

DE LA TEORÍA A LA ACCIÓN: REFLEXIONES Y ESTRATEGIAS PARA LA FORMACIÓN DE CIUDADANOS DIGITALES RESPONSABLES EN COSTA RICA

FROM THEORY TO ACTION: REFLECTIONS AND STRATEGIES FOR THE EDUCATION OF RESPONSIBLE DIGITAL CITIZENS IN COSTA RICA

Aileen ARAYA-GUEVARA

Universitat de València. España

aiague@alumni.uv.es

 <https://orcid.org/0009-0009-1542-8847>

RESUMEN: Introducción: La inserción de la tecnología en las actividades de la vida diaria ha venido a cambiar de manera drástica nuestro estilo de vida. En la actualidad, la niñez y la adolescencia conviven en dos mundos: el físico y el digital; por tanto, se torna indispensable no solamente que aprendan a usar la tecnología, sino también a ser ciudadanos digitales responsables. **Metodología:** Este trabajo tuvo como objetivo evaluar la necesidad de formación en ciudadanía digital en personas entre 13 y 17 años en Costa Rica, a través de la revisión sistemática de políticas, programas y mallas curriculares sobre el tema tanto a nivel nacional como internacional. **Resultados:** Se caracterizaron las competencias de un ciudadano digital responsable y se logró identificar que un ciudadano digital debe comprender el funcionamiento del entorno digital, analizar el papel de las tecnologías en la sociedad y entender su rol para participar activamente en el entorno. En Costa Rica, se encontraron esfuerzos de instituciones que trabajan con el sector educativo y con los derechos de la niñez y adolescencia, a nivel mundial se lograron identificar programas de formación específicos, los cuales permiten una visión amplia e integral para un programa de formación. **Conclusiones:** Con ambos panoramas, se determinó que las competencias relacionadas con derechos digitales, alfabetización digital y actuación en entornos digitales son vitales. A partir de ellas, se construirán instrumentos que permitirán evaluar las competencias de la población adolescente, con el objetivo de construir un programa de formación.

PALABRAS CLAVE: ciudadanía digital; derechos digitales; alfabetización digital; tecnología, educación.

ABSTRACT: Introduction: The insertion of technology in the activities of daily life has changed drastically our lifestyle. Currently, children and adolescents coexist in two worlds: the physical and the digital; Therefore, it is essential not only that they learn how to use technology but also that they learn to be responsible digital citizens. **Method:** The objective of this study was to evaluate the need for digital citizenship training in people between 13 and 17 years old in Costa Rica, through the systematic review of policies, programs, and curricula on the subject both nationally and internationally. **Results:** The competencies of a responsible digital citizen were characterized, and it was possible to identify that a digital citizen must understand the functioning of the digital environment, analyze the role of technologies in society and understand their role to actively participate in the environment. In Costa Rica, efforts were found by institutions that work with the education and with the rights of children and adolescents, and at the global level it was possible to identify specific training programs which allow a broad and comprehensive vision for a training program. **Conclusion and Discussions:** With both scenarios, it was determined that competencies related to digital rights, digital literacy and acting in digital environments are vital. From these, instruments will be built to assess the competencies of the adolescent population, with the aim of building a training program.

KEYWORDS: digital citizenship; digital rights; digital literacy; technology, education.

1. INTRODUCCIÓN

El acceso a la tecnología y el mundo conectado a la red nos ha abierto nuevas formas de ver y hacer las cosas. Nos invita a vivir en dos mundos: el mundo físico y el mundo digital. El mundo digital no tiene fronteras y es que gracias él tenemos contacto casi de inmediato con otras personas alrededor del mundo. Sin embargo, esto ha crecido de manera acelerada y no nos ha permitido tener conciencia sobre cómo las personas deben desenvolverse en el mundo digital. Esto ha generado una serie de posturas y cuestionamientos sobre cómo debemos enseñarle a la niñez y la adolescencia a interactuar con la tecnología.

Cuando se habla de tecnología y su inserción en los procesos educativos formales y no formales, algunas personas consideran que su acceso debe ser restringido a tempranas edades y, por otro lado, otras consideran que es la puerta al conocimiento y que les permitirá desarrollar habilidades para el futuro. La Organización de Naciones Unidas (ONU) considera que la posibilidad de acceder a las tecnologías digitales de forma provechosa puede ayudar a los niños a ejercer efectivamente toda la gama de sus derechos civiles, políticos, culturales, económicos y sociales. Sin embargo, si no se logra la inclusión digital, es probable que aumenten las desigualdades existentes y que surjan otras nuevas (Naciones Unidas [ONU], 2021).

