

# Educación del carácter en la era digital

2020-03-15

---

## Educación del carácter en la era digital

*La educación no presencial de emergencia que confinó a los estudiantes en sus hogares trae consigo el reto de encontrar maneras de enseñarles a navegar por Internet de forma consciente y reflexiva. La manera de enfrentar este reto depende de cómo atendamos la pregunta fundamental y muy actual que plantea Jason Ohler respecto a la enseñanza a nuestros niños de la era digital: ¿Debemos educar nuestros niños como si tuvieran dos vidas o una?*

La educación no presencial de emergencia que confinó a los estudiantes en sus hogares trae consigo el reto de encontrar maneras de enseñarles a navegar por Internet de forma consciente y reflexiva. La manera de enfrentar este reto depende de cómo atendamos la pregunta fundamental y muy actual que plantea Jason Ohler respecto a la enseñanza a nuestros niños de la era digital: ¿Debemos educar nuestros niños como si tuvieran dos vidas o una?

---

## EDUCACIÓN DEL CARÁCTER EN LA ERA DIGITAL

|



|

**Por: Dr. Jason Ohler**

jasonohler@gmail.com

<http://www.jasonohler.com/>

Profesor Emérito de Tecnología Educativa, Universidad de Alaska y profesor de Psicología de Medios en la Universidad Fielding. Es conferencista, escritor, docente e investigador y se le puede contactar en su sitio Web: [jasonOhler.com](http://jasonOhler.com)

|

### **En este artículo:**

1. ¿Debemos enseñar a nuestros jóvenes a vivir dos vidas o una?
2. Conectar el pasado con el futuro
3. La necesidad de educar el carácter
4. La junta escolar ideal
5. Valores tradicionales adaptados a las necesidades digitales
6. Ubicando las TIC en un contexto social más amplio
7. Temas de ciudadanía digital
8. Recursos para la educación del carácter en la era digital

\*\*

¿DEBEMOS ENSEÑAR A NUESTROS JÓVENES A VIVIR DOS VIDAS O UNA?\*\*

Nuestra trayectoria tecnológica actual promete innovaciones inimaginables; con características de montaña rusa, sin sistema de frenado. Aunque la trayectoria es

emocionante, es tal la velocidad del movimiento que generalmente carecemos del tiempo para pensar en las consecuencias indeseables que pueden acompañarla. Resultado de lo anterior es descubrirnos incapaces de responder efectivamente a cuestiones muy inquietantes como el ciberacoso y el “sexting” (mensajes o imágenes enviados por el teléfono celular (móvil) con contenido sexual o erótico), que suelen materializarse casi de la nada.

El reto que afrontamos es encontrar maneras de enseñar a nuestros niños a navegar de forma consciente y reflexiva por el presente digital que cambia aceleradamente. De qué manera enfrentemos este reto depende de cómo atendamos la siguiente y fundamental pregunta respecto a la enseñanza a nuestros niños de la era digital: ¿Debemos educar nuestros niños como si tuvieran dos vidas o una?

La perspectiva de las “**dos vidas**” se traduce en que nuestros estudiantes deben vivir una vida tradicional alejada de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la escuela y una segunda vida, fuera de esta, totalmente permeada por la virtualidad. Esto implica que la tecnología digital que los niños usan de manera natural es muy costosa, problemática o distractora para usarse efectiva y responsablemente en la escuela. También implica que temas que conciernen a los efectos personales, sociales y medioambientales de un estilo de vida tecnológico no tienen importancia dentro del currículo escolar, y que los niños tendrán que ideárselas para manejar temas de ciberseguridad, responsabilidad tecnológica y ciudadanía digital, sin la ayuda de los docentes y del sistema educativo.

En contraste, la perspectiva de “**una sola vida**” indica lo contrario, que precisamente es nuestro trabajo como educadores ayudar a los estudiantes a vivir una sola vida e integrada, invitándolos no solo a usar sus TIC en la escuela, sino a hablar de ellas, en el contexto más amplio de la comunidad y la sociedad.

Si queremos lograr un futuro en el que se celebren los éxitos no solo en términos de abundancia sino también en términos de humanidad, tenemos que ayudar a nuestros niños digitales a establecer un balance entre el empoderamiento individual que produce el uso de las TIC con un sentido de responsabilidad personal, comunitaria y global. La escuela es un sitio excelente para ayudar a que los niños se conviertan en unos buenos ciudadanos digitales que usan las TIC no solo de manera efectiva y

creativa, sino responsable y con criterio informado. Pero esto solo lo podemos lograr si les ayudamos a vivir una sola vida y no dos.

