

La implementación de las tecnologías móviles en las escuelas: las ciudadanías digitales.

Boris Handal Morales, Kevin Watson y Hui Hang Deng.

Cita:

Boris Handal Morales, Kevin Watson y Hui Hang Deng (2014). *La implementación de las tecnologías móviles en las escuelas: las ciudadanías digitales. I Jornadas Nacionales de Humanidades Digitales. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/aahd2014/15>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eXtF/6kU>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Buenos Aires



Las Humanidades Digitales desde Argentina

Tecnologías, Culturas, Saberes



Buenos Aires, 2014

Actas de las I Jornadas de Humanidades Digitales



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras

FILODIGITAL
Repositorio Institucional de la Facultad
de Filosofía y Letras, UBA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS DE LA UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

Decana Graciela Morgade	Secretaria de Investigación Cecilia Pérez de Micou	Subsecretario de Publicaciones Matías Cordo
Vicedecano Américo Cristófolo	Secretario de Posgrado Alberto Damiani	Consejo Editor Virginia Manzano, Flora Hilert; Carlos Topuzian,
Secretario General Jorge Gugliotta	Subsecretaria de Bibliotecas María Rosa Mostaccio	María Marta García Negroni Fernando Rodríguez, Gustavo Daujotas; Hernán Inverso, Raúl Illescas Matías Verdecchia, Jimena Pautasso; Grisel Azcuy, Silvia Gattafoni Rosa Gómez, Rosa Graciela Palmas Sergio Castelo, Ayelén Suárez
Secretaria Académica Sofía Thisted	Subsecretario de Transferencia y Desarrollo Alejandro Valitutti	
Secretaria de Hacienda y Administración Marcela Lamelza	Subsecretaria de Relaciones Institucionales e Internacionales Silvana Campanini	
Secretaria de Extensión Universitaria y Bienestar Estudiantil Ivanna Petz		

Cantamutto, Lucía

Actas de las I Jornadas de Humanidades Digitales / Lucía Cantamutto; Gimena del Río Riande; Gabriela Striker (eds.). - 1a ed. . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2015.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga
ISBN 978-987-3617-89-8

1. Ciencias Sociales y Humanidades. 2. Aplicaciones Informáticas.

I. Río Riande, Gimena del II. Título
CDD 301

LAS HUMANIDADES DIGITALES DESDE ARGENTINA: CULTURAS, TECNOLOGÍAS, SABERES

Gimena del Rio Riande, Lucía Cantamutto, Gabriela Sriker (eds.)

PRELIMINARES

Sobre la Asociación Argentina de Humanidades Digitales y sus Primeras Jornadas. Palabras preliminares. FUNES, Leonardo (IIBICRIT, CONICET)

La Asociación Argentina de Humanidades Digitales. Punto de encuentro para las culturas, las tecnologías y los saberes. RIO RIANDE, Gimena del (IIBICRIT, CONICET)

I. REPRESENTACIONES SOCIALES Y HUMANIDADES DIGITALES

Asuntos globales en clave digital: mapeando prácticas, herramientas y desafíos. BRUSSA, Virginia (CIM, Universidad Nacional de Rosario)

¿De qué hablamos cuando hablamos de Humanidades Digitales?. DEL RÍO RIANDE, Gimena (SECRIT-IIBICRIT, CONICET)

Narrativas sobre salud materna. ORTIZ, María (GarageLab)

El Laboratorio de Innovación en Humanidades Digitales y la redefinición del perfil del humanista y la academia en el siglo XXI. GONZÁLEZ BLANCO García, Elena (Universidad Nacional de Educación a Distancia, España)/MARTÍNEZ CANTÓN, Clara Isabel (Universidad Nacional de Educación a Distancia, España)/ RIO RIANDE, Gimena del (IIBICRIT, CONICET)

II. REPOSITORIOS, DOCUMENTACIÓN, DIGITALIZACIÓN Y EDICIÓN DIGITAL ACADÉMICA

Una propuesta metodológica de relevamiento para iniciar proyectos de digitalización y preservación. BORREL, Marina (Universidad Nacional de La Plata)/FUENTE, María Virginia (IdIHCS, Universidad Nacional de La Plata)/GONZÁLEZ, Claudia (IdIHCS, Universidad Nacional de La Plata)

