



20 al 30 de abril de 2017

IMPACTO DE LA CIUDADANÍA DIGITAL EN EL PROCESO EDUCATIVO BAJO ENTORNOS VIRTUALES

**Eje temático 1: Experiencias y recursos en educación virtual
2.0.**

Dra. Karinne Terán Korowajczenko
katekor1@gmail.com
UPTAMCA

Resumen

Los procesos educativos que surgen bajo entornos virtuales, son productos eminentemente sociales, que se generan y surgen con la finalidad de mejorar, aumentar y hacer más accesible el conocimiento. No obstante, a pesar de que en la literatura sobre los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la educación en línea, se hace abundante referencia al cómo el aprendizaje se potencializa, existen pocos intentos por vincular teóricamente la metodología que en ellos se emplea, con la capacidad de participar política, económica y socialmente sobre la igualdad de oportunidades en la sociedad educativa de la información. De esto se desprende, que el presente trabajo tiene como objetivo contrastar una serie de axiomas dentro de algunos modelos de la educación virtual, con las normas de comportamiento y competencias digitales que conciernen al uso de la tecnología, dentro de los principios de la ciudadanía digital, con el fin de relacionar los procesos teóricos – prácticos que surgen entre ambas, verificando o disintiendo, si realmente contribuyen y son compatibles con los derechos humanos y el desarrollo en los ámbitos científico, tecnológico, académico, cultural, social y económico de la sociedad educativa de la información.

Palabras Clave: Educación Virtual, Ciudadanía Digital, Valores, Comportamiento, Competencias Digitales, Derechos Humanos, Sociedad Educativa de la Información.



20 al 30 de abril de 2017

Introducción

El objetivo de esta exposición es contrastar una serie de axiomas dentro de algunos modelos de la educación virtual, con las normas de comportamiento y competencias digitales que conciernen al uso de la tecnología, dentro de los principios de la ciudadanía digital, atendiendo al surgimiento de nuevos problemas, al replanteamiento de problemas antiguos, y nuevas vías de exploración, con el fin de relacionar los procesos teóricos – prácticos que surgen entre ambas, verificando o disintiendo, si realmente contribuyen y son compatibles con los derechos humanos, los valores y principios morales, y el desarrollo coherente en los ámbitos de acción de la sociedad educativa de la información.

En la primera sección se trabaja una referencia fundamental, la Ciudadanía Digital (CD) y sus nueve áreas generales de comportamiento desde la visión norteamericana. Así mismo, se compara con la postura europea, debido a que ellos la denominan como: “Competencias Digitales”.

En la segunda sección, tomando como referencia lo tratado en la primera, se discuten los principales tópicos, contrariedades, y se expone la evolución reciente de algunos planteamientos divergentes en torno a problemas clave que existen en la sociedad educativa digitalizada, contrastando la compatibilidad de la educación virtual, y la CD con los derechos humanos.

Para concluir, se exponen las consideraciones finales que responden a un esquema de fondo que, hipotéticamente, explica y resulta responsable del surgimiento de las actuales tendencias de comportamiento en línea, y de sus variaciones diferenciales por estar sustentadas en valores y principios morales, los cuales tienen sentido sólo dentro de un marco de continuidad, de referentes culturales y rupturas diacrónicas.

De esto se desprende, que las intenciones de esta exposición no están concebidas en un sentido dogmático ni se pretende en modo alguno que las cuestiones examinadas aquí, sean una exposición sistemática de la verdad y la perspectiva de un "último recurso", más bien tienen un sentido hipotético, conjetural, de planteamientos que puedan ser discutidos, criticados y evaluados, siempre dentro de una función didáctico-aplicativa, que pueda servir al lector en la generación de sus propias reflexiones.

1.- Ciudadanía Digital

Partiendo de los referentes teóricos norteamericanos, para promover el comportamiento ético y seguro dentro la sociedad educativa de la información, ejercer de manera responsable la cyber ciudadanía o e-ciudadanía de manera positiva en el universo de la tecnología, el uso de la red, y los medios sociales en línea; surgen



20 al 30 de abril de 2017

pautas de convivencia y de comportamiento cuando se interactúa bajo entornos virtuales, denominadas como: "Ciudadanía Digital".

1.1. Conceptos básicos

Marshall (1992), define la Ciudadanía Digital como: "la capacidad de participar en la sociedad en línea, cuyos miembros usan Internet con regularidad, y efectivamente, sobre la igualdad de oportunidades, y como la representación de la capacidad, pertenencia, y la posibilidad de participación política y económica en la sociedad en la era de la información." (p.8).

Ribble (2014): "la ciudadanía digital se refiere a las normas de comportamiento adecuado, responsable con respecto al uso de la tecnología". (p.5)

Miles (2011): "un enfoque sensato y razonable para la interacción en línea." (p.2)

Farmer (2011): "la capacidad de utilizar la tecnología de manera segura, responsable, crítica, productiva y cívicamente" (p. 292).

Nosko y Wood (2011): "el uso apropiado de las tecnologías en los contextos sociales, incluyendo los contextos educativos." (p. 406).

Así mismo, autores como: [Farmer, 2011; Hollandsworth, Dowdy, y Donovan, 2011; Kassam, 2013; Roh, 2004; Miles, 2011; Ribble, 2014, B. Sutton, V. Sutton, y Plantas, 2012], concuerdan que este concepto tiene el objetivo fundamental de ayudar a las generaciones jóvenes a tomar decisiones inteligentes y razonables en diversos contextos y situaciones digitales. Señalando además, que se trata del nuevo código de derechos civiles para los aprendices digitales en la actualidad.