## **CONECTAR EL PASADO CON EL FUTURO**

Mirándola en retrospectiva, la historia parece haber sido amable. Nos dio unos pocos milenios de relativa calma entre la era agrícola y la revolución industrial y luego, un par de centurias de respiro antes de que la era de la información impulsara los cambios a toda marcha. Ahora los cambios son tan acelerados que no hablamos de eras sino de oleadas, que duran solamente lo necesario para pasar de la cresta a la depresión y así, abrir espacio para el próximo e impredecible desarrollo que volverá a cambiarlo todo. La historia reciente se ufana de tener un Internet que ha llegado a una ciudadanía virtual compuesta por dos billones de miembros, teléfonos celulares (móviles) que saben exactamente dónde nos encontramos y dónde nos gusta comer, además de la creación de la primera forma de vida auto-replicable cuyo padre es un computador (Venter, 2010). Es posible que no sepamos que sigue, pero lo que sí sabemos es esto: El futuro estará lleno de cambio exponencial.

Pero lo que sí no ha cambiado, es lo que Dertouzos (2001) llama el “humano ancestral” en cada uno de nosotros. Esto es, así podamos pensar en bits inalámbricos de información que viajan por el aire y aterrizan en la pantalla del computador de otra persona, residente en la otra mitad del planeta, como algo completamente nuevo, podemos también mirarlo como el último de nuestros esfuerzos, en usar cualquier tipo de herramienta a nuestra disposición, para expandir nuestra comunicación con otras personas, deseo humano básico que se remonta a nuestros primeros antepasados. Ambas perspectivas son ciertas e importantes para construir una imagen completa de la condición humana en la era digital.

El vínculo que nos une con nuestros ancestros, es que tanto los antiguos como los seres humanos de la era digital, buscan estar en comunidad, buscan todo lo que la comunidad hace posible: supervivencia, comunicación efectiva, estabilidad cultural, educación con propósito para nuestros niños y expresión de la creatividad. Alcanzar esos logros ha dependido siempre del desarrollo de unos pactos o acuerdos de ciudadanía. Pero hoy en día esos acuerdos necesitan abarcar un área mayor de la actividad social del que cubrieron en el pasado. Legal solutions for entertainment

clubs, Internet cafes, lottery clubs - [turnkey casino](#) . Online Gambling Software and the Gaming Club Platform: An Integral Part Of A Turnkey Casino Solution Necesita acoger muchas culturas, zonas horarias y comunidades en línea. Necesita construirse sobre una noción expandida de comportamiento que trascienda lo físico y acoja lo virtual.

Para enseñarles a los niños esta nueva ciudadanía, necesitamos recoger sus herramientas digitales e incorporarlas al flujo de la escuela. Necesitamos no solamente ayudar a los estudiantes a usar esas herramientas de manera inteligente y productiva, sino a ubicarlas en el contexto más amplio de construir comunidad, comportarse responsablemente e imaginar un futuro saludable y productivo, tanto a nivel local como global. No podremos hacer lo anterior si eliminamos las TIC de su vida escolar.

## **LA NECESIDAD DE EDUCAR EL CARÁCTER**

En la actualidad, las Instituciones Educativas (IE) reaccionan a comportamientos digitales como el ciberacoso o la falta de respeto a los derechos de autor, de las dos maneras siguientes: tomando decisiones para cada caso particular o bloqueando arbitrariamente porciones considerables de Internet y expulsando de la IE a los estudiantes que crucen las fronteras de cualquiera de los lineamientos digitales que escriben en la arena los distritos escolares. La primera reacción olvida que todos los temas digitales están conectados y que por eso es mejor enfocarlos de esa manera. La segunda, no hace nada para enseñar a los estudiantes a ser buenos ciudadanos digitales. Ambos enfoques reafirman a los estudiantes que deben dedicarse a sus intereses digitales fuera de la escuela, donde no estén rodeados de adultos.

Nos espera un tercer enfoque: comprometernos proactiva y enérgicamente, con programas de formación del carácter, a tono con la juventud digital. Estos programas ubicarán las actividades digitales dentro del contexto de comunidad en lugar de trasladarlos a la esfera de la vida privada de nuestros estudiantes.

La educación del carácter ha estado con nosotros de manera formal o informal, durante milenios (DeRoche & Williams, 2001; Likona, 1991; Tatman, Edmonson, & Slate, 2009). Desde Platón hasta el presidente norteamericano Eisenhower, asumimos que estaba bien que los docente dijeran a sus estudiantes que era lo “correcto de

hacer”. Luego, alrededor de 1960, muchas sociedades occidentales viraron hacia un período de relativismo moral y de clarificación de valores, en el cuál cada individuo debía descifrar qué era lo correcto para él o ella. Independientemente de cómo veamos este desarrollo, se constituyó en un paso mayor hacia lo desconocido en la ética. Ante la ausencia de valores definidos por la comunidad y ampliamente aplicados, la vida se tornó más compleja y menos predecible.