Transformación de datos y jerarquización de saberes. Notas acerca del proyecto ReMetCa. BARRIOS MANNARA, Mariana (Universidad de Buenos Aires)/ RIO RIANDE, Gimena del (IIBICRIT, CONICET)

Cóncavo y convexo: Documentación y Humanidades Digitales, punto de inflexión. BOSCH, Mela (CAICYT, CONICET)

Repositorio colaborativo de comunicaciones digitales: aproximación a un corpus para el español. CANTAMUTTO, Lucía (Universidad Nacional del Sur-CONICET)/VELA DELFA, Cristina (Universidad de Valladolid)

Proyecto Archivo Digital Dr. Alberto Rex González: digitalización y catalogación de un fondo documental en dirección al acceso abierto. DOMÍNGUEZ, Marcelo Adrián (DILA-CAICYT, CONICET)

Plataforma Interactiva de Investigación en Ciencias Sociales. LEFF, Laura (PLIICS, CONICET)/PLUSS, Ricardo (PLIICS, CONICET)

Propuestas y desafíos para una base de datos de mujeres artistas en Argentina. GLUZMAN, Georgina (Universidad de San Martín-CONICET)

Un proyecto de edición digital académica en Argentina. *Diálogo Medieval.* RIO RIANDE, Gimena del (IIBICRIT, CONICET)/ZUBILLAGA, Carina (IIBICRIT, CONICET/Universidad de Buenos Aires)

III. LA PUBLICACIÓN DIGITAL

Herramientas de publicación académica en la web 2.0: ¿tercera vía para el acceso abierto?. DE GRANDE, Pablo (Proyecto Acta Académica)/QUARTULLI, Diego (Proyecto Acta Académica)/RUSSO, Alejandra (Proyecto Acta Académica)

Publicaciones digitales: hacia una edición profesional. DIEZ, María Clara (Universidad de Buenos Aires)/KESSLER KENIG, Carola (Universidad de Buenos Aires)

Editing de publicaciones digitales. ESPÓSITO, Cecilia (Universidad de Buenos Aires)

Políticas editoriales en el entorno digital. El caso de los materiales educativos. TOSI, Carolina (CONICET – Universidad de Buenos Aires)

Hypothèses: un aliado para las Humanidades Digitales. TEJADA-CARRASCO, Beatriz (Universidad Nacional de Educación a Distancia, España)

IV. REFLEXIONES SOBRE LO DIGITAL

Las humanidades en la era del canon digitalizado. GABRIELONI, Ana Lía (Universidad Nacional de Río Negro-CONICET)

Ejes para un debate sobre el uso ético de datos interaccionales escritos y orales obtenidos en línea. DE-MATTEIS, Lorena M. A. (CONICET- Universidad Nacional del Sur)

Imaginario y Tecnologías Digitales: el sueño del receptor activo. LESTA, María Laura (Universidad Siglo 21)/ORTEGA VILLAFañE, Manuel (Universidad Siglo 21)/RODRIGUEZ, Ana Paula (Universidad Siglo 21)/TORRES, Celeste Rocío (Universidad Siglo 21)

El conocimiento digital desde una visión foucaultiana. PIRIZ, Franco (Universidad Nacional de Mar del Plata)/ CAMARA, Ezequiel (Universidad Nacional de Mar del Plata)

V. EDUCACIÓN Y DESAFÍOS DIGITALES

La implementación de las tecnologías móviles en las escuelas: las ciudadanías digitales. HANDAL, Boris (Universidad de Notre Dame, Australia)/WATSON, Kevin (Universidad de Notre Dame, Australia)/DENG, Hui Hong (Universidad de Notre Dame, Australia)

Conectar Igualdad, la política de inclusión tecnológica del Estado argentino. Reflexiones sobre la escolarización en el siglo XXI. NECUZZI, Constanza (Programa Conectar Igualdad, Universidad de Buenos Aires)

Construcción de espacios interculturales en la educación superior: un abordaje desde las clases invertidas. POZZO, María Isabel (Universidad Nacional de Rosario)/TALLEI, Jorgelina (Universidad de Integración Latinoamericana)

Producción y gestión de contenidos educativos digitales y una nueva agenda. SAGOL, Cecilia (Ministerio de Educación, Portal educ.ar)

Comunidades de práctica virtuales: conocimiento compartido para el crecimiento profesional y personal de los docentes. SCORIANs, Erica Elena (Universidad Nacional de La Plata)/VERNET, Mercedes (Universidad Nacional de La Plata)

