

## La necesidad de formación en ciudadanía digital de cara a la tendencia del uso de tecnología digital en el aula

Gerald Peter Schaeffer García

Facultad de Educación, Universidad del Valle de Guatemala  
gpschaeffer@uvg.edu.gt

**RESUMEN:** El presente artículo pretende evidenciar los riesgos que los niños y adolescentes corren ante el uso de la tecnología en su vida diaria y sobre todo en su vida académica, así como la necesidad que existe de la formación de ciudadanía digital para aminorar dichos riesgos. Para ello se realizó una búsqueda de palabras claves relacionadas con el tema y luego se seleccionó todos aquellos artículos que tuviesen relación con el tema para luego filtrarlos a través de criterios que permitan tener mayor credibilidad en los artículos y por último se leyó y depuró el material a utilizar. La conclusión obtenida es que debido a la evidencia que existe con respecto a los riesgos existentes ante el uso de tecnología digital y debido al énfasis que organizaciones como ISTE, OCDE y UNESCO dan a la formación de ciudadanía digital, los currículos y programas escolares deben incluir el desarrollo de dicha competencia con el fin de aminorar los riesgos existentes y darle mayores herramientas a las futuras generaciones como ciudadanos globales.

**PALABRAS CLAVE:** Ciudadanía digital, tecnología, competencias digitales.

### Trend in the use of digital technology in the classroom creates a need for a digital citizenship formation

**ABSTRACT:** This article pretends to evidence the risks that the kids and teenagers are under when it comes to technology in their lives and mostly in their academic lives, as well as the need of teaching digital citizenship to decrease the risks. For this, a key word research related to the topic has been done. After this, all the articles that could have been linked to the topic were selected and filtered by criteria that gives more trustworthiness to the articles. Last, the articles were read and the material to be used was extracted. Conclusion, due to the evidence of the risks about the use of digital technology and the emphasis of organizations such as ISTE, OCDE, and UNESCO provide education on digital citizenship, syllabi and school programs must include the development of this skill with the main objective of lessening the existing risks and giving more tools to the future generations as global citizens.

**KEYWORDS:** Digital Citizenship, technology, digital skills.

### Introducción

Las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han evolucionado en las últimas décadas a tal punto

que ahora forman parte de las actividades diarias de las personas. Cada día salen al mercado nuevas aplicaciones para dispositivos electrónicos que generan mayores posibilidades de mejorar la productividad, organizar el trabajo diario, mantenerse en contacto, generar trabajo cooperativo, recrearse o simplemente tener comunicación aún con personas que se encuentran lejos. Este crecimiento acelerado en cuanto a las opciones que presentan las tecnologías de la información y comunicación trae consigo un cambio en la forma en que las personas se interrelacionan y comunican. En la actualidad un niño pequeño fácilmente puede realizar una llamada vía internet al otro lado del mundo, puede platicar vía digital con personas conocidas por ellos o con desconocidos, fácilmente puede encontrar información de cualquier tema sin que ellos tengan la habilidad para discriminar cuál es correcta y cuál es incorrecta, o cuál es la adecuada para su edad y desarrollo físico, psicológico y emocional, entre muchos otros usos. Martínez et al. (2016) plantea en su investigación, que los niños entre 10 y 12 años utilizan su dispositivo móvil para las siguientes tareas: 36% usan frecuentemente su dispositivo para mensajería de texto, 30% para tomar fotos, 59% para redes sociales (a pesar que la edad mínima permitida por los proveedores, regularmente es de 13 años), 25% para uso de correo electrónico, 58% para descargas de archivos, 60% para tareas escolares, 64% para búsqueda de información de su interés y 39% para juegos en línea.

Estos datos se ven confirmados en el estudio realizado por Viñals (2019) en el cual muestra que el 94.3% de los jóvenes de 15 a 18 años que fueron entrevistados usaban un teléfono inteligente para conectarse a internet, de los cuales un 64% indicaba que su uso principal era en redes sociales y aplicaciones de mensajería. Entre las motivaciones que los jóvenes manifestaban para el uso del teléfono inteligente estaban: Por aburrimiento, para desconectarse de su realidad, por costumbre, por vicio, para comunicarse, por influencia del grupo al que pertenece y por entretenimiento.

Esta revolución tecnológica también trae consigo un peligro en la educación y formación de los niños y adolescentes para su uso correcto no solo a nivel conceptual y procedimental sino también en la formación de hábitos, valores y actitudes correctas para comportarse adecuadamente en la red.

