

Ciudadanía digital docente y ciberactivismo

Mario Rodrigo Mejía Dávila

FAHUSAC, USAC

shevasimple@gmail.com

Introducción

En un seminario web ofrecido por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), Fernández (2020) dijo: “La tecnología está al servicio de la ciudadanía”. Esta cita es la razón de este artículo científico, porque trata acerca de la ciudadanía digital docente o la participación ciudadana en línea, y el ciberactivismo. De manera tradicional, la ciudadanía digital, como se amplía más adelante, se ha centrado en las formas de gobierno local, la política, el *Open Government* (gobierno abierto) y los servicios ciudadanos. Sin embargo, la participación ciudadana en línea también se extiende al campo educativo. Lo anterior corresponde con el papel del docente en la era digital, como han establecido ciertos organismos internacionales (DigComp 2.2, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017; ISTE, 2019; UNESCO, 2019), y el uso de la tecnología en distintos entornos virtuales (Cobo, 2019). El docente del siglo XXI, de cualquier nivel educativo, debe saber cómo participar ciudadanamente en la sociedad digital a través de estrategias de ciberactivismo. En este entorno educativo, se plantea una revisión sistemática de literatura cuyo propósito es compilar información acerca de la ciudadanía digital docente y clasificar estrategias de ciberactivismo.

Antecedentes de la investigación

En cuanto a la ciudadanía digital, se han publicado varias investigaciones relacionadas con distintos campos disciplinares. Algunos autores han tratado el tema según los derechos, obligaciones de los ciudadanos y servicios gubernamentales (por ejemplo: Cabero et al., 2019; Cernadas y Pineda, 2016; Ramos, 2017; Ruvalcaba, 2017; Salvador et al., 2017). Otros investigadores han optado por investigar acerca de la gestión de gobierno municipal, abierto u *Open Government* (Cernadas et al., 2016; Malodia, et al., 2021; Ramos, 2017; Ruvalcaba, 2017). También ciertos autores han preferido escribir sobre la política (Alva de la Selva, 2019), la democracia y las elecciones (González et al., 2020).

En otro campo de estudio, la ciudadanía digital tiene que ver con la educación virtual. Por lo regular, se asocia a la alfabetización digital (Pangrazio y Sefton-Green, 2021; Milenkova y Lendzhova, 2021), el uso de las TIC y diversas formas de participación ciudadana (Cobo, 2019 Torres, 2018). Asimismo, forma parte de las competencias digitales para educadores, educandos y en algunos casos para los ciudadanos. Varios entes internacionales la incorporan dentro de sus marcos de competencias digitales (DigCitCommit, 2019; DigComp 2.2, 2022; DigCompEdu, 2022; INTEF, 2017; ISTE, 2019; UNESCO, 2019).

En este marco competencial, Suelves, et al. (2021) investigaron la producción de artículos científicos sobre la ciudadanía digital docente en el mundo. Según estos autores, España produjo el 48.3% de las publicaciones a nivel mundial. Los resultados revelaron que otros países elaboraron más investigaciones, pero con poca producción: EE.UU. (5.7%), Italia (4.6%) y Suecia (4.6%). La investigación se basó en el Marco de Competencia Digital Ciudadana (DigComp 2.2, 2022) de la Unión Europea. En la página web del sitio se puede ver varias versiones de ese marco.

Asimismo, algunos entes internacionales citados arriba clasifican la ciudadanía digital en competencias subyacentes y en dimensiones. El ISTE (2019) a través de su plataforma DigCitCommit categoriza cinco competencias indispensables para todos los educadores y educandos de cualquier sistema educativo en el mundo: 1) Inclusivo; 2) Informado; 3) Comprometido; 4) Equilibrado; y 5) Alerta. Sandía y Montilva (2020) presentan, por ejemplo, dimensiones: 1) Ciudadanía; 2) Creatividad; 3) Colaboración; 4) Conocimiento; 5) Pensamiento crítico; 6) Comunicación; 7) Compromiso; 8) Inteligencia emocional; 9) Pensamiento sistémico; y 10) Competencia digital.

