

Escuela Nacional Preparatoria

Plantel 9, "Pedro de Alba"

Memorias

**Formando para la vida, aula y el ciberespacio. Reflexiones en torno a la
Ciudadanía Digital (Digital Citizenship)**

Laura Pablo Hernández

Escuela Nacional Preparatoria 4 "Vidal Castañeda y Nájera"

munenp4@gmail.com

5513649612

Rubro en el que participa:

c) Experiencias en el área de formación docente en la aplicación didáctica de las TIC (reflexiones personales, proyectos académicos, etc.).

Medios necesarios para su exposición:

Computadora, cañón y acceso a internet

RESUMEN

La presente ponencia tiene como intención mencionar aspectos relevantes de lo que se ha llamado la *Ciudadanía digital (Digital Citizenship)* y lo que encierra dicho concepto, más aun la relevancia de nosotros docentes y nuestros alumnos conozcamos este, ante la diversa formación académica y tecnológica la cual ellos están recibiendo en la escuela para su vida personal y profesional.

Sin embargo, el reto de nuestros alumnos ante su mundo de internet, ha generado un ciberespacio el cual hace 10 años no existía, esto ha marcado la pauta para tener una reglamentación para vivir en este espacio generado por la red.

Ante la necesidad de comunicarse, ahora, con diversas nacionalidades; y miles maneras de ver la vida desde una pantalla; de tal manera, se establecieron áreas las cuales deben seguir los hoy llamados *ciudadanos digitales*, un código de conducta, y es necesario que los usuarios estén familiarizados y lo utilicen de manera correcta.

**Formando en la vida, aula y ciberespacio. Reflexiones en torno a la Ciudadanía Digital.
(Digital Citizenship)**

Introducción

La intención de las presentes líneas es compartir la relevancia de abordar en nuestras diversas asignaturas el concepto de *Ciudadanía digital* (Digital Citizenship), termino que se acuño a partir de que la tecnología se hizo presente en nuestras vidas tanto personales y académicas, de tal forma, se establecen nueve áreas generales de comportamiento, lo cual es eje el docente y alumno las conozca para establecer un buena atmosfera de convivencia y respeto en el ciberespacio. De ahí, la relevancia de trabajar con los alumnos estas áreas como parte de su formación académica y tecnología, lo cual repercutirá en buenos ya no ciudadanos del mundo sino digitales.

Objetivos

- 🍏 Identificar las nuevas áreas del comportamiento en la red.
- 🍏 Promover el uso correcto de las nuevas áreas del comportamiento en la red.
- 🍏 Valorar la relevancia del respeto en el ciberespacio, como parte de su formación personal, académica y personal.

Desarrollo

Para empezar debemos de entender el concepto: 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. (Ribble. 2004)

Un concepto el cual nos habla de las normas de comportamiento; de tal forma se proporcione un excelente uso en la tecnología. Esto debe ser un punto fundamental dentro de la formación de nuestros alumnos en el uso de la tecnología no basta guiarlos para que utilicen los recursos de las diversas herramientas de la red, tales como *Prezi, Powtoon, Padlet, Mural.ly, Storybird, Edmodo*, entre otros, sino al tener un acercamiento con otros cibernautas nacionales y extranjeros; por lo tanto, tiene acercamiento a variadas culturas, de manera que este acercamiento se debe darse en una atmósfera de respeto, igualdad, equidad y tolerancia dentro del ciberespacio. Con esto en mente, se han detectado nueve áreas generales de comportamiento las cuales se deben seguir para ser un buen ciudadano digital.

Aquí, mencionaré cuales son y una breve explicación de ellas, las cuales podemos trabajar y compartir con nuestros alumnos; estas les apoyarán en su trabajo en el ciberespacio.

Áreas generales de comportamiento.