En este mismo orden de ideas, Eduteka (2015) señala:

La ciudadanía digital puede definirse cómo las normas de comportamiento que conciernen al uso de la tecnología. Para que se entienda la complejidad de lo que comprende la ciudadanía digital y los problemas del uso, mal uso y abuso de la tecnología, hemos detectado nueve áreas generales de comportamiento que la deben conformar establecidos por la International Society for Technology in Education (ISTE) en 2013:

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

Comunicación: intercambio electrónico de información.

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

Acceso: participación electrónica plena en la sociedad.



20 al 30 de abril de 2017

Comercio: compraventa electrónica de bienes y servicios.

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

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

Ergonomía: bienestar físico en un mundo tecnológico digital.

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

En oposición al concepto de ciudadanía en el mundo presencial, la ciudadanía digital se limita a considerar que cualquiera se convierte en un ciudadano por el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), a través del uso del teléfono móvil / celular o de Internet, y que mientras cumpla con las aquellas pautas de conductas adecuadas y responsables que deben considerarse al hacer uso de las TIC, demuestre habilidades y actitudes positivas para actuar de manera asertiva en el mundo virtual, adopte un comportamiento inteligente, responsable y seguro, ya puede considerarse un ciudadano digital.

Al respecto Ribble, (2014) sintetiza en un cuadro los temas y elementos principales de la ciudadanía digital:

Cuadro 1

Temas y elementos principales de la ciudadanía digital

Temas	Elementos
Respeto (A usted mismo / Respetar a los demás).	Etiqueta: (estándares electrónicos de conducta o procedimiento). Acceso: (participación electrónica completa en la sociedad). Ley: (responsabilidad electrónica para acciones y obras). Comunicación: (intercambio electrónico de información).
Educación (A usted mismo / al conectarse con otros).	Alfabetización: (proceso de enseñanza y aprendizaje sobre la tecnología y el uso de la tecnología). Comercio: (compra electrónica y venta de mercancías). Derechos y Responsabilidad: (aquellas libertades que deben extenderse a todo el mundo en un mundo digital).
Protección (A usted mismo / Proteger a otros).	Seguridad: (precauciones para garantizar la seguridad electrónica). Salud y Bienestar: (bienestar físico y psicológico en un mundo de la tecnología digital).

Fuente: Ribble, (2014)

En este mismo orden y dirección, The Internet Rights and Principles Dynamic Coalition (IRP Coalition) (2011), estableció 10 Derechos y Principios para Internet:



20 al 30 de abril de 2017

Los Derechos Humanos son los Derechos Humanos tal y como los define el derecho internacional. Los hemos trasladado directamente a Internet con precauciones tales como libertad de bloqueos y filtros. Estos pueden ser identificados por expresiones como “todos tienen derecho a...” o “todos tienen libertad de...”. Por “Principios” entendemos aquellas políticas de Internet o principios de implementación que describen características del sistema que son necesarias para sostener los Derechos Humanos. Estos pueden ser identificados por el uso del indicativo y el verbo “deber”. (s/p)

1.- **UNIVERSALIDAD Y IGUALDAD:** Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos, que deben ser respetados, protegidos y cumplidos en el entorno online.

2.- **DERECHOS Y JUSTICIA SOCIAL:** Internet es un espacio para la promoción, protección y cumplimiento de los Derechos Humanos y el avance de la justicia social. Toda persona tiene el deber de respetar los derechos de los demás en el entorno online.

3.- **ACCESIBILIDAD:** Toda persona tiene igual derecho a acceder y utilizar Internet de forma segura y libre.

4.- **EXPRESIÓN Y ASOCIACIÓN:** Toda persona tiene derecho a buscar, recibir y difundir información libremente en Internet sin censura ni interferencias. Todo el mundo tiene derecho a asociarse libremente a través de Internet, con fines sociales, políticos, culturales o de otro tipo.

5.- **CONFIDENCIALIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS:** Toda persona tiene derecho a la privacidad online. Esto incluye el no ser vigilado, el derecho a utilizar cifrado y el derecho al anonimato. Todo el mundo tiene derecho a la protección de datos, incluyendo el control sobre la recolección, retención, transformación, eliminación y divulgación de sus datos personales.

6.- **VIDA, LA LIBERTAD Y SEGURIDAD:** El derecho a la vida, la libertad y la seguridad deben ser respetados, protegidos y cumplidos en Internet. Estos derechos no deben ser infringidos o utilizados para infringir los derechos de otros.

7.- **LA DIVERSIDAD:** La diversidad cultural y lingüística en Internet debe ser promovida, la innovación técnica y política deben alentar y facilitar la pluralidad de expresión.

8.- **IGUALDAD:** Todo el mundo tendrá acceso universal y abierto a los contenidos de Internet, libre de priorizaciones discriminatorias, filtrado o control de tráfico por razones comerciales, políticas o de otro.

9.- **NORMAS Y REGLAMENTO:** La arquitectura de Internet, los sistemas de comunicación y los formatos de documentos y datos se deben basar en estándares abiertos que garanticen la interoperabilidad completa, la inclusión y la igualdad de oportunidades para todos.