De la mano con lo expuesto anteriormente, el ciberactivismo es el canal o medio para participar ciudadanamente. El ciberactivismo, por lo regular, se entiende como “activismo digital” (Catalina et al., 2018, p. 84; Córdoba, 2017, p. 242), “activismo en Internet”, “activismo Web” o “activismo online” (García-Estévez, 2018, p. 145). Como estrategia, el ciberactivismo se caracteriza por el activismo político y social de los ciudadanos en línea mediante las TIC o herramientas digitales en la web.

Otros autores clasifican las estrategias del ciberactivismo (Cortes y Garzón, 2017; Fernández-

Prados y Lozano-Díaz, 2021; García et al., 2017a; García, et al., 2017b; García-Estévez, 2018; García-Ruiz y Pérez-Escoda, 2019; González, 2020; Sánchez, 2016 Sierra, 2020). Cualquiera que sea la modalidad en ellas se debe innovar (Lozano-Díaz y Fernández-Prados, 2020).

Método

Se realizó un análisis sistemático de literatura desde 2016 hasta 2021. Se utilizó la base de datos Google Académico. Los términos utilizados en esta investigación fueron: ciudadanía digital AND competencia OR ciberactivismo. Se seleccionaron artículos de revistas indexadas y sitios web, porque muestran marcos de competencias digitales docentes y plataformas de ciberactivismo (activismo en línea).

Resultados

En el campo de la educación en línea, la ciudadanía digital docente se define o se explica a la luz de los marcos de competencias digitales docentes (DigCitCommit, 2019; DigComp 2.2, 2022; DigCompEdu, 2021; INTEF, 2017; ISTE, 2019 UNESCO, 2019). Estos marcos son producidos por organismos y estados de la Unión Europea, especialmente España. El estudio realizado por Suelves, et al. (2021) señala que la mayor producción de investigaciones sobre estos marcos de competencias digitales, incluyendo la ciudadanía digital docente, se origina en España (48.3%).

Cada uno de los marcos citados, conceptualizan la participación ciudadana en línea. Pero se aquí se considera que el DigCompEdu (2022) define mejor la ciudadanía digital docente, porque engloba más elementos holísticos:

Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación

de la competencia digital del alumnado en la comunicación y colaboración, empleando tecnologías y respetando la etiqueta digital, así como para la construcción de una ciudadanía e identidad digital responsables. (p. 174)

Como se observa, tal conceptualización destaca varias competencias digitales que todo docente de la era digital debe poseer. Asimismo, señala la etiqueta digital, es decir, la netiqueta. Esta se caracteriza por el cumplimiento de las normas de conducta en cualquier entorno virtual o modalidad en línea. La netiqueta va de la mano con la identidad digital, porque tiene que ver con la huella o rastro digital dejado en la web por cualquier interacción relacionada con la reputación en línea o la imagen del ciudadano digital en cualquier ecosistema.

Del análisis documental de las fuentes enfocadas en el ciberactivismo, García-Estévez (2018) presenta mayor diversidad de estrategias de activismo en línea para implementar en la educación virtual: 1) SMS; 2) correo electrónico; 3) plataformas de peticiones; 3) apps para sondeos masivos; 4) vídeos de protesta o impacto; 5) podcast; 6) memes o imágenes sarcásticas; 7) canales IRC; y 8) chats (p. 145). En consonancia con lo anterior, Sánchez (2016) coincide con García-Estévez (2018) al sugerir el uso de plataformas de peticiones, pero añade otro medio valioso: el *crowdfunding* (p. 579).

De estas estrategias, destacan las plataformas para canalizar la participación ciudadana. A través de ellas, se pueden crear campañas masivas de opinión pública y de *crowdfunding* o micromecenazgo. De las plataformas de peticiones, García-Estévez (2018) sugiere utilizar Avaaz y Change.

