



**Oficina de
Montevideo**
Oficina Regional
de Ciencias para
América Latina y
el Caribe



La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina

Publicado en 2020 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 7, place de Fontenoy, 75352 París 07 SP, Francia y la Oficina Regional de Ciencias de la UNESCO para América Latina y el Caribe, Oficina de UNESCO en Montevideo, (Luis Piera 1992, Piso 2, 11200 Montevideo, Uruguay.

© UNESCO 2020



Esta publicación está disponible en acceso abierto bajo la licencia Attribution-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>). Al utilizar el contenido de la presente publicación, los usuarios aceptan las condiciones de utilización del Repositorio UNESCO de acceso abierto (<http://www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-sp>).

Los términos empleados en esta publicación y la presentación de los datos que en ella aparecen no implican toma alguna de posición de parte de la UNESCO en cuanto al estatuto jurídico de los países, territorios, ciudades o regiones ni respecto de sus autoridades, fronteras o límites.

Las ideas y opiniones expresadas en esta obra son las de los autores y no reflejan necesariamente el punto de vista de las organizaciones que coordinaron y/o apoyaron este trabajo, ni las comprometen.

Documento de política elaborado por: Roxana Morduchowicz, Asesora senior, Programa de Educación en Ciudadanía Digital para América Latina

Maquetación: María Noel Pereyra

La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina

Roxana Morduchowicz

Expertos internacionales consultados para el documento

Dorothy Gordon

Chair UNESCO Information for all Program
Chair Information for all Working group on Information Literacy

Maha Bashri

Maha Bashri, PhD
Profesora Asociada en Comunicación
Universidad de los Emiratos Árabes Unidos, Dubai

Carolyn Wilson

Profesora en Comunicación en la Western University Ontario, Canadá
Ex directora de la Alianza Global para la Alfabetización en Medios e Información.
(GAPMIL) UNESCO

Alexandre Le Voci Sayad

Co-director de la Alianza Global para la Alfabetización en Medios e Información.
(GAPMIL). UNESCO.

Stephen Wiber

Gerente de políticas públicas de la Federación Internacional de Asociaciones de
Bibliotecarios y Bibliotecas (IFLA) Holanda

Índice

Qué es la ciudadanía digital	4
Ciudadanía digital para la inclusión digital.....	4
Ciudadanía digital para la democracia.....	5
Ciudadanía digital y conocimiento	6
El proyecto	6
¿Qué contenidos incluye la ciudadanía digital?	7
Protección y seguridad	7
Reflexión y análisis.....	8
Creatividad y participación	8

Qué es la ciudadanía digital

Con la creciente influencia de Internet en nuestra vida diaria, la sociedad necesita responder a nuevas preguntas y desafíos. Y debe enfrentar nuevos fenómenos. Las noticias falsas, el discurso del odio, el *cyberbullying*, el *grooming*, la exposición de la privacidad en las redes sociales, el uso y manejo de los datos personales por medio de algoritmos y la *big data*, son los nuevos interrogantes que plantea el siglo XXI.

Al mismo tiempo, sin embargo, Internet encierra un enorme potencial y puede ofrecer grandes oportunidades. La escuela y el docente pueden enseñar a utilizar las redes sociales para promover la inclusión y evitar el *cyberbullying*. La escuela y el docente pueden utilizar las tecnologías para enseñar a buscar información confiable en la web y evitar las noticias falsas. La escuela y el docente pueden utilizar Internet para promover el pluralismo y la diversidad contra la discriminación y el discurso del odio. La escuela y el docente pueden enseñar cómo funcionan los algoritmos y reflexionar sobre la privacidad y el uso de las huellas que los usuarios dejan en la web. La escuela y el docente pueden utilizar Internet para promover el trabajo colaborativo, la creatividad y la participación. La escuela y el docente pueden utilizar las tecnologías para enseñar pensamiento computacional y programación y preparar a los alumnos para los trabajos del siglo XXI que tendrán cuando egresen (y que aún no se sabe cuáles son). De todo ello trata precisamente, la *ciudadanía digital*.

