

Licenciatura en Educación Secundaria

Portafolio de Trayectoria Formativa

Construcción de una ciudadanía Digital en
alumnos adolescentes de Secundaria

Miriam Guadalupe Camacho Ochoa.

**Asesor:
Maestro Julio César Lira González**

Ciudad de México, julio de 2022

Índice

Introducción	2
Semblanza personal y profesional.....	3
Problematización de mi práctica docente	4
Marco conceptual	7
Conceptualizando Ciudadanía Digital	10
Proceso histórico	13
Fundamentación pedagógica	15
Las teorías de aprendizaje enlazadas con las TIC	15
La Pedagogía Crítica como fundamentación de la Construcción de una Ciudadanía Digital	18
Proceso de construcción de una ciudadanía digital desde mi labor docente	19
Acciones emprendidas para fortalecer la construcción de una Ciudadanía Digital ...	27
Importancia de la escuela en la formación de una Ciudadanía Digital	32
A modo de conclusión	36
Bibliografía y Webgrafía	37

Introducción

La oportunidad de cursar una Licenciatura en Educación Secundaria en la Universidad Pedagógica Nacional, a través de sus diferentes asignaturas me permitió reflexionar sobre mi práctica docente, además de sumar aprendizajes que me permiten construir estrategias mayormente fundamentadas en la pedagogía con un solo fin, coadyuvar en el logro de una educación integral de mis alumnos.

En cada módulo cursado durante la Licenciatura fui elaborando actividades integradoras que de acuerdo al ámbito fui construyendo una línea de trabajo enfocado a las necesidades u oportunidades en mi contexto docente real, en pocas palabras, un aprendizaje significativo.

Cada asignatura aportó elementos muy importantes en mi profesión, pero es importante señalar que la asignatura que más coadyuvó a la identificación de las necesidades de mis alumnos fue El adolescente del siglo XXI que me permitió reflexionar y atender a una de las problemáticas de mayor urgencia de acuerdo con el contexto de mis alumnos a los cuales dirijo mi trabajo.

A partir de la dinámica de la asignatura se planteó la necesidad de identificar una problemática a la cual enfrento en aula. La cual se centra en el acceso desmedido de las Tecnologías de la Información y la comunicación, junto con las redes sociales virtuales, lo cual los ha expuesto a un sinnúmero de riesgos, de ahí la necesidad de aportar de manera colaborativa en la Construcción de una Ciudadanía Digital.

Se ha pensado que nuestros alumnos por el hecho de ser *nativos digitales* son capaces de desarrollar dichas competencias, sin embargo, no es del todo cierto, más bien se ha identificado la necesidad de hacer que tomen consciencia sobre su actuar con valores y principios, desenvolverse a partir de la identificación de sus derechos y responsabilidades en los entornos virtuales.

Es por ello que la asignatura de Tecnologías para el aprendizaje y la comunicación también fue parte medular de mi proyecto, así como *Mediación e intervención pedagógica*, *Trabajo colaborativo y aprendizaje integrado*, *Metacognición y aprendizaje autorregulado*, aprendizajes que contribuyeron a enriquecer el proyecto de Ciudadanía Digital.

Semblanza personal y profesional

Docente, sujeto en y para la transformación.

Ser docente no era mi objetivo, llegar a la docencia, como la de muchos, fue circunstancial y no por convicción, sin embargo, desde mi primer ciclo escolar en nivel Secundaria, descubrí mi vocación docente.

Los inicios en la docencia (2002), fue la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, como Profesora Adjunta en las asignaturas de Historia de México y Metodología de la Investigación. Experiencias que sumadas al acompañamiento del Dr. Erwin Stephan-Otto, fueron acercándome a la docencia, aunque mi prioridad era la investigación.

En el 2003 fue el año en el que me inserte en el sistema educativo nacional, siempre en instituciones privadas, en total en 4. Hoy en día laboro en el Colegio Salesiano Civilización con 17 años de antigüedad y en el Francés Pasteur con 12 años.

Han sido los últimos 17 años, donde comencé realmente con mi formación docente, en cursos, talleres, diplomados y certificaciones, alguna de ella con reconocimiento internacional. Experiencia que ha confirmado mi vocación y que cada día reafirma la importancia de la formación permanente, al ser una labor en donde el centro es un ser humano, que dependiendo de su contexto exigirá estrategias pedagógicas.

Construirse como docente es una gran responsabilidad, no por lo que implica dicha acción, sino por el papel que tiene en *la construcción de una sociedad democrática y participativa*, en su función de coadyuvar en la educación integral de los adolescentes y aún más, ante la situación que vivimos a nivel nacional e internacional, una pandemia que nos obligó a una transformación constructiva e inmediata en la educación.

Es preciso mencionar que, en lo personal, a pesar de incluir herramientas TIC en el diseño de estrategias en enseñanza, de practicar el aula invertida, de incluir entornos virtuales y estar en constante formación docente, cada día en el aula me encuentro con desafíos, lo que me lleva a la imperiosa necesidad de realizar acciones que contribuyan a que mis estudiantes tengan herramientas que les permitan construirse lo mejor posible en ciudadanos íntegros y propositivos que sepan aprovechar el gran potencial que les ofrecen los entornos virtuales desde la responsabilidad y respeto.

Problematización de mi práctica docente

Como se mencionaba con anterioridad, el cursar la Licenciatura en Educación Secundaria, estando en activo, me permitió hacer una reflexión sobre mi trabajo, identificar situaciones, problemáticas, un ejercicio metacognitivo, que permite una autovaloración de lo realizado, de lo que se debe de transformar y lo más importante en lo que se puede contribuir en beneficio de mis alumnos.

Sumando múltiples cuestionamientos como: ¿mis estrategias responden a las necesidades educativas del entorno?, ¿el diseño de estrategias contribuye al logro de un perfil educativo planteado de forma limitada?, ¿coadyuvan a la formación de una educación integral de los adolescentes, o simplemente es un transmisor de información? –Información que seguramente ni siquiera es recibida por sus interlocutores- ¿favorece la formación de competencias que permitan al alumno desarrollarse en determinado contexto? ¿podrá solucionar problemas?

Como docente, ¿mis estrategias contribuyen a la construcción de aprendizajes significativos? ¿Motivo a mis estudiantes en la necesidad de construirse como un ser íntegro que sea capaz de enfrentarse a un mundo complejo, que dé soluciones, que muestre empatía con el otro, que sea más *Humano*? ¿Fomento un uso responsable de las Tic en mis alumnos?

Puedo continuar con la lista interminable sobre mi reflexión, sin embargo, el futuro nos alcanzó, la emergencia sanitaria nos pone ante una problemática, donde los escenarios cambian, en donde es imprescindible el uso de herramientas tecnológicas que contribuyan al nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje de mis alumnos, y que el diseño de estrategias psicopedagógicas den respuesta a las necesidades actuales y reales de mis alumnos, un nuevo escenario en donde las formas de enseñar y de aprender se reinventen o se transformen.

Sin embargo, esta nueva realidad, evidencio situaciones de vulnerabilidad para los estudiantes, sin mencionar a los mismos docentes y es que el acceso de las tecnologías y el internet ha marcado brechas en la sociedad, en donde los niños y adolescentes en México están divididos entre quienes han tomado clases en línea y los que “aprendieron en casa”, con programas de televisión. Y es una realidad que la educación en México desde hace muchos años presenta muchas debilidades, que ahora se han acrecentado de una manera muy grave, abriendo más la brecha entre los estudiantes mexicanos.

No obstante, dicha problemática no es el objetivo de mi reflexión, no porque no me ocupe, pero atiendo al grupo de adolescentes con los que trabajo, cuya realidad es hasta cierto punto ventajosa del resto, ya que el 100% de ellos tiene acceso a Internet

y a un dispositivo como mínimo para conectarse, aunque eso no ha sido una garantía en su proceso de aprendizaje.

Regresando a la problemática inicial, ¿cómo puedo contribuir desde mi práctica docente a que mis alumnos sean conscientes de que el uso de entornos virtuales requiere de una formación, de la construcción de una *Ciudadanía Digital*?

¿Cómo diseñar estrategias atractivas y funcionales para adolescentes que consideran que estar “desconectado” o no tener acceso a Internet significa estar prácticamente “muertos”? Donde “... el 92% de los niños y adolescentes mexicanos consideran que Internet es el medio de comunicación indispensable para ellos. (Islas, 2020)

Según los resultados de estudios en el 2021 los usuarios de internet en México pasan diariamente 9 horas conectados, teniendo el aumento de una hora con respecto al año anterior y ocupando los adolescentes el 24.6% del total de la población, y siendo las redes sociales lo que más es visto con un 84%. (ASOCIACIÓN MEXICANA DE INTERNET.MX, 2021)

“Más de 54% de los jóvenes en México de entre 10 y 19 años pasan la mitad del día con su celular en la mano para comunicarse con amigos, escuchar música, buscar información, jugar o hacer la tarea (...) los adolescentes tienen el celular encendido las 24 horas. (...) El teléfono, no sólo está activo, sino que está prácticamente en sus manos todo el tiempo (Forbes, 2020)

Y es que dicha situación la veo con el universo que representan mis estudiantes, de acuerdo con los resultados reflejados de dos encuestas realizada a mis alumnos, una antes de la pandemia y una después, ¹ de las dos instituciones, de un universo de 270 alumnos, el promedio de conexión en la primera encuesta es de 5 horas con 30 minutos, y lo más consultado son las redes sociales, con un 80%, y un 18% para juegos en línea.² En la segunda encuesta hubo un aumento muy significativo de 10 horas promedio de conexión, el doble de tiempo que se conectaban antes de la pandemia, teniendo los mismos intereses de consulta.

En donde a pesar de la cantidad de tiempo invertido en línea, el desarrollo de competencias digitales no es del todo positiva, su capacidad de una búsqueda de información es limitada, así como el uso inadecuado de ella, como el famoso *copy paste*, sin respetar derechos de autor.