Podríamos asegurar que la niñez y la juventud, actualmente, han tenido y tendrán contacto con la tecnología durante su desarrollo, esto lleva a que las instancias educativas y los hogares sean quienes tomen la decisión de cómo ellos deben involucrarse con la tecnología. Debido al contexto en el que se desenvuelven las personas menores de edad, la tecnología no debe dejarse de lado, por tanto, se vuelve indispensable identificar y construir herramientas

que le permitan a esta población interactuar de manera responsable en el mundo digital; es necesario que aprendan a ser ciudadanos digitales responsables y competentes, pues ser competente digital no basta con nacer y vivir en un entorno digital, sino que requiere tener las capacidades para desenvolverse en el mismo (Suárez *et al.*, 2020).

Ruiz, por su parte, nos define ciudadano como aquella persona que adquiere derechos civiles, políticos y sociales con el fin de pertenecer a un Estado y participar en el mismo (Ruiz, 2021). Esta definición está construida bajo la interacción que tienen las personas en el mundo físico, pero, si se habla del mundo digital, en el momento en que las personas se conectan e interactúan con otros, inmediatamente son ciudadanos digitales. La Unesco define ciudadano digital como «[...] aquella persona que comprende el funcionamiento y los principios que rigen un 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 las sabe utilizar para la participación ciudadana» (Unesco, 2020, p. 4).

Este trabajo nace a partir de la interrogante sobre la existencia de un programa de formación sobre ciudadanía digital en Costa Rica, específicamente en personas entre 13 y 17 años, ya que según la encuesta Kids Online, aplicada en el 2018 en Costa Rica, esta población es la que utiliza con mayor frecuencia un dispositivo electrónico para interactuar con otros, por tanto, son quienes tiene mayor contacto con el mundo digital y quienes tiene mayor riesgo de tener dificultades al interactuar con otros.

Con la tecnología en nuestro diario vivir, comprender cómo usar la tecnología apunta a ser lo más importante en el proceso educativo, sin embargo, no se debe dejar de lado y es igualmente importante saber utilizar las tecnologías de forma segura y responsable, incluso a edades muy tempranas (Lauricella, Herdzina y Robb, 2020).

2. METODOLOGÍA

Se realizó una revisión bibliográfica sobre programas de formación relacionados con el término ciudadanía digital y con competencias digitales para la ciudadanía, tomando como referencia lo que se ha construido a la fecha a nivel nacional (Costa Rica) e internacional.

A nivel internacional, tal y como lo muestra el Cuadro 1, se lograron analizar diversos marcos, políticas y currículos que han sido enfocados a la educación. Dichos documentos están dirigidos a personas menores de edad, docentes, padres de familia y ciudadanos en general.

Cuadro 1. Revisión de documentación internacional

DOCUMENTO	ENTIDAD	PAÍS	AÑO
Digital Competence Framework for citizens (DigComp)	Comisión Europea	Unión Europea	2013
Ciudadanía digital para los desafíos de las comunidades educativas	Ministerio de Educación de Chile	Chile	2017

DOCUMENTO	ENTIDAD	PAÍS	AÑO
Digital Citizenship Education Handbook	Consejo Europeo	Unión Europea	2019
Digital citizenship Curriculum K-12	Common Sense	Estados Unidos	2020
Ciudadanía digital Currículum para la formación docente	Unesco	Uruguay	2020
Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento	Gobierno de Uruguay	Uruguay	2020
Campaña Educativa #Eligetuforma.	Chicos.net	Argentina	2022
Digital Competence Framework for citizens (DigComp 2.2)	Comisión Europea	Unión Europea	2022

Fuente: Elaboración propia.

Se logra evidenciar que la Comisión Europea viene trabajando desde el 2013 en la construcción del marco de competencias digitales para la ciudadanía, lo que implica una renovación constante de lo que necesitan las personas de la Unión Europea no solamente con respecto a las competencias digitales, sino cómo deben desenvolverse los ciudadanos en el mercado laboral. Esta construcción ha sido constante y dinámica, ya que actualmente este marco ha sido renovado de acuerdo con las nuevas tendencias en tecnología; en este caso para el 2022 hubo un relanzamiento incluyendo componentes de inteligencia artificial.

En el 2017, Chile introduce por primera vez en Latinoamérica el término de ciudadanía digital en el currículo, donde el Ministerio de Educación de ese país construye una red de ciudadanía digital y además desarrolla materiales educativos para la comunidad escolar. Seguidamente, para el 2020, la Unesco, con su sede en Montevideo, lanza un programa para la formación docente; es entonces que, a partir de este documento, muchos países en el continente empiezan a mostrar interés por la preparación y la formación de docentes en esta materia, tal y como se evidencia con los programas creados por el Gobierno de Uruguay y la Asociación Chicos.net. en Argentina.

