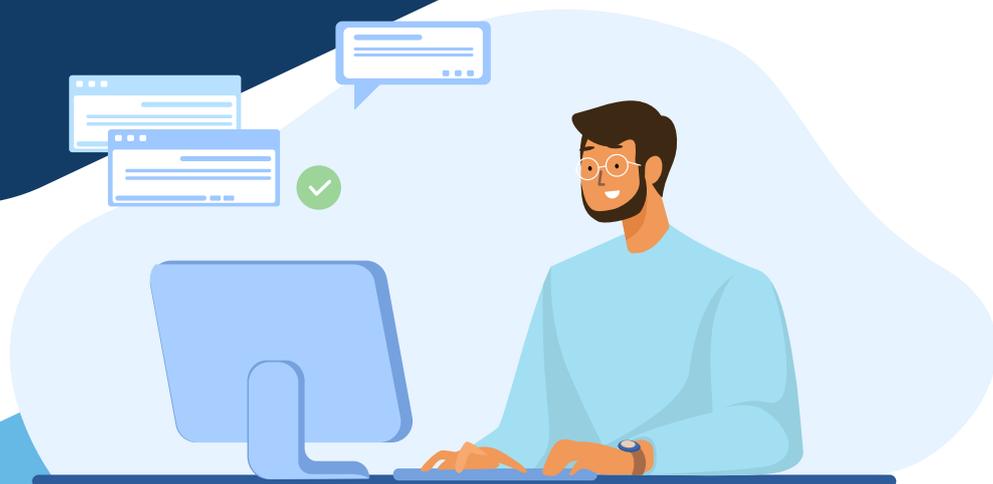


Curso

Ciudadanía Digital



Unidad 1: Tendencias y modelos de ciudadanía digital

Sesión 1 Tendencias y modelos de ciudadanía digital

Sesión 1

Tendencias y modelos de ciudadanía digital

Esta unidad busca que los docentes reconozcan las tendencias y estudios en torno a la construcción de ciudadanía digital, así como los modelos diseñados para desarrollar las habilidades de ciudadanía digital, la definición de estándares de ciudadanía digital, y medir el nivel de riesgo en el que se encuentran los niños, niñas y adolescentes, al estar conectados a internet y las redes sociales.



Para iniciar, te invitamos a observar el siguiente video:



Video: ULIMA - Desafíos de la comunicación virtual.

Universidad de Lima

<https://www.youtube.com/watch?v=ewsF7l6d3Lw&feature=youtu.be>



Síntesis del Video

Esta pandemia ha obligado a docentes y estudiantes a repensar sus paradigmas educativos y al mismo tiempo ha puesto al descubierto una serie de problemas, no solo de conectividad y acceso, sino de capacidades para interactuar crítica y creativamente con estos medios de comunicación.

Julio César Mateus, experto en educación mediática y ciudadanía digital, sostiene que hay que tomar estos problemas como desafíos que obligan a repensar la relación con los medios de comunicación que generan entornos culturales y si no se ponen al centro del debate va a seguirse dependiendo de ellos y mirándolos desde lejos. Dado que los medios de comunicación son tan importantes, por ejemplo, para tomar decisiones en esta pandemia sobre cómo actuar, cuándo salir, etc., Mateus considera que se necesita educarse sobre los medios de comunicación. UNESCO, desde la década de los ochenta, insiste en la importancia de hablar de la educación mediática, que no es educar con tecnología sino sobre tecnología, que permitirá desarrollar capacidades críticas. Si no se saca algo positivo de esto, concluye el experto, será otra oportunidad perdida. Hay que replantear los roles que tienen los actores educativos. Padres y madres hoy revaloran la importancia que posee la figura del docente. Y los medios de comunicación deben darse cuenta que tienen una obligación constitucional de ayudar en la formación de las personas.

Te invitamos a reflexionar en base a las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué es importante hablar de la educación mediática hoy?
2. ¿Cuál es el rol del docente en la educación frente al uso de las tecnologías y los medios digitales de comunicación?
3. ¿Por qué debes promover el desarrollo de la ciudadanía digital en tus estudiantes?



1.1 Tendencias en la construcción de ciudadanía digital

La forma en que aprenden los estudiantes de hoy, requiere nuevas formas de enseñar y una educación que parta de un contexto y una realidad que incluya los medios digitales.

La búsqueda por construir ciudadanía digital es una tendencia de la última década. Esto se percibe no solo en estudios que analizan los efectos de la falta de formación de las nuevas generaciones sobre esta materia, sino también en las políticas públicas educativas, con orientación, principalmente, hacia el aprovechamiento de los beneficios del uso responsable de las tecnologías digitales, frente a los posibles riesgos, los cuales son materia de amplio debate en los espacios educativos, sociales y políticos, a nivel global.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef), la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD) y el Consejo Europeo, entre otros, han puesto énfasis en los siguientes aspectos frente a la ciudadanía digital:

1. Deberes y derechos en la web
2. Privacidad y seguridad web
3. El ciberacoso
4. La identidad digital
5. La huella digital

Uno de los grandes retos que tienen los docentes es desarrollar habilidades digitales en los estudiantes para el uso responsable, informado, seguro y ético de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que ellos logren un accionar participativo, y que comprendan el impacto de las TIC en la vida personal y el entorno. La Unesco lo plantea desde tres roles: el sujeto como receptor, como participante y como actor activo, con la capacidad de identificar las oportunidades como los riesgos de una ciudadanía digital críticamente activa y colaborativa, en su participación en la era de internet, tanto como la comprensión de asuntos humanos, culturales, económicos y sociales relacionados con el uso de las TIC, así como la aplicación de conductas pertinentes a esa comprensión y a los principios que la orientan. (Unesco, 2013).



