

¿Debe ser mandatorio en las instituciones educativas la enseñanza de ciudadanía digital?

2013-02-01

¿Debe ser mandatorio en las instituciones educativas la enseñanza de ciudadanía digital?

A junio de 2012, el 34.3% de la población mundial accedía a Internet, cifra que aumenta día a día; por tanto, los sistemas educativos deben emprender acciones curriculares que preparen a los estudiantes para convivir en un mundo digital interconectado. Jason Ohler y Marianne Malstrom, con sus puntos de vista encontrados, aportan argumentos al debate público sobre si debe o no ser obligatoria la enseñanza de ciudadanía digital en la escuela. Por su parte, 9 de cada 10 padres de familia Estadounidenses están a favor.

A junio de 2012, el 34.3% de la población mundial accedía a Internet, cifra que aumenta día a día; por tanto, los sistemas educativos deben emprender acciones curriculares que preparen a los estudiantes para convivir en un mundo digital interconectado. Jason Ohler y Marianne Malstrom, con sus puntos de vista encontrados, aportan argumentos al debate público sobre si debe o no ser obligatoria la enseñanza de ciudadanía digital en la escuela. Por su parte, 9 de cada 10 padres de familia Estadounidenses están a favor.

PUNTOS DE VISTA ENCONTRADOS

****¿DEBE SER MANDATORIO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS**

LA ENSEÑANZA DE CIUDADANÍA DIGITAL?**

|

Sí

|

No

|



Jason Ohler

Jason Ohler es no solamente profesor emérito de Tecnología Educativa

sino un humanista digital. Es el autor de [Comunidad Digital y Ciudadanía Digital](#).

Además ha escrito numerosos libros, artículos y materiales Web, sobre el uso efectivo, creativo e inteligente de la tecnología (TIC). Lea más sobre este autor en:

<http://www.jasonohler.com>



Marianne Malmstrom

Marianne Malmstrom, es líder en el uso de recursos educativo como

entornos virtuales y multimedia digital. Ella es docente en el Colegio Elizabeth Morrow y cuenta con más de treinta años de experiencia como educadora y administradora.

|

|

No solamente debe ser obligatoria la enseñanza de Ciudadanía Digital en la educación escolar sino que esta debe convertirse en el primer lente por el que nuestros niños miren el mundo. Nuestra prosperidad, humanidad e incluso sobrevivencia, pueden depender de esto.

El núcleo de nuestros esfuerzos debe concentrarse en ayudar a los estudiantes a comprender la importancia que tiene convivir estrechamente con máquinas inmensamente poderosas, creadas por nosotros mismos que amplifican cada uno de nuestros movimientos al interior del paisaje mediático (mediascape) [1], masivamente conectado, que se ha convertido en nuestro segundo hogar. Debemos hacer un llamado a todos los docentes, para que conjuntamente, trabajen por alcanzar el objetivo de ofrecer un currículo integrado que demande de los estudiantes convertirse en “de-Tec-tives” que desarrollen proyectos creativos, jalonados por la investigación, que exploren las oportunidades, limitaciones y la ética, necesarias para vivir una vida digital.

A continuación tres sugerencias que pueden guiar nuestros esfuerzos:

1. Pensar en grande

Actualmente los encargados de formular las políticas, los padres de familia y los miembros de la comunidad, se han enfocado en temas particulares de ciudadanía digital, tales como el “ciberacoso” o la seguridad en línea. Tienen que pensar en algo más grande y desarrollar además un enfoque integrado y fundamentado de ciudadanía digital, que permita atender temas que puedan emerger en el futuro. Los distritos escolares deben incluir en el texto de sus misiones algo similar a lo siguiente: “Los alumnos estudiarán los impactos personales, sociales y medioambientales de la aplicación de cada una de las tecnologías (TIC) y de los medios que se usen en la Institución Educativa”.

Debemos involucrar a los estudiantes en cualquier comité que se conforme para desarrollar lineamientos para el comportamiento digital. Ellos pueden hacer grandes

aportes en experiencias y percepciones “insights” y ser más respetuosos con lo que el comité produzca.

2. Embeberlo en la jornada escolar diaria

Ayudar a los estudiantes a generar y mantener una huella digital positiva debe ser parte importante de todo lo que hagamos. Como en buena parte la tecnología es invisible para nosotros, esto requerirá una estrategia especial para la [educación del carácter](#) que se diseñe específicamente para el estilo de vida digital que todos hemos adoptado.