Este reto se agranda debido a que los adultos responsables de la formación y supervisión (padres y maestros) de los niños y adolescentes, en la mayoría de ocasiones, aprenden los nuevos usos de la tecnología de una forma mucho más lenta que los avances y evoluciones de la misma y que el ritmo con que los menores asimilan y usan estos recursos. Esto crea una brecha generacional, la cual impide que los adultos estén conscientes de los derechos y obligaciones que los menores tienen dentro de las comunicaciones y aplicaciones virtuales, así como de los riesgos y consecuencias que pueden tener si transgreden algunas de sus obligaciones.

En los últimos años, la ausencia de una consciencia en cuanto al uso adecuado de la tecnología, ha dado pie a diversas noticias en las que muchas veces los menores salen perjudicados, tales como los siguientes ejemplos: anulación de trabajos por violar derechos de autor, uso de redes sociales para acosar a estudiantes, distribución masiva de imágenes personales e íntimas en redes sociales y de mensajería vía internet con o sin consentimiento además del riesgo de ser contactados por secuestradores o depredadores sexuales. Estos eventos traen consigo una serie de consecuencias para el niño o adolescente en cuanto a su seguridad, su desarrollo psicológico y emocional.

El presente artículo pretende evidenciar esta problemática y plantear la formación de ciudadanía digital como un mecanismo para coadyuvar en la solución a la misma.

### *Uso de las TIC de parte de niños y adolescentes*

Tal como lo indican Solano et al. (2013), las relaciones sociales han dejado de ser únicamente un elemento de interacción en un contexto presencial y se ha trasladado también al Internet. A pesar de que este fenómeno social ha generado temor al riesgo que estas mismas potencialidades de la red, lleven a los adolescentes a un aislamiento social, se ha comprobado que los jóvenes y adolescentes utilizan las redes sociales como una forma complementaria de interacción social, por lo que en su mayoría, la mayor cantidad de contactos virtuales son conocidos por ellos en la vida real.

Vanderhoven et al. (2014) hacen ver la amplia cobertura que las TIC tienen en jóvenes y adolescentes, manifestando que, para junio de 2012, un tercio de los usuarios de Facebook en Estados Unidos, Australia, Brasil y Bélgica eran menores de 24 años. Por su parte, Sánchez (2015) considera que las redes sociales se han convertido en un medio de comunicación imprescindible para los jóvenes, ya que las utilizan no sólo para mantenerse en contacto sino también para consultar información, crear proyectos, integrar comunidades, acceder a entretenimiento y como un medio de acción social colectiva.

Sin embargo, además del uso de redes sociales, Solano et al. (2013) concluyen en su estudio que los niños y adolescentes también usan la tecnología digital como herramientas para realización de tareas escolares, juegos en línea y acceso a información. Sin embargo, también ponen de manifiesto que debido a la brecha que existe en cuanto al uso de la tecnología de parte de los menores y sus maestros y padres, ellos no logran aprovechar estos recursos como medios de aprendizaje.

### *Uso de la tecnología digital en el aula*

Martín (2014) indica que la cultura que se ha formado a partir de la evolución de las tecnologías digitales ofrece nuevas experiencias virtuales encima de las físicas, por lo que estamos obligados a tener una mejor comprensión de los lazos que

enlazan las realidades, las apariencias y las relaciones humanas en medio de ellas. Esta nueva oferta y nuevos retos plantean desafíos para las prácticas profesionales docentes, en las cuales se deben tomar a consideración cuestionamientos como: ¿en qué momento y de qué manera es adecuado incorporar tecnología en el aula? ¿la tecnología mejora por sí misma, las prácticas educativas? ¿cuál tecnología es pertinente incorporar al aula y cuál no, en función a los objetivos planteados para la misma? ¿cómo cambia el papel del docente la implementación de tecnología en el aula? ¿Cómo cambia la tecnología, la interacción de los estudiantes con el profesor y entre ellos?