VI. COMUNICACIÓN. TEXTO E IMAGEN DIGITAL (Imagen y comunicación digital)

La comunicación por mensajes de texto en el español bonaerense: uso y percepción. CANTAMUTTO, Lucía (Universidad Nacional del Sur-CONICET)

Las nuevas tecnologías y los estilos comunicacionales de jóvenes universitarios. GIAMMATTEO, Mabel (Universidad de Buenos Aires)/ PARINI, Alejandro (Universidad de Belgrano)

La imagen en Facebook y la comunicación visual móvil. El caso de la fotografía celular. GUREVICH, Ariel (Universidad de Buenos Aires)/SUED, Gabriela (Universidad de Buenos Aires)

Contenido digital accesible. Accesibilidad de los materiales y entornos virtuales académicos. MARTINEZ, María del Milagro (Universidad Nacional de Córdoba)

Los dos Borges. Imágenes de un escritor en YouTube. De la cultura textual a la cultura visual. SUED, Gabriela (Universidad de Buenos Aires)

De lo vertical a lo disperso. Apuntes para una historia de la perspectiva. MENDOZA, JUAN (Universidad de Buenos Aires-CONICET)

VI. LAS HUMANIDADES DIGITALES EN PRÁCTICA

Introducción a la edición digital académica. MARTÍNEZ CANTÓN, Clara Isabel (Universidad Nacional de Educación a Distancia, España)/RIO RIANDE, Gimena del (IIBICRIT, CONICET)

Gestores de referencias bibliográficas. Zotero y Mendeley. CAMPOS, Guadalupe (Universidad de Buenos Aires)/VILAR, Mariano (Universidad de Buenos Aires)

Introducción a la edición de textos en LaTeX. DE-MATTEIS, Lorena (Universidad Nacional del Sur-CONICET)

Archivos y mapas. NAVARRO, Gustavo (Universidad Nacional de la Patagonia Austral)

Bibliotecas y archivos digitales con Greenstone. PICHININI, Mariana (Universidad nacional de La Plata)

Scrapping visual. CINGOLANI TRUCCO, Gino (Universidad de Buenos Aires)/RODRÍGUEZ KEDIKIAN, Martín (Universidad de Buenos Aires)/VACCARI, Gonzalo (Universidad de Buenos Aires)/ALONSO, Julio (Universidad de Buenos Aires)

La implementación de las tecnologías móviles en las escuelas: las ciudadanías digitales

HANDAL, Boris / Universidad de Notre Dame, Australia – boris.handal@nd.edu.au

WATSON, Kevin / Universidad de Notre Dame, Australia – kevin.watson@nd.edu.au

DENG, Hui Hong / Universidad de Notre Dame, Australia – huihong.deng@nd.edu.au

» *Palabras clave: tecnologías móviles, enseñanza, aprendizaje, ecologías sociales, ciudadanía digital.*

» **Resumen**

La implementación de las tecnologías móviles trae nuevas posibilidades para redefinir pedagogías y espacios educativos en el siglo XXI. En el 2014, cerca de 100 autoridades educativas, profesores y académicos en los Estados Unidos, Canadá y Australia fueron entrevistados con el objeto de conceptualizar nuevos esquemas teóricos en la enseñanza y aprendizaje de ciudadanías digitales, particularmente con la introducción de tecnologías móviles como los celulares inteligentes y las tabletas. Ciudadanías digitales, e-ciudadanías o ciberciudadanías, se refieren al uso de tecnologías para incrementar la capacidad individual y comunitaria de participar efectivamente en la sociedad a través de medios en línea. Desde un punto de vista cívico, las ciudadanías digitales tienen como objetivo que cada ciudadano contribuya al sostenimiento de una sociedad democrática de progreso continuo. El término ciudadanía digital también se refiere al entendimiento cívico con relación a la protección y el respeto en el uso -propio y ajeno- de los medios digitales y de la propiedad intelectual.

» **Introducción**

En los años treinta el siempre visionario Shoghi Effendi (1991: 206) pronosticó: “un mecanismo de intercomunicación será inventado que abarcará todo el planeta, libre de todo obstáculo nacional y de restricciones, funcionará con maravillosa prontitud y regularidad perfecta”. Eran los tiempos de la radiotelegrafía que, con sus limitaciones, venía desarrollándose rápidamente para fines fundamentalmente bélicos entre la Primera y la Segunda Guerra Mundial.