Avaaz (2022) se define a sí misma como “una comunidad global de movilización online que integra

la acción política impulsada por la ciudadanía dentro de los procesos de toma de decisiones globales”. Desde su fundación en 2007, Avaaz (2022) faculta a la ciudadanía para que tome “conciencia y acción frente a temas urgentes de interés internacional, regional o local, desde combatir la corrupción, la pobreza y el conflicto armado, hasta la lucha contra el cambio climático”. Se pueden crear campañas en 15 idiomas.

Change (2022) permite a cualquier ciudadano iniciar una petición de manera gratuita. En la petición, se recogen firmas entre amigos, familiares y usuarios de la plataforma. La petición alcanza mayor audiencia e impacto a medida que otros la firman. Si el ente o persona acepta la petición, el iniciador de la petición declara en el sitio la “victoria”. Asimismo, cualquier usuario puede apoyar económicamente causas benéficas.

Por otra parte, hay proyectos solidarios o de emprendimiento que requieren una dotación económica colectiva para su ejecución. Para tal fin, hay plataformas de *crowdfunding* o micromecenazgo en las que se estimula a los ciudadanos a sufragar con mecenas ciertos proyectos tal como afirma Sánchez (2016). En el ámbito educativo, se pueden crear proyectos de investigación, capacitación, recursos educativos, accesibilidad y conectividad a la red a favor de la población del área rural.

Entre algunas plataformas de *crowdfunding*, se recomienda utilizar Emprendi (2022), Recaudemos (2022) y Verkami (2022). Emprendi (2022) es una plataforma creada para la formación de educadores o proyectos de emprendimiento. Desde 2018, surge la plataforma Recaudemos (2022) con sede en Guatemala. La plataforma sirve para apoyar causas personales o sociales, de las cuales se han creado proyectos de emprendimiento, salud y cultura tal como afirman sus fundadores. Por último, Verkami (2022) es una página utilizada para financiar colectivamente

proyectos culturales y artísticos.

Probablemente, las redes sociales se han convertido en la mejor estrategia de ciberactivismo por su injerencia en la sociedad digital. A través de ellas, se pueden crear espacios de diálogo, aprendizaje, peticiones y temas de interés ciudadano. Los educadores pueden utilizar las redes sociales para desarrollar proyectos y actividades para formar al alumnado en la ciudadanía digital. Las publicaciones deben mediar o normalizarse con reglas de netiqueta para evitar el uso indebido de estos espacios públicos.

Discusión y conclusión

Por lo discutido anteriormente, el mayor vacío es la elaboración de un marco de competencias digitales docentes, incluyendo la ciudadanía digital. Como se expresó, los marcos competenciales de mayor dimensión provienen de Europa o de otras latitudes a nivel internacional. En Latinoamérica, es necesario crear marcos competenciales digitales para los educadores, educandos y ciudadanos en general. Los marcos competenciales apropiados para la sociedad latinoamericana deben tomar en cuenta la infraestructura y accesibilidad a la tecnología por causa de la brecha digital en algunos países y condiciones socioeconómicas de los ciudadanos.

Otro asunto importante es la formación ciudadana digital. La adquisición de esta competencia, y su aplicabilidad en cualquier entorno virtual, se puede lograr mediante programas de formación. Los

organismos educativos citados en este artículo proveen programas de formación digital (por ejemplo el DigCitCommit), MOOC y NOOC (por ejemplo INTEF, 2021). Cualquiera que sea la modalidad de formación, esta debe adaptarse a la sociedad latinoamericana.

Uno de los mayores vacíos identificados en esta revisión documental es la falta de publicaciones sobre la ciudadanía digital educativa en el hemisferio. Asimismo, este vacío se debe a la poca o mínima producción de artículos científicos sobre el tema.

Por último, el propósito de la ciudadanía digital docente no se fundamenta simplemente por el uso de estrategias de ciberactivismo. En futuras investigaciones, estas variables se asocian estrechamente con los fenómenos sociales de cada país en América Latina. Hay varios fenómenos sociales de interés en cada país, tales como la pobreza, la educación, la corrupción, la inmigración, la política, la economía, la justicia y el desarrollo sostenible entre otros.

