio. La gestión de la identidad digital. Madrid: EVOCA. 2010. p. 11-17. ISSN 21733449X. Disponible en: <http://goo.gl/r0JvRi> [22/06/2016].
104. RAMOS, Chávez Alejandro. “Ciudadanía en la pantalla. Información y acción colectiva a través de Internet”. En: Revista General de Información y Documentación. Vol. 25, N°2. Madrid. 2015. ISSN: 1132- 1873. Disponible en: <http://goo.gl/5mP9LT> [13/03/2015]
105. RIBBLE, Mike S., Bailey Gerald y Ross Tweed W. Digital Citizenship, addressing appropriate technology behavior. Learning & Leading with Technology No. 1 y 2, Vol. 32 (Septiembre 2014) (Eduteka traducción). Disponible en: <http://goo.gl/xkg9NU> [22/03/2015].
106. RÍOS Ariza, José Manuel y Cebrián de la Serna, Manuel. *Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación.* En: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación. Vol.21, N° 43. p.153-161. Disponible en: <https://goo.gl/d7MB6M> [16/04/2016]
107. SÁNCHEZ Martínez José Alberto. *La presencia de la desaparición. Velocidad y alteridad en el espacio tecnológico: una perspectiva microarquitectónica.* En: VII Congreso Nacional de Tecnología Aplicada a Ciencias Sociales. (2012, México) Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Ciencia Políticas y Sociales. Disponible en: <https://goo.gl/hyFJxl> [12/06/2016]
108. SANTIAGO Benítez, Gisela. *El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México.* En: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), vol. XLIII, N°3, 20013 p. 99-131. ISSN: 0185-1284. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/270/27028898004.pdf> [25/01/215].
109. STARK. S. Natali. Motores de búsqueda en internet. Trabajo de investigación. Licenciatura en Sistemas de información de la Universidad Nacional de Luján. Disponible en: <http://goo.gl/1TytOz> [22/04/2016].

110. Secretaría de Comunicación y Transporte. México conectado. Sobre México Conectado. Disponible en: <http://goo.gl/CmXHlw> [01/04/2016]
111. Secretaría de Educación Pública. *Nuevas herramientas tecnológicas para el aprendizaje en el aula. de medios*. México. 2012. Disponible en: <http://goo.gl/a2fr3B> [16/03/2015]
112. SIEMENS, G. Connectivism: A learning theory for the digital age. En: LÓPEZ P., SÁNCHEZ V., Solano, M. Las TIC para el desarrollo de la identidad digital y cultura de pueblos originarios. Revista Papeles de Trabajo sobre Cultura, Educación y Desarrollo Humano. Vol.10, N° 1 (enero 2014) p ISSN 1699437X. Disponible en: <https://goo.gl/iiJont> [23/06/2016].
113. SIEMENS George. *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. 2004. Disponible en: <https://goo.gl/x5p3q8> [11/10/2016].
114. SOPHOS. Virus y spam: guía de supervivencia. Disponible en: <https://goo.gl/SOSLsG> [28/07/2016].
115. TEDESCO, Juan Carlos. La educación y las nuevas tecnologías de la educación. En: IV Jornada de Educación a Distancia Mercosur/sul 2000. Buenos aires, 2000.p 12-56. Disponible en: <https://goo.gl/Ylsy1k> [17/03/2016]
116. TELLO, Leal Edgar. Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. En: Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol. 4, N° 2. ( enero 2008) p. ISSN 1698-580X Disponible en: <http://goo.gl/UJ3FYe> [26/07/2016]
117. THE FLIPPED. *Ciudadanía Digital*. (15 de julio de 2015) [Pinterest]. Disponible en: <https://goo.gl/2qK5bv> [24/09/2016].
118. UNESCO. *Hacia las sociedades del conocimiento. Informe mundial*. París, Jouve. 2005. p.240. ISBN: 92-3-304000-3 Disponible en: <http://goo.gl/QijNfu> [02/12/2015]
119. UNESCO. *Glossary of educational technology terms*. Paris. Presses Central, Lausanne. 2004, 251p. Disponible en: <http://goo.gl/i3ILDs> [22/04/2015]
120. UNESCO. Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Guía de la planificación. Uruguay, Ediciones TRILCE. (s.f.). 244p. Disponible en: <https://goo.gl/ZRj7I> [26/03/2015].
121. UNICEF. Grooming: guía práctica para adultos. Argentina. Abril 2014. Disponible en: <http://goo.gl/cbUv38> [28/07/2016].
122. Valero, Alejandro. Creación y uso de blogs. En: Taller del Congreso "Internet en el aula". España. 2013. Disponible en: <http://goo.gl/lzoG6R> [22/04/2016].
123. VIRILIO Paul. *Velocidad e información alarma en el ciberespacio*. En: Le monde diplomatique, Agosto (s/f). Disponible en: <https://goo.gl/t4hfXP> [13/05/2016].