¹ Es importante aclarar que mi reflexión está ubicada en dos momentos por la situación de la pandemia, la cual definitivamente tuvo cambios muy significativos de acuerdo con lo entregado en las actividades integradoras en la asignatura “Los adolescentes del siglo XXI”.

² Gráficas presentadas en Actividad Integradora de la Asignatura “Los adolescentes del siglo XXI”, *La Ciudadanía Digital y los adolescentes*.

Un aspecto alarmante es el hecho de que 3 de cada 10 asegura haber experimentado Cyberbullying en el entorno virtual, además de que 6 de cada 10 conoce a algún compañero haber realizado Sexting.³

Situaciones que dejaron en evidencia la imperiosa necesidad de realizar de manera colaborativa acciones que contribuyan a la formación de una ciudadanía digital, el objetivo no es satanizar el uso de la tecnología, sino cómo podemos aprovecharlos en beneficio del proceso enseñanza aprendizaje, por su puesto sin desatender los riesgos y necesidades.

Ahí la identificación de la problemática urgente en mi práctica docente, se ha enfocado, primero en el conocimiento de las necesidades y características de mis alumnos, de igual forma en una capacitación en el uso de las tecnologías de la comunicación y en el diseño de estrategias que incluyan su uso, con el objeto del logro de un aprendizaje significativo, así como en el cuidado de mis alumnos en estos ambientes virtuales, y en un uso positivo de dichos ambientes.

La mayor parte de actividades realizadas en mi Portafolio de Trayectoria Laboral, fueron enfocadas a la atención del contexto y necesidades de mis estudiantes; por ello, considero importante el conceptualizar cada aspecto en reflexión.

³ Gráficas presentadas en Actividad Integradora de la Asignatura “Los adolescentes del siglo XIX”, *La Ciudadanía Digital y los adolescentes*.

Marco conceptual

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son entendidas como: un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados derivados de las nuevas herramientas (software y hardware), soportes de la información y canales de comunicación que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información. (Graells, 2009)

La incorporación de las TIC en la sociedad y en específico en el ámbito de la educación se ha convertido en una imperiosa necesidad dentro y fuera del aula, ya que como se sabe éstas ofrecen un universo de posibilidades tanto en la parte informativa, como en su acceso, como en la oferta de nuevas, dinámicas y atractivas formas de enseñar y aprender.

El acceso al infinito de contenidos permite la creación de simulaciones, realidades virtuales, que contribuyen al diseño de estrategias de aprendizaje significativas, con la facilidad de poder adaptarlos a las diferentes realidades, en niveles local, nacional e internacional.

Una de las ventajas que más distingo es la interactividad, que permite el desarrollo de una actitud activa del estudiante en su proceso de aprendizaje, además de motivar la creatividad, permite la experimentación en espacios virtuales, como la visitas museos, áreas naturales protegidas por mencionar ejemplos, sin salir de casa o aula.

Un aspecto que es muy significativo o un área de oportunidad como docente, es que, con dichas herramientas se puede respetar el propio ritmo de aprendizaje de los alumnos, y de cierta forma trabajar de forma más personalizada, como en el *flipped classroom*, (clase invertida).

De igual forma, permite un trabajo colaborativo, con herramientas que favorecen la socialización desde otros espacios, así como la motivación por la curiosidad y la investigación, así como la reflexión, con la idea clara de un acompañamiento del docente, como guía, situación que atiende a los principios de un perfil docente que guía la construcción del aprendizaje del alumno.

Todo ello contribuyendo al cumplimiento de la exigencia de una alfabetización digital, enmarcada por las *Habilidades del Siglo XXI* a nivel global: Pensamiento Crítico, Pensamiento Creativo, Comunicación y Colaboración. (UNESCO, 2016)

Así como la construcción de "...un sistema educativo orientado hacia las necesidades del siglo XXI debe incorporar una definición de aprendizaje como el resultado de la

construcción activa del sujeto sobre el objeto de aprendizaje. Supone un aprendizaje activo, que desarrolla hipótesis propias acerca de cómo funciona el mundo, que deben ser puestas a prueba permanentemente. Supone la generación de operaciones mentales y procedimientos prácticos que permitan seguir aprendiendo solo, una vez que se egresó del sistema educativo formal. Supone también que el maestro y el alumno exploran y aprenden juntos, pero que esta exploración y aprendizaje mutuo puede revestir diferentes formas, desde las más presenciales hasta las más remotas. (Aguerrondo, 2009)

Es un hecho que el uso de las TIC, atienden a las necesidades del mercado laboral, a la realidad que vivimos en el planeta.

Sin embargo, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como lo había mencionado antes, implica la innovación por parte de los docentes, la familiarización y el dominio de dichas herramientas y la formación permanente, precisamente por el rasgo de dinamismo que presenta.

Precisamente también la UNESCO identifica que se debe de asumir este desafío bajo la perspectiva de la formación profesional docente, en torno al desarrollo de habilidades que serían indispensables y necesarias para los desafíos que demanda el siglo XXI (...) relacionadas directamente con la vocación docente, su dimensión pedagógica y didáctica, que se hace evidente en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, en general, y que a partir de la incorporación de las TIC en la educación parecería recuperar la fuerza que había perdido, haciéndose indispensables en el perfil de un docente del siglo XXI. (UNESCO, 2016)

Y precisamente en mi práctica identifico que no solamente es necesario el tema de una formación en dicho aspecto, sino también la necesidad de una orientación en el uso y aprovechamiento adecuado de las TIC ya que, en proporción de los beneficios, los riesgos a los se enfrentan los alumnos y docentes son inquietantes.

El mundo virtual ha permitido que surjan actitudes negativas como el Cyberbullying, la suplantación de identidad, el Grooming, la sextorsión de menores, y tantos otros riesgos que han aparecido como expresión de los posibles perjuicios que trae el uso de nuevas tecnologías.

Una gran cantidad de actividades integradoras realizadas en cada una de las asignaturas cursadas, me llevaron a una permanente reflexión, *un análisis de mi práctica docente*, no sólo de mi labor en las asignaturas que imparto, sino como miembro de una comunidad educativa, ¿se trabaja de manera colaborativa para el logro de los

objetivos de la educación? ¿atendemos las necesidades de nuestros alumnos? ¿qué áreas de oportunidad tenemos?

Es por ello, que en una de mis actividades integradoras integradas en el Portafolio de Trayectoria Laboral, se enfoca en la necesidad de contribuir en la construcción de una Ciudadanía Digital, que permita la protección del alumno, así como el aprovechamiento de sus beneficios al máximo, todo ello enfocado en el *humanismo*.

Donde la participación de la familia sea prioritaria de manera crítica y constructiva, que ayude a los alumnos a distinguir en qué nos ayudan y en qué nos limitan, para poder actuar en consecuencia.

Conceptualizando Ciudadanía digital

De acuerdo con la UNESCO, “la ciudadanía digital es un conjunto de habilidades que permite a los ciudadanos acceder, recuperar, comprender, evaluar y utilizar, crear y compartir información y medios en todos los formatos, utilizando varias herramientas, de manera crítica, ética y forma eficaz de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales”. (UNESCO, La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina, 2020)

Estos distintos significados demuestran que ser *ciudadanos digitales* no es solo implica estar conectados, si no que también se requiere desarrollar habilidades no limitadas a saber navegar, sino una gran responsabilidad que ni siquiera alcanzamos a ver la dimensión de esta.

Empecemos definiendo ciudadanía...

Ser ciudadana o ciudadano significa ser miembro pleno de una comunidad, tener los mismos derechos que los demás y las mismas oportunidades de influir en el destino de la comunidad, asimismo supone obligaciones que es lo que hace posible el ejercicio de los derechos. (Instituto de Investigaciones Jurídicas, 2022)

Analizando cada ámbito, la ciudadanía se manifiesta en el sentido de pertenencia, el de la identidad colectiva, también implica la capacidad de ser agentes participantes en las instituciones políticas, de igual forma en el reconocimiento de derechos y obligaciones.

Nos queda claro que el termino de ciudadanía es un termino muy antiguo que ha ido evolucionando a partir del contexto histórico y de sus necesidades, y se ha ido comprendiendo no como un adjetivo sino como una acción. Es por ello por lo que en la actualidad ya se ha adaptado hacia las necesidades generadas a partir del uso de los entornos virtuales.

Ser un *Ciudadano digital* implica la comprensión del funcionamiento y de los principios que rigen el entorno virtual, -utilizando un concepto desde el ámbito educativo-, se define como un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo... etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos, por ejemplo, plataformas Classroom, Microsoft Teams, etc.

Además, un ciudadano digital analiza el lugar y papel que las tecnologías ocupan en la sociedad, evalúa su incidencia en la vida cotidiana, entiende su rol en la construcción del conocimiento y sabe utilizarlas para la participación. Ciudadano digital es quien cuenta con la habilidad para navegar en contextos digitales complejos y comprender sus implicancias sociales, económicas, políticas, educativas y laborales. Ciudadano digital es quien sabe hacer un uso reflexivo y creativo de Internet, tanto para el análisis crítico, como para la participación. La Ciudadanía Digital supone un conjunto de competencias que permite a las personas acceder, comprender, analizar, producir y utilizar el entorno digital, de manera crítica, ética y creativa.

Con ello nos queda claro que la construcción de una Ciudadanía digital es una labor titánica que no sólo debe de ser responsables los docentes, sino todos los actores de la sociedad.

Proceso histórico en México sobre de la construcción de la ciudadanía digital

El surgimiento y la extensión masiva del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a finales de la década de 1990 constituyó un parte aguas en la historia de la humanidad, el cual ha sido conceptualizado de diferentes formas: sociedad red, sociedad de la información y sociedad del conocimiento, entre las más reconocidas.

En el año 2005 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) se inclinó por el término de *sociedad de conocimiento* debido al vínculo que quiso establecer entre el nuevo entorno digital y los retos que representa para el aprendizaje, el fortalecimiento de los derechos humanos y la necesaria relación con los problemas de sostenibilidad ambiental de la sociedad contemporánea.