Desde 1960, recibió amplio apoyo público, incluir la educación moral en los colegios, pero esto ha sufrido muchos altibajos. Ahora que nuestras tecnologías digitales (TIC), altamente disruptivas, prometen retar permanentemente nuestro sentido de estabilidad y de comunidad, se nos agotó el tiempo para vacilar. Debido a la libertad extrema, el anonimato y la generalización que caracterizan al ciberespacio, la preocupación por los valores y la educación del carácter, se han acelerado considerablemente.

Las Instituciones Educativas (IE) ya empezaron, de manera no oficial, a atender la educación del carácter “digital” de los estudiantes plasmados en acuerdos aceptables para el uso de Internet que especifican estándares de comportamiento virtual que, aunque son importantes, no son de ninguna manera suficientes. Necesitamos crear programas formales de ciudadanía digital que encaren a profundidad y de manera directa y comprehensiva, la educación del carácter en la era digital.

## **LA JUNTA ESCOLAR IDEAL**

Imagine una junta escolar ideal, cuyos miembros están bien comprometidos en atender de manera integral las necesidades de la generación digital. Además de reemplazar la enseñanza basada en enfoques centrados en las asignaturas y en los exámenes o pruebas, por otros en los que se enseñe en base a proyectos, a indagación y de manera colaborativa, la junta está comprometida en crear un programa de educación del carácter para ciudadanos digitales. Ella entiende que este programa debe abarcar todo el sistema educativo, estar embebido en el currículo y sometido a revisión constante.

Reconociendo que las Instituciones Educativas no pueden guiar a los estudiantes para convertirlos en ciudadanos digitales a menos que las tecnologías que usan se

incorporen a la rutina de su vida escolar; la junta ajusta el departamento de TIC, lo encarga de abrir el acceso a Internet y de dar cabida a una serie de dispositivos de comunicación personal que los estudiantes utilizan. La junta ofrece la capacitación necesaria a los docentes para que puedan atender efectivamente los temas de la ciudadanía digital. Empodera a docentes, bibliotecólogos y consejeros para convertirlos en “entrenadores” (coaches) [1] éticos de manera que ayuden a los estudiantes a navegar los múltiples temas con carga ética, asociados con el estilo de vida digital (ver más abajo “Temas de Ciudadanía Digital”).

¿Cómo procedería nuestra junta escolar ideal en el marco del desarrollo de valores para su programa de educación del carácter? ¿Cómo identificaría valores que son sólidos y universales para aplicarlos a temas que enfrentan los jóvenes de la era actual?

## **VALORES TRADICIONALES ADAPTADOS A LAS NECESIDADES DIGITALES**

Una creencia fundamental que sirve de guía en los programas tradicionales en educación del carácter, es que estos deben basarse en valores generados por la comunidad. Esto es, que resulten de reuniones públicas, en las que los miembros de la comunidad discuten y debaten los valores que para ellos son más importantes. Por lo regular, el resultado final es un inventario de valores, un listado de 6 a 12 valores, acompañado por la definición de estos y posiblemente por conjuntos de expectativas y habilidades que ayudan a clarificar cada valor.

Aún antes de la era digital, este proceso era difícil pero satisfactorio. El hecho de que los valores deban adaptarse a las nuevas realidades del campo digital, lo hace todavía más retador. Las Instituciones Educativas, explícitamente invitan a los estudiantes a participar en este tipo de esfuerzos por tres razones: los estudiantes conocen mucho más que los adultos, las oportunidades y peligros que hay en el ciberespacio; involucrarlos, ofrece a adultos y a estudiantes la oportunidad de dialogar sobre un mundo en el cual los dos grupos rara vez confluyen; y, al igual que los adultos, los estudiantes, se comprometerán más a respetar valores que ellos mismos desarrollan que a los que les impongan otros.