10.- **GOBIERNO:** Los Derechos Humanos y la Justicia Social deben ser la base jurídica y normativa sobre la que operar en Internet. Esto sucederá de manera



20 al 30 de abril de 2017

transparente y multilateral, con un Internet basado en los principios de la participación inclusiva y la rendición de cuentas. (p.9)

Los ciudadanos digitales tienen el derecho a una participación plena en la sociedad educativa de la información, de allí que todas las personas y organizaciones educativas (como una cuestión de principio), deben tener el mismo acceso a la tecnología digital, independientemente de dónde están o de quiénes son, a fin de tener la oportunidad de convertirse en ciudadanos más productivos.

Esto es debido, al aumento en la comunicación digital, el correo electrónico, sitios de redes sociales, mensajería instantánea y los teléfonos celulares, los cuales han hecho posible que todas las personas con acceso a la tecnología, puedan estar en contacto con cualquier otro individuo en cualquier momento y lugar. En consecuencia, ahora la tecnología juega un papel cada vez más importante en los lugares de trabajo, estudio o recreación para facilitar el intercambio de información y de experiencias.

No obstante, los usuarios en la sociedad educativa de la información se adhieren a diferentes estándares cuando interactúan a través de Internet, y de allí que el comportamiento digital apropiado pueda presentar variaciones, sin que por ello, los derechos, las obligaciones, y las implicaciones legales de la conducta en línea, deban ser desconocidos u obviados cuando son considerados poco éticos.

Lo anteriormente expuesto, conduce obligatoriamente a pensar en el impacto en el retrato que construye un usuario al ingresar a la red. Este retrato es conocido como “Huella Digital”. La Internet Society (2015) la define:

Su huella digital es todo lo que deja atrás cuando se utiliza Internet. Comentarios en medios de comunicación social, llamadas de Skype, el uso de aplicaciones y correo electrónico, es parte de su historia en línea y, potencialmente, puede ser visto por otras personas, o programas para un seguimiento de sus acciones las cuales quedan registradas en una base de datos. Sobre esta base se construyen perfiles, y la huella se convierte en un activo que se puede monetizar, y la ganancia directa no le llega al usuario, sino a las empresas que intercambian la información personal. De esta forma se evidencia la pérdida de la privacidad y del anonimato en línea, y esto socava el valor social de Internet, ya que la privacidad es una convención social. (s/p)

Estos rastros pueden contribuir a la reputación en línea del usuario, no obstante también puede perjudicarlo, ya que estas huellas tienen un costo, como el seguimiento de las acciones que se realizan en los sitios web que se visitan, las cosas que se buscan, o quiénes forman parte del círculo social del ciudadano digital, en donde además, la mayoría no tiene el control necesario para evitar la difusión de la información que comparte, porque no existe una política al respecto.



20 al 30 de abril de 2017

Como consecuencia de esto, las huellas digitales pueden ser sacadas de contexto y mal interpretadas, (más allá de que la información sea verídica o falsa), lo cual definitivamente impacta sobre la reputación entendida como un juicio social e interpersonal que en el mundo presencial está sosegado por el perdón y por el olvido, y en Internet esto no es ofrecido.

En este mismo sentido, el desconocimiento de los mecanismos de protección de la reputación, o porque quizá el ciudadano digital piense que no tiene nada que esconder, genera consecuencias cuyo alcance no puede ser imaginado o controlado, debido a que no toda la información personal que se divulgue en la red, es apropiada para todos los públicos, ni en cualquier lugar o momento.

Es evidente entonces, que todos los ciudadanos digitales indistintamente de su lugar de origen y edad, deben ser conscientes de las leyes que rigen su comportamiento en línea, de las consecuencias de sus acciones, y también deben actuar con responsabilidad.

1.2 Competencias digitales referentes teóricos europeos

La inclusión y la participación en la sociedad educativa de la información, el trabajo, la empleabilidad, la educación, el ocio, y muchos otros ámbitos se están volviendo más y más "digitalizados", lo que significa que la información y los servicios educativos están ganando cada vez más espacio a través de la Internet.

Bajo esta perspectiva, la Unión Europea (UE) concibe el término de ciudadanía digital como:

Proyecto IKANOS (2013): Las competencias digitales básicas se refieren a las habilidades para usar la tecnología digital, las herramientas de comunicación y/o las redes para acceder, gestionar, integrar, evaluar, crear y comunicar información ética y legalmente a fin de funcionar de una manera plena en la Sociedad de la información y del Conocimiento. (s/p)

En este mismo orden de ideas, la UE, señala en líneas generales que si se quiere, por tanto, contribuir a la vida social, educativa y económica, la competencia digital es un requisito previo. Además, se trata de una las competencias transversales que ayudan a adquirir habilidades adicionales clave, no sólo para tener acceso a las TIC y utilizarlas, sino que también aborda los conocimientos apropiados, habilidades y actitudes que debe poseer el usuario.