124. WALTER, Ortega Gabriel. Ciudadanía digital. Entre la novedad del fenómeno y las limitaciones del concepto. En; Scielo [biblioteca electrónica] Vol. 15, N°49. Septiembre 2015. ISSN: 1405-8421 Disponible en:<http://goo.gl/z6sdw9> [12/03/2016].



## ANEXOS

### ANEXO 1. PROGRAMA DE SEXTO GRADO.

<b>CURSO: <u>POWERPOINT</u></b>	<b>GRADO: <u>SEXTO</u></b>	<b>SECCIÓN <u>PRIMARIA</u></b>
<p><b>OBJETIVO DE GRADO:</b> Que el alumno conozca la manera de crear contenido para publicaciones promocionales como trípticos así como el manejo de las hojas de cálculos. Desarrollo de programación simple utilizando apoyados en la clasificación.</p> <p>Recomendaciones para la participación en medios electrónicos.</p>		

SEMANA	OBJETIVO ESPECÍFICO	TEMA Y SUBTEMAS	ACTIVIDADES
Unidad 1	<p>Sistemas Operativos</p> <p>Publisher - Introducción</p> <p>El alumno aprenderá que es Publisher y su uso.</p>	<p>Introducción básica a Sistemas Operativos. Concepto, tipos, usos y ejemplos.</p> <p>¿Qué es Publisher?</p> <p>Cómo ejecutar Publisher</p> <p>Explicar los elementos de Microsoft Office Publisher.</p> <p>Explicar los tipos de publicaciones y sus elementos.</p> <p>Formas de Guardar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar qué es un S.O.</li> <li>• Tipos y ejemplos.</li> <li>• Practica encender la computadora y observar todo lo que ocurre en pantalla.</li> </ul>
Unidad 2	<p>Publisher – Crear publicaciones diversas.</p> <p>El alumno aprenderá como crear y editar publicaciones en Publisher.</p>	<p>Nuevo / Plantillas de publicación.</p> <p>Ficha Inicio</p> <p>Grupo Fuente</p> <p>Grupo Párrafo</p> <p>Grupo Estilos</p> <p>Formato al texto en la publicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar cómo seleccionar una plantilla.</li> <li>• Explicar los elementos para la edición del texto.</li> </ul>

Unidad 3		<p>Ficha Insertar  Grupo Ilustraciones (Imagen, imágenes prediseñadas, formas, Marcador de posición)  Grupo de Bloques de creación ( Elementos de página, Bordes y acentos, anuncios)  Grupo Texto ( WordArt, Cuadros de texto)</p> <p>Fichas contextuales según de cada elemento  Ficha Diseño de la publicación.  Grupo Configurar página  Grupo Combinaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar los elementos para insertar elementos como imágenes, bloques de creación o texto en las publicaciones.</li> <li>• Explicar cómo dar formato a los objetos utilizando las herramientas de las fichas contextuales.</li> <li>• Explicar cómo configurar las páginas de la publicación para su impresión.</li> </ul>
Unidad 4	<p>Hoja de cálculo  Microsoft Office Excel.  El alumno aprenderá que es Excel y como crear hojas de cálculo y darle formato a los datos en celdas.</p>	<p>¿Qué son las hojas de cálculo, ventajas? y ejemplos.</p> <p>Explicar los elementos de Microsoft Office Excel.  Explicar la organización de las hojas de cálculo y libros de trabajo.</p> <p>Como crear un libro nuevo, agregar hojas al libro y guardarlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar cómo buscar archivos en Windows.</li> <li>• Explicar para que sirve F1 y cómo usarlo.</li> <li>• Explicar qué son las hojas de cálculo con ejemplos simples al nivel del grado.</li> <li>• Explicar los elementos de la ventana de Excel.</li> </ul>