Pasados más de ochenta años de estos acontecimientos, internet nos ofrece un panorama más allá del código *Morse* y la radiofonía inalámbrica. Internet es ahora un derecho universal consagrado por las Naciones Unidas que une a toda la humanidad como a una comunidad global y permite a sus tres billones de usuarios acceder a una cantidad de información equivalente al número total de palabras habladas por la humanidad desde sus inicios. Si pusiéramos esta información en *iPads* o tabletas y, a su vez, estos apilados unos encima de otros, la columna equivaldría a cubrir la distancia de la tierra a la luna y un tercio de esta adicionalmente.

Grandes como son los beneficios de nuevas tecnologías así son también los problemas que crean. Como bien sabemos, la tecnología a lo largo de la historia humana potenció a los humanos e hizo avanzar a la civilización pero también originó situaciones negativas, ya que esta no tiene valor neutral y porque puede crear nuevas formas de hacer las cosas de una manera disruptiva. Es, por lo tanto, necesario anticipar sus problemas en el proceso de implementación.

Las tecnologías crean, cambian y/o reinventan nuevos roles. En un ejemplo bastante simple, la invención de los hornos microondas, que permitieron cocinar ahorrando tiempo y posibilitando una vida más confortable, también trajo consigo hábitos nutricionales pobres y expuso a la gente a posibles efectos radioactivos. Asimismo, el e-mail facilitó la vida y el trabajo cotidiano en términos de comunicación pero también redujo el empleo de *couriers*.

› **Los peligros de la tecnología**

La literatura nos informa de una manera subliminal las consecuencias que la tecnología puede traer. En la mitología griega Prometeo robó el fuego de Hefesto, el dios de los herreros y artesanos, y lo entregó a los mortales. El fuego representaba el fundamento de la artesanía y el comienzo de la civilización. Furioso, Zeus, el dios mayor, castigó a Prometeo encadenándolo a la montaña donde un águila diariamente comía su hígado. Por esta desobediencia, Zeus mandó también hacer la famosa ánfora de Pandora de donde vendrían los males de la humanidad.

La literatura también menciona el monstruo de Victor Frankenstein quien fue creado para satisfacer el ego de científico de su inventor. Todos sabemos el drama que cuenta cómo el monstruo eventualmente, reclamando la creación de una compañera, se volvió contra su creador, quien se negaba a la posibilidad de una nueva raza de bestias, siendo perseguido hasta el final de su vida. Como dijo este inventor en la novela: "Nada hay tan doloroso para la mente humana como un cambio grande y repentino" (Shelley, 2009: 283).

La tecnología puede ser también un instrumento de poder donde el más entendido la usa para dominar al iletrado. De acuerdo al estudioso Mariusz Ziolkowski:

Cristóbal Colón en su tercer viaje tenía problemas de abastecimiento y los moradores de la isla no lo querían abastecer. En las tablas astronómicas pudo leer que en dos días iba a haber un eclipse lunar, entonces amenazó a los moradores con que les quitaría la luna. Cuando ocurrió el eclipse, les generó temor e inmediatamente lo abastecieron. La astronomía en todas las culturas era un instrumento de poder (Salcedo, 2014).

Otros ejemplos podrían incluir la creación de energía atómica que fue utilizada para la muerte instantánea de 220.000 civiles en Hiroshima y Nagasaki, pero también para desarrollar maravillas en medicina nuclear a través de la investigación científica. La revolución verde trajo los beneficios de la mecanización de la producción agrícola y el aumento de su productividad, sin embargo, propició la introducción de fertilizantes químicos y pesticidas en los alimentos y la baja en la fertilidad de la tierra, así como la expansión de monocultivos, desalentando culturas nativas y multiplicando agricultores pobres y la depleción de aguas subterráneas, debido a los nuevos sistemas de irrigación. De la misma manera, la revolución industrial alentó los índices de productividad pero también la institucionalización del trabajo de los niños en las fábricas, la polución de las ciudades, condiciones de trabajo pobres y tensión entre clases sociales.