Esta cultura digital afecta directamente a la escuela, tal como lo hacen ver Aguilar et al. (2013), debido a que en el sistema educativo todos utilizan y conviven con la tecnología, personas que interactúan con ella de diferente manera: por un lado los maestros que implementan tecnología en el aula sin que tengan al 100% desarrolladas las competencias digitales necesarias para comprender los alcances de la misma y por otro lado estudiantes que han crecido en entornos donde la tecnología es común y natural para ellos. Este choque cultural produce que muchas veces la tecnología sólo sustituya prácticas previas a su aparición en lugar de potenciar la capacidad de aprendizaje de los estudiantes, basados en nuevas experiencias y no permite generar espacios de orientación y formación actitudinal en los estudiantes para que se encuentren preparados para utilizar la tecnología de su entorno de una forma ética y responsable.

El uso de redes sociales en ambientes educativos es una práctica que ha crecido en los salones de clases, lo cual ha obligado a que se dé un cambio profundo en el rol del docente, lo cual a su vez debiese provocar un cambio en la formación del profesorado en las universidades, ya que ahora el profesor debe estar consciente de su rol como formador de hábitos y actitudes en la alfabetización digital de sus estudiantes. Por ende, la formación del profesorado, independientemente de su especialidad, implica que tengan la capacidad de enseñar y aprender en la red, con todas las aristas cognitivas y actitudinales que este reto presenta (criterios, capacidad de comunicarse en línea, trabajo en equipo virtual, formación de competencias éticas) (Buxarrais, 2016).

Por otro lado, Sánchez (2015) también hace ver como el rol del estudiante cambia con la inclusión de tecnología en el aula, ya que estas implementaciones como medios de aprendizaje obligan a que el alumno actúe responsablemente en su interacción social presencial y virtual, en los nuevos escenarios de trabajos grupales y pueda autorregular su comportamiento digital. De la misma manera, ante un mar de información que se le presenta en la web, el alumno debe tener las competencias necesarias para seleccionar, procesar, comparar, analizar causas y extraer consecuencias a partir de la información que se le presenta.

## Riesgo de los niños y adolescentes ante el uso de la tecnología digital y el internet

Vanderhoven et al. (2014) categorizan los riesgos de los niños y adolescentes en internet (especialmente en redes sociales) de la siguiente manera: riesgo de contenidos, riesgo de contacto, riesgos de privacidad y riesgos comerciales. Los riesgos de contenidos pueden a su vez dividirse en dos: Información que afecta el desarrollo afectivo y psicológico del alumno (pornografía, mensajes de odio, acoso, etc.) e información falsa que puede interpretarse como veraz (chismes, artículos satíricos, etc). Los riesgos de contacto se refieren a la capacidad de utilizar redes sociales, páginas web, chats y juegos virtuales para establecer contacto con personas que buscan hacerles algún tipo de daño (*Grooming*, *sexting*, trata de personas) ya que por su edad su criterio de seguridad aún no se encuentra correctamente formado. Los riesgos de privacidad se manifiestan debido a la gran cantidad de información que los niños y adolescentes publican en espacios virtuales y públicos. En este sentido Almansa et al. (2013) calcularon que cerca del 29% de los adolescentes mantienen su perfil público o ignora cómo puede configurarlo; también De Frutos y Marcos-Santos (2017) indica que 3 de cada 4 adolescentes ha sufrido incidentes desagradables en el uso de sus redes sociales precisamente por la configuración de seguridad de la misma, esto debido a la actitud desafiante con la que los adolescentes asumen el uso de estas plataformas, ya que muchas veces ven estos casos como excepciones aisladas y piensan que no les pasará a ellos. Los riesgos comerciales se refieren a un uso indebido de datos personales ya que existen un riesgo potencial de compartir información con terceros a través de juegos y encuestas en línea o dar acceso a cuentas a través de correos maliciosos y engañosos (*phishing*). Debido a estos riesgos el acceso a Internet ya es catalogado como un tema importante en la salud pública.

A continuación, se presenta una explicación detallada de los riesgos comunes que sufre la niñez y adolescencia debido a su exposición con el internet, así como sus alcances:

### • Ciberacoso

Este tipo de acoso, como su nombre lo indica, implica el uso sistemático de las TIC con el fin de dañar a un individuo a través de una conducta deliberada, hostil y repetitiva por parte de una persona o grupo de personas. Este tipo de hostigamiento puede darse a través de la provocación, denigración de la persona, suplantación de la identidad, difamación o la exclusión social y es preferido sobre el tradicional debido a la capacidad de llevarlo a cabo a través del anonimato, por la posibilidad de hacer llegar los mensajes de forma instantánea, la potencialidad de lograr que el acoso se pueda hacer viral y la fácil accesibilidad a continuar practicándolo en cualquier momento. El hecho de no ver a la víctima mientras está recibiendo el hostigamiento hace que esta conducta se repita entre niños y adolescentes sin

que sienta empatía, lo cual termina cosificando a la víctima. (Bartrina, 2014).