1. **Las netiquetas o Netiquette** se refiere a un conjunto de normas de convivencia en Internet que todo internauta debe tener en cuenta y se basa en el respeto hacia el otro adaptando las normas comportamientos convencionales del día a día en Internet. El mundo virtual también es un entorno real, donde se puede contactar con cientos de miles de personas que comparten lo que desean aprovechando los recursos de Internet como las herramientas de multimedia, en Internet conviven millones de usuarios y como todo lugar, deben establecerse roles y normas, una de ellas es conocida como Net-etiquetas o Netiquette para el comportamiento general en Internet. *Si no quieres que te hagan daño, ¿por qué harías daño a los demás?* Por ejemplo,

- i. Todas las reglas de convivencia en la vida real, son aplicables en la Web. (El respeto hacia los demás, buena conducta, buen comportamiento, uso de vocabulario adecuado, cortesía, amabilidad).
- ii. No utilizar mayúsculas, **LAS MAYÚSCULAS SON DIFÍCILES DE LEER Y MANIFIESTA QUE LA PERSONA ESTÁ ALTERADA Y GRITA.**
- iii. Evitar actos de *Cyberbullying*, *Grooming*, *Sexting* y otros delitos.

2. **Comunicación.** Los celulares, la mensajería instantánea y el correo electrónico han transformado las formas en las que se comunican los usuarios de la tecnología. Estas formas de comunicación han creado una nueva estructura social de quién, cómo y cuándo, interactúan las personas. Los alumnos deben aprender a diferenciar cuál es la forma de comunicación más adecuada para una circunstancia determinada.

Por ejemplo, la comunicación cara a cara es más efectiva que la comunicación electrónica cuando los temas que se van a tratar involucran información sensible, personal o negativa. La comunicación electrónica es eficiente y efectiva para transmitir información básica.

3. **Educación:** La utilización de la tecnología en la educación es cada día más frecuente. Su uso es tan común, ya en las aulas, donde podemos encontrar pizarrones blancos, dispositivos para conectar PC o laptops entre otros. Sin embargo, la enseñanza de cómo se utiliza esta, no un uso correcto, no se ha

desarrollado de la misma forma. Cuando se enseña utilizando la tecnología, la mayoría de las veces no se incluye la instrucción de cuáles son los usos apropiados y los inapropiados, *guiar a los alumnos entre lo que puede ser y no en la red*, que no se distraigan al realizar las diversas actividades planeadas por el profesor, hay que realizar una gran labor en la educación tecnología de nuestros alumnos.

4. **Acceso:** La tecnología ofrece muchas oportunidades para que gran número de personas accedan y utilicen formas alternativas de comunicación. Pero no todos tienen la capacidad para usar o acceder las herramientas de la nueva sociedad digital. Con frecuencia, estas oportunidades solamente están disponibles para un grupo pequeño de alumnos, aunque el costo de la tecnología está disminuyendo rápidamente y el acceso a la tecnología sea mayor que nunca antes. La disparidad en el mundo de los que tienen acceso a la tecnología y los que no lo tienen está aumentando.
5. **Comercio electrónico:** Comprar en línea es una práctica cada vez más frecuente y los alumnos deben entender de qué se trata. Las grandes marcas dedicadas a la venta de artículos para los adolescentes saben de lo potencial que pueden ser estos consumidores, de tal forma el 29% de los jóvenes buscan los productos por Internet antes de ir a comprarlos a los almacenes. Si nuestra meta es producir ciudadanos analfabetas, entonces discutir sobre comercio electrónico es importante.
6. **Responsabilidad:** Desde que están pequeños, se les facilita a los alumnos localizar y descargar materiales de Internet. Sin embargo, no han aprendido qué es apropiado y qué no lo es, qué es legal o ilegal, cuando usan Internet. Dos terceras partes del profesorado universitario y de los administradores dicen que no es correcto descargar o intercambiar archivos, mientras que únicamente una cuarta parte de los alumnos consideran que esto está mal hecho.
7. **Derechos:** Cuando los alumnos, generan o publican cualquier cosa digitalmente, ellos están cobijados por la misma protección de derechos de autor que tiene cualquier otro productor de contenidos.