Unidad 5		<p>Ficha Inicio Grupo Fuente.</p> <p>Grupo Alineación.</p> <p>Grupo Número.</p> <p>Grupo Estilos.</p> <p>Grupo Celdas.</p> <p>Grupo Modificar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar que son las hojas de cálculo y libros de trabajo.</li> <li>• Explicar fila y columnas.</li> <li>• Explicar cómo crear uno y guardarlo.</li> <li>• Explicar cambiar la fuente, tamaño, color, relleno de celda y borde.</li> <li>• Explicar los tipos de alineaciones vertical y horizontal de las celdas.</li> <li>• Explicar cómo aplicar formatos a los datos de las celdas.</li> <li>• Explicar cómo Dar formato como tabla.</li> <li>• Explicar cómo Dar formato de celda.</li> <li>• Explicar cómo eliminar o insertar celdas, filas o columnas.</li> <li>• Explicar cómo Borrar formatos y datos.</li> </ul>
Unidad 6	<p>Clasificación El alumno aprenderá a ordenar y priorizar los elementos de</p>	<p>Ficha Insertar Grupo Ilustraciones.</p> <p>Grupo Gráficos.</p> <p>Ficha Fórmulas Grupo Biblioteca de funciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar cómo insertar imagen, formas e imágenes prediseñadas.</li> <li>• Explicar cómo generar una gráfica de datos. Se recomienda usar Columna, Circular y Barra.</li> <li>• Explicar cómo insertar formulas</li> </ul>

Unidad 7	listas, por lo que deben ponerse en uso destrezas de análisis y evaluación.	¿Qué es la clasificación? Ejemplos simples	sencillas de Autosumas.  • Explicar que es clasificación y aplicar ejemplos simples.
Unidad 8	Programación con Scratch (Software libre) El alumno aprenderá en este entorno como aprovechar los avances en diseño de interfaces para hacer que la programación, fue diseñado como medio de expresión para ayudar a niños y jóvenes a expresar sus ideas de forma creativa, al tiempo que desarrollan habilidades tanto de pensamiento lógico, como de aprendizaje para el Siglo XXI.	Introducción Scratch. Interfaz de Scratch. Lenguaje – instrucciones básicas. Diseño de programa.	• Explicar que es Scratch • Explicar la interfaz de Scratch • Explicar el lenguaje o instrucciones básicas
Unidad 9	Internet – Medios de información en la red. Pensamiento Crítico. Aprender cómo evaluar fuentes de información online para la participación en estos medios	Programación.  Ejecutar programa.  Publicar proyecto  Blogs Foros Wikis Redes sociales. Seleccionar información	• Explicar que es un algoritmo básico y pedir que realicen uno con ejemplos simples. • Explicar cómo iniciar a programar con ejemplos sencillos. • Práctica resolver diferentes retos utilizando las instrucciones básicas. • Ejecutar o correr el programa. (Depurar en caso de ser necesario) • Explicar cómo publicar el programa.



## ANEXO 2. PROGRAMACIÓN GENERAL CICLO ESCOLAR 2016-2017

Grado	Programas/Aplicaciones
1ero.	Partes de la computadora Función de las teclas importantes y las partes del teclado. Uso del Mouse Ambiente Windows (principios: escritorio, barra de tareas, íconos, botón de inicio, maximizar, minimizar, cerrar aplicaciones.) Accesorios (Paint, Block de notas)
2do.	Ambiente Windows (Encendido y apagado de la computadora, entrar a sesión de Windows, repaso y algunos temas modificables) Accesorios (Calculadora estándar) Introducción a un procesador de textos básico sin barras de menús, que puedan manipular colores y fuentes.
3ero.	Uso del teclado Alfanumérico Partes del teclado Identificación de Hardware y software Dispositivos de entrada y salida, dispositivos de almacenamiento. Programa de Mecanografía (sugerido: Mecanet) (ejercicios básicos de 1 línea alfabética – acomodo de los dedos en la posición correcta en el teclado) Evaluaciones con temas de la historia de la computación.
4to.	Elementos de Escritorio Windows. Uso de teclas especiales. Procesador de textos – Parte I Elementos de Microsoft Office Word <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formato de Texto</li> <li>• Diseño del documento</li> </ul> Internet Seguridad en Internet Correo electrónico
5to.	Trabajo con carpetas y archivos en Windows. Procesadores de texto – Parte II Multimedia Microsoft Office PowerPoint Movie Maker Internet – Publicación de contenidos
6to.	Sistemas Operativos Microsoft Office Publisher - Introducción Microsoft Office Publisher – Crear publicaciones diversas. Hoja de cálculo - Microsoft Office Clasificación enfocado a ordenar y priorizar los elementos de una lista, en la cual deben ponerse en uso destrezas de análisis y evaluación.