Postman (1995) considera que la educación puede ser subversiva como también conservadora. Recientemente, la introducción de tecnologías digitales en las escuelas ha conllevado al estallido de problemas no anticipados (Handal *et al.*, 2014). El más grave ejemplo es el surgimiento del así llamado *cyberbullying*, el cual, cruel y despiadado, puede infringir graves heridas a la víctima, debido a las condiciones de anonimato en el cual se desarrolla. Un fenómeno así ha cambiado la imagen del tradicional *bullying*, que ocurría *cara a cara*, por uno que cada día clama más suicidios en la población joven. No solo los estudiantes se han visto afectados sino también profesores, colegios y asimismo sistemas educativos, que se ven urgidos a desarrollar programas de intervención. A la lista podrían también agregarse la necesidad de una educación que respete a la propiedad intelectual y que vele por la seguridad personal en los espacios digitales. Todo esto sugiere la necesidad de reunir estos saberes y problemas bajo un concepto al que muchos llaman *ciudadanía digital* y que, apreciado con profundidad, puede frenar las desventajas de la tecnología digital y dirigirla hacia un futuro bastante más productivo en las escuelas.

› **¿Qué es la ciudadanía digital?**

Una de las definiciones de ciudadanía digital se refiere al uso de la tecnología de incrementar la capacidad individual para participar eficientemente en la sociedad a través de espacios en línea. Desde una perspectiva cívica, la enseñanza explícita de conceptos asociados a la ciudadanía digital tiene como objetivo que cada ciudadano contribuya al sostenimiento de una sociedad democrática en continuo progreso. El término también se refiere al respeto por uno mismo y a terceros en el mundo digital. Para otros, ciudadanía digital significa preparar a nuestros educandos en las llamadas habilidades del siglo XXI, las cuales han sido agrupadas por el *Partnership for 21st Century Skills* (<http://www.p21.org/>) como se indica a continuación:

1. Habilidades de aprendizaje e innovación.
2. Habilidades de información, medios y tecnología.
3. Habilidades de la vida y la carrera profesional.

Muchos tenemos una idea de lo que puede ser un buen ciudadano y de cómo educar a la población joven. Sin embargo, la pregunta ahora es qué significa ser un buen ciudadano digital y cómo podemos educar a nuestros niños para que lo sean de la mejor forma. Esta pregunta puede ser respondida preguntándonos cuáles fueron las cualidades necesarias para ser un buen lector cuando la prensa fue inventada por Gutenberg en el siglo XV. Esto requería no solamente la habilidad de leer sino también la de explicar contenidos a personas no-letradas. También significó la habilidad de escribir temas complejos sobre las diversas ciencias y humanidades, leer con una mente crítica, argumentar opiniones, documentar métodos de investigación y describir por escrito procesos científicos y descubrimientos, crear diferentes géneros literarios tales como narrativas ficticias y periodísticas, crear pedagogías para enseñar a las masas a leer y escribir, o el desarrollo mismo de la literatura infantil inexistente hasta ese momento, entre otros desafíos. Como dijo Federico el Grande, uno de los monarcas más respetables de la Ilustración: “un pueblo educado es más fácil de gobernar” (Zhao, 2012: 99).

› **¿Cuáles son los obstáculos para enseñar ciudadanía digital?**

Varios son los obstáculos que se presentan en incluir conceptos asociados a la ciudadanía digital dentro del escolar. Entre ellos es el creciente divorcio en el currículo escolar entre *ser* y *hacer*. Quizás debido a la secularización del currículo, la enseñanza de principios éticos ha pasado a un segundo plano. En el nombre del pragmatismo, del empirismo y el utilitarismo promovido por agendas neo-liberales, el currículo escolar ensalza mayoritariamente en estos días la adquisición de habilidades de matemática y del lenguaje quizás como un remanente genético de los tristemente célebres exámenes de IQ. Por consiguiente, la educación moral y ética ha perdido su fuerza en las escuelas pero también en parte por una concepción materialista de los métodos de investigación de las psicologías del aprendizaje.

Pavlov comparó seres humanos con perros en su manera de aprender (Handal, 2007). La corriente del instructivismo los relacionó con cajas mecánicas susceptibles de ser manipuladas mientras los teóricos cognitivistas los acercaron a las partes de una computadora como el teclado, el monitor, la memoria y la unidad central de procesamiento. Piaget hizo lo suyo comparando el aprendizaje de los estudiantes con plantas que sustentan su nutrición a través de procesos de asimilación orgánica derivados del suelo (Handal, 2007).

