

Ciudadanía Digital

2004-11-13

Ciudadanía Digital

Nueve áreas fundamentales para la formación en ciudadanía digital: Netiqueta, comunicación, educación, acceso, comercio, responsabilidad, derechos de autor, ergonomía y riesgos. Propone, además, algunas estrategias para que por una parte los maestros asuman y exhiban comportamientos adecuados y, por la otra, los enseñen.

Nueve áreas fundamentales para la formación en ciudadanía digital: Netiqueta, comunicación, educación, acceso, comercio, responsabilidad, derechos de autor, ergonomía y riesgos. Propone, además, algunas estrategias para que por una parte los maestros asuman y exhiban comportamientos adecuados y, por la otra, los enseñen.

CIUDADANIA DIGITAL



| Traducción realizada por EDUTEKA del Artículo original

"Digital Citizenship, addressing appropriate technology behavior" escrito por Mike S. Ribble, Gerald D. Bailey, y Tweed W. Ross. Publicado en los números 1 y 2 del Volumen 32 (Sep-2004) de la revista Learning & Leading with Technology (<http://www.iste.org/LL/32/1/index.cfm>). |

Actualmente, existe gran preocupación y así lo expresan tanto los líderes tecnológicos como los medios de comunicación, por el mal uso y el abuso que se está haciendo de las TIC en escuelas y colegios. Algunos ejemplos de lo anterior incluyen la utilización de páginas Web para intimidar o amenazar estudiantes, bajar música de Internet en forma ilegal, [plagiar información](#) localizada en la Web y, durante el tiempo de clase, hacer uso de teléfonos celulares, jugar en el computador o acceder a sitios inapropiados. Y surge entonces la pregunta ¿cuál es la mejor forma de enfrentar esta realidad?.

Ya se evidencia un consenso en el sentido de iniciar la educación de docentes, estudiantes y directivos escolares en el uso diario adecuado de las tecnologías.

En ISTE [1] creemos tener un buen punto de partida ya que en los estándares de Tecnología (TIC) para [estudiantes](#), [docentes](#) y [directivos](#) se tienen muy en cuenta los temas éticos, sociales y humanos. Por ejemplo, los [estándares NETS para estudiantes](#) cubren tres grandes áreas:

1. Los estudiantes comprenden los problemas éticos, culturales y sociales relacionados con la tecnología.
2. Los estudiantes hacen un uso responsable de los sistemas tecnológicos, la información y el software.
3. Los estudiantes desarrollan actitudes positivas respecto a los usos de la tecnología que apoyan el aprendizaje permanente, la colaboración, el logro de las metas personales y la productividad.

Estas tres áreas son muy importantes y ayudan a modelar el desarrollo tecnológico de los estudiantes. ISTE [1] creó los estándares para guiar el comportamiento de los estudiantes en el ámbito escolar. Los reportes frecuentes del mal uso de la tecnología por parte de estos, dentro y fuera de la escuela, convierte este tema en un problema real para los educadores que deben prepararlos adecuadamente para ser miembros de la sociedad digital; esto es, ciudadanos digitales.

En este artículo discutiremos nueve categorías o áreas muy importantes para la formación en ciudadanía digital, categorías que surgieron de una extensa búsqueda en cientos de artículos que tratan el tema, y que pueden definirse como normas de

conducta respecto a la tecnología. Además, proponemos algunas estrategias para que por una parte los maestros asuman y exhiban comportamientos adecuados y, por la otra, los enseñen.

UNA DEFINICIÓN DE CIUDADANÍA DIGITAL

La ciudadanía digital puede definirse cómo las normas de comportamiento que conciernen al uso de la tecnología. Para que se entienda la complejidad de lo que comprende la ciudadanía digital y los problemas del uso, mal uso y abuso de la tecnología, hemos detectado nueve áreas generales de comportamiento que la deben conformar.