	<p>Programación con Scratch (Software libre) Scratch es un entorno gráfico de programación, fue diseñado como medio de expresión para ayudar a niños y jóvenes a expresar sus ideas de forma creativa, al tiempo que desarrollan habilidades tanto de pensamiento lógico, como de aprendizaje para el Siglo XXI.</p> <p>Internet – Pensamiento crítico - Medios de información en la red.</p>
--	---

### ANEXO 3.CUADRO CATEGORIAL

El cuadro categorial que se presenta a continuación ayudó en la elaboración del guión de preguntas. Cabe mencionar que hay algunas preguntas cerradas puesto que para objetivos de la investigación es necesario presentarlas de esta forma, sin embargo, durante la aplicación los alumnos argumentaron su respuesta por lo que fue posible su análisis cualitativo.

DIMEN- SIÓN	CATE- GORÍA	INDICADOR	REACTIVO
ACCESO	Personal	Formas de conexión	¿Desde dónde sueles acceder a Internet?
			¿Desde qué dispositivos te conectas con más frecuencia a internet?
		Tiempo de conexión	¿Cuántas horas al día pasas conectado? ¿Cuánto tiempo dedicas a hacer tu tarea y cuanto al entretenimiento?
			Actividades
	¿Qué paginas visitas con más frecuencia en internet?		
	Social	Supervisión	¿Cuándo usas internet fuera de la escuela tienes supervisión de alguna persona?
			¿Cuándo navegas en internet en la escuela tienes supervisión de tus profesores?
		Medidas de precaución	¿Qué tipo de reglas han establecido tus padres al uso que haces de la computadora y celular en casa?
	Personal	Derechos y obligaciones	Cuéntame acerca de cuáles son los derechos que tienes para la privacidad y seguridad de tus datos personales



			¿Qué opinas de los derechos y obligaciones que tienes en internet?
	Juicio de valor	Confianza	¿Qué piensas de la información que encuentras en internet?
Seguridad	Personal	Definición	¿Para ti qué es la seguridad en internet?
	Institucional	Concientización en la escuela	¿Qué te han enseñado en la escuela respecto a la navegación segura en internet?
			Cuéntame de que forma tus maestros han hablado de los riesgos en internet
	Social	Contactos	Puedes describirme algunas razones por las cuáles añadirías o no a personas que no conocen a tu lista de contactos.
		Redes sociales	¿Cuál es la importancia de conocer la configuración de privacidad y seguridad de tu red social?
			¿De qué manera has configurado las opciones de configuración de privacidad y seguridad de tu red social?
	Juicio de valor	Concientización	¿Has recibido alguna vez consejos sobre cómo usar internet de forma segura? ¿La información te ha sido útil?
Acciones		¿Qué medidas tomarías ante algo que te molesta en internet?	
Privacidad	Personal	Definición	¿Para ti qué es la privacidad en internet?

		Detalles sociales	¿Puedes describirme como te sentirías si alguien que no conocen ve y lee todo lo que publicas en tu red social? ¿A quién dejas ver tus fotos de redes sociales? ¿Por qué? ¿Cuáles consideras que sean las razones por las cuáles las personas buscan nuevos amigos en internet? ¿Alguna vez has buscado nuevos amigos en internet?	
		Social	Netiqueta	Puedes narrarme el proceso para etiquetar a una persona en alguna foto, vídeo o audio en una red social. Terminada la narración ¿Pides permiso para etiquetar a esa persona? ¿Te han pedido permiso a ti para etiquetarte en alguna publicación?
		Personal	Fotos/vídeos	¿Cuáles tu opinión de enviar fotos o vídeos tuyos a personas que no conoces?
	Identidad Digital	Personal	Información personal	¿Qué entiendes por información personal?
		Economía de los datos	¿Qué valor tiene para ti tu información personal?	
	Social	Reputación	¿Has escrito cosas falsas o criticado a una persona en internet? ¿Por qué lo has hecho?	
	Personal		¿Consideras que alguien podría usar algo que has publicado en tu contra? (amigos, familia, compañeros de clase, etc.) ¿Qué contenido has publicado que puedan usar en su contra?	
	Social	Transparencia de los datos	¿Consideras que el contenido que compartes y publicas en tu red social puede afectar lo que los demás piensan de ti? ¿De qué forma?	