¿Qué entendemos por ciudadanía digital?

La ciudadanía digital se define como el conjunto de habilidades para comprender los desafíos que nos impone la vida en la era digital, y enfrentarlos de manera responsable, segura y saludable.

La Unesco define la ciudadanía digital como 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”.(como se citó en Delgado, 2020)

Esta definición cubre lo social, emocional, cognitivo y metacognitivo, y el uso hábil y participativo en internet, antes que con los bloqueos y prohibiciones con los que se pretende enfrentar los peligros que subyacen en la red ante la abundancia de información.

Así que todo aquello vinculado con los derechos y responsabilidades en el mundo digital, es una parte de la ciudadanía digital. La otra, es aquella de las reglas de interacción, convivencia y acción en el mundo conectado, y del aprovechamiento de las oportunidades para hacer frente al panorama comunicativo de manera efectiva e igualitaria.



¿Ciudadanía digital es igual a educación mediática?

Educar mediáticamente para entender cómo funcionan los medios y cómo crean significado, implica desarrollar una comprensión razonada y crítica de la naturaleza de los medios de comunicación masivo, de las técnicas que utilizan, y de los efectos que estas pueden producir, para un uso adecuado de las tecnologías digitales.

En el proceso de construcción de ciudadanía digital, con la educación mediática se busca no solo desarrollar criticidad frente a los medios digitales de comunicación, sino también la capacidad creativa, participativa y empoderada sobre estos, en favor del bien común.

Conceptos como alfabetización mediática, alfabetismo informacional, ciudadanía mediática y civilidad digital, son empleados también dentro de la formación del ciudadano digital.

1.2 Modelos de la ciudadanía digital



Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (diciembre de 2017). El Estado Mundial de la Infancia 2017–Niños en un mundo digital. <https://www.unicef.org/media/48611/file>

A. Modelos trabajados por organismos mundiales

a. El DQ Project y el modelo de inteligencia digital

Te invitamos a observar el siguiente video:



DQ Institute (11 de mayo de 2017). Introduction to DQ World in Spanish [Introducción al mundo del coeficiente de inteligencia digital en español]. [Video]. [Facebook].

<https://www.facebook.com/watch/?v=1392089077537173>

Síntesis del video

Yuhyun Park, fundadora de DQ Institute, aborda, desde la situación de pandemia cibernética que se vive a nivel mundial, la necesidad urgente por diseñar un modelo para formar la ciudadanía digital en los niños. El concepto de inteligencia digital en educación fue introducido por primera vez en Singapur, en el 2015, por Yuhyun Park. Unesco promovió su propuesta y le siguieron el World Economic Forum y la OECD.

De acuerdo a Yuhyun Park, a medida que la vida diaria se vuelve más hiperconectada, es la inteligencia digital la que se torna fundamental para el bienestar de la sociedad. El problema es que la mayoría de las naciones aún no comprendan qué es realmente DQ y las implicancias de no tenerlo en su radar. Algunos piensan que significa limitar el tiempo que pasan frente a la pantalla, estar al tanto de los peligros para los que abusan de las pantallas o saber cuándo desconectarse de su dispositivo y lo relacionado con “intoxicación digital”. Si bien esto es parte de DQ, es solo uno de los ocho elementos principales que lo definen. Los niños cada vez más pequeños obtienen acceso a las tecnologías digitales sin una preparación adecuada.

El DQ Project propone que hoy, que se habla de coeficiente intelectual, coeficiente emocional y múltiples inteligencias, debe también medirse el coeficiente de inteligencia digital. Pero a diferencia del IQ (coeficiente intelectual), que es considerada una inteligencia, la DQ es algo que debe construirse.

Figura 1.1
Peligros de internet



¿Qué es la inteligencia digital?

DQ Institute la define como la suma de las habilidades sociales, emocionales, cognitivas y metacognitivas, que son esenciales para vivir en el mundo digital. Tener inteligencia digital es contar con las herramientas, el conocimiento y las habilidades

para adaptar las emociones y el desempeño para enfrentar los retos de la era digital, y para aprovechar las oportunidades que puede brindar. Para ello, se plantea ocho dimensiones de la ciudadanía digital.

Las ocho dimensiones de ciudadanía digital de DQ

La propuesta educativa de construcción de ciudadanía digital de DQ sugiere ocho áreas de habilidades digitales que se debe desarrollar para navegar en el mundo digital y conectado: identidad digital, uso del tiempo digital, protección digital, seguridad digital, empatía digital, comunicación digital, huella digital y pensamiento crítico, tal como se ve en el siguiente mapa:

Figura 1.2
Ocho dimensiones de ciudadanía digital de DQ



Nota. De DQ World. <https://us.dqworld.net/#!/landing/whatisdqworld>

El DQ World es un sitio de acceso gratuito para los niños y la familia, tanto como para el docente, que cuenta con un conjunto de herramientas de gestión de las sesiones de aprendizaje para trabajar con los estudiantes.