Ciudadano digital es quien comprende el funcionamiento y los principios que rigen el entorno digital, analiza el lugar y papel que las tecnologías ocupan en la sociedad, evalúa su incidencia en la vida cotidiana, entiende su rol en la construcción del conocimiento y sabe utilizarlas para la participación. Ciudadano digital es quien cuenta con la habilidad para navegar en contextos digitales complejos y comprender sus implicancias sociales, económicas, políticas, educativas y laborales. Ciudadano digital es quien sabe hacer un uso reflexivo y creativo de Internet, tanto para el análisis crítico, como para la participación.

La Ciudadanía Digital supone un conjunto de competencias que permite a las personas acceder, comprender, analizar, producir y utilizar el entorno digital, de manera *crítica, ética y creativa*.

Ciudadanía Digital para la inclusión digital

Durante muchos años, la exclusión digital se explicaba solamente por la falta de acceso a Internet. El objetivo, entonces, era promover la conectividad entre alumnos de todos los sectores sociales. Aún hoy, en América Latina, el acceso igualitario a las tecnologías y a Internet sigue siendo un desafío para la ciudadanía digital. Sin acceso, está claro, no es posible construir una *ciudadanía digital inclusiva*.

**Y una ciudadanía digital
que no es inclusiva,
margina, excluye e invisibiliza.**

Sin inclusión, no será posible construir una ciudadanía digital para todos.

Aun cuando el acceso universal a las tecnologías sigue siendo una condición esencial y una asignatura pendiente, con frecuencia ha sido exacerbado, en detrimento de las habilidades y las prácticas. En el siglo XXI aparecen nuevas *brechas digitales*, que van más allá del acceso. Están basadas en las *capacidades* y en las *prácticas*. Una utilización limitada de las tecnologías es hoy la nueva forma de exclusión. Los

excluidos son quienes no cuentan con la capacidad para identificar, enfrentar y responder a las nuevas problemáticas, interrogantes y desafíos que genera el uso del entorno digital. Contar o no contar con estas capacidades es lo que define la brecha digital hoy. Una brecha que no es instrumental, sino reflexiva y creativa. Que no habla del manejo de la herramienta, sino de su comprensión. Pensar las tecnologías y no solo utilizarlas de manera instrumental, es el gran desafío en este milenio.

El acceso es sin duda, el punto de partida. *Sin acceso, solo los privilegiados económicamente podrán ser ciudadanos digitales.* Pero el acceso no puede ser también, el punto de llegada. Lo importante no es el acceso en sí mismo, sino lo que la persona es capaz de hacer a partir de él. En otras palabras, el desafío en el siglo XXI es analizar de qué manera los alumnos utilizan las tecnologías para comprender el entorno digital, potenciar capacidades, incorporar nuevas competencias y crear nuevas oportunidades. Es utópico pensar que el acceso a las tecnologías sin las competencias para usarlas reflexivamente, alcanza para ingresar a la sociedad del conocimiento.

La escuela y el docente pueden utilizar las tecnologías para dar respuesta a los grandes desafíos del siglo XXI, a través de un *programa de Ciudadanía Digital* que fortalezca competencias fundamentales para este milenio: el pensamiento crítico en el uso de Internet y con él, la capacidad para comprender, analizar, inferir, resolver problemas, tomar decisiones, argumentar, transformar, comunicar, crear y participar en el entorno digital.

Ciudadanía Digital para la Democracia

La Ciudadanía Digital es fundamental para la democracia. Es difícil pensar en una cultura democrática sólida, sin una sociedad que ejerza una Ciudadanía Digital plena.

Conocer los principios que rigen el entorno digital, permite comprender el papel de las tecnologías en la sociedad y cómo afectan nuestras vidas. Saber analizar y evaluar contenidos que circulan en Internet, permite seleccionar y utilizar información confiable para tomar decisiones fundamentadas. Comprender que no existe nada neutro en la web, ayuda a analizar el uso de las huellas digitales y permite entender el significado y los límites de la privacidad en Internet. Utilizar el entorno digital para la generación de contenidos sobre temas y problemas sociales, permite participar constructivamente en la vida pública de la comunidad.