1. *Netiqueta: (etiqueta)* estándares de conducta o manera de proceder con medios electrónicos.
2. *Comunicación:* intercambio electrónico de información
3. *Educación:* el proceso de enseñar y aprender sobre tecnología y su utilización
4. *Acceso:* participación electrónica plena en la sociedad
5. *Comercio:* compraventa electrónica de bienes y servicios
6. *Responsabilidad:* responsabilidad por hechos y acciones en los medios electrónicos.
7. *Derechos:* las libertades que tienen todas las personas en el mundo digital
8. *Ergonomía:* bienestar físico en un mundo tecnológico digital
9. *Riesgo:* (auto protección): precauciones para garantizar la seguridad en los medios electrónicos.

EJEMPLOS Y ESTRATEGIAS

NETIQUETA: El comportamiento digital convierte a todas las personas en modelo para los estudiantes. El problema con la tecnología digital es que las reglas para su uso no se han escrito todavía. A medida que estas tecnologías han proliferado, los usuarios no han tenido la oportunidad de ponerse la día con la forma adecuada de usarlas. Algunas de las reglas o políticas se presumen mientras que otras han sido creadas por usuarios individuales o por grupos de estos.

En una encuesta adelantada por "Cingular", compañía de telefonía celular, se encontró que el 42% de los encuestados dijo que contestarían el celular si este sonaba mientras estaban en una conversación cara a cara con otra persona.

Por lo expuesto anteriormente, los líderes tecnológicos deben, a este respecto, dar a docentes y estudiantes ejemplo firme. Se debe exigir a estudiantes y docentes silenciar o apagar sus equipos electrónicos (teléfonos celulares, asistentes digitales personales, etc.) durante las clases.

Cuando los estudiantes ven a los adultos haciendo uso inadecuado de la tecnología, pueden suponer que esa es la norma y esto los lleva a comportamientos indebidos.

Etiqueta inapropiada:

- Los estudiantes utilizan la mensajería instantánea (MI) [2], en el computador o en los portátiles, para mandar y recibir, durante la clase, mensajes que no tienen ninguna relación con el trabajo que están adelantando.

Estrategias:

- Siga las reglas y políticas establecidas por la escuela para el uso adecuado de la tecnología.
- Use casos o escenarios para ilustrar formas adecuadas e inadecuadas para utilizar la tecnología.
- Diseñe modelos de usos adecuados de la tecnología dentro y fuera del salón de clase.

COMUNICACIÓN: Los celulares, la mensajería instantánea y el correo electrónico han transformado las formas en las que se comunican los usuarios de la tecnología. Estas formas de comunicación han creado una nueva estructura social de quién, cómo y cuándo, interactúan las personas. Los estudiantes deben aprender a diferenciar cuál es la forma de comunicación más adecuada para una circunstancia determinada. Por ejemplo, la comunicación cara a cara es más efectiva que la comunicación electrónica

cuando los temas que se van a tratar involucran información sensible, personal o negativa. La comunicación electrónica es eficiente y efectiva para transmitir información básica.

Comunicación inapropiada:

- Los estudiantes usan el celular como “nueva moda” para excluir a otros. Por ejemplo: excluir sus números de los directorios telefónicos.
- Los estudiantes usan MI [2] y correo electrónico para escribir mensajes “comprimidos” en lugar de hacer los trabajos de clase. El uso de mala gramática, abreviaciones y modismos o lenguaje popular, puede llevar a malos hábitos en la escritura formal.

Estrategias:

- Modele el uso adecuado de la comunicación electrónica (envíe mensajes que van al grano, evite las palabras comprimidas cuando no son necesarias).
- Estimule a los estudiantes para que se comuniquen digitalmente, pero corríjalos cuando estén haciendo algo inapropiado.
- Haga uso del correo electrónico cuando las respuestas cortan sean las más adecuadas.
- Use los teléfonos celulares con propósitos educativos. Por ejemplo, para acceder a información en tiempo real [3].