3. Valorar las actividades de ciudadanía digital

Debemos destacar y premiar, de alguna manera, los esfuerzos que en ciudadanía digital hacen los estudiantes, porque en el momento no lo estamos haciendo con la frecuencia necesaria.

A pesar de que se genere debate en la manera en que se debe proceder, no hay duda de cuándo se debe comenzar, pues ese día ya llegó.

|

No se puede obligar a las Instituciones Educativas a que “enseñen” ciudadanía digital. Lo que estas deben ofrecer es entornos digitales de aprendizaje en los que los estudiantes puedan practicar y desarrollar ciudadanía y comportamientos seguros.

La ironía es que eliminamos todos los medios sociales al interior de las instituciones educativas y pensamos luego que podemos “enseñar” a nuestros muchachos cómo comportarse correctamente cuando están en línea. ¿Cómo puede un niño aprender a nadar si no tiene acceso al agua?

Las recomendaciones hechas al Congreso Norteamericano por el <http://1.usa.gov/rJRvGg> “[Online Safety and Technology Working Group](#)”, expresa claramente que trabajar con los niños usando las herramientas del mundo en el que viven es un tema crítico si vamos a ayudarles a desarrollar las habilidades que necesitan para funcionar, segura y exitosamente, en un mundo interconectado.

Tanto en el hogar como en la Institución Educativa constantemente modelamos y hacemos seguimiento a habilidades que ayudan a nuestros niños a jugar y a trabajar con otros de manera segura y productiva. Paradójicamente, consideramos a los medios digitales como si fueran una actividad diferente, cuando éstos están totalmente embebidos en sus vidas.

Si se tiene en cuenta que las normas sociales se establecen en los primeros períodos de la adolescencia, necesitamos comenzar temprano, si queremos ayudar a que nuestros niños desarrollen, cuando trabajan en línea, las mismas normas saludables que les sirven en otros campos. Que quede claro, no estoy promoviendo el uso de Facebook para estudiantes de 4° grado! Estoy sugiriendo que comencemos por examinar cómo usan los niños, de manera independiente, los medios sociales.

El [Universo de Lego](#) (Lego Universe) era un juego en línea muy popular en el que podían participar múltiples jugadores (MOG), cerró el año pasado. Las noticias de su cierre generaron una [protesta social](#), expresada verbalmente, por los jóvenes jugadores. Estos usaron foros, wikis, Twitter y YouTube para expresar sus opiniones y hacer un esfuerzo tendiente a organizarse y salvar el juego. No solamente estaban estos jóvenes jugando en un plataforma social, estaban usando otras herramientas de los medios sociales para expandir la conversación y promover activamente un “cambio de juego”!. Es claro que debemos repensar nuestro trabajo como educadores si queremos seguirle el paso a los estudiantes.

En la Institución Educativa, para la que trabajo, se “enseñó” seguridad en línea y ciudadanía digital, pero con el paso del tiempo no vimos que los estudiantes aplicaran esas habilidades cuando trabajaban en línea. Nos inquietaba esta aparente desconexión; pero cuando comenzamos a usar mundos virtuales y MOG vimos un cambio, especialmente, en los estudiantes más jóvenes. A medida que trabajábamos y jugábamos conjuntamente con ellos en estas plataformas, encontramos oportunidades para modelar y corregir comportamientos, tal como lo hacemos en casa y en el colegio. El uso de medios sociales participativos en la institución educativa se convirtió en una forma mucho más efectiva para desarrollar habilidades en ciudadanía que todas esas lecciones que antes “enseñábamos”.

¿Qué opina usted sobre este tema? **Le invitamos a votar:**

NOTAS DEL EDITOR:

[1] El término “mediascape” (paisaje mediático) describe la forma en que la cultura visual impacta actualmente el mundo. Esas imágenes provienen de libros, revistas, televisión, cine y, sobre todo, de la publicidad que contamina visualmente el paisaje (carteles y vallas publicitarias). El término fue acuñado por [Arjun Appadurai](#) en 1990, para describir y situar el papel de los medios de comunicación electrónicos e impresos en los flujos culturales globales. Tomado de [Wikipedia](#).

CRÉDITOS:

Traducción al español realizada por EDUTEKA del artículo “[Should Schools Be Required to Teach Digital Citizenship?](#)” escrito por Jason Ohler & Marianne Malstrom. Fue publicado en la edición de Diciembre 2012/Enero 2013 de la revista [Learning & Leading with Technology](#); ISTE (International Society for Technology in Education).

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Febrero 01 de 2013.

Última modificación de este documento: Febrero 01 de 2013.*