Aprender pensamiento computacional y programación, saber cuáles son los principios lógicos que hacen al funcionamiento de las tecnologías y poder utilizarlas de manera creativa para el diseño y desarrollo de sistemas digitales, son, también, competencias fundamentales en un programa de Ciudadanía Digital que busca preparar a los estudiantes para responder a las demandas laborales del siglo XXI.

Apropiarse de las tecnologías, identificar y resolver problemas en el entorno digital y desarrollar la capacidad para procesar situaciones complejas, son competencias indispensables de esta formación.

En suma, la ciudadanía digital coloca a los estudiantes en mejores condiciones para entender la realidad –cada vez más mediada por pantallas–, para responder a los dilemas y desafíos de este milenio, para insertarse laboral y socialmente, para tomar decisiones y para participar en la agenda pública. En otras palabras,

**la ciudadanía digital empodera a los alumnos
para que puedan incidir constructivamente
en la calidad de las políticas públicas.**

Ciudadanía Digital y Conocimiento

Si la utilización de las tecnologías no construye conocimiento; y si ese conocimiento no permite a los estudiantes comprender el entorno digital, responder a los nuevos interrogantes sobre la manera en que el universo on line funciona, y utilizarlo para la participación, la tecnología servirá solo con fines instrumentales o lúdicos. *Y los alumnos no serán ciudadanos digitales.*

La ciudadanía digital se vuelve fundamental en el siglo XXI porque promueve la inclusión social. La falta de acceso y apropiación de las tecnologías e Internet profundiza la exclusión. Ello significa sin duda, menores oportunidades educativas, laborales y sociales.

**La ciudadanía digital es un derecho fundamental,
en la medida en que su ausencia
impide el ejercicio de una ciudadanía plena.**

En palabras de la UNESCO, esta alfabetización *“busca empoderar a los estudiantes en todos los ámbitos de la vida, con el fin de que alcancen sus metas personales, sociales, ocupacionales y educativas y estén en condiciones de participar activamente en la sociedad. Se trata de un derecho básico en un mundo digital, que promueve la inclusión social de todas las naciones.”*

La ciudadanía digital tiene como objetivo fundamental, entonces, el empoderamiento de los estudiantes. Se trata de una alfabetización fundada en dos conceptos esenciales: **pensamiento crítico y participación democrática.**

El proyecto

La UNESCO se hace eco del interés de los Ministerios de Educación de América Latina, que coinciden en que la ciudadanía digital es una respuesta fundamental para resolver muchos de los interrogantes, dilemas y desafíos que nos plantea el siglo XXI.

Pese a ello, la región no cuenta con políticas públicas sistemáticas y con continuidad en este campo. En virtud de ello, *la UNESCO –con el apoyo de Microsoft– propone lanzar un Programa de Ciudadanía Digital en América Latina para que la ciudadanía digital se convierta en una política educativa pública, en todos los países de la región.*

Este programa tendrá por objetivo trabajar con los Estados para concientizar, impulsar y profundizar los principios y contenidos de una Ciudadanía Digital, en línea con los estándares internacionales históricamente desarrollados por la UNESCO.

Los actores fundamentales para la incorporación de estos temas en el aula son, sin duda *los docentes*. En otras palabras, la clave para que la ciudadanía digital se convierta en una política educativa es –sin duda– *la formación docente.*

Sólo si el Estado decide implementar una capacitación sistemática destinada a maestros y profesores desde su formación inicial, la ciudadanía digital podrá ser efectivamente una política pública.

El Programa de Ciudadanía Digital se propone *fortalecer a los equipos técnicos de los Institutos de Formación, Universidades Pedagógicas y Ministerios de Educación* de América Latina para que puedan incorporar y/o profundizar la ciudadanía digital en la formación docente inicial y continua.

