6.2.2. Ciudadanía digital

La ciudadanía digital puede definirse cómo las normas de comportamiento que conciernen al uso de la tecnología. Estas normas se organizan en 9 áreas generales de comportamiento que tratan de recoger toda la complejidad del concepto y las implicaciones derivadas del buen y mal uso de la tecnología.

1. Netiqueta: (etiqueta) estándares de conducta o manera de proceder con medios electrónicos.

Las normas de comportamiento en la red y sus modelos deben inspirar al alumnado. Sin embargo en algunos casos las pautas de actuación no están escritas todavía o bien no están consensuadas por todos los usuarios. En ocasiones a medida que las tecnologías proliferan, los usuarios adoptan unas formas de utilización que no siempre suponen un uso adecuado. Por ejemplo: un 42% de estudiantes indican que responderían a una llamada de móvil si sonaba mientras estaban en una conversación cara a cara con otra persona.

Netiqueta inapropiada:

- El alumnado utiliza la mensajería instantánea en el ordenador, portátil o smarphone para enviar y recibir mensajes que no tienen ninguna relación con el trabajo desarrollado durante la asistencia a una clase.

Estrategias:

- Seguir las reglas y políticas establecidas por la escuela para el uso adecuado de la tecnología.
- Utilizar casos o escenarios para ilustrar formas adecuadas e inadecuadas para utilizar la tecnología
- Diseñar modelos de uso adecuados de la tecnología dentro y fuera del aula.

2. Comunicación: intercambio electrónico de información. (Desarrollado en el apartado anterior)

Copyright 2026

Los móviles, 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 delicada, personal o negativa. La comunicación electrónica es eficiente y efectiva para trasmitir información básica.

Comunicación inapropiada:

- Los estudiantes usan el móvil como “nueva moda” para excluir a otros. Por ejemplo: excluir sus números de la agenda de contactos.
- Los alumnos/as usan la mensajería instantánea y el correo electrónico para escribir mensajes con palabras comprimidas en lugar de hacer los trabajos de clase. El uso de mala gramática, abreviaciones y modismos o lenguaje popular, puede inducir malos hábitos en la escritura formal.

Estrategias:

- Modelar el uso adecuado de la comunicación electrónica: enviar mensajes que vayan al grano y evitar el uso de palabras comprimidas
- Estimular a los estudiantes para que se comuniquen digitalmente, pero corregirlos cuando estén haciendo algo inapropiado.
- Hacer uso del correo electrónico cuando las respuestas cortan sean las más adecuadas.
- Usar los teléfonos móviles con propósitos educativos. Por ejemplo, para acceder a información en tiempo real en la resolución de dudas.

3. Educación: el proceso de enseñar y aprender sobre tecnología y su utilización.

La utilización de la tecnología en la educación es cada día más frecuente. 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 móviles y tabletas para que otros estudiantes les den las respuestas en exámenes y pruebas.

Copyright 2026

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

Estrategias:

- Diseñar ejercicios y actividades que permitan a los estudiantes utilizar su dispositivo (ordenador, portátil, tablet, smartphone, etc) para acceder, guardar y compartir información de manera responsable.
- Estimular a los estudiantes a que encuentren usos nuevos y alternativos para Internet y otras tecnologías digitales.
- Ofrecer oportunidades de aprendizaje en las que se utilicen distintas facetas de la tecnología (ej: sitios web, chats, plataformas de elearning, foros de discusión, etc).
- Enseñar alfabetización digital mediante proyectos que se lleven a cabo con tecnología (ej: identificar, acceder, aplicar y crear información).

4. Acceso: participación electrónica plena en la sociedad.

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 alumnado, aunque el costo de la tecnología está disminuyendo rápidamente y el acceso a la tecnología sea mayor que nunca antes. Todavía existe muchas disparidad en el mundo entre los que tienen acceso a la tecnología y los que no lo tienen.

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”.
- La escuela fracasa en compensar 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:

- Explorar sitios web y otros materiales para informarse mejor acerca de los factores que influyen en las dificultades para el acceso.

Copyright 2026

- Identificar estudiantes que tengan circunstancias y necesidades especiales y explorar formas de acomodarlos o buscar alternativas a sus necesidades tecnológicas
- Promover 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.
- Promover el acceso tecnológico para todos los estudiantes, independientemente de las discapacidades que tengan
- Ofrecer tiempo en la escuela, a los estudiantes que no tienen acceso en sus casas, para que puedan utilizar la tecnología con el fin de realizar trabajos o tareas.
- Planificar que, estudiantes con facilidades de acceso y estudiantes que no las tienen, trabajen en parejas en tareas o trabajos de la escuela.