Figura 1.3



Nota. De DQ World (2021). <https://us.dqworld.net/lang:es/#!/landing>



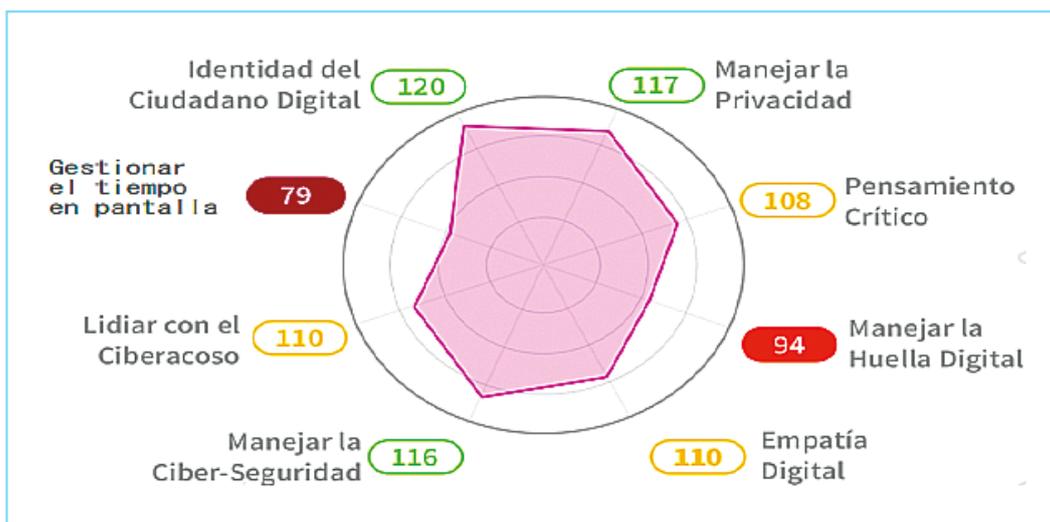
Para la identificación de aquellas destrezas con criterios de desempeño que pueden fortalecerse a partir del abordaje desde la ciudadanía digital, se trabaja de acuerdo a los criterios y ejes definidos por el DQ Institute, como el estándar a nivel internacional de mayor reconocimiento y alcance a nivel global en la actualidad.

El índice de seguridad en internet para niños

El modelo que propone DQ busca abordar con sentido de urgencia, la ciudadanía digital, para dotar a los estudiantes con el conocimiento y las habilidades sociales, emocionales, cognitivas y metacognitivas, de manera que cuenten con las herramientas para adaptar las emociones y el desempeño al enfrentar los riesgos propios de la vida en la era digital.

Para medir el nivel de progreso en ciudadanía digital, ha creado el índice de seguridad en internet para niños (COSI, por sus siglas en inglés), la primera plataforma analítica en tiempo real que ayuda a las escuelas a monitorear mejor el estatus de la seguridad en línea de los niños, para la correcta toma de decisiones frente a la pandemia cibernética. El COSI es medido en base a seis pilares que conforman el marco de medición: riesgos cibernéticos y uso digital ordenado, que se relacionan con el uso inteligente de las tecnologías digitales; competencia digital, y la enseñanza y la guía, que están relacionadas con el empoderamiento, y, finalmente, los pilares relacionados con la infraestructura, que son la conectividad y la infraestructura social. El benchmarking global hace que los sistemas educativos y sus actores clave, se enfoquen en estas áreas de manera más efectiva, con la puesta en marcha de programas e iniciativas eficaces para lograr la seguridad en línea y las capacidades sólidas de ciudadanía digital en los niños, con la capacidad de medir el progreso anual en sus países.

Figura 1.4



El instrumento de medición del DQ arroja una evaluación del propio perfil de ciudadanía digital del país, y para el desarrollo de la ciudadanía digital en base a los resultados se cuenta con la propuesta formativa DQ, de cara a elevar el nivel de inteligencia digital. DQ Institute hace entrega de un reporte integral con un análisis

a profundidad para cada una de las ocho habilidades DQ con los niveles de riesgo cibernético, y otros, además de las recomendaciones de las acciones que pudieran tomarse para mejora.

El gráfico siguiente muestra un ejemplo de puntaje que arroja el medidor de DQ.

Figura 1.5



Un estudio sobre la efectividad del modelo DQ evidenció una mejora de más del 10% en el nivel DQ de los estudiantes participantes de 8 a 12 años, en un formato de autoaprendizaje que se asocia con una reducción del 15 % de los riesgos cibernéticos.

DQ Institute aborda dos problemas de política pública en educación: en primer lugar, la educación para la ciudadanía digital debería ser obligatoria dentro del currículo educativo, empezando por la evaluación de la ciudadanía digital en los niños para monitorear y mejorar el desempeño ciudadano seguro, saludable y responsable; y en segundo lugar, el reto sobre las políticas y prácticas de los sistemas educativos de Latinoamérica frente al nivel de exposición, a los riesgos cibernéticos que enfrentan los niños, establecer un marco legal, y de infraestructura de seguridad cibernética. Los resultados de COSI 2020 y el estudio propuesto destacan la necesidad de desarrollar políticas en estas áreas.