- **Acoso sexual por internet (*Grooming*)**

Arab y Díaz (2015) explica el grooming como un conjunto de estrategias que una persona mayor de edad desarrolla con el objetivo de ganar la confianza de un menor de edad, a través de plataformas conectadas al internet, con el fin de adquirir poder sobre él y posteriormente generar algún tipo de abuso sexual contra el mismo.

- **Mensajes con contenido de tipo pornográfico (*Sexting*)**

Su nombre es derivado de dos palabras en inglés: *sex* (sexo) y *texting* (envío de mensajes de texto a través de un teléfono móvil). Consiste en enviar fotografías o videos propias del emisor, con contenido sexual en diferentes grados, a través de un dispositivo móvil. Este riesgo se agrava debido a diversos factores: inconsciencia del riesgo potencial de parte del receptor, la brecha generacional y tecnológica entre este y los adultos responsables, inmadurez en la forma de comunicarse (impulsividad), hipersexualidad o sexualidad precoz. El mayor riesgo que esta práctica conlleva es la pérdida de privacidad ya que se pierde el control de la forma en que la foto o video será compartida luego en las redes sociales. Esta falta de control muchas veces desemboca en *grooming*, *ciberacoso* o *sextorción* (chantaje para evitar que se publique la información). En algunos países, debido a su legislación, se puede considerar que la víctima como culpable de producción de pornografía infantil. (Fajardo et al., 2013)

- **Suplantación de identidad (*Phishing*)**

Este tipo de riesgo se comprende como un ataque a través de correos electrónicos que pretenden engañar al usuario con el objetivo de que el mismo provea información privada tal como contraseñas, números de tarjeta de crédito, etc. (Castillejos et al., 2016).

## Ciudadanía digital

Ávila (2016) da dos significados a este constructo, siempre relacionados entre sí: por un lado se puede entender como el conjunto de derechos y responsabilidades que el ciudadano tiene ante el uso de la tecnología, sin embargo de manera más profunda, se entiende como la aplicación de los derechos humanos y de la ciudadanía en la sociedad de la información. En este sentido dicha sociedad de la cual somos ciudadanos no tiene límites fronterizos, ni límites de edad (por ello la ciudadanía digital se considera global e igualitaria), sino que

llegamos a ser ciudadanos de ella por el simple hecho de estar interconectados a través de dispositivos, protocolos y aplicaciones. El conjunto de estas tecnologías permite una amplia intercomunicación que conlleva consigo una nueva forma de relacionarnos con los demás. Para ser ciudadano digital se requiere ser más que hacer, es decir que se deben tener formados en el individuo valores y actitudes que lo hagan ético, justo y legal.

## Formación en ciudadanía digital

Vanderhoven et al. (2014) consideran que la escuela se encuentra en una posición ideal para la formación de valores, actitudes y hábitos adecuados para el uso de la tecnología en los niños y adolescentes, sin embargo, considera que la mayoría de programas existentes lo único que logran es aumentar el conocimiento sobre el tema de seguridad, pero no logran cambiar las actitudes y el comportamiento de los estudiantes. Sin embargo, su estudio logró comprobar que se requiere de un tiempo prolongado para lograr cambiar la forma en que se comportan los adolescentes en redes sociales, por lo que se recomienda que más que un curso, estos temas se hablen y discutan en varias de las asignaturas, cada una desde la perspectiva propia del curso. Sin embargo, el estudio de Sánchez (2015) refleja que debido a la escasa o incorrecta implementación de herramientas web 2.0 en los salones de clase, la formación del buen uso de tecnología no se logra enseñar ni modelar. Esta mala implementación se da por falta de recursos tecnológicos en su minoría y por falta de capacitación docente para su correcto uso en su mayoría. Por esta razón el estudiante no relaciona los hábitos y comportamientos que aprende en la escuela, con aquellos que debe manifestar para utilizar de forma segura y responsable la tecnología digital.