El entorno digital como ya se había mencionado con anterioridad, se define como el ámbito de la realidad social que se caracteriza por la presencia de las TIC, las cuales constituyen la oportunidad de funcionar como herramientas que permiten generar y compartir conocimiento de una manera más rápida y con alcances de audiencia más amplios. En la medida en que una persona está capacitada para participar de este nuevo entorno digital, se potencia su actividad en la sociedad del conocimiento.

La sociedad del conocimiento también ha sido el marco contextual más adecuado para analizar el tema de la ciudadanía digital, ya que colocó sobre la mesa la discusión sobre

la importancia de generar mecanismos de inclusión para evitar que el nuevo entorno digital no incidiera en la ampliación de las desigualdades socioeconómicas existentes, aunque dicha discusión sólo sea a partir de discursos y no de acciones asertivas.

Y es que la realidad es que la pandemia ha puesto el foco en que solo cierto sector de la población ha podido aprovechar el uso de tecnologías y entornos virtuales debido a factores como el ingreso económico y nivel educativo.

Es importante mencionar que para la sociedad del conocimiento no se reduce a que las personas tengan acceso a las TIC, pero este aspecto es fundamental para brindarles la oportunidad de incorporarse a redes de aprendizaje que les permitan mejorar sus competencias y capacidades, así como sus oportunidades educativas y culturales.

Marco histórico

Considerando el contexto en el cual nos encontramos se debe de hacer una perspectiva de cómo surgió el uso de las TIC en la Educación en México, y no sólo como herramienta de comunicación como lo fue durante muchos años, por ejemplo, en la Universidad Nacional Autónoma de México donde se instaló la primera computadora en 1958 en México y América Latina, y luego en el Instituto Politécnico Nacional.

Es importante mencionar que fue en la educación superior donde surgieron las primeras experiencias en insertar herramientas tecnológicas mediante estrategias de enseñanza y son quienes más se han preocupado por la reflexión en el tema, solamente habrá que dar un vistazo a los artículos relacionados en la misma red, a diferencia de otros niveles educativos.

Es un hecho que a pesar de lo que se presenta en la teoría, la realidad en México sobre el uso de las tecnologías y la comunicación en las estrategias de enseñanza-aprendizaje, es complicada, ya que, a pesar de los esfuerzos de llevar el uso de tecnologías como en el gobierno de Vicente Fox: el programa *Enciclomedia*, cuyo objetivo principal era el "...equipar con tecnología digital las escuelas públicas del país y de ese modo hacer de la educación el motor del progreso individual, familiar y nacional; la base del combate a la pobreza" (SEP, 2006), o el Programa Habilidades Digitales para Todos en el gobierno de Felipe Calderón, los cuales estaban diseñados para un rotundo fracaso desde su inicio al carecer de una verdadera planeación como lo menciona el mismo Daniel Rodríguez, programador y desarrollador en el proyecto, el cual menciona: "...hay un error de origen: el analfabetismo tecnológico de las autoridades responsables". (Hernández, 2011)

En donde hubo una compra exorbitante de pizarrones electrónicos, notebooks, licencias, proyectores,^{4 5} sin embargo, un proyecto sin una buena planeación lo llevo al fracaso. Sin mencionar la falta de capacitación docente en el diseño de estrategias pedagógicas en donde se insertarían dichas herramientas, así como en el uso de las mismas.

Lo que es cierto es que programas que se preocupen por el uso de TIC en la educación desde el 2012 ya no fueron prioridad en la Secretaría de Educación Pública, por la famosa Reforma Educativa de Peña Nieto. Situaciones que han llevado a muchos de

⁴México incorpora tecnología en las aulas <https://expansion.mx/actualidad/2007/11/23/las-paredes-magicas>

⁵ Reparte SEP tabletas a niños de primaria

<https://www.educacionfutura.org/reparte-sep-tabletas-a-ninos-de-primaria/>

mis compañeros de escuelas públicas a utilizar sus propios recursos, lo que implica que se dé una brecha con respecto al acceso de dichas herramientas con la mayoría de las escuelas privadas, quienes pudieron continuar con dichos proyectos de alfabetización digital.

Nos queda claro que los esfuerzos en México de contribuir a la formación de una ciudadanía digital son muy limitados y sin una notoria acción concreta, entre otras causas debido a que la mayoría de la población en el país carece de acceso a la red, sin embargo, cada vez más usuarios se suman al uso de nuevos medios digitales.

Lo que pone en evidencia que el fenómeno es que se está ejerciendo una supuesta ciudadanía digital bajo peculiares condiciones y circunstancias que lo convierten en un asunto polémico por un lado se reconocen sus beneficios, pero por el otro se reconocen debilidades y hasta cierto punto peligros para los usuarios de dichos entornos.

Esto ha generado que internet y las nuevas tic sean objeto de estudios interdisciplinarios, volviéndose para intereses de ciertas colectividades un aspecto de las políticas de Estado tales como su regulación, control, accesibilidad y costo. En la actualidad son diversos los esfuerzos académicos y las discusiones que buscan conceptualizar, analizar y reflexionar sobre este tipo de experiencias que se están suscitando.

Se tiene mucho por que transitar todavía.

Fundamentación pedagógica

Es importante recalcar que en este apartado hago dos análisis uno con respecto a la importancia que tiene el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje y por otro lado el fundamento pedagógico sobre la importancia que tiene el contribuir en la formación de una ciudadanía digital entre los estudiantes.

Las teorías de aprendizaje enlazadas con las TIC

Retomando lo aprendido en la en la asignatura de Teorías de Aprendizaje, se pueden identificar como las que se encargan de describir la forma en las que aprendemos, nos ayudan a comprender y controlar el comportamiento humano y a su vez tratando de explicar cómo los seres humanos acceden al conocimiento.

El propósito de las teorías de aprendizaje es el de comprender e identificar estos procesos y a partir de ellos, tratar de describir métodos para que la instrucción sea más efectiva, se trata de identificar qué elementos de conocimiento intervienen en la enseñanza y cuáles son las condiciones bajo las que es posible el aprendizaje. (ESCORZA, 2013)

La relación de las teorías de aprendizaje con la tecnología tiene que ver principalmente con que estas pueden ser una herramienta innovadora para el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como a ayudar a dar solución ciertos problemas de aprendizaje.

De igual forma, el uso de tecnologías cambia y mejora el ambiente de aprendizaje, ya que permite romper con el paradigma de un aula tradicional, permite la creación de espacios virtuales, lo que favorece un aprendizaje integral.

La identificación del uso de la tecnología en la educación tiene sus orígenes desde la teoría del conductismo de Skinner, donde la repetición de patrones puede considerarse como una influencia en el diseño de software educativo.

Se trataba de programas de ejercitación y práctica, basados en la repetición, con secuencias de materiales lineales, y sanciones positivas o negativas a las respuestas del estudiante. (LUZ, 2015)

El uso de tecnologías de la información y la comunicación en la educación es sustentado en diversas teorías del aprendizaje, como la del *Enfoque crítico-reflexivo* en donde se considera que las herramientas TIC, se consideran no neutrales en la educación sino que son responden al contexto sociopolítico, por lo que se consideran instrumentos de pensamiento y cultura, cuyo objetivo ideal es el de ...servir para la democratización, la

liberación y la emancipación, lo que coincide con los ideales de la educación. De igual forma considera que toda herramienta TIC lleva implícita determinadas estrategias de enseñanza.

Otra de las teorías que fundamentan la importancia de las TIC como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje es el *cognitivismo* que, dentro de sus planteamientos sobre la importancia de la acción dentro del aprendizaje, del reto, de la resolución de problemas, por lo que las herramientas pueden potencializar dicho proceso.

Es claro que depende del cómo se utilicen las herramientas, sin embargo, las TIC representan un infinito de posibilidades, que permiten en el alumno estimular el aprendizaje por descubrimiento, motivarlo a la investigación, a la resolución de problemas, la elaboración de estudios de caso, en mi experiencia considero que una de las estrategias que mejores resultados presentan son los retos.

Bruner afirma, que la resolución de problemas depende de cómo se presentan, de que supongan un reto que incite a su resolución, y propicie la transferencia. Propone un currículo en espiral, que debe girar en torno a los grandes problemas, principios y valores de la sociedad. (Cardona, 2016)

En el *constructivismo* se fundamenta como el proceso de aprendizaje está totalmente desarrollado con la adaptación a su entorno, por lo que precisamente, es una de las posturas de los profesores que consideramos la imperiosa necesidad de utilizar herramientas TIC.

Vigotsky señala que el aprendizaje es más efectivo cuando se da interactuando con el entorno social, el docente debe ser mediador y facilitador de los aprendizajes, las TIC dan un gran aporte ya que la aparición de las redes sociales permite compartir información. (Viñals Blanco, 2016)

En lo particular, considero que la teoría de la *Conectividad o Conectivismo*, de George Siemens, plantea la postura más relevante sobre la importancia del uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuyo planteamiento ...se centra en la utilización de redes para describir el conocimiento y el aprendizaje, el conocimiento es distribuido e interconectado. La mayoría de los campos son tan complejos que no hay ningún individuo que pueda "saberlo todo". (Vargas, 2011)

Es la utilización de redes para describir el conocimiento y el aprendizaje, en un mundo globalizado donde estamos inmersos, el conocimiento es distribuido e interconectado, es distribuido a través de una red de individuos y, cada vez más, agentes tecnológicos, por lo que el aprendizaje es el proceso de acrecentar y moldear esas redes de conocimiento.

Se enfoca en el aprendizaje en ambientes informacionales rápidamente cambiantes, nos queda claro que como docentes atendemos a alumnos cuyos escenarios son efímeros, la tecnología, el consumismo ha generado que pocas cosas sean permanentes, lo que determina la forma en la que aprende; existe una gran necesidad de mantenerse vigente, tenemos claro este punto en la docencia.