EDUCACIÓN: La utilización de la tecnología en la educación es cada día más frecuente . Su uso es tan común [en los países desarrollados] como el de la tiza y el tablero. Sin embargo, la enseñanza de cómo se utiliza esta no se ha desarrollado de la misma forma. Cuando se enseña utilizando la tecnología, la mayoría de las veces no se incluye la instrucción de cuáles son los usos apropiados y los inapropiados.

Educación inapropiada:

-

Los estudiantes utilizan teléfonos celulares y computadores de mano [4] para que otros estudiantes les den las respuestas en exámenes y pruebas.

-

Los docentes no enseñan a los estudiantes cómo utilizar la tecnología para encontrar recursos y materiales confiables.

Estrategias:

-

Diseñe ejercicios y actividades que permitan a los estudiantes utilizar el Asistente Digital Personal (PDA) [4], para acceder, guardar y compartir información de manera responsable.

-

Estimule a los estudiantes a que encuentren usos nuevos y alternativos para Internet y otras tecnologías digitales (ej: Mensajería Instantánea [2] o paneles de discusión en línea)

-

Ofrezca oportunidades de aprendizaje en las que se utilicen distintas facetas de la tecnología (ej: Sitios Web, salas de conversación (chats), sistemas para manejo de cursos).

-

Enseñe alfabetismo tecnológico mediante proyectos que se lleven a cabo con tecnología (ej: identificar, acceder, aplicar y crear información).

ACCESO: La tecnología ofrece muchas oportunidades para que gran número de personas accedan y utilicen formas alternativas de comunicación. Pero no todos tienen la capacidad para usar o acceder las herramientas de la nueva sociedad digital. Con frecuencia, estas oportunidades solamente están disponibles para un grupo pequeño de estudiantes, aunque el costo de la tecnología está disminuyendo rápidamente y el acceso a la tecnología sea mayor que nunca antes. La disparidad en el mundo de los que tienen acceso a la tecnología y los que no lo tienen está aumentando.

Acceso inapropiado:

- La escuela ignora o subestima las necesidades tecnológicas de grupos marginados.
- Los encargados de la educación no ofrecen tecnologías especializadas para poblaciones especiales y por lo general aducen “falta de fondos”.
- Los maestros fracasan en “acomodar” a los estudiantes que no tienen acceso a la tecnología en sus casas.
- Los docentes evitan realizar proyectos o tareas que involucren tecnología por temor a que no los puedan hacer los estudiantes carentes de acceso.

Estrategias:

- Explore sitios Web y otros materiales para informarse mejor acerca de los factores que influyen en las dificultades para el acceso. El sitio Disc@pnet es un buen punto de partida.
- Identifique estudiantes que tengan circunstancias y necesidades especiales y explore formas de acomodarlos o buscar alternativas a sus necesidades tecnológicas [5].
- Promueva la creación de sitios Web que permitan que todas las personas tengan el mismo acceso tanto en lo que respecta al idioma como a la estructura.
- Promueva el acceso tecnológico para todos los estudiantes, independientemente de las incapacidades que tengan [5].
- Ofrezca tiempo, a los estudiantes que no tienen acceso en sus casas, para que puedan utilizar la tecnología en la escuela con el fin de realizar trabajos o tareas.

- Planee que, estudiantes con facilidades de acceso y estudiantes que no las tienen, trabajen en parejas en tareas o trabajos de la escuela.

COMERCIO ELECTRÓNICO: Comprar en línea es una práctica cada vez más frecuente y los estudiantes deben entender de qué se trata. Según informa una revista especializada en negocios electrónicos [6]: “hay posibilidad de generar dinero con los jóvenes navegantes de la Red” y agrega que el 29% de los jóvenes buscan los productos por Internet antes de ir a comprarlos a los almacenes. Si nuestra meta es producir ciudadanos alfabetas, entonces discutir sobre comercio electrónico es importante.