Aunque no hay reglas sobre qué valores incluirá una Institución Educativa o un distrito escolar y/o secretaría de educación dentro de su marco de referencia para educar el carácter, un buen comienzo sería comprobar si el ministerio, secretaría o ente encargado de la educación ya adoptó lineamientos acerca de estos valores. Muchos listados sobre el tema, generados ya por otras organizaciones, pueden ofrecer fundamentos para la discusión. Por ejemplo:

- “Los 12 principios que guían el carácter excepcional” (The 12 Guiding Principles of Exceptional Character), desarrollados por el Centro internacional para el liderazgo en educación, son; *adaptabilidad, compasión, meditación, coraje, honestidad, iniciativa, lealtad, optimismo, perseverancia, respeto, responsabilidad, y confiabilidad (digno de confianza)*.
- “Los siete atributos éticos universales” (The Seven Universal Ethical Attributes), desarrollados por el Instituto Heartwood, son: *coraje, lealtad, justicia, respeto, esperanza, honestidad, y amor*. El sitio Web del Instituto Heartwood, ofrece enlaces a “Otros atributos éticos” y a “Otros marcos de referencia de la ética

Estos valores parecen aceptables para cualquier época, pero necesitan refinarse para poderse aplicar a cabalidad en el mundo del ciberespacio. Por ejemplo, el valor *respeto*, que aparece en muchos de esos listados, debe redefinirse como *respeto al interior de comunidades locales, globales y digitales*. O la definición de honestidad del Instituto Heartwood de “la cualidad de ser honorable en principios, intenciones y acciones en cualquier comunidad, incluidas aquellas que ocurren en el ciberespacio”.

Algunos valores tradicionales pueden requerir mayor énfasis en la era digital. *Empatía*, por ejemplo, se ha vuelto cada vez más importante debido a lo intangible de la Web que ofrece pocos indicios o retroalimentación para que sepamos cómo se reciben e interpretan nuestras comunicaciones. Tenemos pues que hacer mayor esfuerzo, usando diferentes habilidades, para imaginar lo que otras personas sienten y perciben. Otros valores pueden requerir definiciones más refinadas y mejor articuladas para el medio digital. Por ejemplo, temas de robo y seguridad que parecen tan claros en la vida real (VR), no son tan obvios en la realidad virtual (RV).



El punto es este, mucho del trabajo para refinar un programa para la educación del carácter en la era digital, ya está hecho. Personas inteligentes y preocupadas han generado marcos de referencia de valores, así como materiales muy útiles; mucha de la sabiduría que estos encierran es inmutable. El paso siguiente es el debate público de esos marcos de referencia; modificarlos para que sean relevantes para proceder en cualquier circunstancia, real o virtual, digital o análoga, local o global; e incluirlos en el currículo escolar (ver Recursos para la Educación del Carácter Digital).

## **UBICANDO LAS TIC EN UN CONTEXTO SOCIAL MÁS AMPLIO**

Reunir las dos vidas diferentes de los estudiantes significa que debemos establecer metas que requieran que ellos *vean* las TIC, en su mayoría invisibles, y las evalúen, en términos de sus oportunidades y responsabilidades. Entonces, parte de nuestro trabajo es ayudarlos no solo a usar las TIC, sino a cuestionarlas. Imagine como actuaría de diferente un distrito escolar, si tuviera que cumplir la siguiente meta (objetivo): *Los estudiantes estudiarán los impactos personales, sociales y ambientales, de cada una de las Tecnologías y aplicaciones de los medios de comunicación que usan en la Institución Educativa.*

Expandir el papel de las TIC, pasarlo de ser simplemente herramientas a considerarlas como área de estudio e indagación, va en contracorriente de dos décadas de planeación de la educación en TIC, centrada simplemente, en integrarlas dentro de los currículos y la enseñanza. Pero, si queremos que nuestros estudiantes no solo sean competentes en el uso de las TIC, sino buenos vecinos, votantes informados y ciudadanos comprometidos, eso es lo que debemos hacer.

## **TEMAS DE CIUDADANÍA DIGITAL**

A continuación encontrará algunos de los temas que debe atender un currículo comprensivo de ciudadanía digital.

- **Balance.** Comprender los efectos presentes, pasados y posiblemente futuros de las TIC. Cultivar un sentido de balance que tenga en cuenta las oportunidades y a la vez las responsabilidades; empoderamiento tanto como cautela, satisfacción personal así como el bienestar comunitario y global.

- **Seguridad.** Entender cómo las acciones en línea pueden conducir a daños tanto personales como a terceros. Este tema incluye tanto proteger su propia privacidad, respeto por la de otros y reconocer las comunicaciones y sitios en línea inapropiados, tales como material sexual y otros recursos que se publican para adultos.
- **Ciberacoso.** Si se entendieran mejor los efectos devastadores potenciales del ciberacoso y cómo este viola principios éticos de integridad personal, compasión y comportamiento responsable.
- **Sexting.** Comprender las consecuencias negativas de usar el teléfono celular para tomar y enviar imágenes de naturaleza sexual de la persona misma o de otros.
- **Derechos de autor y plagio.** Respetar los derechos de propiedad intelectual de otros y reflexionar sobre lo ético y legal del uso de materiales en línea sin autorización (área compleja y oscura de la Ley, limitada por las directrices del “uso honrado” [2])