De manera similar, Bartrina (2014) considera que un factor de protección para los niños y adolescentes, ante los riesgos que sufren en el uso de la tecnología digital, es la creación y divulgación de programas de ciudadanía digital que vayan encaminados a la creación de conciencia y enseñanza de estrategias para reaccionar positivamente ante cualquier amenaza que se les presente. De la misma manera se debe educar a los padres de familia para que sepan los riesgos existentes y la forma en que pueden proteger a su hijo sin eliminar la herramienta tecnológica. De esta cuenta, el autor considera que tanto la familia como la escuela deben ser responsables en la prevención y manejo del problema, a través de la educación digital integral.

Organizaciones relevantes en el quehacer educativo y tecnológico también se han pronunciado con respecto al desarrollo de la ciudadanía digital. Ramírez et al. (2015) indican que ISTE (*International Society for Technology in Education*), como ente regulador de estándares educativos en el uso de las TIC en los centros educativos, ha determinado 9 estándares que son utilizados en más de 40 países como referente en el desarrollo

de habilidades y competencias digitales en las nuevas generaciones. Uno de estos estándares es el desarrollo de ciudadanía digital, la cual comprende:

- *La promoción del uso seguro, responsable y legal de la información y las TIC.*
- *Actitud positiva de habilidades como la colaboración, el aprendizaje y la productividad a través de las TIC.*
- *Responsabilidad personal para aprender el uso de las TIC a lo largo de la vida.*
- *Liderazgo en el desarrollo de valores vinculados al uso de la tecnología.*

Sancho y Rivera (2016) también hace referencia al estándar de ciudadanía digital desarrollado por ISTE enfocados en docentes y administradores educativos, dándoles un papel relevante en la formación de dicho estándar en los estudiantes. Con respecto a los profesores ISTE indica que el profesor como modelo debe mostrar prácticas éticas y legales ante el uso de la tecnología y los administradores educativos deben facilitar la comprensión de los problemas legales, sociales y éticos relacionados con el uso de la tecnología y el manejo de información.

De igual manera, Ramírez et al. (2015) ponen de manifiesto que OCDE (*Organización para la cooperación y el desarrollo económico*), en su papel de organismo internacional colaborador de gobiernos para la mejora del bienestar económico y social de las personas alrededor del mundo, se ha pronunciado con respecto a la formación de ética en el uso de las TIC, indicando que el uso de la tecnología digital trae consigo la necesidad de formar conciencia en cada individuo acerca de su uso y cómo esto tiene un impacto social, por lo cual deben aprender criterios para diferenciar y practicar usos y hábitos responsables a través del pensamiento crítico y la toma de decisiones.

Avello et. al. (2013) indica que la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - por sus siglas en inglés) considera de vital importancia en la educación, la formación de competencias esenciales que le permita a cada ciudadano el poder interactuar de manera ética con los medios de comunicación desarrollando pensamiento crítico en su proceso de socialización y puesta en práctica de una ciudadanía activa.

Por otro lado, Ramírez et al. (2015) también mencionan como la UNESCO ha desarrollado el proyecto ECD-TIC, con apoyo de otras organizaciones y empresas tales como Cisco, Microsoft, ISTE, etc. Este proyecto tiene como papel principal el determinar cuáles son las competencias que los docentes deben desarrollar en el área de la tecnología digital con el objetivo de poder repercutir en la formación de sus estudiantes. Estas competencias pretenden incidir en el estudiante no sólo en su habilidad para utilizar la tecnología sino en su capacidad de generar juicio crítico para distinguir el uso adecuado de la misma.

Las tres organizaciones mencionadas previamente consideran que el desarrollo de una ética digital basada en conceptos de ciudadanía digital es necesario en la formación de los estudiantes, con el objetivo de que puedan enfrentar de mejor manera los riesgos que toda persona puede llegar a tener debido al uso del internet y también, para que no sean ellos mismos los que generen dicho riesgo. Sin embargo, para comprender de mejor manera la ciudadanía digital, es importante conocer las áreas de formación que la misma propone.

### *Áreas de formación en ciudadanía digital*

Vanderhoven et al. (2014) indican que existen cuatro líneas de desarrollo de una alfabetización mediática o ciudadanía digital correcta: estas cuatro líneas responden a cuatro capacidades necesarias para el uso adecuado de la tecnología:

- capacidad de acceder,
- analizar,
- evaluar y
- crear mensajes en una variedad de contextos.