Comercio electrónico inapropiado:

- Los estudiantes realizan compras en línea sin saber cómo proteger adecuadamente su identidad (robo de identidad).
- Los estudiantes no son conscientes de las consecuencias que tienen las malas prácticas de las compras en línea (compras por impulso). Aunque estas prácticas son comunes en los intercambios cara a cara y en los electrónicos, los estudiantes están expuestos a un gran riesgo cuando navegan en línea debido a la facilidad de acceso, a los vendedores inescrupulosos y al comercio dirigido.

Estrategias:

- Involucre a los estudiantes en un diálogo sobre el uso de la tecnología para comprar cosas y servicios.
- Estimule la participación de los estudiantes en una discusión en la que se ventilen experiencias buenas y malas de las compras en línea.
- Solicite a los estudiantes que indaguen sobre estrategias de compra comparativas y que las analicen. Los estudiantes pueden visitar el sitio de la

[Federación de Comercio Electrónico](#) y de la [Cámara Madrid](#) .

- Enseñe a los estudiantes el peligro que tiene el robo de identidades y de qué manera pueden protegerse.

RESPONSABILIDAD: Desde que están pequeños, se les facilita a los estudiantes localizar y descargar materiales de Internet. Sin embargo, no han aprendido qué es apropiado y qué no lo es, qué es legal o ilegal cuando usan Internet. Ejemplo de esto es, que el reporte de la Alianza para el Software de Negocios indica que dos terceras partes del profesorado universitario y de los administradores dice que no es correcto descargar o intercambiar archivos, mientras que solo una cuarta parte de los estudiantes de esas mismas instituciones consideran que esto está mal hecho. Recientemente, la Asociación de la industria disquera estadounidense (RIAA) demandó a algunas personas, entre ellas varios estudiantes, por descargar música de manera ilegal. Lo anterior ha ocasionado que los usuarios de la tecnología piensen dos veces sobre lo que es correcto y legal.

Responsabilidad inadecuada:

- Los estudiantes descargan música ilegalmente de algún sitio en formato MP3.
- Para proyectos de clase, los estudiantes copian material de Internet y no dan el crédito a los autores de este.

Estrategias:

- Utilice información de reportes publicados en Internet para ilustrar el costo de descargar materiales de Internet de forma ilegal.
- Promueva entre los estudiantes un diálogo en el que se discuta lo que ellos sienten cuando los materiales que ellos han realizado se descargan sin su permiso.

- Dialogue con los estudiantes sobre el código de conducta del colegio y sobre otras leyes específicas que se relacionen con el uso ilegal de las tecnologías y las consecuencias o los costos de no respetar esas reglas o leyes.
- Fomente la discusión sobre las percepciones de los estudiantes respecto al uso ético y no ético de la tecnología.
- Discuta acerca del uso honrado y las [leyes sobre derechos de autor](#).

DERECHOS: Cuando los estudiantes, generan o publican cualquier cosa digitalmente, ellos están cobijados por la misma protección de derechos de autor que tiene cualquier otro productor de contenidos.

Derechos inadecuados:

- La institución no protege los derechos de los usuarios que trabajan con la tecnología de la escuela.
- Los estudiantes violan las políticas de uso establecidas por la escuela porque las perciben como injustas.

Estrategias:

- Capacite a los docentes sobre los derechos digitales de los estudiantes.
- Capacite a los estudiantes sobre sus derechos digitales.
- Fomente la discusión por parte de la comunidad escolar de las razones para el establecimiento de políticas respecto a la tecnología.
- Ofrezca a los estudiantes información sobre el uso apropiado e inapropiado de la tecnología en la escuela.

- Promueva el que los estudiantes intercambien opiniones acerca del uso de la tecnología en la escuela y fuera de ella.

ERGONOMÍA: Los estudiantes deben estar concientes de los daños físicos que puede ocasionar la tecnología. El síndrome del Túnel Carpiano es uno de ellos, aunque no es el único. El forzar la vista y la mala postura son problemas comunes en las actividades relacionadas con la tecnología. Los educadores deben estimular a los estudiantes para que utilicen la tecnología de manera responsable con el fin de prevenir lesiones físicas. Con la ergonomía apropiada, se puede ayudar a que estos eviten problemas futuros relacionados con el uso inadecuado de la tecnología.