En línea con estos ideales, la Revolución Industrial nos dejó un legado de estandarización del conocimiento a través de procesos de evaluación rígidos en los cuales los estudiantes eran comparados unos con otros, como en la investigación positivista de plantas y animales. El capitalismo industrial, a través del concepto de la división del trabajo, nos dejó también un entendimiento fragmentado del conocimiento humano como la matemática, la biología, la geografía, la historia, etcétera. En tales condiciones, donde la fertilización interdisciplinaria no existe, temas universales como el comportamiento ético difícilmente encuentran acogida. También heredamos el legado de los filósofos de la Ilustración, la cual reverenciaba la lógica y la razón sobre otra

atribución humana. Muchos afirman que el estilo educativo de la Edad Media todavía persiste, donde el profesor es la máxima autoridad del conocimiento y la enseñanza es entregada verticalmente a los alumnos, considerados contenedores vacíos de conocimiento o disposiciones. Todos estos legados, como parias de previas épocas, están presentes en nuestros sistemas educativos no dejando desplegar un discurso donde los grandes temas que circunvalan el concepto de ciudadanía digital puedan florecer naturalmente dentro del ámbito escolar.

› **El modelo de capacidades**

El modelo que proponemos para la enseñanza de la ciudadanía digital, o ciudadanías digitales, a nivel escolar se basa en el concepto de capacidades el cual abarca la integración del conocimiento (el qué), valores o disposiciones (el por qué) y habilidades (el cómo). Gráficamente, el modelo es representado así:

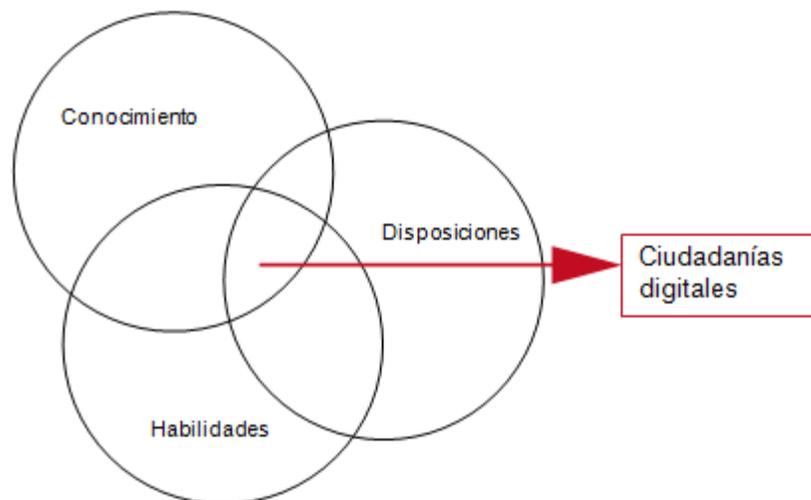


Imagen 1. El modelo de capacidades.

De acuerdo a Farzam Arbab:

Por el término "capacidades" queremos decir desarrollar la capacidad de pensar y de actuar en un ámbito bien definido de la actividad y de acuerdo con un propósito bien definido. Usamos el término para referirnos no solo a las habilidades individuales, sino más bien a las esferas complejas de pensamiento y acción cada vez que requieren una serie de habilidades y capacidades relacionadas. Por otra parte, damos gran importancia a la noción de que la adquisición gradual de una capacidad dada, además del dominio de habilidades, depende de la asimilación de la

información pertinente, la comprensión de un conjunto de conceptos, el desarrollo de ciertas actitudes y el progreso en un número de cualidades espirituales (Arbab, 2010: 233).

Algunos de estos valores o disposiciones relacionadas con el comportamiento en línea incluyen: auto-disciplina, cortesía, integridad, bondad, amistad y confiabilidad. Ribble (2010) considera el respetar, educar y proteger como los principales componentes de una educación sobre ciudadanía digital basada en estos valores:

1. Respetarse a sí mismo, respetar a otros.
2. Educarse uno mismo, conectarse con otros.
3. Protegerse a sí mismo, proteger a otros.
4. Respetar la propiedad intelectual de otros.

Entre las habilidades necesarias encontramos:

1. Aplicar los principios de seguridad digital en sus vidas personales.
2. Demostrar comportamientos legales y éticos del mundo digital.
3. Ponderar sobre las implicaciones de pertenecer a comunidades digitales y redes sociales.
4. Ser capaz de usar críticamente información digital para su propio beneficio.
(Hollandsworth *et al.*, 2011; Haan & Sonck, 2012).