El Institute for Prospective Technological Studies – IPTS (del Joint Research Centre de la Comisión Europea), desarrolló un modelo que se encuentra alineado con las



20 al 30 de abril de 2017

directrices estratégicas definidas en la Agenda Digital Europea, denominado: proyecto DIGCOMP, acrónimo en español de: “Marco de la Competencia Digital de los Ciudadanos”, el cual establece cinco ámbitos que definen qué se “entiende por mundo digital”, es decir: procesamiento de la información, de la comunicación, de creación de contenido, seguridad, y solución de problemas, así como identifica los componentes clave de la competencia digital en términos de los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para ser digitalmente competente. Las áreas de competencia se organizan en torno a 5 ejes principales, sobre las cuales se estructuran 21 competencias definidas de la siguiente forma:

Imagen 1

Componentes clave de la competencia digital



Fuente: Proyecto IKANOS del gobierno Vasco (2013)

DIGCOMP por una parte, también se utilizó para crear un indicador que proporciona información sobre las competencias digitales de los ciudadanos en cada país, y por la otra, como marco utilizado para la planificación y la vinculación de las ofertas para la educación y la formación en general, así como base para la revisión del plan de formación o preparación de cursos para adultos, y para la preparación de programas de

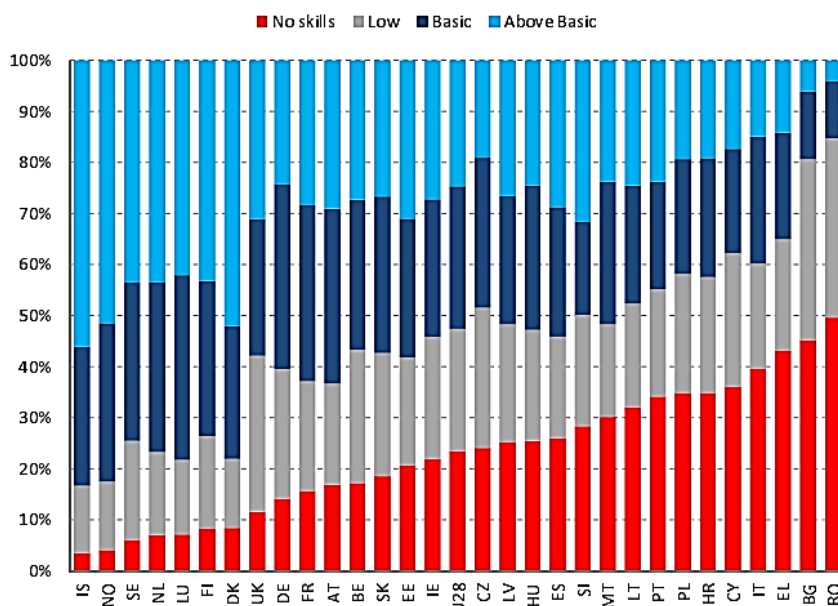


20 al 30 de abril de 2017

formación profesional requerida en varios sectores para determinar el nivel de competencia digital requerido según el área.

De lo anterior, se realizó una investigación en 2014 por la Comisión Europea denominada: “Digital Inclusion and Skills” (“Inclusión Digital y Habilidades”), aplicada en los países que conforman la Unión Europea (UE), la cual se centró en la inclusión y la capacitación digitales. Tomaron 4 de las 5 áreas competenciales previstas en la dimensión 1 (información, la comunicación, la creación de contenidos y la resolución de problemas), arrojando como resultado que 47% de los ciudadanos de la UE, no tiene suficientes competencias digitales, es decir que sólo han llevado a cabo actividades de un solo dominio de competencia digital, y 23% de las personas no tiene ninguna competencia.

Gráfico 1
Competencias Digitales



Fuente: Comisión Europea: Digital Agenda Scoreboard (2014)

Así mismo, la investigación realizó una proyección sobre cómo esta falta de habilidades se incrementará, si no se toman las previsiones necesarias, ya que en la actualidad hay casi 18 millones de personas sin competencias digitales, lo que condicionaría a necesitar 900 mil profesionales para esta formación en 2020.

2.- Competencias digitales versus áreas generales de comportamiento en la sociedad educativa de la información: compatibilidad de la educación virtual, y la Ciudadanía Digital con los Derechos Humanos



20 al 30 de abril de 2017

En contraste con los europeos, los norteamericanos exponen 9 áreas establecidas por la International Society for Technology in Education (ISTE), en cuanto al comportamiento en la ciudadanía digital:

Netiqueta: Estas formas de interacción tienen que ver o se basan en el principio moral conocido como “respeto”, es decir aquella consideración o trato que se le da al otro o a las cosas sin causarle ofensa, perjuicio o daño.

No obstante, algo está pasando con el “respeto” no solo en el mundo presencial, en ese mundo (face to face) o (cara a cara), como lo denominan los norteamericanos, porque cada día se observan faltas graves para la sana convivencia entre las personas, que van en contra de una sana práctica de la moral y las buenas costumbres, sino que además, se ha visto incrementado desde hace un par de años de manera exorbitante en la sociedad en línea.

Al respecto, una investigación realizada por Ditch the Label (2013) en cuanto al “Bullying” que en español significa: (Acoso físico o psicológico) al que someten, de forma continuada, a una persona a otra, o un estudiante a sus compañeros, reveló que la situación actual es:

En líneas generales de cada 10 jóvenes que han sido víctimas de acoso cibernético, 37% lo han experimentado en una frecuencia elevada, y 20% de forma extrema sobre una base diaria.

Acerca de las intimidaciones, amenazas o acciones intencionadas para avergonzar a un niño o adolescente, por parte de otro menor o un grupo de menores a través de las TIC, así como las redes sociales online o los dispositivos móviles, en los Estados Unidos, se sitúa en 82% donde los casos de ciberacoso han tenido gran repercusión mediática por su conexión con suicidios de adolescentes, y el vehículo más frecuente para el acoso cibernético son las redes sociales. Le siguen Sudáfrica con 63%, y Rusia con 59%. En cambio en China con 83%, los casos de ciberacoso ocurren en salas de chat y Corea del Sur y Japón con 48% los sitúan a través de dispositivos móviles.