Otro aspecto de suma importancia que se presenta como un principio del *Conectivismo*, es la necesidad de crear nudos, redes, lo que podemos comparar con los aprendizajes transversales, ese aspecto pedagógico tan necesario en la construcción de un aprendizaje significativo, lo que se potencializa con herramientas tecnológicas.

... el *Conectivismo* enfatiza el valor de la tecnología en las conexiones reveladoras (por ej. la visualización), permitiendo nuevas asociaciones, y generalmente extendiendo la capacidad cognitiva de las personas al tratar las redes y sus tecnologías afiliadas como agentes cognitivos. (Vargas, 2011)

La tecnología ha permitido que se desarrollen herramientas que permiten la transmisión del conocimiento de una forma más rápida y democrática, ya que a diferencia de documentos impresos. De igual forma plantea la necesidad que en la educación sean utilizadas las redes sociales como vehículo de transmisión, que en experiencia de lo trabajado en mi Portafolio de trabajo, representan una gran herramienta, claro con un buen uso, y con todos los cuidados que implican, por ejemplo los blogs, cuyos resultados son muy favorables en el aprendizaje de los alumnos.

De acuerdo a los resultados de las encuestas realizadas con mis alumnos, las redes sociales son necesarias en su vida cotidiana, por lo que es necesario el uso de las mismas como herramientas tecnológicas.

"...Mucho de nuestro aprendizaje ocurre a través de ellas. Muchas de nuestras competencias se derivan de cómo estamos conectados con otras personas. Cuando una organización contrata a un individuo, también está contratando su red personal. Su competencia en el trabajo está influenciada por las personas a las que tiene acceso. Los nuevos proyectos revelan el valor de los individuos con distintas redes. Una vez que se identifica un problema o tarea para un proyecto, los individuos se juntan para procurar soluciones y buscar oportunidades (...) "A medida que las herramientas se vuelvan más fáciles de usar y los juegos de herramientas integrados se hagan más populares, creo que el aprendizaje a través de redes sociales y tecnológicas continuará creciendo." Es simple: las redes en las que participamos y a las que tenemos acceso son críticas para nuestra capacidad de desempeñarnos en nuestro trabajo. (Vargas, 2011)

El Conectivismo plantea que el uso de la tecnología en la educación permite que el alumno desarrolle la creatividad, competencia necesaria en la actualidad, alejada de lo

metódico, el alumno debe de desarrollar competencias que le permitan construir, innovar, el crear y no sólo reproducir lo que el manual dicte, todo ello con un acompañamiento positivo del docente.

La Pedagogía crítica como fundamento de la construcción de una ciudadanía digital

Dando respuesta teórica a la necesidad de contribuir a la formación en una ciudadanía digital desde el aula, la *Pedagogía Crítica* de Henry A. Girouxve, identifica que la educación se presenta como una práctica política social y cultural, a la vez que se plantea como objetivos centrales el cuestionamiento de las formas de subordinación que crean inequidades, el rechazo a las relaciones de salón de clases que descartan la diferencia y el rechazo a la subordinación del propósito de la escolarización a consideraciones económicas. (GONZALEZ, 2009)

En donde el papel de la educación no sólo se limite a la transmisión de conocimientos, si no que siente las bases de una aprendizaje integral que lleve al alumno, en un primer momento a identificarse como protagonista de su propio aprendizaje, después a identificar que su aprendizaje tiene como fin construirse en individuo crítico pero al mismo tiempo propositivo y también darse cuenta que es miembro de una colectividad a la que debe de contribuir en mejorarla, por lo que argumentar teóricamente con la pedagogía crítica permite identificar la importancia del papel del educador en la construcción de una ciudadanía digital.

En donde se plantea que para el estudiante el conocimiento, destrezas y los valores se convierten en contenidos educativos necesarios para que pueda negociar de manera crítica los límites culturales que le ofrece la sociedad y, en consecuencia, para proceder a transformar el mundo en que vive. (GONZALEZ, 2009)

Como docente me queda claro que el papel que tengo ante la sociedad es de suma importancia, ya que no solo se limita al proceso enseñanza aprendizaje de cierta área, si no que hay un deber social en mi labor, como en el contribuir en la formación de individuos críticos, propositivos.

Los docentes deben tener un control teórico de las formas en que se construye la diferencia, ya que ésta puede adoptar diversas representaciones y prácticas que nombran, legitiman, marginan y excluyen. (GONZALEZ, 2009)

Para Henry Giroux el sentido de la educación es establecer qué narrativas produciremos que permitan al estudiante ampliar sus perspectivas sobre el mundo y sobre la relación con los otros y consigo mismo. La educación es una introducción al futuro, es una lucha para establecer qué tipo de futuro queremos para la juventud. (Franca, 2019)

Proceso de construcción de ciudadanía digital en mi labor docente

Como se ha planteado a lo largo del presente trabajo, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje es imperativo por diversos factores.

Primero porque atiende a las necesidades de nuestros alumnos, al contexto en el cual se desenvuelven, para ello presento las siguientes gráficas aplicadas a mis alumnos en dos momentos distintos antes de la pandemia del COVID (las que fueron utilizadas en mi actividad integradora en la asignatura de Los adolescentes del siglo XXI) y después de la pandemia que no sólo confirmaron la información obtenida en primer momento, sino que da datos más relevantes.

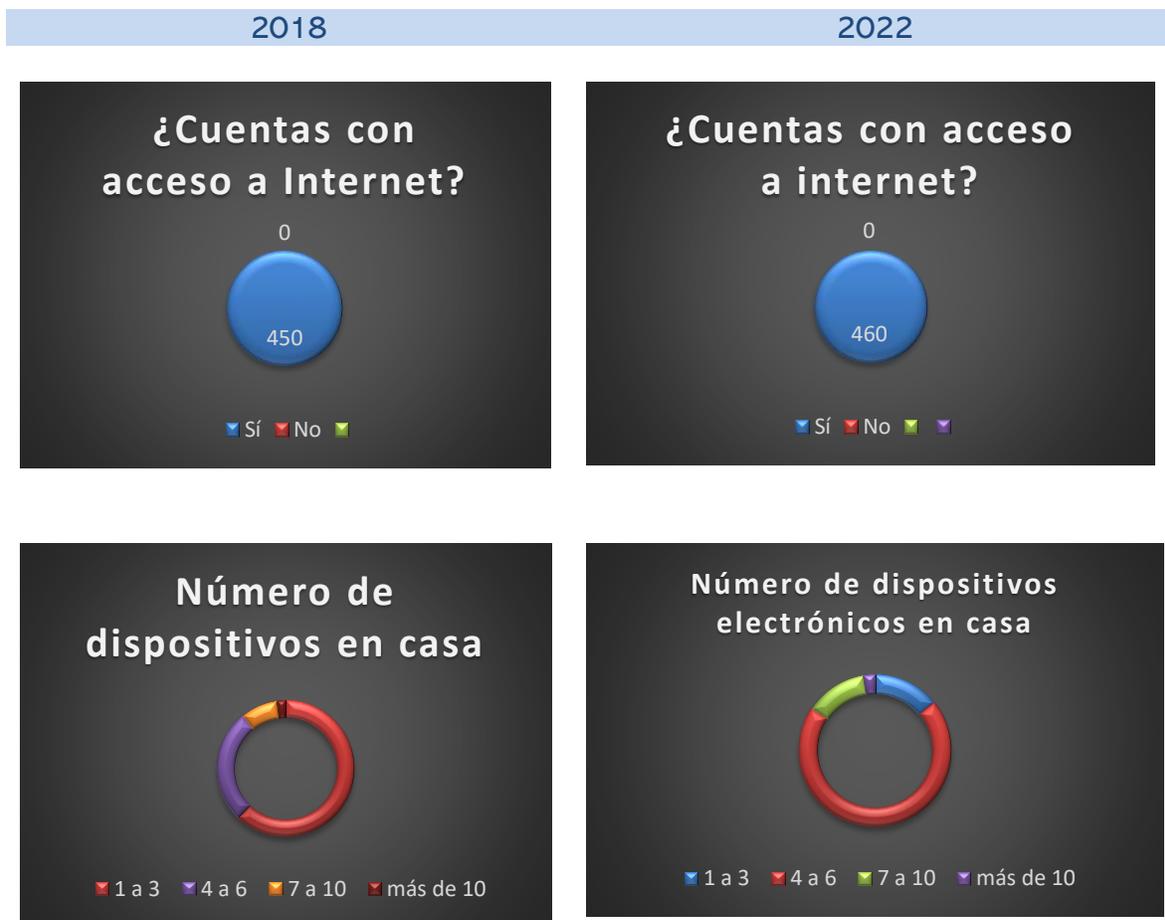
El universo utilizado en dichas encuestas fueron mis alumnos de los tres grados de secundaria de las dos escuelas en las que laboro Colegio Salesiano Civilización y Colegio Frances Pasteur sumando para el 2018 un total de 450 y para el 2022, 460 alumnos de edades entre 12 y 15 años, a los cuales se les aplico la misma encuesta.