Ávila (2016) es más explícita en cuanto a las áreas de formación necesarias para formar ciudadanos digitales, categorizándolas en nueve aspectos:

- netiqueta,
- comunicación,
- alfabetización,
- acceso,
- comercio digital,
- derechos y responsabilidades,
- legalidad,
- salud y
- bienestar, así como la seguridad digital.

Ribble (2015) indica que el uso de la tecnología en el aula debe llevar a los centros educativos a generar programas y currículo que les permita educar en el uso positivo y adecuado de la misma y que enseñe prudencia y cautela acerca de lo que se comenta o publica en línea. Esto consiste en realizar una conexión entre lo que es correcto en el mundo real y el mundo digital. Para ello, propone 9 elementos básicos para desarrollar en la enseñanza de la ciudadanía digital:

**Acceso digital:** se refiere a comprender cómo se puede tener una participación aceptable en la sociedad digital.

**Comercio digital:** implica la enseñanza de riesgos y cuidados ante el uso de dispositivos electrónicos para la venta y compra de productos.

**Comunicación digital:** hace alusión al intercambio de información a través de medios digitales. Esto implica la comprensión correcta de los diferentes medios de comunicación virtual existentes, su uso correcto y pertinente en cada situación y cada tipo de trabajo.

**Alfabetización digital:** se refiere al aprendizaje del uso de software y hardware para evidenciar aprendizaje y capacidad de trabajar en equipo.

**Etiqueta digital o netiqueta:** son códigos de conducta aceptables en la comunicación a través de diferentes medios conectados a Internet. Esta área implica la consideración y el respeto a todas las personas que formen parte de diferentes comunidades virtuales.

**Leyes digitales:** dar a conocer y concientizar acerca de las consecuencias legales que pueden repercutir en cada uno de los actos cometidos en un medio digital o social.

**Derechos y responsabilidades digitales:** se refiere a las expectativas, responsabilidades y libertades que una persona tiene en el mundo virtual, basados en los derechos y obligaciones que se tienen en el mundo real.

**Salud y bienestar digital:** se extiende a la enseñanza de hábitos adecuados para evitar poner en riesgo la salud física, psicológica y emocional de las personas en el uso de la tecnología.

**Seguridad digital:** se refiere a la enseñanza de medidas de seguridad para evitar ponerse en riesgo a uno mismo o a su información personal, sea esta privada o pública.

En este sentido, es importante detallar cuáles son los riesgos que los menores de edad corren al navegar por el mundo virtual. Common Sense considera que, tanto para los niños como para los adolescentes, es de suma importancia formarlos en:

- balance en el tiempo de uso de medios digitales,
- privacidad y seguridad,
- huella digital,
- identidad,
- relaciones y comunicación por medios digitales,
- prevención del acoso cibernético,
- discursos de odio y drama digital,
- alfabetización de noticias y medios.

Por supuesto que cada grado tendrá su nivel de complejidad para abordar cada uno de los temas (Common Sense, 2019).

### *Opciones de formación en ciudadanía digital*

Existen diversos sitios web que plantean una solución de formación en temas de ciudadanía digital, brindando desde juegos hasta currículos ya desarrollados para el uso del educador. A continuación, se detallan algunas de estas opciones:

## **Pantallas amigas**

Pantallas amigas es un portal web que nace en España en 2004 con el objetivo de defender la promoción de los derechos de la infancia y adolescencia en un medio de comunicación tan amplio como el internet. Esto lo logran a través de cinco pilares básicos:

- comunicación educativa,
- educación en habilidades para la vida digital,
- innovación,
- transversalidad con otros aspectos educativos y
- promoción de valores universales.

Entre los servicios que ofrecen, cuentan con: Formación y consultoría en temas de ciudadanía digital, un centro de ayuda por internet, un programa de sensibilización y comunicación, una unidad de prevención de adicciones digitales y un canal educativo en Youtube. Puede ser encontrado en la siguiente página web: <https://www.pantallasamigas.net/quienes-somos/> (Pantallas Amigas, 2004).