Entonces es evidente que el acoso cibernético es un tipo de hostigamiento diferente de otros, y requiere una atención y esfuerzos especiales por parte de padres, docentes e instituciones educativas, puesto que las medidas anti-bullying existentes no son suficientes para afrontarlo.

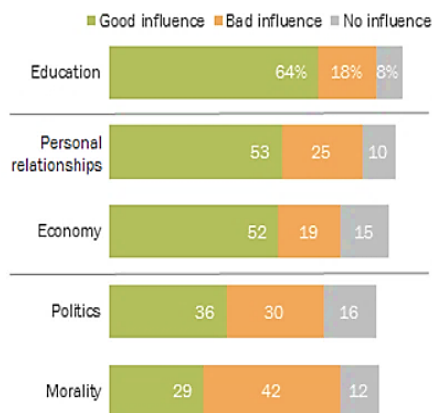
Sobre este aspecto, vale la pena resaltar una investigación realizada por Centro de Investigación Pew (Pew Research Center) en marzo de 2014, sobre la influencia del Internet en 32 países emergentes y en desarrollo. Allí 42% de los encuestados manifestaron que Internet está teniendo un efecto negativo en la moral o una mala influencia sobre la moral.



20 al 30 de abril de 2017

Gráfico 2

Influencia del Internet en 32 países emergentes y en desarrollo



Fuente: Pew Research Center (2014)

De acuerdo con la perspectiva de los encuestados, tecnologías como Internet erosionan la capacidad de actuar en concordancia con las normas morales indistintamente de los modelos socioculturales que intervienen, ya que si bien los encuestados pertenecen a diferentes países, la mayoría coincide en este aspecto.

Comunicación: muchos usuarios desconocen que al comunicarse electrónicamente, al escribir un texto todo en mayúsculas, equivale a “gritar” en el mundo presencial; o que al escribir en espacios asíncronos como correos electrónicos, y foros, resulta inapropiado saludos como: “Buenos días / tardes o noches.

Con el intercambio electrónico de información, ignoran que resulta inadecuado en las listas de correo, colocar la dirección electrónica con copia para todos, y no con copia oculta; así como el no dar acuse de recibido en un máximo de 24 horas del correo electrónico que le fue enviado por otra persona. De la misma forma, el agregar a alguien sin su autorización a un grupo, lo cual ocurre de manera constante, son algunas evidencias de las acciones que contradicen al comportamiento correcto de un ciudadano digital

Educación: es imperativo proporcionar conocimientos o habilidades en lo que respecta a la alfabetización digital, a los usuarios de la sociedad educativa de la información, para darles una determinada formación en lo que concierne a la utilización de las convenciones y el formato de la redacción, ortografía y gramática correcta en los



20 al 30 de abril de 2017

espacios en línea. Se observa con mucha frecuencia que algunos escriben con errores como: (Ola K ase) por (Hola ¿Qué haces?), y/o utilizan lenguajes ofensivos.

Así mismo, se debe educar para una presencia digital positiva, a fin de generar nombres de usuario seguros, identificar la diferencia entre la información personal y privada, usar la tecnología para explorar intereses personales y no para el robo de información y otras creaciones. Establecer verdaderos hábitos de salud y bienestar digital, promoviendo y modelando buenos usos de los espacios digitales no sólo desde un punto de vista académico, sino ético.

Acceso: sobre la participación electrónica, por una parte, se irrespeta en algunas ocasiones el tiempo y el ancho de banda de los demás, al enviar de manera reiterativa un mismo mensaje o archivo, y por la otra, así como en el mundo presencial la “Obesidad” es considerada como estado patológico que se caracteriza por un exceso o una acumulación excesiva y general de grasa en el cuerpo, lo mismo ocurre en la red.

En la actualidad, Maciej Ceglowski (2015) señala el problema de obesidad de la Web, realizando planteamientos como:

Un simple tuit supone unos 900 KB «que son unos 100 KB más de lo que pesa el texto completo de la novela: El maestro y Margarita» de Mijaíl Bulgákov. Así que básicamente abrir un tuit en el navegador web requiere transferir más datos de los que ocupa el contenido de un libro que impreso son 500 páginas. No me preocupa la obesidad de la Web porque sea ineficiente. Me preocupa la obesidad de la Web porque la hace inaccesible. Que la Web sea sencilla es lo que la hace genial. (s/p)

Y aquí desde el punto de vista educativo ocurren varios problemas, los docentes por ética deben ser incluyentes y no excluyentes, deben tratar a todos los estudiantes en igualdad de condiciones, y resulta que está ocurriendo lo contrario cuando trabajan con el apoyo de las tecnologías.

Muchos han realizado recursos educativos digitales, recursos educativos abiertos (REA), o infografías, como apoyo al proceso de enseñanza, y resulta que no toman en consideración el peso de dichos recursos o peor aún elaboran unos recursos hermosos llenos de un diseño impecable, que atrapa, y se olvidan de que existen personas con discapacidad, la cual no solo es visual, auditiva o motora, sino que dejan de lado, aquella que no se observa, como lo es la discapacidad cognitiva.

Existen muchos niños, adolescentes y adultos que presentan dificultades o compromisos en áreas como la atención, concentración, memoria y razonamiento en donde un recurso digital mal elaborado en vez de potencializar su aprendizaje, lo que hace es comprometerlo aún más. Un ejemplo de ello son las infografías, con sus colores brillantes y contrastantes, con letras llamativas, pero como están orientadas



20 al 30 de abril de 2017

bajo los criterios de la publicidad y el márketing, no son aptas para personas con discapacidad cognitiva o con patologías visuales.