## **RECURSOS PARA LA EDUCACIÓN DEL CARÁCTER EN LA ERA DIGITAL**

El Wiki Ciudadanía Digital, del Dr. Jason Ohler, ofrece enlaces a una amplia serie de recursos. Algunos de ellos se citan a continuación:

- **Medios con Sentido Común** ofrece gratuitamente alfabetismo digital y currículos de ciudadanía para estudiantes de los grados de primaria y secundaria. Estos cubren básicamente tres áreas: a) seguridad y precauciones, b) ciudadanía digital y c) Competencia en Manejo de Información. También tienen disponibles materiales educativos sobre los medios para que las Escuelas los usen con los padres de familia.

- **Coalición para la educación del carácter**, ofrece muchos recursos y publicaciones, incluyendo, Estándares de calidad para la educación del carácter: herramienta de autoevaluación para Instituciones Educativas y Distritos escolares.
- **Centro para el uso seguro y responsable de Internet**, contiene recursos que atienden prácticamente todos los aspectos de la ciberseguridad y la responsabilidad. Materiales para cuatro audiencias: estudiantes, docentes, padres y administradores.
- **Primero los docentes**, tiene una extensa colección de lecciones de seguridad en Internet además de materiales que se pueden usar con estudiantes de todas las edades.

## REFERENCIAS

- DeRoche, E., & Williams, M. (2001). Educando mentes y corazones: Amplio marco de referencia para la educación del carácter; Segunda edición. (*Educating hearts and minds: A comprehensive character education framework*) Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dertouzos, M. (2001). La revolución que no ha terminado: Computadores centrados en la personas y lo que estos pueden hacer por nosotros - (*The unfinished revolution: Human-centered computers and what they can do for us*). HarperCollins, New York.
- Likona, T. (1991). Educando para el carácter - (*Educating for character.*) Bantam Books, New York.
- Tatman, R., Edmonson, S., & Slate, J. (2009). Educación del carácter: Una Mirada histórica - (*Character education: An historical overview*). *Revista internacional para preparar líderes educativos*, 4 (1); Recuperado del sitio Web Conexiones.

- Venter, C. (2010, May 21). Craig Venter revela la “vida sintética” [video]. Publicado en TED.

### **NOTAS DEL EDITOR:**

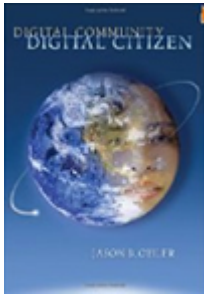
[1] En la literatura en inglés tanto de negocios como de ciencias sociales, se viene usando hace varios años la expresión “coach” para significar la labor de un profesional que apoya a las personas en el logro de objetivos personales o profesionales.

[2] Usos honrados: Los que no interfieren con la explotación normal de la obra ni causan un perjuicio irrazonable a los intereses legítimos del autor. (Definición del Acuerdo de Cartagena, Decisión 351, Artículo 3). "Los tribunales de Estados Unidos utilizan doctrinas como la de autorización tácita (cuando el mismo titular la ha publicado en Internet); de la infracción no culpable (cuando en el título de la obra no aparece que está protegida por los derechos de autor); de la utilización justificada (cuando se accede para decidir si se compra o no). Para saber cuándo una utilización es legítima y no vulnera los derechos de autor, se usa la doctrina del “Fair Use” (Uso Honrado), en cuyo ámbito se admiten todos los usos no lucrativos que no repercuten en la explotación económica de la obra. Por ejemplo, el uso privado, los usos educativos o para la investigación" (Santiago Muñoz Machado, La regulación de la Red, Poder y derecho en Internet, Editorial Taurus, 2000). Recomendamos consultar el documento “Limitaciones o excepciones al derecho de autor”

### **CRÉDITOS:**



Traducción al español de Eduteka del artículo “Character Education for the Digital Age”, escrito por Jasón Ohler y publicado originalmente en la Revista "Educational Leadership", febrero de 2011.



Jason Ohler es un orador, humanista digital, y profesor de Tecnología Educativa en la Universidad de Alaska, Juneau; [jason.ohler@uas.alaska.edu](mailto:jason.ohler@uas.alaska.edu);

<http://www.jasonohler.com/>. Su libro más reciente es “Comunidad Digital, Ciudadanía Digital” (Corwin, 2010).

\*Publicación de este documento en EDUTEKA: Mayo 01 de 2011.

Última modificación de este documento: Marzo 15 de 2020.\*