En la encuesta se les pregunto:

Pregunta	Opciones
1. Edad	12-13 14-15
2. ¿Cuentas con acceso a internet?	Sí No
3. Número de dispositivos electrónicos existen en casa	1-3 4-6 7-10 +10
4. ¿Cuántas horas al día estas conectado?	1-2 3-4 5-6 7-8 9-10 +10
Entorno educativo	
5. Para realizar tu tarea cuánto tiempo pasas en internet	1 hora 2 horas 3 horas 4 horas o más
6. ¿Qué tipo de páginas utilizas consultas para tus tareas?	Wikipedia La primera página que me aparece Portales educativos
7. En alguna ocasión algún profesor te ha dado alguna indicación de que páginas consultar	Nunca Alguna ocasión Todo el tiempo
8. Realizo “coppaste”	Nunca Alguna ocasión

	<p>Todo el tiempo</p> <p>No sé qué es copypaste</p>
9. Integro la fuente de donde consulte la información para mi tarea	<p>Nunca</p> <p>Alguna ocasión</p> <p>Todo el tiempo</p>
10. ¿Sabes qué es plagio?	<p>Sí</p> <p>No</p>
11. Sabías que si no citas al autor de la fuente consultada estás cometiendo un delito	<p>Sí</p> <p>No</p>
Redes sociales	
12. Tiempo utilizado en redes sociales	<p>1 hora</p> <p>2 horas</p> <p>3 horas</p> <p>4 horas o más</p>
13. ¿Cuál es la red que más utilizas?	<p>Facebook</p> <p>Instagram</p> <p>YouTube</p> <p>WhatsApp</p> <p>Tik Tok</p>
14. ¿Alguna vez has sido víctima de Cyberbullying?	<p>Sí</p> <p>No</p>
15. Si tu respuesta fue positiva, ¿lo platicaste a algún familiar o adulto?	<p>Sí</p> <p>No</p>
16. ¿Conoces a alguien que haya sido víctima de Sexting?	<p>Sí</p> <p>No</p>
Videojuegos	
17. Tiempo utilizado en video juegos en línea	<p>1 hora</p> <p>2 horas</p> <p>3 horas</p> <p>4 horas o más</p>
18. ¿Qué tipo de videojuegos prefieres?	<p>Acción</p> <p>Deportivos</p> <p>Estrategias</p> <p>Simulación</p>
19. ¿Alguna vez has pagado para recibir premios, ventajas, armas o equipamientos en tu videojuego?	<p>Sí</p> <p>No</p>
20. ¿En qué dispositivo prefieres navegar?	<p>Celular</p> <p>Computadora</p> <p>Tablet</p>
21. Sabes qué es ciudadanía digital	<p>Sí</p> <p>No</p>

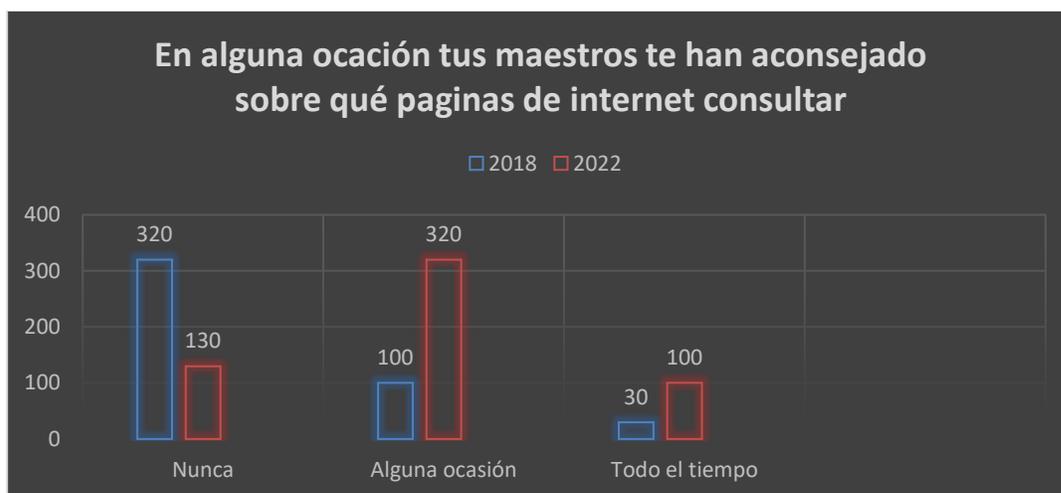
A continuación, presento las gráficas más sobresalientes que argumentan mi postura con respecto a la importancia sobre la formación de una Ciudadanía Digital dentro del aula, recordando que tuve la oportunidad de aplicarla en dos momentos.



Resultados que denotan que los alumnos con los que trabajo son parte de un grupo de la sociedad mexicana con un nivel socioeconómico de medio a alto, ya que el 100% de ellos cuentan con acceso a internet, pero lo que más impacta es el número de dispositivos electrónicos con los que cuenta, los cuales van desde celulares, computadoras de escritorio, lapbooks, tablets, consolas de videojuegos. Es también relevante que para este año después de la pandemia hubo un aumento considerable ya que muchos de ellos mencionan que con las clases en línea tuvieron que adquirir otros dispositivos.



Estos resultados fueron sumamente significativos ya que el promedio de conexión es muy alto para mis estudiantes, además del aumento considerable con respecto del 2018 al 2022, mencionan causas como el confinamiento por la pandemia, las clases en línea, sin embargo, un fenómeno que observo desde el regreso a clases presenciales es que hay un apego enorme a sus dispositivos excusando que necesitan realizar las actividades como las realizaban cuando estaban en línea. Situación con la que se debe diseñar estrategias que permitan utilizarlo de forma asertiva y así evitar que se convierta en un distractor de su proceso de aprendizaje o un factor de vulnerabilidad dentro de la misma institución.



En el ámbito educativo también es importante resaltar que la mayoría de los alumnos no tienen el conocimiento de cómo navegar en entornos virtuales, que casi siempre consultan la primera página que les surja en el buscador y sumado a mi experiencia como docente son pocos los que leen completa la información y que trabajen con ella, por lo tanto, se reitera que no saben qué es un plagio, ni lo que implica, así como su

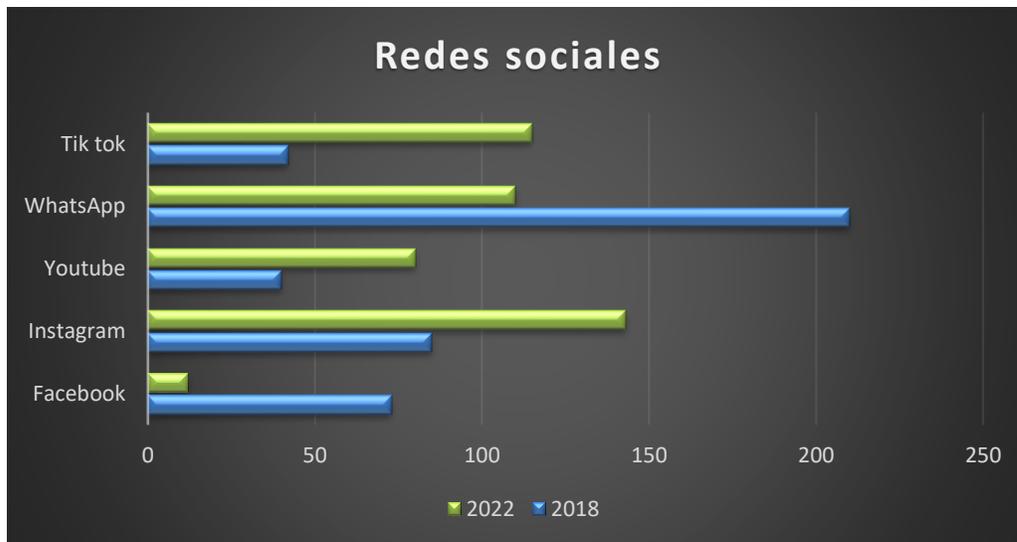
postura con el copypaste. Es importante mencionar, es el cambio con respecto a la postura de sus profesores, en donde hubo un aumento sobre el acompañamiento en la recomendación sobre qué tipo de páginas deben de consultar para la realización de sus tareas o proyectos.

Es claro el cambio, debido a la situación que se presentó ante las clases en línea, sin embargo, desde mi experiencia y la de mis compañeros docentes, nuestra postura no debe de ser el asignar a los alumnos cierta página de internet, sino enseñarles cuáles son los elementos que le permiten identificar un entorno confiable y que sea benéfico para su proceso de aprendizaje, el objetivo es que los estudiantes desarrollen la habilidad de buscar información en dichos espacios.

Redes sociales



El aumento en tiempo en redes sociales es muy alto con respecto al del 2018, considerando que para este año hubo un aumento considerable y preocupante, ya que la mayoría de mis estudiantes no tiene límites con respecto al uso, a su exposición de datos, el cuestionamiento sería por qué en casa no se han dictado medidas que controle los tiempos en pantalla. Las redes sociales que más utilizan y que para el 2022 tuvo un incremento es WhatsApp e Instagram.



De acuerdo a mis observaciones actuales el uso de Instagram es lo más común entre mis alumnos, Instagram es una red social y una aplicación móvil al mismo tiempo, que les permite subir imágenes y vídeos con múltiples efectos fotográficos como filtros, marcos, colores retro, etc., para posteriormente compartir esas imágenes ya sea de forma permanente o temporal (24 horas).

Se sabe que los riesgos del uso de esta aplicación van desde la sobreexposición de su imagen, la vulnerabilidad al compartir datos como ubicación, patrón de actividades personales. Se sabe que esta red es una de las que más causa adicción entre los jóvenes que no paran de tomarse fotos y subirlas, lo que los llevaría a algunas consecuencias de salud emocional ya que muchos de ellos basan su autoestima de acuerdo a los "Likes" recibidos en su publicación, o simplemente al comparase con otros (as).

