

Ciudadanía Digital

La formación en ciudadanía digital, según Patricia Peña, subsecretaria de Educación en Chile, conlleva a su vez la **necesidad de desarrollar habilidades digitales** que permitirán a las y los estudiantes desenvolverse en una sociedad que requiere de nuevas formas de aprender y participar al utilizar tecnologías.

De esta forma, podrán ejercer sus derechos en entornos digitales de manera informada, ética y corresponsable; asimismo, podrán respetar y proteger los de otras personas y colectivos, disfrutando de las posibilidades que las tecnologías entregan para el desarrollo personal y social en términos culturales, educativos y económicos.

En este sentido, se recomienda que las comunidades educativas implementen actividades pedagógicas para que las y los estudiantes desarrollen las **Habilidades TIC para el Aprendizaje (HTPA)**, que han sido definidas por el Ministerio de Educación como “La capacidad de resolver problemas de información, comunicación y conocimiento, así como dilemas legales, sociales y éticos en ambiente digital” y que actualmente están incluidas en el curriculum.



De acuerdo a Cristobal Coto de Mexico en articulo para la revista Bachillerato a distancia, define a la noción de ciudadanía digital adaptada a la educación no sólo implica integrar las tecnologías digitales al servicio de la instrucción sino también incluye revisar las dinámicas de cómo enseñamos y cómo aprendemos con tecnología.

La ciudadanía digital implica poder comprender qué significa habitar los circuitos digitales sin descuidar las responsabilidades asociadas. Es decir, pensar en un desempeño adecuado en múltiples entornos digitales en términos de participación, respeto, intercambio, colaboración y convivencia con otros. Partiendo de esta premisa, el artículo invita a la reflexión acerca de los desafíos para comprender las nuevas reglas de interacción y construcción de sociedad en el mundo de Internet.

Para *Common Sense Education*, la ciudadanía digital tiene varias definiciones, como por ejemplo “pensar y actuar en el entorno digital”, es decir debemos pensar críticamente, estar seguros y actuar responsablemente dentro de las redes sociales, plataformas digitales, etc.



En cuanto para la *Sociedad Internacional de Tecnología y Educación (ISTE)* la ciudadanía digital va más allá de las conversaciones sobre responsabilidad personal. Se trata de ser **ciudadanos activos que ven posibilidades en lugar de problemas y oportunidades en lugar de riesgos** a medida que conservan una **huella digital positiva y efectiva**.

De esto podemos concluir que la ciudadanía digital se refiere al **uso responsable de la tecnología para todos aquellos que usamos el internet, redes sociales, etc.** Así como usar de forma eficiente y adecuada los dispositivos móviles que tengamos. Eso conlleva a tomar conciencia de ciertos términos que pueden ser nuevos para nosotros dentro de este entorno como son la seguridad en línea, deberes y derechos en el ámbito digital.

Como **docentes debemos promover la ciudadanía digital** a nuestros estudiantes dando actividades de apoyo que difundan el **uso responsable de la información que tengan en las redes**. Hacerles comprender los procesos tecnológicos son tan rápidos que pueden ofrecernos muchos beneficios, pero también peligros.

Es necesario proteger a nuestros estudiantes con **buenas costumbres y recursos dentro del ambiente digital** harán que estén preparados para enfrentar situaciones que puedan ser de riesgo para ellos y ayudar a quienes no tienen

FUENTES

<https://www.cpejp.cl/wp-content/uploads/2018/04/orientaciones-de-ciudadania-digital-para-la-formacion-ciudadana-web.pdf>

<https://www.redalyc.org/pdf/860/86011409011.pdf>

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232009000100011



Buenas prácticas de ciudadanía digital

Las buenas prácticas que promuevan la ciudadanía digital son necesarias en el día a día. Aquí presentamos algunos ejemplos:

Common Sense Education

<https://www.commonsense.org/education/>

Es una **plataforma libre** que cuenta con gran cantidad de **recursos** para utilizar en el aula que van **dirigidos hacia los más pequeños** al enseñarles cómo distribuir de forma apropiada el tiempo en redes y cómo “viajar” **seguros en mundo online**, qué cosa es privado y que publicó, como ser parte de una comunidad y evitar la **agresión** en este nuevo entorno que puede ser nuevo para ellos.

Además la plataforma incluye todo lo necesario para enseñar temas para los **grados intermedios** donde la se puede **abordar la estafa en línea**; la **identidad** (beneficios y perjuicios de presentarse de una manera u otra), como mantener un **chat seguro** y **parar el cyberbullying, fake news** y para los más grandes ya entra en tratamiento de las redes sociales, la creación de **contenido** , combatir los discursos de odio o violencia, la publicidad en internet ; privacidad, filtros y **activismo online**.



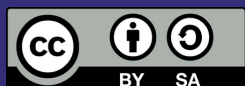
Buenas prácticas de ciudadanía digital

Sociedad Internacional de Tecnología y Educación (ISTE)

<https://www.iste.org/es/areas-of-focus/digital-citizenship>

También brinda cursos de capacitación a docentes, libros digitales y gran material en videos en el tema de ciudadanía digital a través de estos trata de crear ciudadanos digitales reflexivos y empáticos que puedan luchar con las cuestiones éticas importantes en la intersección de la tecnología y la humanidad.

Los materiales que se brindan buscan concientizar al docente para preparar ciudadanos del mundo que puedan hacer uso responsable de toda la tecnología que puedan tener a sus servicio.



Buenas prácticas de ciudadanía digital

Pantallas Amigas

<https://www.pantallasamigas.net/>

Pantallas Amigas nace en el año 2004 con la misión de la promoción del uso seguro y saludable de Internet y otras TIC, así como el fomento de la ciudadanía digital responsable en la infancia y la adolescencia. A tal fin desarrollan proyectos y recursos educativos para la capacitación de niños, niñas y adolescentes de forma que puedan desenvolverse de manera autónoma en Internet, siendo el objetivo final que desarrollen las habilidades y competencias digitales que les permitan participar de forma activa, positiva y saludable en la Red.

En Pantallas Amigas se desarrollan proyectos atendiendo a necesidades concretas. Son intervenciones heterogéneas que alcanzan a muy diversos colectivos gracias al apoyo de entidades e instituciones comprometidas con el bienestar de la infancia.

Al entrar a la plataforma se pueden ver claramente todas las pestañas con recursos que se pueden usar en aula. Todos están orientados a motivar a nuestros estudiantes a una sana convivencia en el entorno digital.



Buenas prácticas de ciudadanía digital

El Gran Reto de la Amabilidad

<https://thegreatkindnesschallenge.com/>

En una iniciativa proactiva y positiva de **prevención contra el acoso escolar o “bullying”** que mejora el clima escolar y aumenta el compromiso estudiantil. El gran reto de la amabilidad se realiza en las escuelas durante una semana dedicada a cumplir tantos actos de amabilidad como sean posibles.

Los estudiantes reciben una cartilla de forma física o virtual con **50 retos de amabilidad**, mostrándola al mundo que ¡LA AMABILIDAD IMPORTA!

El año pasado pese al contexto virtual también se llevo a cabo el reto, muchas de las actividades promovían las **buenas costumbres dentro del ámbito virtual**.

¿Quieres participar del reto de este año? Ingresa al enlace:

<https://www.kindnessperu.com/bienvenidos>