En términos de conocimiento y contenido Ribble (2009) incluye estos tópicos:

1. *Etiqueta*: normas electrónicas de conductas o procedimientos.
2. *Comunicación*: intercambio electrónico de información.
3. *Competencia informática*: el proceso de enseñanza y aprendizaje sobre tecnologías y el uso de tecnologías.
4. *Acceso*: completa participación en la sociedad.
5. *Comercio*: compra y venta electrónica de productos y servicios.
6. *Ley*: responsabilidad electrónica por acciones y comportamientos.
7. *Derechos y responsabilidades*: las libertades existentes que se extienden a todos en el mundo digital.

De esta manera, dentro de este modelo integrativo, el desarrollo del educando en su proceso de conocer las ciudadanía digitales se encuentra contextualizado en un enjambre de entendimientos en vez de operar dentro de un vacío. Algunas preguntas significativas para enriquecer este discurso se han propuesto, como por ejemplo:

1. ¿Cómo revivir la conexión entre el *ser* y *hacer* en los colegios que únicamente se enfocan en lo académico?
2. ¿Cómo implementar la enseñanza de ciudadanía digitales a través del currículo cuando el currículo mismo no es transdisciplinario?
3. Dado que las ciudadanía digitales han de ser demostradas tanto dentro como fuera de la escuela, ¿cómo deben ser evaluadas estas para medir la eficacia de los programas?
4. ¿Cómo enseñar qué es la justicia y el respeto? ¿cómo relacionar estos valores con problemas como el *cyberbullying*?
5. ¿Cómo llegar a un acuerdo sobre qué valores centrales hay que enseñar?
6. ¿Debe transmitirse la enseñanza de ciudadanía digitales a través de currículos modulares?

› ***Tendencias en la enseñanza de ciudadanía digitales***

Para nuestra investigación, centrada en Australia y Nueva Zelanda, entrevistamos cerca de cien profesores, académicos y líderes educativos. Esta labor reveló que, mayoritariamente, estos están a favor de una educación para la responsabilidad en lugar de una educación para el control. De esta manera, muchas instituciones escolares están abandonando el modelo de filtro en sus redes por uno que enseña a los estudiantes a pensar por sí mismos y tomar decisiones responsables. La antigua tendencia de prescribir cada posible problema en forma de prohibiciones ha dado lugar a una tendencia donde el estudiante es motivado a actuar con responsabilidad individual.

Asimismo, las ciudadanía digitales se están enseñando desde los primeros años escolares y de manera gradual. Por ejemplo, *Common Sense Media* (2015) provee un currículo gradual basado en Grados: K-2, 3-5, 6-8, 9-12 que incluye:

1. Privacidad y seguridad
2. Huellas digitales y reputación
3. Imagen propia e identidad
4. Reconocimiento de propiedad intelectual (*Creative Commons*) y *copyright*
5. Relaciones y comunidades
6. Conocimientos de computación
7. Seguridad en Internet

El currículo de Nueva Zelanda (NetSafe, 2015) provee oportunidades de aprendizaje por edades enfatizando habilidades que son para la protección del estudiante cuando navega en Internet. La secuencia es por grados y las actividades de aprendizaje son guiadas de acuerdo al siguiente programa:

1-6: Habilidades y conocimientos informáticos

7-10: Habilidades, valores y comportamientos

11-13: Oportunidades para practicar habilidades en contextos auténticos

Al mismo tiempo, nuestra investigación encontró que las ciudadanía digitales se vienen insertando a través de todo el currículo escolar en vez de entenderse como un discurso aislado. Se pudo apreciar una positiva proliferación de recursos en línea destinados a padres, alumnos y profesores, mostrando ideas creativas que buscan acomodar los estilos de una generación joven, en vez de enseñar las ciudadanía digitales de una manera vertical y expositiva. Y también, por ejemplo, el uso de *roleplays*, aprendizaje reflexivo en grupo y el uso de escenarios y juegos digitales con una base pedagógica fuerte que a la vez atraen la atención e interés de jóvenes y niños. Algunos de sus sitios web son:

Embrace Civility: <http://www.embracecivility.org><http://www.embracecivility.org/>

Digital Citizenship (Jason Ohler):
<http://www.jasonohler.com/digitalCitizenship/index.cfm><http://www.jasonohler.com/digitalCitizenship/index.cfm>

Hector's World: <http://hectorsworld.netsafe.org.nz><http://hectorsworld.netsafe.org.nz/>