5. Comercio: compraventa electrónica de bienes y servicios.

Comprar en línea es una práctica cada vez más frecuente y los estudiantes deben entender de qué se trata. Si nuestra objetivo es la formación de ciudadanos digitales, entonces tratar el 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 sin escrúpulos y al comercio dirigido.

Estrategias:

- Involucrar a los estudiantes en un diálogo sobre el uso de la tecnología para comprar objetos y servicios.
- Estimular la participación de los estudiantes en una discusión en la que se expongan experiencias buenas y malas de las compras en línea.
- Solicitar al alumnado que indague sobre estrategias de compra comparativas y que las analicen.
- Enseñar a los estudiantes el peligro que tiene el robo de identidades y de qué manera pueden protegerse.

Copyright 2026

6. Responsabilidad: responsabilidad por hechos y acciones en los medios electrónicos.

Desde que son pequeños, se les facilita al alumnado localizar y descargar recursos de Internet. Sin embargo, no han aprendido qué es apropiado y qué no lo es, qué es legal o ilegal cuando usan Internet. Así es fácil encontrarse alumnos/as de Secundaria, Bachillerato o incluso Universidad que utilizan software comercial no licenciado, música o libros digitales descargados de forma ilegal, etc sin tener ninguna conciencia de haber hecho nada ilegal.

Responsabilidad inadecuada:

- Los estudiantes descargan música en formato MP3 ilegalmente de algún sitio.
- Para proyectos de clase, los estudiantes copian material de Internet y no reconocen la autoría del mismo.
- El alumnado utiliza software comercial no licenciado.

Estrategias:

- Utilizar información de informes publicados en Internet para ilustrar el costo de descargar materiales de Internet de forma ilegal.
- Facilitar del uso de software libre.
- Promover 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.
- Dialogar 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.
- Fomentar la discusión sobre las percepciones de los estudiantes respecto al uso ético y no ético de la tecnología.
- Discutir acerca del uso honrado y las leyes sobre derechos de autor.

7. Derechos: las libertades que tienen todas las personas en el mundo digital.

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

Derechos inadecuados:

Copyright 2026

- 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:

- Informar a los docentes sobre los derechos digitales de los estudiantes.
- Informar a los estudiantes sobre sus derechos digitales.
- Fomentar la discusión por parte de la comunidad escolar de las razones para el establecimiento de políticas respecto a la tecnología.
- Ofrecer a los estudiantes información sobre el uso apropiado e inapropiado de la tecnología en la escuela.
- Promover el que los estudiantes intercambien opiniones acerca del uso de la tecnología en la escuela y fuera de ella.

8. Ergonomía: bienestar físico en un mundo tecnológico digital.

Los estudiantes deben estar conscientes de los daños físicos que puede ocasionar el abuso de 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 fomentar que los estudiantes 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 del alumnado.
- Los docentes no enseñan ergonomía cuando los estudiantes utilizan la tecnología.

Estrategias:

- Explorar sitios web dedicados a la ergonomía para informarse sobre nuevas formas de usar la tecnología con seguridad.
- Asegurarse de que las aulas están bien iluminadas y que el mobiliario es el adecuado para usar la tecnología en forma segura.
- Informar al alumnado de los problemas físicos a largo plazo que pueden generar ciertos usos inadecuados de la tecnología.

Copyright 2026

9. Riesgo: (auto protección): precauciones para garantizar la seguridad en los medios electrónicos

Cada vez se guarda electrónicamente mayor cantidad de información de carácter confidencial por lo que 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:

- Alumnado y profesorado asumen que no hay ninguna necesidad de proteger los datos electrónicos.
- Alumnado y profesorado no mantiene actualizado el software o los parches que protegen de los virus, en sus dispositivos.
- El alumnado no protege su identidad cuando usa correos electrónicos, participa en salas de conversaciones (chats) o mensajería instantánea.

Estrategias:

- Ponerse en contacto con organizaciones especializadas para obtener materiales que le indiquen cómo proteger los usuarios.
- Averiguar qué estrategias ha planteado su escuela para protegerse de daños digitales externos.
- Enseñar a los estudiantes a realizar copia de seguridad de la información y a proteger sus equipos de daños.
- Enseñar a los estudiantes, utilizando software legal, cómo chequear con regularidad si tienen virus o algún otro software indeseable (espías).

Tenemos que tener en cuenta que la ciudadanía digital es un derecho universal recogido por la UNESCO en la reformulación de sus derechos a e-derechos de los niños y las niñas.

b0aa737c

Fuente: Raúl Diego (https://www.rauldiego.es/la-importancia-de-educar-en-la-ciudadania-digital/)

Revision #8
Created 2023-04-28 13:05:33 CEST by Javier Anzano
Updated 2023-11-06 23:36:05 CET by Javier Anzano

Copyright 2026