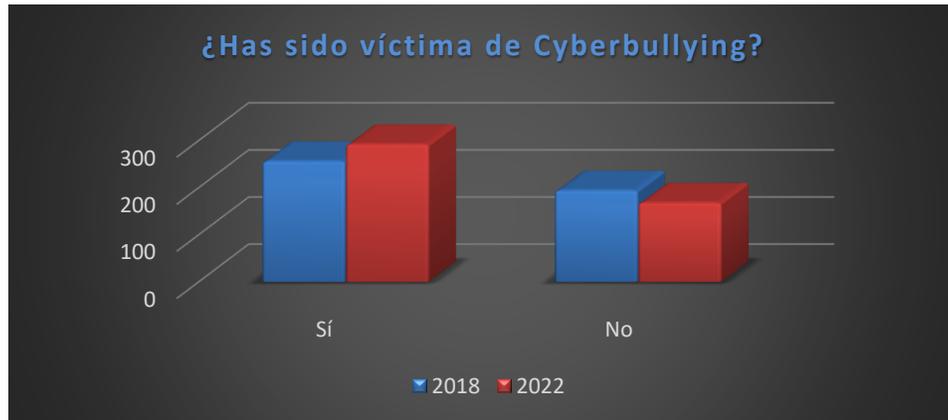
Los estándares físicos, sociales y económicos que ahí vemos, influyen en la autoestima; la mayoría de los usuarios nos presentamos con una vida feliz, porque necesitamos nuestra "ración" de dopamina, es decir, buscamos que nuestras felices publicaciones obtengan muchos likes, necesitamos ese reforzamiento social, aquello que todos los seres humanos buscamos evolutivamente: la aprobación. (CienciasUNAM, 2018)

Y si no se tiene la ración de dopamina, es propenso a sufrir angustia y problemas mentales: "Los jóvenes que pasan más de dos horas al día en redes sociales como Facebook, Twitter o Instagram son más propensos a sufrir problemas de salud mental, sobre todo angustia y síntomas de ansiedad y depresión" (El País, 2017)

Se valoraron (...) factores, tanto positivos como negativos, en los que estas aplicaciones impactan en la vida de este grupo de edad en el que su personalidad aún está en formación. Instagram suspendió en siete de estos aspectos: notablemente, los jóvenes reconocían que esta app para compartir fotografías afecta muy negativamente en su

autoestima (imagen corporal), en sus horas de sueño (asociado a múltiples problemas que se derivan de dormir poco) y en su miedo a quedarse fuera de eventos sociales (conocido por las siglas en inglés FoMO). (El País, 2017)

Además, consideran que fomenta el ciberacoso, que les genera ansiedad y, en menor medida, síntomas depresivos y sensación de soledad.

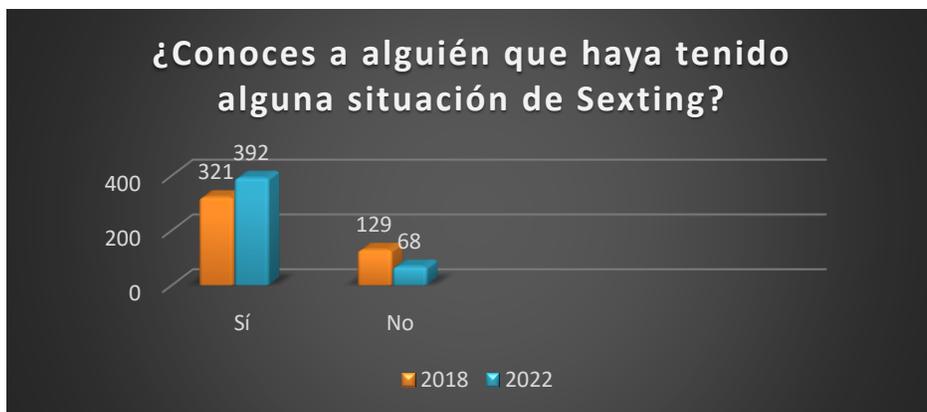


De igual forma una de las situaciones más comunes son el Ciberbullying⁶ dentro de la App ya que su imagen es expuesta a acoso ya sea de su mismo entorno escolar, lo más riesgoso son de sujetos que aprovechándose de el anonimato.

El espacio donde se desarrolla este fenómeno es ampliado en medida que las TIC incorporan el uso de nuevas herramientas de interacción social virtual. Por la naturaleza del medio utilizado, destacan que el acoso es a través de teléfonos móviles se centra en la intimidación por llamadas, mensajes de texto y envío de imágenes/videos ya sea de la víctima o con significado hostil; en Internet, es realizado vía correo electrónico, chats, mensajería instantánea y sitios web. (Sánchez, 2021)

Es claro que la vulnerabilidad de los estudiantes es muy alta, por lo que se deben de emprender acciones que permitan proteger su integridad y derechos.

⁶ ciberbullying “implica el uso de tecnologías de la información y comunicación para apoyar el comportamiento deliberado, repetitivo y hostil de un individuo o grupo que tiene la intención de dañar a otros”, esto a través del hostigamiento, acoso, intimidación, insultos, humillación o amenazas.



Con respecto al *Sexting*⁷ que se denomina a la actividad de enviar fotos, videos o mensajes de contenido sexual y erótico personal a través de dispositivos tecnológicos, ya sea utilizando aplicaciones de mensajería instantánea, redes sociales, correo electrónico u otra herramienta de comunicación. (INTRAMED, 2018)

Como se puede apreciar en el comparativo gráfico la práctica del sexting está experimentando un constante aumento y, como práctica de riesgo, está en el origen de numerosos problemas, pueden ser legales, especialmente cuando hay menores de edad implicados, relacionados con la privacidad o el derecho a la propia imagen, con el cyberbullying, con el ciberacoso sexual e incluso con la sextorsión⁸.

Ciertamente es muy grave la situación ya que la mayoría de mis alumnos que sabe de algún caso, no lo ha comentado a sus familiares a un adulto (3 de cada 10) y es que una de las dinámicas más común, es el envío de fotografías a una persona, y esa persona las difunda. Hay mucho que reflexionar, pero más ejercer una presión social que permita a los organismos encargados a legislar para regular esos nuevos entornos virtuales que puedan garantizar la integridad de sus usuarios.

Es un hecho que ante situaciones como esta no se debe satanizar los entornos virtuales, es inminente que se integren como herramientas en el diseño de estrategias pedagógicas, ya que son parte de su contexto, es necesario que los adolescentes puedan aprovecharlas de forma positiva en su proceso de aprendizaje y no solo como actividades de ocio o vulnerabilidad.

Aunque queda claro los beneficios en la mejora del aprovechamiento escolar de los alumnos, la situación no puede limitarse sólo a una capacitación del cómo utilizarlas dichas herramientas, cómo sacar el mejor beneficio para la educación, sino que como

⁷ La palabra sexting es un acrónimo en inglés formado por 'sex' (sexo) y 'texting' (escribir mensajes).

⁸ La sextorsión, o extorsión sexual, consiste en la amenaza de revelar información íntima sobre una víctima a no ser que esta pague al extorsionista.

docentes debemos de contribuir a que los estudiantes se construyan en una ciudadanía digital.

Acciones emprendidas que coadyuvan a la construcción de una Ciudadanía digital

En la asignatura de “Adolescentes del siglo XXI se trabajó a partir de un proyecto, que considero fue el trabajo más significativo que realicé en la Licenciatura de Educación Secundaria, ya que permitió conocer las necesidades de mis alumnos, puse en práctica lo aprendido de manera interdisciplinaria con respecto a la nueva realidad en la que mis alumnos se enfrentan con el uso de las tecnologías de la comunicación.

La planeación del proyecto se basó a partir de las observaciones a los grupos de los 3 grados de secundaria del Colegio Francés Pasteur y del Colegio Salesiano Civilización, a partir de actividades realizadas en los tres bloques de la asignatura: “Los adolescentes del siglo XXI”, como parte de la Licenciatura en Educación Secundaria de la Universidad Pedagógica Nacional.

De acuerdo con los resultados arrojados de las primeras encuestas (2018) y después de su análisis me entreviste con mis autoridades y compañeros para dar a conocer dichos resultados, lo que llevo a un análisis más profundo sobre las acciones que como escuela podemos emprender para coadyuvar a la formación de una *ciudadanía digital*.

Es imperante trabajar desde nuestra área, la educación, en una *Ciudadanía Digital* que no sólo implique integrar las tecnologías digitales como herramientas, sino también incluye revisar las dinámicas de cómo enseñamos y cómo aprendemos con tecnología.

La ciudadanía digital implica ser conscientes de nuestras responsabilidades cuando estamos en dichos entornos, “... pensar en un desempeño adecuado en múltiples entornos digitales en términos de participación, respeto, intercambio, colaboración y convivencia con otros. “ (Cobo, 2017)

Es por ello que dentro de mi papel como docente en las Instituciones que trabajo, planteo la necesidad de implementar acciones que contribuyeran en la construcción de una Ciudadanía Digital en nuestros alumnos, por lo que a lo largo de 2019, los alumnos recibieron talleres por parte de autoridades como la Policía Cibernética del Gobierno de la Ciudad de México (Escuela libre de acoso), Laboratorio de Ciudadanía digital con talleres dirigidos especialmente a los alumnos, auspiciado por el Centro Cultural España, Inducción en TIC en línea por la UNAM.

De igual forma es preciso mencionar que los cursos o talleres que recibieron los alumnos, fueron también tomados por todos los docentes, considerando que somos quienes debemos de ser parte de dicha Ciudadanía en primera instancia.

Por lo que se acordó la búsqueda de talleres en un primer momento para concientizar a los alumnos sobre los riesgos y el cómo se puede navegar de forma segura, consciente y responsable.

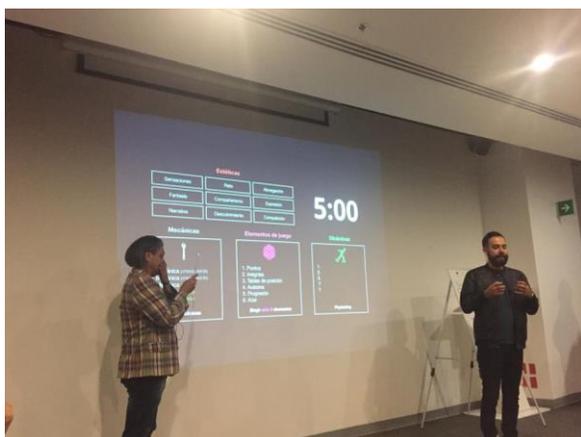
En primer lugar, como docentes de los dos colegios se tuvo formación continua a partir de talleres sobre: ⁹

- Desarrollo de habilidades digitales en los docentes impartido por Dirección de Innovación y Desarrollo Tecnológico. UNAM (Francés Pasteur)



⁹ Talleres tomados antes de la pandemia

Habilidades digitales en el aula impartido por Santillana (Colegio Salesiano Civilización)



Tomando en el mes de noviembre de 2018



Con respecto a la formación de los estudiantes se llevo a cabo en el Colegio Frances Pasteur se llevo a cabo toda una serie de Talleres especializados, que la mayoría de ellos fueron aplicados, pero con la situación de la pandemia los últimos se cancelaron.