Teachers First:
<http://www.teachersfirst.com/spectopics/safety.cfm><http://www.teachersfirst.com/spectopics/safety.cfm>

Bullying No Way: <http://www.bullyingnoway.gov.au/>

Cybersmart: <http://www.cybersmart.gov.au/>

WiredSafety (USA): <http://www.wiredsafety.org/>

Finalmente, se encontró que los colegios han creado varias estrategias para avanzar en la conciencia de las ciudadanía digitales basadas en varias actividades, como por ejemplo:

1. Establecer una alianza de cooperación entre la escuela y los alumnos.
2. Permitir que los alumnos se enseñen unos a otros.
3. Hacer explícita los principios de ciudadanía digital en talleres sobre el bienestar del educando.
4. Nombrar a un coordinador de enseñanza de ciudadanía digitales.
5. Realizar la semana de ciudadanía digitales con temas focales.
6. Crear conciencia de que la enseñanza de las ciudadanía digitales es responsabilidad de cada profesor.
7. Realizar talleres para los padres de familia sobre ciudadanía digitales.
8. Incluir las ciudadanía digitales a través del currículo.
9. Facilitar el proceso de incorporar las ciudadanía digitales en los planes de enseñanza.
10. Involucrar al bibliotecario del colegio, al consejero/psicólogo, profesores de educación moral.

11. Forjar convenios con universidades, ONG, etc.

En general, enseñar ciudadanía digital en el currículo escolar es una respuesta a las demandas de esta era de la información donde se espera que el individuo esté preparado para vivir y contribuir en un mundo inmenso y real que, irónicamente, no está construido con cemento y ladrillos. El análisis crítico del currículo escolar debe llevar conjuntamente a una redefinición de la educación que las escuelas proveen a niños y adolescentes con el objetivo de que los valores éticos sean parte permanente de su formación.

> **Bibliografía**

Arbab, F. (2000). Promoting a Discourse on Science, Religion and Development. En Harper, S. (Ed.), *The Lab, the Temple and the Market: Reflections at the Intersection of Science, Religion, and Development* (149-237). Ottawa: International Development Research Centre.

Common Sense Media (2015). *Digital Literacy & Citizenship Classroom Curriculum*. Recuperado de <https://www.common sense media.org/educators/curriculum> el 06/08/2015

Effendi, S. (1991). *The World Order of Bahá'u'lláh*. Recuperado de <http://reference.bahai.org/en/t/se/WOB/> el 26/08/2015.

Haan, J. de & Sonck, N. (2012). How the Internet Skills of European 11-to 16-year-olds Mediate Between Online Risk and Harm. *Journal of Children and Media*, 7(1), 79-95.

Handal, B. (2007). The Philosophy of Bahá'í Education. *Religion and Education*, 34(1), 48-62.

Handal, B., Ritter, R. & Marcovitz, D. (2014). Implementing Large Scale Mobile Learning School Programs: To BYOD or not to BYOD. En Viteli, J. & Leikomaa, M. (Eds.), *Proceedings of EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology 2014* (796-801). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Recuperado de <http://www.editlib.org/p/147584/> el 26/08/2015.

Hollandsworth, R., Dowdy, L. & Donovan, J. (2011). Digital Citizenship in K-12: It takes a Village. *TechTrends*, 55(4), 37-47.

NetSafe (2015). *Digital Citizenship in New Zealand Schools Overview*. Recuperado de http://www.netsafe.org.nz/Doc Library/Digital_Citizenship_in_New_Zealand_Schools_Overview.pdf el 26/08/2015.

Postman, N. (1995). *The End of Education: Redefining the Value of School*. New York: Knopf.

Ribble, M. (2009). *Raising a Digital Child: A Digital Citizenship Handbook for Parents*. s/l: HomePage Books.

Ribble, M. (2010). *Nine Themes of Digital Citizenship*. Recuperado de http://www.digitalcitizenship.net/Nine_Elements.html el 12/04/2013

Salcedo, J. (2014). Hallan dos observatorios de astros en Machupicchu. *La República*. Recuperado de <http://larepublica.pe/11-07-2014/hallan-dos-observatorios-de-astros-en-machupicchu> el 11/07/2014

Shelley, M. W. (2009). *Frankenstein*. Madrid: Siruela.

Zhao, Y. (2012). *World Class Learners: Educating Creative and Entrepreneurial Students*. California: Corwin Press.