Ergonomía inadecuada:

- Los docentes ignoran los efectos físicos perjudiciales del uso inadecuado de la tecnología por parte de los estudiantes.
- Los maestros no enseñan ergonomía cuando los estudiantes utilizan la tecnología.

Estrategias:

- Explore sitios Web dedicados a la Ergonomía para informarse sobre nuevas formas de usar la tecnología con seguridad. El sitio “Ergonomía de América” es un buen punto de partida.
- Asegúrese de que las aulas están bien iluminadas y que el amueblamiento es el adecuado para usar la tecnología en forma segura.
- Haga conciencia en los estudiantes de los problemas físicos a largo plazo que pueden generar ciertos usos inadecuados de la tecnología.

SEGURIDAD: A medida que una mayor cantidad de información de carácter confidencial se guarda electrónicamente, se debe generar la estrategia

correspondiente para protegerla.

Los estudiantes deben aprender a proteger los datos electrónicos (por ejemplo, virus, cortafuegos y almacenamiento fuera de línea en disquete, CD, etc). Proteger el equipo personal no solamente indica responsabilidad de parte del usuario sino que responde a la necesidad de proteger la comunidad. Por ejemplo, manteniendo actualizado el antivirus. Pero la seguridad va más allá de la protección de los equipos. Incluye protegernos a nosotros mismos y a otros de influencias externas que pueden causarnos daños físicos.

Seguridad inadecuada:

- Estudiantes y educadores asumen que no hay ninguna necesidad de proteger los datos electrónicos.
- Estudiantes y educadores fallan en mantener actualizados el software o los parches que protegen de los virus, en sus computadores personales.
- Los estudiantes no protegen su identidad cuando usan correos electrónicos, participan en salas de conversaciones (chats) o mensajería instantánea (Messenger) [2].

Estrategias:

- Póngase en contacto con organizaciones especializadas para obtener materiales que le indiquen cómo proteger los usuarios.
- Averigüe que estrategias ha planteado su escuela para protegerse de daños digitales externos.
- Enseñe a los estudiantes a realizar copia de seguridad de la información y a proteger sus equipos de daños.

-

Enseñe a los estudiantes, utilizando software legal, cómo chequear con regularidad si tienen virus o algún otro software indeseable (espías). Algunos estudios indican que el 67% de los usuarios de banda ancha no tienen los cortafuegos bien instalados o bien configurados.

CONCLUSIÓN

La ciudadanía digital se ha convertido en una prioridad para las instituciones educativas que ven la integración de la tecnología en el currículo regular como estrategia importante para la enseñanza y el aprendizaje que prepare a los estudiantes para vivir y trabajar en el Siglo XXI. Utilizando los estándares (NETS), que ayudan a entender cómo se debe utilizar la tecnología en el currículo, y poniendo en práctica la ciudadanía digital, para ayudar a definir el comportamiento deseable en los estudiantes, se facilitará el desarrollo de estudiantes tecnológicamente competentes con variedad de experiencias y habilidades y, una personalidad bien definida.

A medida que pasa el tiempo y hacen su aparición nuevas tecnologías digitales, va ha ser difícil de generar un marco conceptual de principios codificados. La sociedad va a necesitar parámetros para actuar respecto a la tecnología. Se van a promulgar leyes, pero esto no va a ser suficiente. Grupos y organizaciones, incluyendo las escuelas, han creado reglas y políticas de uso, pero ellos también se van a quedar cortos. No existe un acuerdo universal en la conducta que debe adoptarse respecto a las tecnologías digitales. ¿Será fácil llegar a un consenso? Por el contrario, va a ser muy difícil llegar a un acuerdo de cómo las diferentes personas las van a manejar. Por algún sitio se debe comenzar y como las escuelas incluyen o contienen nuestro futuro, por ellas debe iniciarse esta discusión. Thurgood Marshall, juez de la corte suprema de justicia estadounidense, resume así la importancia de enseñar ciudadanía digital:

La educación no se limita a enseñar lenguaje, matemáticas y ciencias. Educar es sobre todo enseñar a cabalidad ciudadanía, enseñar a vivir en comunidad con otras personas y especialmente, aprender a obedecer la ley.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE) surgió como líder reconocido entre las organizaciones profesionales de educadores usuarios de

tecnología. Su misión consiste en promover los usos apropiados de las TIC para ayudar y mejorar el aprendizaje, la enseñanza y la administración escolar. Está constituida por maestros, coordinadores de tecnología, administradores educativos y formadores de maestros. ISTE apoya todas las disciplinas de las áreas de estudio, ofreciendo publicaciones, coloquios, información por computador y servicios que ayudan a los educadores a combinar el conocimiento y las habilidades de sus especialidades con la aplicación de tecnologías para el mejoramiento del aprendizaje y de la enseñanza de estos <http://www.iste.org/>

[2] Mensajería Instantánea (MI): Tecnología similar a las salas de conversación (chats), la cual notifica al usuario en el momento en que sus amigos están disponibles en línea. Esta tecnología permite elaborar listas de contactos de forma que, si un usuario está conectado a Internet, el programa le avisa si alguno de sus contactos se ha conectado y permite establecer comunicación inmediata para “conversar” mediante el intercambio de mensajes de texto <http://messenger.latam.msn.com/>

[3] Actualmente, los teléfonos celulares y los asistentes personales digitales (PDA) pueden, mediante un estándar para la presentación y envío de información, ofrecer servicios adicionales de telefonía. Estos dispositivos utilizan una tecnología que supera las limitaciones técnicas inherentes a ellos como son: menor potencia de procesamiento, menor capacidad en memoria, restricciones de suministro de energía, pantallas pequeñas y dispositivos de entrada diversos.
<http://wapcolombia.ucauca.edu.co>

[4] Computador de Bolsillo es un dispositivo de mano, portátil y pequeño que permite almacenar información. Se conoce también con el nombre de PDA (Asistente Digital Personal, por su sigla en inglés) o Handheld (Computador de Mano). Estos computadores evolucionaron a partir de las Agendas Digitales utilizadas para guardar y recuperar información (contactos, citas, notas, tareas, etc). Existen en el mercado miles de programas de todo tipo que se pueden instalar en un Computador de Bolsillo; la información se puede escribir a mano, directamente sobre la pantalla táctil de cristal líquido (LCD), utilizando un lápiz especial con punta roma o mediante un teclado externo. Los Computadores de Bolsillo se dividen en dos grandes familias de acuerdo con el sistema operativo que utilizan: Palm OS y Pocket PC. Aunque tienen

una apariencia y un funcionamiento diferentes, son afines en muchos aspectos.

|



|



|

|

<http://www.palmone.com/us/>

|

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

|

[5] La Fundación ONCE ha editado una “Guía de la Discapacidad” con el objetivo de dar a conocer la labor de las Asociaciones que luchan por conseguir la plena integración de los discapacitados.

<http://www.discapnet.es/Discapnet/Castellano/Guias/default.htm>

Diseño accesible de páginas Web

<http://www.discapnet.es/Discapnet/Castellano/Accesibilidad/WebAccesible/>

Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad

<http://www.cermi.es/>

[6] Informe publicado en la revista Revista E-Commerce Times:

CRÉDITOS:

Traducción realizada por EDUTEKA del Artículo original "Digital Citizenship, addressing appropriate technology behavior" escrito por Mike S. Ribble, Gerald D. Bailey, y Tweed W. Ross (<http://coe.ksu.edu/digitalcitizenship/>). Publicado en los números 1 y 2 del Volumen 32 de la revista Learning & Leading with Technology (<http://www.iste.org/LL/32/1/index.cfm>).

Publicación de este documento en EDUTEKA: Noviembre 13 de 2004.

Última modificación de este documento: Noviembre 13 de 2004.