Estándares de ciudadanía digital DQ

En el 2020 se lanzó la primera versión de estándares DQ aprobada por el Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos (IEEE), organización mundial dedicada a acreditar la validez de estándares de distintas competencias clave para la vida y los trabajos de la era digital.

Te invitamos a reflexionar en base a la siguiente pregunta:

¿Cómo se comportan nuestros estudiantes en entornos digitales?

b. ISTE y la “ciudadanía digital del hacer”

El enfoque de ISTE sobre la construcción de ciudadanía digital en la educación se centra cada vez menos en una lista de lo que no debe hacer un ciudadano adolescente al desenvolverse en entornos digitales y acceder a internet, y más en un enfoque proactivo de lo que sí puede y debe hacer para mantenerse seguro, resolver problemas y convertirse en una fuerza de positividad como protagonista de una ciudadanía global.

Te invitamos a observar este video:



Culatta, R. (2018). Rethinking Digital Citizenship. [Repensar la ciudadanía digital]. ISTE International Society for Technology in Education [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iwKTYHBG5kk>

Síntesis del video

Richard Culatta, CEO de International Society for Technology in Education (ISTE), afirma que “A medida que nuestras interacciones se trasladan a espacios virtuales, el futuro de la democracia depende de nuestra capacidad para preparar a la próxima generación de líderes a ser empáticos en línea, con equilibrio saludable entre los tipos de actividades en línea en las que participan, y ver a la tecnología como herramienta para mejorar sus comunidades, tanto físicas como virtuales. (...) “La ciudadanía digital es una habilidad que debemos desarrollar para una vida cambiante y con sentido de responsabilidad para mejorarla”. (Culatta, 2019).

Pese a ello, en educación no estamos transitando de la misma forma. Estamos enseñando ciudadanía digital de manera improvisada, dice Culatta, y destaca dos desafíos centrales que resolver si queremos diseñar un mundo virtual efectivo en el que puedan crecer: el primero es sobre lo que hoy estamos enseñando enfocado a la seguridad en línea. Cuando vamos a visitar escuelas, los docentes dicen que enseñan a no publicar cosas inapropiadas en línea, la contraseña, o tener cuidado con quién siguen en las redes sociales. Y eso es bueno, pero es una parte pequeña del conjunto de las habilidades que necesitas para ser efectivo en un mundo virtual: “Un barniz tan finito de todo lo que realmente significa ser un ciudadano digital. Pero necesitamos dejar claro que cuando decimos “enseñanza de ciudadanía digital” nos referimos a ayudar a los estudiantes a saber conectar con su comunidad, involucrarse y hacerla un lugar mejor, cómo reconocer que la información tiene sesgos y cómo identificar que cada información cumple un propósito en particular, lo cual es una habilidad más sutil que solo distinguir entre verdadero y falso. Cómo ser inclusivos en los espacios virtuales es lo que importa. Por ende, hay que hablarles de cómo garantizas que los espacios digitales sean seguros, no solo para ti sino para los demás.

El segundo problema que aborda Culatta es lo negativo que se ha vuelto el método para enseñar a los niños “cómo ser exitosos en un mundo digital”. Lo llama el método del “No”. No hagas esto, no hagas aquello, no seas maleducado, no pierdas tiempo con videojuegos todo el día. Todo ello es solo una lista completa de “no hacer”. ¡Y esto no es muy convincente! No es atractivo para el niño conectar con una lista completa de lo que no puede hacer. Y de alguna manera, se convierte en una profecía autocumplida. Por ejemplo, dice el experto, cuando hablamos del anticiberacoso, que lleva un mensaje mucho menos efectivo que “¿Cómo podemos ser ciberamigos?” ¿Correcto? ¿Ves cómo lo cambiamos para que sea positivo? ¡No hacemos esto en otras áreas de la educación! No vemos campañas de “Antialfabetización”, sino que son mensajes seductores como “Ama la lectura”.

La principal razón para cambiar este método de enseñar, agrega Culatta, es que no podemos practicar “no hacer algo” ¿Cierto? Puedo darte una lista completa de cosas que no debes hacer, pero no es la parte difícil. La parte difícil es

aprender y practicar cómo ser un buen ciudadano digital, cómo conectar con su comunidad, cómo tomar buenas decisiones en el mundo digital, en qué confiar y en qué no. Esas son todas las cosas que requieren práctica. Y no se puede practicar “no hacer” cosas. Hay que pensar en lenguaje compartido, con estándares globales, y entender lo mismo cuando hablamos de ciudadanía digital y de habilidades mediáticas.

Concluye con una reflexión sobre un aspecto positivo del COVID-19: La oportunidad que nos está dando para repensar, de poner pausa y hacernos algunas preguntas difíciles, como: ¿Estamos enseñando habilidades multimedia y ciudadanía digital de la manera correcta? ¿Estamos propagando hábitos que no son del todo “buenos hábitos”? Podemos ponernos de acuerdo sobre algunos enfoques comunes para enseñar ciudadanía digital y habilidades multimedia para que todo el mundo piense de la manera más saludable y productiva. Podemos crear un mundo en línea que sea equitativo, que realmente mejore, aliente y apoye a la humanidad en lugar de confundirla y causar más divisiones.