Es importante recordar que desde el punto de vista fisiológico, los conos y bastoncitos de un ojo que presenta patologías como: miopía, hipermetropía o astigmatismo ven borrosos los colores: rojo, amarillo y naranja, y si aunado a esto, se tiene que hacer un esfuerzo para enfocar y ver con mayor claridad, puede generar desde intensos dolores oculares, hasta cefaleas agudas como la migraña, vértigo e incluso náuseas.

Desde el punto de vista psicológico, estos colores generan estados de alerta que podría impactar en la realización de actividades, así como en el estado de ánimo, y desde el punto de vista pedagógico, el color rojo por ejemplo, en una calificación significa reprobado, lo cual presenta repercusiones en los componentes: cognitivo, afectivo-evaluativo y conductual.

Algo similar ocurre con el tipo de letra, estudios han demostrado que las fuentes sin serif, como la “verdana” por ejemplo, hace que el contenido sea más fácil de retener en la memoria, caso contrario a las letras con serif, las cuales se utilizan mucho en las infografías y otros recursos.

Comercio: las compras por Internet son habituales, porque permiten un intercambio eficaz, de bienes y servicios, no obstante también facilita el intercambio de mercancías ilícitas. Ambos tipos de transacciones legales e ilegales se han vuelto comunes y ampliamente aceptadas; de allí que todos necesitan ser educados acerca de lo que está y no está considerado como un reemplazo aceptable en la economía digital.

Desde el punto de vista económico, existen las estafas, las compras inducidas por publicidad abusiva, o por menores de edad sin autorización de sus padres, representantes o responsables, por robo de contraseñas, por desactivación de sistemas de protección de los productos digitales violando los derechos de propiedad intelectual de programas, escritos, videos o música con Copyright, negocios ilegales compra y venta ficticia, apuestas, préstamos entre otras.

Responsabilidad: en lo que respecta a la responsabilidad por hechos y acciones en los medios electrónicos, se pueden mencionar el “copia y pega” plagio o violación de los derechos de autor. El copiar y pegar, el descargar contenidos de manera ilegal equivale a robar. Así mismo, se observa la propagación de información o datos no verificados, con contenido falso o engañoso denominado “Hoax”.

Los Hoax, que en español se conoce como bulo o noticia falsa, es un intento de hacer creer a un grupo de personas que algo falso es real. A partir de una verdad, se



20 al 30 de abril de 2017

genera una mentira, y las personas sin verificar la información reenvían, o retuitean por ejemplo, estos engaños masivos por medios electrónicos.

Derechos: todos los usuarios de la sociedad educativa de la información tienen ciertos derechos, incluido el derecho a la libertad de expresión. Decidir con quién se comparte la información personal es un derecho de los usuarios. No obstante, con los mecanismos de seguimiento que existen en la actualidad, los cuales son visibles para organizaciones con las cuales no se tiene ninguna relación y sobre las cuales no se tiene ningún control, vulnera de manera directa a los 10 Derechos y Principios para Internet.

Existe por ejemplo, la posibilidad de que un texto o escrito, una imagen, un video o un audio de un usuario, colocado en los diferentes espacios en línea, quede archivado en algún sitio sobre el cual la persona no tiene control, y que en algún momento, se puedan volver en su contra, ya que estas huellas digitales (sacadas de contexto), pueden comprometer la libertad de expresión, y en algunos países, incluso el bienestar y la libertad.

Existen gobiernos que rutinariamente vigilan los espacios en la red, como los foros de discusión, los servicios de mensajería y las redes sociales, llegando incluso a detener a las personas a causa de las declaraciones que realizan a través de estos medios. Y aquí se evidencia otro problema, no se toma en consideración mecanismos como el hackeo de cuentas, o la usurpación de identidad o creación de cuentas falsas, en donde una persona o máquina, puede perfectamente, hacerse pasar por otro comprometiendo la reputación del usuario verdadero.

Ergonomía: la tecnología viene con algunos riesgos inherentes como por ejemplo el uso de Internet y los dispositivos tecnológicos en forma dependiente y/o uso improductivo del tiempo. Los usuarios deben ser conscientes de su salud y bienestar tratando de conservar una postura cómoda y relajada con el fin de reducir la tensión, la fatiga y las lesiones. Muchas personas pasan horas al día frente a una computadora, tabla o teléfono móvil celular, sin pensar en el impacto sobre sus cuerpos.

Su uso excesivo tiene sus propios problemas ergonómicos y puede dar lugar a lesiones por esfuerzo repetitivo, dolor constante, entumecimiento, debilidad, tendinitis, síndrome del túnel carpiano, problemas oculares, dolor de cabeza, ojos secos, sensación "arenosa" en los ojos, visión borrosa, fatiga ocular, cambios en la percepción del color, y otros problemas que interfieren con las tareas diarias. Todos los ciudadanos digitales deben ser concientizados y entrenados en el uso de la tecnología digital en un lugar seguro y productivo.



20 al 30 de abril de 2017

Riesgo: en este aspecto se pueden encontrar que se ignoran que existen múltiples riesgos relacionados con la información, la comunicación interpersonal, actividades con repercusión económica, funcionamiento de la red, y adicciones.

Los usuarios en la sociedad educativa de la información tienen que protegerse frente a posibles daños. Del mismo modo que en el mundo presencial se instalan sistemas de seguridad en los hogares y oficinas, se debe proteger el hardware digital. Esta protección viene en forma de cortafuegos, software antivirus, control y copia de seguridad de los datos, entre otros. Estas medidas de seguridad protegen contra las malas intenciones, y la pérdida accidental de datos.