			Puedes narrarme qué pasaría si no pudieras quitar nada de tu red social (eliminar contenidos, dejar de seguir páginas, dejar de seguir amigos, cambiar configuración personalizada, etc.)
	Juicio de valor	Imagen online	¿Qué piensas de que una persona finja ser una persona diferente en internet?
			¿Cuál es tu opinión respecto a que las personas tengan más de un perfil social en internet? ¿Cuántos perfiles tienes tú?
	Social	Netiqueta	¿Qué pasaría si una persona sube a internet vídeos o imágenes de otra persona sin su permiso?
		Avatares	¿Alguna vez has creado un avatar o personaje como representación de ti mismo en la red? ¿Con que fin lo creaste?
	Personal	Detalles personales	¿Qué elementos colocas en tu perfil? (fotos, apellido, imágenes, edad real, colegio, dirección, número telefónico, etc.).
Riesgos	Juicio de valor	Definición	¿Cuáles consideras que son los principales riesgos a los que te expones en internet?
		Anonimato	¿Cuáles consideras que serían las consecuencias para una persona que amenaza a alguien de forma anónima?
			¿Qué piensas de amenazar a alguien de forma anónima en internet?

Responsabilidad	Estafa	¿Alguna vez alguien que no conoces te ha pedido dinero por internet? Si la respuesta es sí. ¿Cuáles fueron las razones?
		¿Has utilizado los datos de tarjeta de crédito de tus padres en algún sitio de internet? ¿Por qué? ¿Cuáles fueron las consecuencias?
	Contenido para mayores de edad	¿Has visto en internet imágenes, vídeos o audios con contenido violento o sexual? ¿Por qué?
	Charla con extraños	¿Qué piensas acerca de chatear con desconocidos? ¿Alguna vez lo has hecho?
	Clickjacking	En qué tipo de sitios de internet has encontrado anuncios de páginas que te re direccionan a otros sitios? ¿Con qué frecuencia los visitas?
	Grooming	¿Qué opinas si alguien te pide que le mandes una foto o vídeo con poca ropa? ¿Alguna vez alguien te lo ha pedido?
	Sexting	¿Alguna vez has enviado o publicado fotos tuyas con poca ropa? ¿Por qué?
	Ciberbullyng	¿Puedes contarme si alguna vez alguien o algo te ha molestado en internet? ¿Cómo te sentiste?
¿Con quién hablas cuando alguien te molesta en internet? (amigos, hermanos, papá, mamá, abuelos, etc.)?		

## **ANEXO 4. GUIÓN DE ENTREVISTA DIVIDO POR DIMENSIONES.**

Este gui3n de preguntas fue realizado tomando los reactivos elaborados en el cuadro categorial presentado en el anexo 3.

Debo aclarar que durante la entrevista algunas preguntas se plantearon en diferente orden y de manera distinta, sin embargo, se respet3 el objetivo de la entrevista completando en su totalidad los temas tratados en el gui3n.

### **Acceso**

1. ¿Desde d3nde sueles acceder a Internet?
2. ¿Desde qu3 dispositivos te conectas con m3s frecuencia a internet?
3. ¿Cu3ntas horas al d3a pasas conectado? ¿Cu3nto tiempo dedicas a hacer tu tarea y cuanto al entretenimiento?
4. ¿Qu3 tipo de actividades realizas con m3s frecuencia cuando usas internet?
5. ¿Qu3 paginas visitas con m3s frecuencia en internet?
6. ¿Cu3ndo usas internet fuera de la escuela tienes supervisi3n de alguna persona?
7. ¿Cu3ndo navegas en internet en la escuela tienes supervisi3n de tus profesores?
8. ¿Qu3 tipo de reglas han establecido tus padres al uso que haces de la computadora y celular en casa?
9. Cu3ntame acerca de cu3les son los derechos que tienes para la privacidad y seguridad de tus datos personales
10. ¿Qu3 opinas de los derechos y obligaciones que tienes al navegar por internet?
11. ¿Qu3 piensas de la informaci3n que encuentras en internet?

### **Seguridad**

12. ¿Para ti qu3 implica la seguridad en la red?
13. ¿Qu3 te han ense3ado en la escuela respecto a la navegaci3n segura en internet?
14. Cu3ntame de que forma tus maestros han hablado de los riesgos en internet
15. Puedes describirme algunas razones por las cu3les a3adir3as o no a personas que no conocen a tu lista de contactos.
16. ¿Cu3l es la importancia de conocer la configuraci3n de privacidad y seguridad de tu red social?