Las competencias proactivas del ciudadano digital del siglo XXI

La ciudadanía digital es el conjunto de deberes y derechos que en el mundo digital deben cumplirse con seguridad y responsabilidad, a esto se suma la propuesta de ISTE y otras organizaciones, que entienden a la ciudadanía digital como una acción, es decir, como algo que debe practicarse y hacer todos los días, y que es una oportunidad para los docentes de poner en práctica una educación que permita empoderar a sus estudiantes para que se conviertan en creadores de cambio, y para usar la tecnología para el bien en comunidades locales, globales y digitales.

El ISTE propone cinco competencias del estudiante que se define como ciudadano digital:

Figura 1.6



Lo que se busca con el modelo del ISTE es promover en los estudiantes el propósito de ser *ciudadanos activos* que vean posibilidades en lugar de problemas, y oportunidades en lugar de riesgos, a la par que conservan una huella digital positiva y efectiva. Esta es una nueva mirada de la ciudadanía digital que se centra en los retos de la ciudadanía digital a asumir, por un lado, desde aquellas que comprenden las habilidades del estudiante como ciudadano digital con responsabilidades ante el mundo digital, y ante sus potenciales riesgos, y, por la otra parte, y con mayor énfasis, todo lo que concierne al mundo de las oportunidades para que, estando conscientes de los retos que la vida en la era digital les impone, comprendan que su rol es más participativo y proactivo hacia el aprovechamiento del mundo digital y sus ventajas, para construir un mundo mejor.

Estándares ISTE de ciudadanía digital para estudiantes

Para la efectiva formación de los estudiantes como ciudadanos digitales, a partir de identificar las características que describen a los ciudadanos digitales dedicados y efectivos en el mundo actual, así como las estrategias efectivas para desarrollar esas habilidades en todos los alumnos a través de la práctica en el aula, ISTE ha definido estándares de ciudadanía digital, en un trabajo conjunto con el Grupo Metiri.

Se adopta un nuevo enfoque para pensar en la ciudadanía digital, donde el estándar destaca la *disposición de los estudiantes para participar plenamente en un mundo global*, conectado y digital. ISTE ha desarrollado una nueva perspectiva sobre el concepto de “ciudadanía digital”, pasando de una narrativa de riesgo a una de oportunidad. En lugar de centrarse solo en la letanía de responsabilidades y desafíos de los ciudadanos digitales, el estándar Ciudadano digital de ISTE enfatiza la increíble variedad de oportunidades que el mundo digital presenta para los estudiantes de hoy. Si bien muchos educadores hablan sobre lo que pueden hacer para formar a los estudiantes como ciudadanos digitales, pocos están definiendo lo que eso significa con estrategias basadas en investigación para desarrollar a los estudiantes como ciudadanos digitales preparados y decididos. La ciencia detrás del estándar, así como las rúbricas para todos los criterios que crean este estándar, se proporcionan en recursos fáciles de leer, compatibles con dispositivos móviles y utilizables al instante.

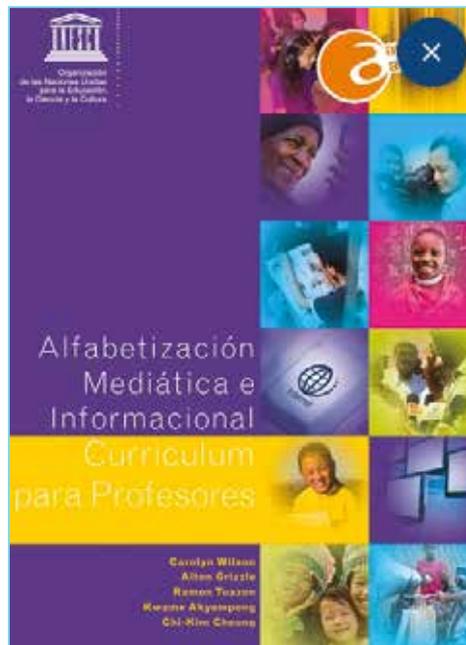
Te invitamos a reflexionar en base a la siguiente pregunta:

En tu práctica digital ¿Cuál podría ser tu compromiso para asumir tu ciudadanía digital del hacer?



c. Unesco: Alfabetización mediática e informacional

Unesco diseñó la propuesta de alfabetización mediática e informacional, AMI, (MIL por sus siglas en inglés) para expandir la educación cívica, donde el docente es el agente clave ante el reto que significa evaluar la relevancia y confiabilidad de la información, sin que los estudiantes tengan obstáculos para hacer uso de sus derechos de expresión y a informarse. Alfabetización Mediática e Informacional. Curriculum para Profesores, del 2011, toma en cuenta las tendencias actuales que se dirigen hacia la convergencia de la radio, televisión, internet, periódicos, libros, archivos digitales y bibliotecas en una sola plataforma, de manera holística, sistémica e integral, como herramientas esenciales para ayudar a que los ciudadanos tomen decisiones informadas.