De la misma forma, los usuarios pueden sufrir algún perjuicio o daño cuando:

- Trabajan o difunden información errónea, ya que no sólo se corre el riesgo de realizar un mal trabajo académico, sino que además puede comprometer la actuación o imagen de una institución académica.
- Adjuntan grandes archivos al enviar un correo electrónico / email, sin pedir previamente autorización al receptor del mensaje.
- Por la carencia de una legislación adecuada del uso del correo electrónico, se pueden recibir mensajes de propaganda no deseada (spam) enviados de manera indiscriminada por empresas de todo el mundo, cuyos contenidos pueden ser de naturaleza sexual, propuestas de negocios ilícitos o contener archivos con virus.
- La recepción de mensajes personales ofensivos que pueden contener informaciones que atentan contra la intimidad o pérdida de ésta, y de alguna manera pueden producir contratiempos o impactar en forma negativa a nivel psicoemocional.

Al mismo tiempo, existe una cantidad inimaginable de información en la red y como su acceso es libre, fácilmente cualquier persona (sin importar su edad), puede acceder desde material de pornografía infantil, violencia, contenidos considerados delictivos que incitan a la violencia, el racismo, la xenofobia, el terrorismo, la pedofilia, el consumo de drogas, participar en ritos satánicos, sectas ilegales, hasta realizar actos delictivos.

También se puede entrar en contacto con personas que utilizan identidades falsas con oscuras intenciones, en ocasiones psicópatas que buscan víctimas para actos violentos o delictivos a las que prometen amistad, experiencias, o estímulos bien sea en el orden psicológico o mercantil, ya que de manera inconsciente algunos usuarios al participar en espacios en línea, pueden proporcionar información personal, familiar o de terceras personas a gente desconocida.

De igual manera, se encuentran la lentitud de los accesos a los espacios Web, la imposibilidad de conexión, los actos de sabotaje y piratería, que impactan no solo un



20 al 30 de abril de 2017

desempeño laboral o académico, sino también personal o profesional de un usuario, los problemas de virus, el espionaje a través de mecanismos como las "cookies" o de spyware, malware o ransomware, entre otros, los cuales permiten conocer todo lo que se hace desde un computador, Tablet o celular, y copiar todos los archivos que se tienen almacenados para detectar circunstancias y preferencias de las personas con el fin de elaborar listas de posibles clientes, que luego se venden a las empresas comerciales, o en el peor de los casos, restringir el acceso a determinadas partes o archivos del sistema infectado, exigiendo un rescate a cambio de quitar esta restricción, son parte de los riesgos actuales a los que los usuarios de la sociedad educativa de la información se enfrentan.

Consideraciones finales

Hasta no hace mucho los conocimientos se duplicaban cada 50 años. Hoy en día se duplican cada 5 años, y para el año 2020, se estima que lo harán cada 73 días...

Sin embargo, los niveles insuficientes de habilidades digitales, así como de los hábitos de comportamiento, podrían por una parte limitar la explotación de los beneficios educativos que surgen en la educación virtual.

Latinoamérica no escapa de esta realidad, y resulta fundamental, por lo tanto, evaluar las estrategias de prestación que se implementan en las organizaciones educativas, para analizar si realmente éstas, resultan coherentes con ciertos valores y principios morales, democráticos y son cónsonos con los derechos humanos y los derechos en Internet, o si por lo contrario, responden a intereses de clientelismo, formas autoritarias de gestión, de explotación y/o violación de estos derechos.

Para finalizar, el énfasis sobre las normas de comportamiento que conciernen al uso de la tecnología para ser un buen ciudadano digital, y no dejar huellas que perjudiquen más adelante en la reputación de los usuarios (profesores y estudiantes) en la sociedad educativa de la información, más que en los niños y adolescentes, deberían estar centradas en los adultos, porque si se les brinda las herramientas y el conocimiento necesario, éstos además de poder controlar realmente lo que sucede, también, y más importante aún, podrán educar en base a valores y principios morales que en la actualidad se requiere, podrán enseñar a sus hijos, estudiantes, o a cualquiera, los mecanismos reales de protección y de seguridad.

Los docentes del siglo XXI deben apropiarse de esta nueva cultura, de estas nuevas formas de comportamiento para enseñar a sus estudiantes, indistintamente del nivel de formación, los mecanismos de defensa y de protección. Y no olvidar nunca, que detrás de esa pantalla o monitor hay otro ser humano que siente y padece al igual que nosotros, y que merece respeto.