<p>Recursos Tallerista especializado Save the Children UAM Lerma Policía Cibernética CDMX Recursos multimedia</p>	<p>Espacios académicos implicados Todos los miembros de la Institución educativa: alumnos, docentes, directivos, pedagogos, psicólogos, padres de familia.</p>	
<p>Duración Todo el ciclo escolar (un taller mensual)</p>	<p>Para medir avances: Disminución del porcentaje e incidencias de cyberbullying. Aumento del uso correcto y responsable de información.</p>	

Taller	fecha
Aspectos y usos positivos de las tecnologías	10 de septiembre (aplicado)
Uso responsable y positivo de internet y el celular	15 octubre (aplicado)
Ciberciudadanía	12 noviembre (aplicado)
Privacidad on line	10 diciembre (aplicado)
Riesgos asociados al uso de las TIC.	14 enero (aplicado)
Criterios para buscar información.	11 febrero (aplicado)
Platica Policía cibernética	11 marzo (aplicado)
Construcción de pautas de interacción y de autocuidado	6 mayo (no se aplico)

La participación del tallerista fue de suma importancia, sin embargo, los resultados que se esperaban no fueron muy medibles, debido a la situación que vivimos, por el hecho de que la dinámica que esperábamos cambio radicalmente, pero no todo fue negativo ya que la mayoría de los estudiantes llevaron información para el cambio en clases en línea.





Una de las situaciones que no permitió un seguimiento medible fue el hecho de que los estudiantes que tomaron el curso ya pasaron al siguiente nivel educativo, por lo que no tengo el referente si es que aplican lo aprendido en la preparatoria o universidad, de ahí la importancia en que todos los niveles educativos se brinden las herramientas para dicha formación en ciudadanía digital.

Importancia de la escuela en la formación de la ciudadanía digital

Los beneficios son muchos al convertir a nuestros estudiantes en verdaderos ciudadanos digitales: somos conscientes de la seguridad en línea, adquirimos mayores conocimientos y de calidad a través de los sitios confiables, salvaguardamos nuestra seguridad e identidad, identificamos rápidamente las noticias falsas o “fake news”¹⁰ con el fin de evitar la propagación o “viralización” y sobre todo, nos comunicamos respetando a las personas y su diversidad.

Y es que, a partir de la educación a distancia, semipresencial e híbrida, tanto docentes como estudiantes nos encontramos “inmersos” en el mundo digital a través de la interacción con las herramientas tecnológicas (plataformas LMS, actividades interactivas, almacenamiento en nube, redes sociales, etc). Si ya desde antes era imperante contribuir en dicha formación hoy es una urgencia para la escuela.

La noción de ciudadanía digital adaptada a la educación no sólo implica integrar las tecnologías digitales al servicio de la instrucción sino también incluye revisar las dinámicas de cómo enseñamos y cómo aprendemos con tecnología. La ciudadanía digital implica poder comprender qué significa habitar los circuitos digitales sin descuidar las responsabilidades asociadas. Es decir, pensar en un desempeño adecuado en múltiples entornos digitales en términos de participación, respeto, intercambio, colaboración y convivencia con otros. (COBO, 2022)

Y es que como se mencionaba con anterioridad, la ciudadanía digital abarca varios ámbitos donde el más conocido o más atendido es el de disminuir la brecha en el acceso a la tecnología en la población, y como lo planteaba en mi problemática, el equipar escuelas no es contribuir en la formación de la ciudadanía digital, o no sólo diseñar estrategias pedagógicas, sería un pensamiento reduccionista el actuar a partir de que tener acceso a un dispositivo con internet hará que un individuo tenga un proceso de aprendizaje por sí sólo.

La incorporación de la tecnología en el aula tiene que venir acompañada de una serie de cambios más transversales en la cultura educativa, desde los mismos docentes y directivos, cómo pretendemos coadyuvar en dicho proceso si nosotros mismos no tenemos un desempeño de acuerdo con los principios de la ciudadanía digital. De ahí la importancia de nuestra formación permanente.

¹⁰ Noticia falsa. son noticias que no son ciertas o que han sido sacadas de contexto.

Y es que hay que recordar que el objetivo de la educación no es un aprendizaje pasivo, repetitivo que sólo responda a pruebas cuantitativas, sino que debe de enfocarse a que lo aprendido sean herramientas que le permitan a los estudiantes crear y de ahí la pregunta que hace el sociólogo mexicano Cristóbal Cobo ¿Cómo hacer para transitar desde la atención centrada en los dispositivos y poner el foco en la capacidad de creación de conocimiento apoyado en diferentes tipos de instrumentos tanto analógicos como digitales? Y es que como menciona en su artículo Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos se han realizado diferentes estudios en América Latina, específicamente en Colombia que no hay garantía de un aprendizaje significativo el hecho de que un estudiante utilice más tiempo un dispositivo.

Las tecnologías por sí solas no generan cambios en los desempeños de los estudiantes; Si no se lleva a cabo un conjunto de prácticas pedagógicas que promuevan una relación no enciclopédica con el conocimiento, es poco probable que se observen cambios en los aprendizajes formales. (Cobo, 2017)

(...) para determinar el efecto de las TIC positivo en el logro de aprendizaje escolar (...) implica articular diversos elementos organizacionales tales como: profesionalización y formación de alto nivel de educadores y tomadores de decisión; descentralización en la toma de decisiones; reconocimiento de las habilidades y valores localmente relevantes; estímulo del desarrollo de destrezas transdisciplinares y basadas en experiencias reales; redefinición de los instrumentos de evaluación; reconceptualización del papel de la escuela; replanteamiento de la forma de administrar los tiempos y los espacios del aprendizaje, entre otros. (Cobo, 2017)

En otras palabras, el integrar el uso de TIC en la enseñanza implica redefinir las condiciones y la relación con el conocimiento, labor nada sencilla, pero esa reflexión la dejare para otro momento para enfocarme en el objetivo central de cuál es papel de la escuela en la formación de la ciudadanía digital.

Coadyuvar en este proceso es un gran reto, pero desde un contexto sencillo y directo, considero que la escuela no debe de dejar de lado el promover entre la comunidad educativa en una *vida online segura, responsable y saludable*.

Para ello retomo la propuesta de Cristóbal Cobo tomando aspectos como:

- Privacidad y seguridad
"Ningún niño será objeto de injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia, ni de ataques ilegales a su honra y su reputación".¹¹

¹¹ Artículo 16.1. de la Convención sobre los Derechos del Niño

Educar a niños, niñas y adolescentes sobre el derecho a la privacidad y la protección de sus datos personales es una responsabilidad que va desde la propia familia, educadores e instituciones.

Forma parte de su derecho a la protección de la vida privada y de su derecho a la identidad. (UNICEF, 2022)

Es necesario que los estudiantes en los diferentes niveles educativos puedan acceder a la información que les ayude a proteger su privacidad de acuerdo con su edad les permita ser a Secundaria, adaptando el contenido a cada edad.

Retomo algunas preguntas utilizadas sobre protección de datos por la UNICEF:

 ¿Qué son mis datos personales? ¿Por qué son importantes?

 ¿Qué relación tienen mis datos con mi identidad?

 ¿Qué valor tienen mis datos para mí? ¿Y para otras personas?

 Cuando comparto algo en Internet, ¿con quién lo comparto realmente? (amigos, familia, conocidos de amigos, empresas, intermediarios...)

 ¿Por qué podrían estar otras personas interesadas en usar mis datos? ¿Qué intereses son legítimos y cuáles no?

 ¿Qué es la suplantación de identidad? ¿Por qué es peligrosa?

 ¿Qué es el phishing? ¿Cómo reconocerlo? ¿Cómo puede afectarme?

Ser conscientes de la importancia de la privacidad desde muy pequeños, permitirá a los estudiantes adoptar conductas responsables respecto a sus propios datos e imagen como sobre los de los demás.

- Identidad digital y reputación

Definiendo identidad digital, como el conjunto de la información sobre un individuo o una organización expuesta en Internet (datos personales, imágenes, registros, noticias, comentarios, etc.) que conforma una descripción de dicha persona en el plano digital. Y reputación como la opinión o consideración social que otros usuarios tienen de la vivencia online de una persona o de una organización. (Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO) , 2012)

La identidad es lo que yo soy, o pretendo ser, o creo que soy. La reputación, mientras, es la opinión que otros tienen de mí.

Por qué es importante reflexionar con mis estudiantes sobre dichos conceptos en su conectividad en entornos virtuales y es que la sobreexposición en Internet conlleva

riesgos que pueden constituir amenazas a la privacidad y seguridad. Como la suplantación de identidad, publicación de fotografías sin consentimiento.

Y es que existen algunas herramientas que permiten a los usuarios de internet construir una personalidad en un entorno virtual desde una gestión responsable.

- Alfabetismo informacional, licenciamiento y propiedad intelectual

Considero que es el verdadero reto, el cual es contribuir al desarrollo de las competencias, aptitudes, conocimientos y valores necesarios para acceder, usar y comunicar la información en cualquiera de sus formas, con fines de estudio, investigación, o ejercicio profesional. Y no se centra solo en lo digital, sino que es una función inherente al proceso de enseñanza aprendizaje.

El uso adecuado de la información encontrada en entornos digitales, el cómo respetar los derechos de autor, como utilizar dichas herramientas que están de forma tan accesible como nunca antes.

Como se observa en los ejes analizados son verdaderamente una gran labor que implica proyectos a mediano y largo plazo, en donde los docentes desde la transversalidad debemos enfrentar.

Sin olvidar que siempre debemos de fomentar en el estudiante un uso saludable de los entornos virtuales, invitarlos a reflexionar sobre la sensación de dependencia de los dispositivos electrónicos, de los riesgos de la sobreexposición a las tecnologías como la generación de adicciones, el daño a la salud emocional.