Para ello, la UNESCO, con el apoyo de Microsoft:

- Organizará encuentros regionales con los gobiernos de América Latina (Ministerios de Educación) con el objetivo de compartir e intercambiar ideas para el fortalecimiento de la ciudadanía digital en la formación docente
- Desarrollará talleres presenciales de ciudadanía digital, destinados a los equipos técnicos en formación docente y desarrollo curricular, de los Ministerios de Educación.
- Diseñará una plataforma en línea a la que los Ministerios de Educación podrán recurrir para la formación docente en ciudadanía digital.

¿Qué contenidos incluye la Ciudadanía Digital?

La Ciudadanía Digital supone tres dimensiones:

- 1 Protección y Seguridad
- 2 Reflexión y Análisis
- 3 Creatividad y Participación

Es importante destacar que no se trata de dimensiones excluyentes u opcionales. En otras palabras, un programa de Ciudadanía Digital supone un abordaje integral, en el cual *las tres dimensiones formen parte*.

Protección y Seguridad

A fin de poder aprovechar el universo digital en todo su potencial, es importante tener en cuenta y evitar los riesgos que puede generar un uso no protegido ni seguro de Internet. Ello supone los siguientes contenidos:

- Auto regulación en el uso de Internet
- Comportamiento ético en el entorno digital
- Privacidad y espacio público en Internet
- Construcción de la huella digital
- Discurso del odio y discriminación en Internet
- *Cyberbullying*. Características y riesgos
- *Grooming*. Significado y peligros
- Responsabilidad y derechos en la construcción de un entorno digital seguro

Reflexión y Análisis

Esta dimensión aborda el uso del pensamiento crítico y la capacidad para analizar, evaluar, argumentar, resolver problemas y tomar decisiones, en el entorno digital. Ello supone los siguientes contenidos:

- Noticias falsas, desinformación y confiabilidad
- Usos de la identidad digital
- *Big data*. Algoritmos y manejo de datos
- Representación y estereotipos en Internet
- Comprensión del lenguaje digital: códigos y convenciones
- Audiencias: definición, recepción y usos de los contenidos on line
- Inteligencia Artificial: usos éticos y no éticos
- Pensamiento computacional. Significado y aplicación
- Resolución de problemas en el entorno digital
- Programación. Significado y aplicación

Creatividad y Participación

Esta dimensión incluye aspectos que permiten hacer un uso creativo de Internet para la participación y el compromiso con la comunidad. Ello supone los siguientes contenidos:

- Expresión y participación en el entorno digital
- Comprensión de las nuevas formas culturales de comunicación
- Colaboración e inclusión en la comunicación digital
- Uso del lenguaje digital y las nuevas formas expresivas
- Creación, edición y distribución de contenidos digitales
- Diseño de aplicaciones y algoritmos
- Uso de herramientas digitales para proyectos de innovación

Existe un último aspecto a tener en cuenta en la implementación de un Programa de Ciudadanía Digital como política pública. En esta propuesta, el Estado es, sin duda, el actor fundamental. Sin embargo, es importante destacar la necesidad de que otros actores participen también de este programa.

Hablamos de los *medios de comunicación y las empresas de tecnología*. Es fundamental que el Estado trabaje conjuntamente con los canales de televisión, las emisoras de radio, los periódicos, las revistas y con las empresas de tecnología, a fin de promover la ciudadanía digital como política pública.

Si se quiere fortalecer la creatividad y la participación de los alumnos en el entorno digital; si se busca enseñarles acerca de las noticias falsas y la información confiable en la web; si se quiere explicar los riesgos de exponer la privacidad en las redes sociales, si se busca evitar la generación y viralización de los discursos de odio, o si se quiere enseñar pensamiento computacional y prepararlos para las demandas laborales del siglo XXI, resulta esencial trabajar conjuntamente con las empresas de medios y de tecnología. Precisamente por ello, es importante que el Estado incluya en el Programa de Ciudadanía Digital al sector mediático y tecnológico, para el lanzamiento de las diferentes iniciativas y acciones.

Oficina Regional de Ciencias de la UNESCO
para América Latina y el Caribe
Luis Piera 1992, piso 2, Montevideo - Uruguay
Tel. (598) 2413 20 75
montevideo@unesco.org
www.unesco.org/montevideo