En esta línea de pensamiento, los educadores, educandos y ciudadanos de la era digital están llamados a participar responsable y activamente en la sociedad. Las plataformas de peticiones, *crowdfunding* y redes sociales deben ser canales para movilizar a la ciudadanía para apoyar causas sociales. Estos medios de ciberactivismo deben impulsar el diálogo mediado y regulado por normas de netiqueta. A través de ellas, los ciudadanos deben alzar la voz por el bien común y bienestar social.

Referencias

- Alva de la Selva, A. (2019). Escenarios y desafíos de la ciudadanía digital en México. *Revista Mexicana De Ciencias Políticas Y Sociales*, 65(238). <http://dx.doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2020.238.68337>.
- Avaaz. (2022). *Conócenos*. <https://secure.avaaz.org/page/es/about/>.
- Cabero-Almenara, J., Torres-Barzabal, L., y Hermosilla-Rodríguez, J. M. (2019). Las TIC y la creación de una ciudadanía crítica e-digital. *Education in the Knowledge Society*, 20, 10. https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a22.
- Catalina, B., López, M., y Martín, R. (2018). Medios sociales y la participación política y cívica de los jóvenes. Una revisión del debate en torno a la ciudadanía digital. *Doxa Comunicación*, 27, 81-97. <https://revistascientificas.uspceu.com/doxacomunicacion/article/view/656>
- Cernadas, A., Chao, L., y Pineda, C. (2016). Participación ciudadana: de la participación en la gestión a la gestión de la participación. *Política Y Sociedad*, 54(1), 163-189. <https://doi.org/10.5209/POSO.49980>.
- Change. (2022). *Quienes somos*. <https://www.change.org/about>.
- Cobo, C. (2019). Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos. *Revista Mexicana De Bachillerato A Distancia*, 11(21). <http://dx.doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2019.21.68214>.
- Córdoba, A. (2017). El slacktivism como recurso de movilización en redes sociales: el caso de #BringBackOurGirls. *Comunicación y sociedad*, (30), 239-263. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2017000300239&lng=es&tlng=es.
- Cortes, D. y Garzón, T. (2017). El ciberactivismo en las revoluciones posmodernas. *Revista de Estudios en Seguridad Internacional*, 3(1), 103-125. <http://dx.doi.org/10.18847/1.5.6>.
- DigCitCommit. (2019). *Raise your hand*. <https://digcitcommit.org/>.
- DigComp 2.2. (2022). *The Digital Competence Framework for Citizens*. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>.

- DigCompEdu. (2022). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores*. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu/competencia-digital/24685>.
- Emprendi. (2022). *Quienes somos*. <https://www.emprendi.org/quienes-somos/>.
- Fernández, G. (2020, 11 de mayo). DirectoINTEF Ciudadanía digital, más que nunca. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AOuUhknFnS4>.
- Fernández-Prados, J., y Lozano-Díaz, A. (2021). El reto de la ciudadanía digital activa en la educación superior europea: análisis del ciberactivismo entre los estudiantes universitarios. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 10(1), 118-134. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v10i1.12799>.
- García-Estévez, N. (2018). Origen, evolución y estado actual del *activismo digital y su compromiso social. Ciberactivismo, hacktivismo y slactivismo. II Congreso Internacional Move.net sobre Movimientos Sociales y TIC*, 139-156, Sevilla: Grupo Interdisciplinario de Estudios en Comunicación, Política y Cambio Social de la Universidad de Sevilla (COMPOLITICAS). <https://idus.us.es/handle/11441/70636>.
- García, M., Fernández, C., y del Hoyo, M. (2017a). Ciudadanía informada, ciudadanía participativa. La movilización de los jóvenes en el entorno digital. *Revista Prisma Social*, (18), 124–143. <https://revistaprismasocial.es/article/view/1441>.
- García, M., Fernández, C., y Porto, L. (2017b). Empoderamiento de los jóvenes a través de las redes sociales. Construcción de una ciudadanía digital comprometida. *Communication & Society* 30(3), 129-140. <https://doi.org/10.15581/003.30.3.129-140>.
- García-Ruiz, R. y Pérez-Escoda, A. (2019). Empoderar a la ciudadanía mediante la educación en medios digitales. *Hamut'ay*, 6(2), 7-23. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i2.1771>.
- González, M., Ortiz, G., y López, R. (2020). Jóvenes universitarios: participación ciudadana, democracia y redes sociales digitales. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(2), 70- 91. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i2.12695>.
- INTEF. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente. España*. <http://aprende.intef.es/mccdd>.
- INTEF. (2021). *AprendeINTEF*. <https://enlinea.intef.es/>.