## **Eduteka**

Consiste en un portal gratuito auspiciado por la Universidad Icesi de Colombia. El objetivo de este portal es ofrecer a los maestros de habla hispana de una serie de recursos para enriquecer el uso consciente de las TIC como herramientas de aprendizaje. Los usuarios de esta página tienen permitido copiar y distribuir los recursos que en la misma se presentan, siempre y cuando se respeten derechos de autor. Entre los elementos que se comparte en esta página web, se encuentran artículos y proyectos acerca de ciudadanía digital junto con otros tópicos. Entre los cuales destaca un manual de riesgos y prevenciones en la ciudadanía digital, el cual puede ser encontrado en la siguiente página: <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/41850> (Eduteka, 2016)

## **Google**

Google cuenta con un área enfocada en educación que brinda herramientas a los docentes para el uso de tecnología en el aula a través de sus aplicaciones. Los educadores de diferentes países pueden formarse a través de una plataforma y someterse a una serie de pruebas para lograr una certificación como Google Educator. En este marco, en el año 2017 Google lanzó el curso de Ciudadanía digital y Seguridad, el cual se puede encontrar en la página web: [https://teachercenter.withgoogle.com/digital\\_citizenship/preview](https://teachercenter.withgoogle.com/digital_citizenship/preview) (Google for Education, 2017).

En el mismo año, Google lanzó su juego en línea: "Se genial en internet", el cual busca formar a los niños, en un ambiente lúdico, acerca de los peligros que pueden encontrar en internet

y cómo minimizar el riesgo que puedan correr. El juego se puede encontrar en la siguiente página:

[https://beinternetawesome.withgoogle.com/es-419\\_all](https://beinternetawesome.withgoogle.com/es-419_all) (Mendiola, 2019).

## Common Sense

Common Sense es una organización sin fines de lucro que busca ayudar a los niños a prosperar ante un mundo en constante cambio, especialmente en temas de ciudadanía digital. En su página web se encuentran recursos de apoyo para los padres (Common Sense Media), para educadores (Common Sense Education) y para la capacitación de familias en general (Common Sense Kids Action). En el área educativa, cuenta con un currículo ya desarrollado que va desde Kinder hasta Bachillerato. Esto incluye la secuencia didáctica de cada una de las lecciones, hojas de trabajo, material visual, material multimedia, entre otras opciones. Aunque la mayoría del material se encuentra en inglés, las lecciones también pueden ser encontradas en español, también se cuenta con asesoría y áreas de formación para maestros, los cuales pueden convertirse en embajadores de las páginas y pueden certificarse tanto ellos como su centro educativo con el título de Common Sense Educator y Common Sense Schools. (Common Sense, 2019).

## Conclusiones

- El uso de dispositivos electrónicos por parte de niños y adolescentes ha crecido de una manera desproporcionada en comparación a la capacidad que tienen los adultos de ponerse al día en cuanto al uso de la tecnología digital. Ante dicha situación, muchos padres y profesores en la actualidad no cuentan con los conocimientos ni habilidades necesarios para formar valores y ética que permita un uso adecuado de la tecnología digital por parte de los menores.
- A pesar de ello, la tecnología digital ha llegado a las aulas como una herramienta para potenciar y actualizar la manera en que los estudiantes de primaria y secundaria están aprendiendo. Por ello, organizaciones como ISTE, OCDE y UNESCO han evidenciado la importancia que tiene la formación de ciudadanos digitales en las aulas, para que a través del conocimiento de sus derechos y obligaciones en el mundo digital, así como el juicio crítico y el traslado de los valores a ambientes virtuales, los niños y adolescentes puedan minimizar los riesgos que corren ante el uso de internet.
- Se hace necesario que cada centro educativo adopte políticas y programas integrales que capaciten al maestro para poder ser un modelo de ciudadanía digital y formador de habilidades

en sus estudiantes que les permita a ellos también convertirse en buenos ciudadanos digitales.

- Es importante, entonces, la creación de currículos que incluyan dentro de sus ejes transversales, la formación en ciudadanía digital a los estudiantes, desde que tengan acceso al uso de la tecnología, dentro y fuera del aula. Esto implica también incluir temas de ciudadanía digital en la formación docente de los profesores, por lo que este debiese ser un tema que se debe considerar como importante para toda área de formación educativa.
- Es necesario también, la creación de propuestas curriculares que se encuentren adecuadas a las necesidades de formación de ciudadanía digital en Guatemala, por lo que se recomienda al Ministerio de Educación que incluya esta área en el Currículo Nacional Base, como un eje transversal que debiese abordarse en todas las áreas curriculares de cada grado.