20 al 30 de abril de 2017

*Una persona puede causar el mal a los demás,
no sólo por sus acciones, sino por su falta de acción,
y en ambos casos es responsable ante ellos por las lesiones.*

John Stuart Mill

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Comisión Europea (2014): *Digital Inclusion and Skills*. Digital Agenda Scoreboard. Extraído el día 11 de marzo, 2016. Disponible en: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/scoreboard-2014-digital-inclusion-and-skills-eu-2014>

EduTEKA (2015): *Ciudadanía Digital*. Extraído el día 27 de octubre, 2016. Disponible en: <http://www.eduteka.org/CiudadaniaDigital.php>

Ditch the Label (2013): *Cyber Bullying Statistics*. Extraído el día 14 de mayo, 2016. Disponible en: <http://www.ditchthelabel.org/downloads/the-annual-cyberbullying-survey-2013.pdf>

Farmer, L. (2011): *Teaching Digital Citizenship*. Paper presented at the Global TIME 2011. Extraído el día 16 de junio, 2016. Disponible en: <http://www.editlib.org/p/37093>

Hilbert, M. (2015): *La Tecnología Digital y Cambio Social* [Open Course on-line de la Universidad de California]. Extraído el día 13 de noviembre, 2016. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=xR4sQ3f6tW8&list=PLtjBSCvWCU3rNm46D3R85efM0hrzjuAlq>

Hollandsworth, R., Dowdy, L., y Donovan, J. (2011): *Digital Citizenship in K-12: It takes a village*. TechTrends, 55(4), 37-47. Extraído el día 13 de noviembre, 2016. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1007/s11528-011-0510-z>

Huber, G. (1991): *Organizational Learning: the contributing processes and the literatures*. Organization Science, 2(1), 88-115. Extraído el día 27 de octubre, 2016. Disponible en: http://mgmt.iisc.ernet.in/~piyer/Knowledge_Management/Organizational%20Learning%20Contributing%20Processes%20%201%20Organization%20Science%201991.pdf

ISTE (2013): *9 Principios para la Ciudadanía Digital*. Extraído el día 20 de septiembre, 2016. Disponible en: <http://www.iste.org/>

Internet Society (2015): *Tu Huella Digital*. Extraído el día 15 de enero, 2016. Disponible en: <http://www.internetsociety.org/your-digital-footprint>

IRP Coalition (2011): *10 Derechos y Principios de Internet*. Extraído el día 15 de septiembre, 2016. Disponible en: <http://internetrightsandprinciples.org/site/>

Kassam, A. (2013): *Changing Society Using New Technologies: Youth participation in the social media revolution and its implications for the development of democracy in sub-Saharan Africa*. Education and Information Technologies, 18(2), 253-263. Extraído el día 13 de noviembre, 2016. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1007/s10639-012-9229-5>

Maciej, C. (2015): *The Website Obesity Crisis*. Extraído el día 3 de mayo, 2016. Disponible en: <https://vimeo.com/147806338>



20 al 30 de abril de 2017

Marshall, T. (1992): *The Problem Stated with the Assistance of Alfred Marshall* [originally delivered in 1949]. En *Citizenship and Social Class*, T. H. Marshall and T. Bottomore, 3–51. London: Pluto Perspectives.

Miles, D. (2011): *Youth protection: Digital citizenship-Principles and new resources*. Paper presented at the Cybersecurity Summit (WCS), 2011 Second Worldwide. Extraído el día 25 de febrero, 2016. Disponible en: <http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=5978778>

Nosko, A., y Wood, E. (2011): *Learning in the Digital Age with SNSs: Creating a Profile*. En B. White, I. King, & P. Tsang (Eds.), *Social Media Tools and Platforms in Learning Environments* (pp. 399-418). Springer Berlin Heidelberg. Extraído el día 13 de noviembre, 2016. Disponible en: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-20392-3_24

Pew Research Center (2014): *Influencia del Internet: positiva, negativa y neutra en los países emergentes y en desarrollo. Internet tiene influencia más positiva sobre la educación, menos positiva en la moral*. Extraído el día 17 de enero, 2016. Disponible en: <http://www.pewglobal.org/2015/03/19/internet-seen-as-positive-influence-on-education-but-negative-influence-on-morality-in-emerging-and-developing-nations/technology-report-23/>

Proyecto IKANOS del gobierno Vasco (2013): *Competencias digitales*. Extraído el día 10 de enero, 2016. Disponible en: http://ikanos.blog.euskadi.eus/?page_id=2423

Ribble, M. (2014). *Digital Citizenship: Using Technology Appropriately*. *International Education Studies* Vol. 8, No. 12; 2015 Extraído el día 2 de mayo, 2016. Disponible en: http://digitalcitizenship.net/Home_Page.html

Roh, Y. (2004): *Democratic Citizenship Education in the Information Age: A comparative study of South Korea and Australia*. *Asia Pacific Education Review*, 5(2), 167-177. Extraído el día 22 de abril, 2016. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1007/BF03024954>

Sutton, B., Sutton, V., y Plants, B. (2012): *Digital Citizenship*. Paper presented at the Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2012, Austin, Texas, USA. Extraído el día 13 de noviembre, 2016. Disponible en: <http://www.edutlib.org/p/39818>

Vaill, P. (1996): *Learning as a Way of Being*. San Francisco, CA: Jossey-Blass.

Dra. Karinne Terán Korowajczenko

Post Doctorado en Gestión del Conocimiento UPEL (2016)

Doctora en Ciencias de la Educación ULAC (2011) Tesis: Aplicabilidad de los Sistemas Colaborativos a la Docencia Universitaria. (Mención Publicación).

Ponente Internacional:

- **Sexto Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación a Distancia Educ@2015** del 15 al 30 de septiembre de 2015. Ponencia: Aplicabilidad de Wikispaces para la Mediación Docente en Línea. Ciudad de Mendoza – Argentina.





20 al 30 de abril de 2017

- **Congreso Virtual Mundial de e-Learning** del 01 al 12 de octubre de 2014. Ponencia: Aplicabilidad de Google Drive para la Mediación Docente en Línea. Buenos Aires. Argentina.
- Para ampliar la información pulse los siguientes enlaces: [Docente - Investigador](#) / [e-teaching](#) / [@katekor11](#)