- ISTE. (2019). Estándares ISTE para docentes. <https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-teachers>.
- Lozano-Díaz y Fernández-Prados. (2020). Educating Digital Citizens: An Opportunity to Critical and Activist Perspective of Sustainable Development Goals. *Sustainability*, 12(18), 7260. <https://doi.org/10.3390/su12187260>.
- Malodia, S., Dhir, A., Mishra, M., & Zeeshan A. (2021). Future of e-Government: An integrated conceptual framework. *Technological Forecasting & Social Change*, 173, 1-17. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121102>.
- Milenkova, V., & Lendzhova, V. (2021). Digital Citizenship and Digital Literacy in the Conditions of Social Crisis. *Computers*, 10(4), <https://doi.org/10.3390/computers10040040>.
- Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2021). Digital Rights, Digital Citizenship and Digital Literacy: What's the Difference? *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(1), 15-27. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.1.616>.
- Ramos, A. (2017). Información y participación ciudadana en el contexto del gobierno abierto: las potencialidades de la biblioteca pública. *Biblios*, (68), 34-47. <https://dx.doi.org/10.5195/biblios.2017.350>.
- Recaudemos. (2022). ¿Quiénes somos? <https://www.recaudemos.org/es/about/whats>.
- Ruvalcaba, E. (2017). Participación ciudadana en la era del Open Government. Una aproximación desde las publicaciones científicas. *PAAKAT: revista de tecnología y sociedad*, 6(11), 00002. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-36072017000100002&lng=es&tlng=es.
- Salvador, Y., Llanes, M., y Velázquez, R. (2017). Apuntes de la participación ciudadana, modelos y herramientas para su gestión. *Revista Reflexiones*, 96(2), 83-92. <https://dx.doi.org/10.15517/rr.v96i2.32083>.
- Sánchez, A. (2016). Ciberactivismo y ciberactividad en los medios de comunicación comunitarios. *Revista de Comunicación y Ciudadanía Digital – COMMONS*, 5(1), 38-64. <https://revistas.uca.es/index.php/cayp/article/view/3103>.
- Sandia, B., y Montilva, J. (2020). Tecnologías Digitales en el Aprendizaje-Servicio para la Formación Ciudadana del Nuevo Milenio. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 129-148. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24138>.

- Sierra, F. (2020). Ciberactivismo y nuevos movimientos urbanos: la producción del nuevo espacio público en la política contemporánea. *Perspectivas de la comunicación*, 13(1), 177-202. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48672020000100177>.
- Suelves, D., Cuevas, N., y Gabarda, V. (2021). Competencia digital ciudadana: análisis de tendencias en el ámbito educativo. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 329-349. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331466109017>.
- Torres, C. (2018). Formas de participación en línea en estudiantes de la Facultad de Administración de la Universidad Veracruzana en México. *Actualidades Investigativas en Educación*, 18(2), 107-135. <https://dx.doi.org/10.15517/aie.v18i2.33131>.
- UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC elaborado por la UNESCO*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>.
- Verkami. (2022). ¿Quiénes somos? <https://www.verkami.com/page/about>.