## Bibliografía

- Aguilar, B.S., Serrano, R.M., Alfaya, E.G., García, M.A.O. (2013) *Choque cultural en las aulas: profesores analógicos vs alumnado digital. El caso de Ana*. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa (43): 234. <https://doi.org/10.21556/edutec.2013.43.338>
- Almansa, A., Fonseca, O. Castillo, A. (2013) *Social Networks and Young People. Comparative Study of Facebook between Colombia and Spain* Comunicar 40: 127-134. <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-03-03>
- Arab, L.E., Díaz, G.A. (2015) *Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos* Revista Médica Clínica Las Condes 26 (1): 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.rmcl.2014.12.001>
- Avella, R., López, R., Cañedo, M., Álvarez, H., Granados, J.F., Obando, F.M. (2013) *Evolución de la alfabetización digital: nuevos conceptos y nuevas alfabetizaciones* Medisur 11 (4): 450-457.
- Ávila Muñoz, P. (2016) *Construcción de ciudadanía digital: un reto para la Educación*. Suplemento Signos EAD.
- Bartrina, M.J. (2014) *Conductas de ciberacoso en niños y adolescentes: hay una salida con la educación y la conciencia social* Educar 50 (2): 0383-400. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.672>
- Buxarrais, M.R. (2016) *Redes sociales y educación* Education in the Knowledge Society 17 (2), 15-20 <http://dx.doi.org/10.14201/eks20161721520>
- Castillejos, B., Torres, C.A., Lagunes, A. (2016) *La seguridad en las competencias digitales de los millennials* Apertura (Guadalajara, Jalisco) 8 (2): 54-69.
- Common Sense (2019) *About Us* 14 de septiembre de 2019, de Common Sense Sitio web: <https://www.common Sense Media.org/about-us/our-mission#about-us>
- De-Frutos-Torres, B., Marcos-Santos, M. (2017) *Disociación entre las experiencias negativas y la percepción de riesgo de las redes sociales en adolescentes. El profesional de la información* 25 (1): 88-96. <https://doi.org/10.3145/epi.2017.ene.09>
- EduTEKA (2016) *¿Quiénes somos?* 14 de septiembre de 2019, de EduTEKA. Sitio web: <http://www.eduteka.org/articulos/quienes>
- Fajardo Caldera, M.I., Gordillo Hernández, M., Regalado Cuenca, A.B. (2013) *Sexting: Nuevos usos de la tecnología y la sexualidad en adolescentes* International Journal of Developmental and Educational Psychology 1 (1): 521-533.

- Google (2017) *Curso de Ciudadanía Digital y Seguridad* 14 de septiembre de 2019, de Google. Sitio web: [https://teachercenter.withgoogle.com/digital\\_citizenship/preview](https://teachercenter.withgoogle.com/digital_citizenship/preview)
- Martín, M.M. (2014) *Tecnología educativa* Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de la Plata: Argentina.
- Martínez, M., Encino, R., González, S. (2016) *Impacto del uso de la tecnología móvil en el comportamiento de los niños en las relaciones interpersonales* *Educatitecnología*, 5(6).
- Mendiola, J. (2019) *Google enseña a los más pequeños a "ser geniales en internet"* 14 de septiembre de 2019, de Digital Trends. Sitio web: <https://es.digitaltrends.com/tendencias/be-internet-awesome-google-espanol/>
- Pantallas Amigas (2004) *Quiénes somos*. 14 de septiembre de 2019, de Pantallas Amigas. Sitio web: <https://www.pantallasamigas.net/quienes-somos/>
- Ramírez, A., Morales, A.T., Olgún, P.A. (2015) *Marcos de referencia de saberes digitales*. EDMETIC, 4 (2): 112-136.
- Sánchez-Rodríguez, J. (2015) *Uso problemático de las redes sociales en estudiantes universitarios/Problematic use of social networks in university students* *Revista Complutense de Educación* 26: 159-174. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2015.v26.46360](http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.46360)
- Solano, I., González, V. López, P. (2013) *Adolescentes y comunicación: Las TIC como recurso para la interacción social en educación secundaria* *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* (42): 23-35.
- Vanderhoven, E., Schellens, T., Valcke, M. (2014) *Enseñar a los adolescentes los riesgos de las redes sociales: una propuesta de intervención en Secundaria*. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* (43): 123-132. <http://dx.doi.org/10.3916/C43-2014-12>
- Viñals, A. (2016) *El Ocio Conectado, móvil, transmedia y multisoporte de los jóvenes en la Era Digital*. Fonseca, *Journal of Communication*, 13 (13): 99-113. <https://doi.org/10.14201/fjc20161399113>