Wilson, C., & Grizzle, A. (Eds.). (2011). Media and Information Literacy - Curriculum for Teachers. [Alfabetización Mediática e Informacional: curriculum para profesores]. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>

Unesco sostiene que la alfabetización informacional enfatiza la importancia del acceso a la información, la evaluación y el uso ético de dicha información, y la alfabetización mediática, la habilidad para entender las funciones de los medios, evaluar cómo se desempeñan y comprometerse racionalmente con los medios para la autoexpresión. El Marco de Competencias para Profesores incorpora ambas. “Varias definiciones o conceptualizaciones de la educación en alfabetización mediática y la alfabetización informacional tienen que ver con las competencias que enfatizan el desarrollo de las destrezas basadas en la investigación y la capacidad de comprometerse conscientemente con los canales”. (Unesco, 2012).

El currículo considera 12 dimensiones de la alfabetización de medios y de la información, que se muestran en el siguiente gráfico:

Figura 1.7

12 dimensiones de la alfabetización de medios y de la información



Unesco, además, plantea cinco leyes sobre la alfabetización mediática e informacional que faciliten la formulación de una estrategia global la cual debe contemplar una combinación de competencias clave:

|  Las 5 leyes de la alfabetización mediática e informacional | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ley 1 | La información, comunicación, las bibliotecas, los medios de comunicación, la tecnología, e internet, así como otras formas de transmitir y comunicarse son usadas como formas de comunicación para el compromiso de la sociedad civil y el desarrollo sostenible. son iguales en importancia y ninguna debe resaltar más que otra, |
| Ley 2 | Cada ciudadano es creador de contenido y transmisor de mensajes. Todos deben ser alentados a comunicarse, transmitir sus mensajes y expresarse. Los MiL son un nexo con los derechos humanos, y están dirigidos tanto a hombres como mujeres. |
| Ley 3 | Las informaciones, conocimientos y mensajes, no siempre son neutrales o proceden de fuentes independientes y fiables. Cualquier conceptualización uso o aplicación de los MIL debe hacerse de una manera fiable y comprensible. |
| Ley 4 | Cada ciudadano quiere saber y comprender las nuevas informaciones, conocimientos y mensajes, así como poder comunicarse, incluso si no es consciente de ellos o admite hacerlo. Sus derechos nunca deben verse comprometidos. |
| Ley 5 | La alfabetización mediática e informacional no se adquiere de golpe. Es un proceso vivo y una experiencia dinámica, mucho más completa aún cuando incluye conocimientos, habilidades, y aptitudes, así como el acceso, la cobertura, evaluación, asignación, uso, producción , y comunicación de los medios de comunicación. |

Fuente: UNESCO



Desde el 2019, el currículo de alfabetización mediática e informacional entró a proceso de revisión y retroalimentación con grupos de expertos (entre los cuales figuran peruanos), y consultas regionales, para dar forma al “Proyecto de los Estándares Globales para las Directrices del Currículo de Alfabetización en Medios e Información”. Se espera que la segunda edición del “Currículo para Docentes sobre Alfabetización Mediática e Informacional (AMI)”, se publique en el 2021.

B. Competencia mediática: Una propuesta de dimensiones e indicadores

La educación mediática busca “desarrollar la capacidad de acceder, analizar y evaluar críticamente los mensajes de los medios” (Buckingham, 2017). En el marco de la cultura participativa, el espíritu crítico y estético, junto con la capacidad expresiva, y el desarrollo de la autonomía personal con el compromiso social y cultural, se gesta en España, desde los entornos de la academia universitaria, a principios de esta década, una corriente que busca compaginar la revolución tecnológica con la neurobiológica, a partir de los cambios producidos en la concepción de la mente humana, en especial en lo que se refiere al peso de las emociones y del inconsciente sobre los procesos razonados y conscientes. De ahí surgen obras como “Las Pantallas y el Cerebro Emocional”, de Joao Ferrés i Prats (2014), en que describe al cerebro emocional como el eje en torno al que pivota la actividad mental, de modo tal que en un mundo en el que las comunicaciones son mediadas por pantallas, la formación integral de las personas debe contar con la competencia mediática que atienda a los procesos mentales de carácter emocional e inconsciente.(p. 154)

Junto con Alejandro Piscitelli, filósofo argentino, proponen, en el 2012, un conjunto de dimensiones y de indicadores para definir lo que llamaron, la “nueva competencia mediática”, en un trabajo apoyado por 50 reconocidos expertos, españoles y extranjeros. La propuesta gira en torno a seis grandes dimensiones, y la competencia mediática comprende el dominio de conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con estas, de las que se ofrecen los indicadores principales, en función al ámbito de participación como personas que reciben mensajes e interaccionan con ellos (ámbito del análisis), y como personas que producen mensajes (ámbito de la expresión). Las dimensiones y sus indicadores se presentan en la tabla siguiente:

Tabla 1.1
Resumen de indicadores de la competencia mediática

| Dimensión | Indicadores (resumen) |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lenguaje | Conocimiento de los códigos, capacidad para utilizarlos y para analizar mensajes escritos y audiovisuales desde la perspectiva del sentido y el significado de las estructuras narrativas y de las categorías y géneros. |
| Tecnología | Conocimiento y capacidad de utilización de las herramientas que hacen posible la comunicación escrita y audiovisual para entender cómo se elaboran los mensajes. Comprensión del papel que desempeñan las TIC en la sociedad. |
| Procesos de interacción | Capacidad de valorar, seleccionar, revisar y autoevaluar la propia dieta mediática. Capacidad de valorar críticamente los elementos cognitivos, racionales, emocionales y contextuales que intervienen en el intercambio de mensajes. |
| Procesos de producción y difusión | Conocimiento de las funciones y tareas de los agentes de producción, las fases de los procesos de producción y difusión y los códigos de regulación. Capacidad para elaborar, seleccionar, compartir y diseminar mensajes mediáticos. |
| Ideología | Capacidad de lectura comprensiva y crítica, de análisis crítico y actitud de selección de los mensajes mediáticos, en cuanto representaciones de la realidad. |
| Estética | Capacidad de analizar y de valorar los mensajes audiovisuales desde el punto de vista de la innovación formal y temática y la educación. |

Ferrés, Aguaded y García (2012), señalan lo siguiente:

En un entorno social mediado por las pantallas habría que capacitar a los ciudadanos para que sepan interaccionar de manera madura con los mensajes ajenos y para que sean capaces de producir y de difundir mensajes que contribuyan al desarrollo personal y a la mejora del entorno social. (p. 41)

Te invitamos a reflexionar en base a la siguiente pregunta:

En la lectura se menciona que el docente es el agente clave ante el reto que significa evaluar la relevancia y confiabilidad de la información, ¿Que implicancias tiene esta afirmación en tu práctica actual?

C. Iniciativas para el uso responsable del Internet

a. PantallasAmigas: un espacio cibernético para la ciudadanía digital

PantallasAmigas es una iniciativa fundada en España, con la misión de promover los derechos de los niños y adolescentes en el nuevo contexto digital, y hoy boga por una ciudadanía digital responsable. Actúan sobre *pilares*: comunicación educativa, educación en habilidades para la vida digital, innovación, transversalidad con otros aspectos educativos y promoción de valores universales.

El canal educativo de prevención de PantallasAmigas en YouTube presenta cibermanagers, que utiliza el aprendizaje entre iguales y fomenta la ciberconvivencia escolar, la lucha contra el ciberacoso, la cultura de privacidad, la prevención del ciberacoso sexual (*grooming*), educación para la ciudadanía y el bienestar digital, la prevención del uso abusivo y las adicciones tecnológicas, la lucha contra la sextorsión y todas las formas de ciberviolencia de género (*revenge-porn*, distribución no consentida de imágenes íntimas), la alfabetización mediática y digital, el impulso de la netiqueta, el desarrollo del espíritu crítico y el activismo contra las desinformación (*fake news*), la educación afectivo-sexual en tiempos de internet y el afrontamiento positivo de la exposición a contenidos pornográficos por parte de menores de edad.

PantallasAmigas colabora en varios proyectos de Latinoamérica, en campañas de sensibilización, elaboración de guías y materiales didácticos, congresos, y formación a familias, estudiantes y docentes.

b. Coalición de inteligencia digital

DQ Institute, OECD, IEEE y WEF fundan el CDI-Coalición de Inteligencia Digital en el 2018. A partir del marco común de estándares globales establecidos por DQ con apoyo de estas organizaciones, para impulsar el COSI (Índice de Seguridad en Internet para niños), la primera medición con la que buscan ayudar a los sistemas educativos del mundo a entender el grado de seguridad que tienen los niños en entornos en línea hoy.

Figura 1.8



c. DigiditCommit (Comisión de Ciudadanía Digital) es un conjunto de organizaciones que se han asociado para redefinir la ciudadanía digital y compartir recursos con los educadores de todo el mundo, con una gama de oportunidades de aprendizaje y participación. Propone desafíos a los estudiantes para que se mantengan seguros, resuelvan problemas y se conviertan en una fuerza positiva de líderes del mañana. Reúne a organizaciones con diferentes perspectivas, áreas de enfoque y experiencia. Se fundamentan en la convicción de que los ciudadanos digitales empoderados son inclusivos, informados, comprometidos, equilibrados y alertas, porque son capaces de distinguir los hechos de la ficción, navegar de manera productiva en sus relaciones en línea y fuera de línea, y utilizan la tecnología para defender el cambio que quieren ver en el mundo.

Figura 1.9



Participan en esta comisión internacional el ISTE, Facebook, Google, y un amplio grupo de organizaciones que trabajan en pro de la construcción de ciudadanía digital.

d. REDNATIC. Las organizaciones sociales dedicadas en América Latina a la defensa de los derechos de las niñas, niños y adolescentes a un uso seguro y responsable en las TIC, se han asociado en torno a REDNATIC. Trabajan en forma conjunta con organizaciones de alcance global, como Save the Children y Aldeas SOS. Cada una en sus países, acerca sus iniciativas a los ministerios de educación, para motivarlos a plasmar la preocupación mundial sobre la necesidad de construcción de ciudadanía digital en las escuelas, en acciones concretas para los docentes y sus estudiantes.



Figura 1.10



Comprueba

Después de haber leído y reflexionado sobre lo presentado en esta unidad, te invitamos a resolver el cuestionario de autoevaluación.