Debemos de hacer conscientes a los alumnos de la importancia de identificar que lo que esta en lo virtual no todo es cierto, puede tener interpretaciones erróneas que pueden confundirlo o llevarlo a tomar decisiones no acertadas.

Que lo que se comparte en dichos entornos no se borra, siempre queda rastro.

Siempre debe de estar consciente de los riesgos que implica dichos entornos, como las consecuencia del cibera-coso (ciberbullying) o el uso de medios digitales para intimidar o abrumar a otros; del abuso de poder (grooming), es decir, adultos que construyen vínculos con menores y luego usan es-tas “amistades” para engañar o extorsionar; del envío de mensajes explícitos (sexting) desde un dispositivo electrónico; el uso ilegítimo de la identidad de terceros; del robo o uso inapropiado de los datos privados de un tercero.

La escuela no debe de olvidarse que la ciudadanía digital implica no sólo democratizar el acceso a la tecnología para todas las personas, sino que debe de coadyuvar al desarrollo de las destrezas digitales en los alumnos, enseñar a manejar la información de manera segura y privada; fomentar en los estudiantes una ciudadanía basada en

valores y principios humanos; enseñarles a obtener el máximo provecho de las tecnologías en beneficio de la sociedad.

A modo de conclusión

Hablar sobre sí se cumplió el objetivo de coadyuvar en la construcción de una ciudadanía digital, desde mi práctica docente con el proyecto de la asignatura de los “Adolescentes del siglo XXI, la respuesta es *no*, sin embargo, se hicieron esfuerzos, con la aplicación de talleres tanto para los estudiantes como para los docentes.

Pude identificar que, siendo objetiva, la construcción de una ciudadanía digital no es responsabilidad solamente de la escuela, de los docentes, sino que comprende ámbitos más fuertes como la familia, instituciones gubernamentales.

Al ser aplicados los talleres en un solo periodo, no puede tener una resonancia tan grande como se pretende, debe de ser una formación continua en todos los niveles educativos, obviamente adaptados a los rasgos y necesidades de los estudiantes.

Como docentes no debemos permanecer estáticos ante los desafíos que se presentan en las realidades de nuestros alumnos, debemos de reflexionar sobre lo que implica las tecnologías, lo que comprende ser parte de un mundo globalizado y nuestra responsabilidad en ello.

Ser docente implica una permanente actualización, una permanente formación, trabajamos con seres humanos que viven en contextos cambiantes que necesitan un acompañamiento que les permita convertirse en personas íntegras, en ciudadanos que contribuyan en la construcción de un país democrático.

Y en un tema como no analice durante mi proyecto, pero que es importante mencionar es el papel político que conlleva la ciudadanía digital, ya que la *ciudadanía* se asocia directamente con la participación de los individuos en la toma de decisiones dentro del grupo social al que pertenecen.

Y es que se sabe que en los últimos años los entornos virtuales han tenido un papel muy activo como escenarios de participación, de denuncia, de exigencia. Y es precisamente como parte de nuestra función como acompañantes en la construcción de ciudadanos críticos y propositivos, debemos de incentivar a utilizar, de adueñarse de dichos espacios que están cambiando la realidad política no sólo del país sino del mundo

Bibliografía y webgrafía

- Aguerrondo, I. (2009). El Nuevo Paradigma de la Educación para el siglo XXI.
- Albero, M. (2017). Adolescentes e Internet. Mitos y realidades de la sociedad de la información. *Revista de estudios de comunicación*, .
- Arturo, G. H. (27 de junio de 2007). El analbafetismo tecnológico de las autoridades acabó con Enciclomedia. *La Jornada*, pág. 31.
- ASOCIACIÓN MEXICANA DE INTERNET.MX. (2019). 15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet 2019. *AMI*, 20.
- Cardona. (2016). *Informática Educativa*. Obtenido de <http://alejandracardona7.blogspot.com/2016/08/software-educativo.html>
- Cobo, C. (2017). Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos. (S. Calvo, Entrevistador)
- ESCORZA, H. (2013). *TEORÍAS DEL APRENDIZAJE*. MÉXICO: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Forbes. (15 de enero de 2020). *Los adolescentes mexicanos pasan 12 horas al día en sus celulares*. Obtenido de <https://www.forbes.com.mx/los-adolescentes-mexicanos-pasan-12-horas-al-dia-en-sus-celulares/>
- Graells, M. (2009). *Impacto de las TIC en educación: Funciones y limitaciones*. Obtenido de Universidad Autónoma de México: http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/virtuami/file/ext/miplan_impacto_actv_impactoticeducacion.pdf
- Hernández, G. (27 de junio de 2011). El analbafetismo tecnológico de las autoridades acabó con Enciclomedia. *La Jornada*.
- Islas, A. A. (16 de Febrero de 2020). *NIÑOS Y JÓVENES MEXICANOS ANTE INTERNET*. Obtenido de Razón y Palabra: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N67/varia/aarribas.html>
- LUZ, P. (2015). Teorías del aprendizaje en la TC.
- SEP. (2006). *Libro blanco, Enciclomedia*. México.
- UNESCO. (2016). *COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES TIC.*, (pág. 14). Santiago, Chile.

- Vargas, G. (04 de Noviembre de 2011). *George Siemens se refiere al Conectivismo*. Obtenido de Educación y Pedagogía para el Siglo XXI: <https://pedagogiaxxi.blogspot.com/2011/11/george-siemens-se-refiere-al.html>
- Viñals Blanco, A. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.
- Aguerrondo, I. (2009). El Nuevo Paradigma de la Educación para el siglo XXI.
- Albero, M. (2017). Adolescentes e Internet. Mitos y realidades de la sociedad de la información. *Revista de estudios de comunicación*, .
- Arturo, G. H. (27 de junio de 2007). El analbafetismo tecnológico de las autoridades acabó con Enciclomedia. *La Jornada*, pág. 31.
- ASOCIACIÓN MEXICANA DE INTERNET.MX. (2021). 15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet 2019. *AMI*, 20.
- Cardona. (2016). *Informática Educativa*. Obtenido de <http://alejandracardona7.blogspot.com/2016/08/software-educativo.html>
- CienciasUNAM. (1 de 08 de 2018). *Ciencia UNAM-DGDC*. Obtenido de Cómo las redes sociales pueden causarte depresión: <https://ciencia.unam.mx/leer/893/como-las-redes-sociales-pueden-causarte-depresion>
- COBO. (febrero de 2022). *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia UNAM*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2019.21.68214>
- Cobo, C. (2017). Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos. (S. Calvo, Entrevistador)
- El País. (21 de mayo de 2017). *Instagram, la peor red para la salud mental de los adolescentes*. Obtenido de El País: https://elpais.com/tecnologia/2017/05/19/actualidad/1495189858_566160.html
- ESCORZA, H. (2013). *TEORÍAS DEL APRENDIZAJE*. MÉXICO: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Forbes. (15 de enero de 2020). *Los adolescentes mexicanos pasan 12 horas al día en sus celulares*. Obtenido de <https://www.forbes.com.mx/los-adolescentes-mexicanos-pasan-12-horas-al-dia-en-sus-celulares/>

- Franca, J. (julio de 2019). *Henry Giroux: «Defender que la educación tiene que ser neutral es decir que nadie debe rendir cuentas de ella»*. Obtenido de CCCB Centre de Cultura Contemporània de Barcelona: <https://lab.cccb.org/es/henry-giroux-defender-que-la-educacion-tiene-que-ser-neutral-es-decir-que-nadie-debe-rendir-cuentas-de-ella/>
- GONZALEZ. (2009). La Pedagogía Crítica de Henry A. Giroux. *Revista Electrónica Sinéctica*, <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815739014.pdf>.
- Graells, M. (2009). *Impacto de las TIC en educación: Funciones y limitaciones*. Obtenido de Universidad Autónoma de México: http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/virtuami/file/ext/miplan_impacto_actv_impactoticeducacion.pdf
- Hernández, G. (27 de junio de 2011). El analbafetismo tecnológico de las autoridades acabó con Enciclomedia. *La Jornada*.
- Instituto de Investigaciones Jurídicas, U. (2022). *Ciudadanía y Participación*. Obtenido de <https://farodemocratico.juridicas.unam.mx/que-es-ser-ciudadano-y-que-es-ser-ciudadana/>.
- Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO). (2012). *Guía para usuarios: identidad digital y reputación online*. Obtenido de <http://educainternet.es/officedocs/45?locale=es>
- INTRAMED. (2 de noviembre de 2018). *¿Qué es el sexting?* Obtenido de <https://www.intramed.net/contenidover.asp?contenidoid=93210>
- Islas, A. A. (16 de Febrero de 2020). *NIÑOS Y JÓVENES MEXICANOS ANTE INTERNET*. Obtenido de Razón y Palabra: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N67/varia/aarribas.html>
- LUZ, P. (2015). Teorías del aprendizaje en la TC.
- Sánchez, D. (20 de Septiembre de 2021). *Ciberacoso y respuestas subjetivas en redes sociales. Estudio comparativo entre escolares de secundaria y preparatoria*. Obtenido de Dilemas contemporáneos: educación, política y valores: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-78902021000600026&script=sci_arttext
- SEP. (2006). *Libro blanco, Enciclomedia*. México.
- UNESCO. (2016). *COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES TIC.*, (pág. 14). Santiago, Chile.
- UNESCO. (2020). *La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina*. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376935>
- UNICEF. (2022). *Educación en el respeto a la privacidad*. Obtenido de <https://www.unicef.es/educa/dias-mundiales/dia-proteccion-datos-privacidad>

Vargas, G. (04 de Noviembre de 2011). *George Siemens se refiere al Conectivismo*. Obtenido de Educación y Pedagogía para el Siglo XXI:
<https://pedagogiaaxi.blogspot.com/2011/11/george-siemens-se-refiere-al.html>

Viñals Blanco, A. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.