Derechos inadecuados:

1. La institución no protege los derechos de los usuarios que trabajan con la tecnología de la escuela.
2. Los alumnos violan las políticas de uso establecidas por la escuela porque las perciben como injustas.

8. **Ergonomía:** Los alumnos deben estar consciente de los daños físicos que puede ocasionar la tecnología. El síndrome del *Túnel Carpiano* es uno de ellos, es una afección en la cual existe una presión excesiva en el nervio mediano. Este es el nervio en la muñeca que permite la sensibilidad y el movimiento a partes de la mano. El síndrome del túnel carpiano puede provocar entumecimiento, hormigueo, debilidad, o daño muscular en la mano y dedos, aunque no es el único. El forzar la vista y la mala postura son problemas comunes en las actividades relacionadas con la tecnología. Los educadores debemos estimular a los alumnos para que utilicen la tecnología de manera responsable con el fin de prevenir lesiones físicas. Con la ergonomía apropiada, se puede ayudar a que estos eviten problemas futuros relacionados con el uso inadecuado de la tecnología.
9. **Seguridad:** A medida que una mayor cantidad de información de carácter confidencial se guarda electrónicamente, se debe generar la estrategia correspondiente para protegerla. Los alumnos deben aprender a proteger los datos electrónicos (por ejemplo, virus, almacenamiento fuera de línea en USB, CD, etc). Proteger el equipo personal no solamente indica responsabilidad de parte del usuario sino que responde a la necesidad de proteger la comunidad. Por ejemplo, manteniendo actualizado el antivirus. *Pero la seguridad va más allá de la protección de los equipos. Incluye protegernos a nosotros mismos y a otros de influencias externas que pueden causarnos daños físicos.*

Conclusiones

Para finalizar, con todos los puntos antes mencionados, el reto como educadores, otro más, es enseñar a los alumnos preparatorianos lo relevante de atender todos y cada uno de las nueve áreas de comportamiento, si bien en la mayoría de los cursos, para docentes y alumnos se incluyen temas tales como, Netiqueta, derechos de autor, entre otros, deben enfatizarse todos los aspectos del comportamiento en la red, eso hará conscientes a todos los usuarios de este tópico; y la enorme responsabilidad de ser ciudadanos digitales para una mejor convivencia en el ciberespacio.

Entonces, esto debería ser parte de la formación tecnología la cual deben recibir nuestros alumnos; enseñarles las normas para un trabajo en el ciberespacio. Crear una atmósfera de respeto, tolerancia, equidad entre otros, de tal forma se debe de convertir en una prioridad para docentes, instituciones y todos quienes estamos involucrados en los temas de tecnología.

Sin embargo es un asunto complicado, la tecnología utilizada en la vida diaria del ser humano abrirá muchas vertientes de toda índole; y generar un marco jurídico, conceptual, u otro, puede quedar obsoleto en unas cuantas semanas. La red es aquí y ahora; de manera que es una tarea demasiado complicada.

Pero, donde podemos empezar a formar ciudadanos digitales conscientes es en la aula-escuela, con nuestros jóvenes preparatorianos, esa es parte de nuestra labor docente. Para concluir, lo hago con la siguiente cita de Thurgood Marshall, Juez de la Corte Suprema de Justicia estadounidense, resume así la importancia de enseñar ciudadanía digital:

*La educación no se limita a enseñar lenguaje, matemáticas y ciencias.
Educar es sobre todo enseñar a cabalidad ciudadanía, enseñar a vivir en
comunidad con otras personas y especialmente, aprender a obedecer la ley.*

REFERENCIAS

Ribble y Bailey (2004), *Digital Citizenship*, disponible en:
<http://www.educ.ksu.edu/digitalcitizenship/>, recuperado: 22 de julio de 2016.