17. ¿De qué manera has configurado las opciones de configuración de privacidad y seguridad de tu red social?
18. ¿Has recibido alguna vez consejos sobre cómo usar internet de forma segura? ¿La información te ha sido útil?
19. ¿Qué medidas tomarías ante algo que te molesta en internet?

## **Privacidad**

20. ¿Para ti qué es la privacidad en internet?
21. ¿Puedes describirme como te sentirías si alguien que no conocen ve y lee todo lo que publicas en tu red social?
22. ¿A quién dejas ver tus fotos de redes sociales? ¿Por qué?
23. ¿Cuáles consideras que sean las razones por las cuáles las personas buscan nuevos amigos en internet? ¿Alguna vez has buscado nuevos amigos en internet?
24. Puedes narrarme el proceso para etiquetar a una persona en alguna foto, vídeo o audio en una red social.  
Terminada la narración ¿Pides permiso para etiquetar a esa persona? ¿Te han pedido permiso a ti para etiquetarte en alguna publicación?

## **Identidad digital**

25. ¿Qué entiendes por información personal?
26. ¿Qué valor tiene para ti tu información personal?
27. ¿Has escrito cosas falsas o criticado a una persona en internet? ¿Por qué lo has hecho?
28. ¿Consideras que alguien podría usar algo que has publicado en tu contra (amigos, familia, compañeros de clase, etc.) ¿Qué contenido has publicado que puedan usar en su contra?
29. ¿Consideras que el contenido que compartes y publicas en tu red social puede afectar lo que los demás piensan de ti? ¿De qué forma?
30. Puedes narrarme qué pasaría si no pudieras quitar nada de tu red social (eliminar contenidos, dejar de seguir páginas, dejar de seguir amigos, cambiar configuración personalizada, etc.)
31. ¿Qué piensas de que una persona finja ser una persona diferente en internet?
32. ¿Cuál es tu opinión respecto a que las personas tengan más de un perfil social en internet? ¿Cuántos perfiles tienes tú?
33. ¿Qué pasaría si una persona sube a internet vídeos o imágenes de otra persona sin su permiso?

34. ¿Alguna vez has creado un avatar o personaje como representación de ti mismo en la red? ¿Con que fin lo creaste?
35. ¿Qué elementos colocas en tu perfil? (fotos, apellido, imágenes, edad real, colegio, dirección, número telefónico, etc).

### **Riesgo**

36. ¿Cuáles consideras que serían las consecuencias para una persona que amenaza a alguien de forma anónima?
37. ¿Qué piensas de amenazar a alguien de forma anónima en internet?
38. ¿Alguna vez alguien que no conoces te ha pedido dinero por internet? Si la respuesta es sí. ¿Cuáles fueron las razones?
39. ¿Has utilizado los datos de tarjeta de crédito de tus padres en algún sitio de internet? ¿Por qué? ¿Cuáles fueron las consecuencias?
40. ¿Has visto en internet imágenes, vídeos o audios con contenido sexual o violencia? ¿Por qué?
41. ¿Qué piensas acerca de chatear con desconocidos? ¿Alguna vez lo has hecho?
42. En qué tipo de sitios de internet has encontrado anuncios de páginas que te re direccionan a otros sitios? ¿Con qué frecuencia los visitas?
43. ¿Qué opinas si alguien te pide que le mandes una foto o vídeo con poca ropa? ¿Alguna vez alguien te lo ha pedido?
44. ¿Alguna vez has enviado o publicado fotos tuyas con poca ropa? ¿Por qué?
45. ¿Puedes contarme si alguna vez alguien o algo te ha molestado en internet? ¿Cómo te sentiste?
46. ¿Con quién hablas cuando alguien te molesta en internet? (amigos, hermanos, papá, mamá, abuelos, etc.)?

## ANEXO 5. REGISTRO ANECDÓTICO CON INTERPRETACIÓN

Este tipo de observación es útil para observar a varios sujetos de manera simultánea. Posterior del registro de la observación, realicé una pequeña interpretación de lo observado.

Escuela:	Observados: Estudiantes
Materia:	Observadora:
Lugar:	Fecha:                      Horario:
Sujeto 1:  Observación:  Interpretación:	
Sujeto 2:  Observación:  Interpretación:	
Sujeto 3:  Observación:  Interpretación:	
Sujeto 4:  Observación:  Interpretación:	