1. Para construir una ciudadanía digital en las nuevas generaciones, ¿cuál sería una propuesta didáctica efectiva?

- Practicar una lista completa de “no hacer”, para evitar los riesgos propios de internet.
- Enseñar a confiar en todas las personas por igual, al querer encontrar ciberamigos en las redes sociales.
- Usar mensajes positivos para ser buenos ciudadanos, sobre la base de tener buena información acerca de los riesgos y cómo conectar mejor con la comunidad virtual, de manera similar a cuando se fomenta la lectura, al decir, por ejemplo, “Ama la lectura”.
- Crear un mundo en línea personal para lograr la protección de los peligros y ataques de la web.

2. DQ Institute, ISTE y Unesco son ejemplos de:

- Instituciones que se dedican a la investigación sobre el impacto de internet en la seguridad de los niños.
- Organizaciones que han creado modelos educativos para formar las habilidades de ciudadanía digital.

- c. Organizaciones que tienen su propio sistema de medición del nivel de ciudadanía digital.
- d. Una red dedicada a defender los derechos de la niñez y adolescencia en entornos digitales.

3. ¿Qué afirmación es falsa sobre la ciudadanía digital?

- a. Es el conjunto de habilidades para comprender los desafíos que impone la vida en la era digital, y enfrentarlos de manera responsable, segura y saludable.
- b. Construir ciudadanía digital tiene que ver con la tarea que se asume en educación de formar en ciudadanía, antes que con la formación de lo digital.
- c. Consiste en el uso hábil y participativo en internet, antes que con los bloqueos y prohibiciones con los que se pretende enfrentar los peligros que subyacen en la red.
- d. Se define como las habilidades para usar las tecnologías digitales, como por ejemplo la ofimática, la programación, y todo lo que se necesita aprender de tecnología.

4. De las siguientes opciones, ¿cuál no está relacionada con la construcción de ciudadanía digital?

- a. Empatía digital
- b. Gestión de la privacidad
- c. Gestión del conocimiento
- d. Gestión de la identidad digital

5. ¿Cuál de las siguientes propuestas ayudaría mejor a desenvolverse de manera segura y responsable en los medios digitales de comunicación?

- a. Exponer a los menores a que, de manera autónoma, desarrollen su criticidad y, así, se aprenda haciendo camino al andar.
- b. Se debe asegurar que no haya conexión con internet cuando no haya vigilancia.
- c. Poner en la computadora programas que bloqueen los aplicativos o videojuegos con los que gustan jugar los menores de edad en la red.
- d. Investigar en internet junto con los niños sobre casos de la vida real de problemas con internet a los que se están enfrentando algunas personas, y cómo los solucionaron con habilidades de ciudadanía digital responsables.



Referencias bibliográficas

- 6 de cada 10 niños en Perú están expuestos a algún riesgo en Internet (6 de febrero de 2018). Agencia Andina. <https://andina.pe/agencia/noticia-real-madrid-pierde-31-pero-se-clasifica-para-semifinales-de-champions-706238.aspx/ncia/noticia-6-cada-10-ninos-peru-estan-expuestos-a-algun-riesgo-internet-698385.aspx>
- Aguaded, I., García, A., & Ferrés, J. (octubre de 2012). La competencia mediática de la ciudadanía española: competencias y retos. *Revista Icono14*, 10(3), 23-42. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i3.201>
- Castro, L. (13 de septiembre de 2018). *En común, la diaria educación*. <https://ladiaria.com.uy/educacion/articulo/2018/9/buckingham-la-educacion-solo-puede-ser-una-parte-de-la-respuesta-a-los-desafios-de-los-medios-digitales/>
- Cobo, C. (2017). Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos. *Revista Bachillerato a Distancia*.
- Culatta, R. (2018). Rethinking Digital Citizenship. [Repensar la ciudadanía digital]. ISTE International Society for Technology in Education [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iwKTYHBG5kk>
- Culatta, R. (2020). Digital Citizenship in Education. [Ciudadanía digital en educación]. ISTE International Society for Technology in Education. <https://www.iste.org/learn/digital-citizenship>
- Ferrés i Prat, J. (2014). *Las Pantallas y el Cerebro Emocional*. Casa del Libro.
- Ferrés Prat, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Revista Comunicar*. <https://doi.org/103916/C38-2011-02-08>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2017). Estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital. https://www.unicef.org/spanish/publications/index_101992.html
- PantallasAmigas (2020) Por un uso seguro y saludable de internet, redes sociales, móviles y videojuegos. Por una ciudadanía digital responsable. <https://www.pantallasamigas.net/nuestra-historia/>
- Park, Y. (2018). DQ Institute. Reporte del impacto. Riesgos cibernéticos https://www.dqinstitute.org/2018DQ_Impact_Report/
- Park, Y. (2020). DQ Institute. Our children are facing a cyber pandemic [Nuestros niños están enfrentando una pandemia cibernética] [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/399536923>

Universidad de Lima (17 de julio de 2020). ULIMA - *Desafíos de la educación virtual*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ewsF7I6d3Lw&feature=youtu.be>

Wilson, C., & Grizzle, A. (Eds.). (2011). *Media and Information Literacy - Curriculum for Teachers*. [Alfabetización Mediática e Informativa: currículum para profesores]. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>