Por otra parte, en la Unión Europea crece el interés por seguir trabajando por la ciudadanía digital y su inserción en el currículo escolar, por lo que en el 2019 el Consejo Europeo elabora un documento que les permite a los educadores y a otras personas interesadas en la temática enfocarse en tres áreas de la vida en línea, las cuales involucran al ciudadano digital: estar en línea, bienestar en línea, derechos en línea.

Finalmente, para el 2020 Common Sense, una organización sin fines de lucro en Estados Unidos, construye un robusto un plan de estudios sobre ciudadanía digital dirigido a las personas desde edades preescolares hasta educación secundaria, dirigido a docentes alrededor de todo el país.

A nivel nacional, en Costa Rica, se logra identificar organizaciones, investigaciones y política pública que visibilizan el termino ciudadanía digital.

La Fundación Paniamor, una organización no gubernamental en Costa Rica, a través de su programa Cultura Tecnológica, promueve un uso seguro y significativo de las tecnologías en las personas menores de edad para el ejercicio de su ciudadanía digital. Además, junto con la Universidad de Costa Rica, se encargaron de aplicar la encuesta Kids Online en el 2018, la cual tuvo como objetivo promover la reflexión sobre políticas públicas orientadas a la infancia y la adolescencia en la era digital. Esta encuesta se aplicó en cuatro países: Brasil, Chile, Costa Rica y Uruguay.

El Programa Estado de la Educación (PEN), en su *Octavo Informe del Estado de la Educación* en el año 2021, logra evidenciar que casi un 70 % del personal docente en Costa Rica tiene un nivel inicial e intermedio en conocimiento sobre ciudadanía digital; lo que expone, al respecto, es que los docentes, al no reconocer las potencialidades de las tecnologías para la ciudadanía digital, no las integran en su planificación debido al conocimiento superficial en estos temas, lo cual limita que se promuevan aspectos de ciudadanía digital con frecuencia entre sus estudiantes (Programa Estado de la Nación [PEN], 2021).

Para el año 2021 el Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (MEP), a través del Consejo Superior de Educación, aprueba la Política para el Aprovechamiento de las Tecnologías Digitales en Educación, la cual tiene como objetivo garantizar el desarrollo de la ciudadanía digital mediante el fortalecimiento y la promoción de la inclusión social con el aprovechamiento de las tecnologías digitales en la educación para la formación integral del estudiantado (Consejo Superior de Educación, 2021).

Además, el Tribunal Supremo de Elecciones de Costa Rica (TSE), para el año 2021, el ente encargado de los procesos democráticos en Costa Rica a través del Instituto de Formación y Estudios en Democracia (IFED), lanza una publicación y una serie de procesos de formación sobre ciudadanía digital responsable con el fin de evitar la desinformación en la población en los procesos electorales.

3. RESULTADOS

La revisión sistemática permitió el análisis de la situación actual de Costa Rica, con el objetivo de construir oportunidades de mejora relacionadas con la formación sobre ciudadanía digital:

1. Si bien es cierto que existen entidades que se encuentran preocupadas por crear espacios para trabajar en formación sobre ciudadanía digital, los esfuerzos son aislados y esto no permite que se llegue a toda la población en el tiempo deseado. Por ende, si se logra el trabajo unificado se podría abarcar población menor de edad, docentes y ciudadanos en general, lo que permitiría cumplir los objetivos propuestos en la Política para el aprovechamiento de las tecnologías digitales en Educación.

2. En Costa Rica, según la Encuesta Nacional de Hogares (2022), un 82,6 % de la población está conectada a Internet, sin embargo, el otro porcentaje se excluye no solo del acceso al mismo, sino también a las oportunidades de formación en competencias digitales para la ciudadanía, por lo que deben existir esfuerzos de las diversas entidades para cerrar esta brecha

y que todos tengan las mismas condiciones. Sin inclusión, no será posible construir una ciudadanía digital para todos. Los esfuerzos realizados por los distintos entes en materia de ciudadanía digital solo llegan a este porcentaje de la población.

3. A pesar de que las instancias están conscientes de la importancia sobre la ciudadanía digital y existan documentos recientes sobre el trabajo en ciudadanía digital en Costa Rica, es necesario promover procesos de formación para la niñez y la adolescencia, para los padres y las personas en rol de cuido, para el personal docente y de la misma forma para las personas que ya se encuentran interactuando con el mundo digital.

De ahí que, a través de los diversos ejemplos alrededor del mundo analizados, se pueden tomar como base para la construcción de un programa de formación en ciudadanía digital en niñez y adolescencia. De donde se logran vislumbrar tres grandes áreas por las que se debe dirigir un futuro programa de formación:

- Alfabetización digital: un ciudadano digital debe tener un proceso de formación en alfabetización digital, es decir, debe tener habilidades técnicas y cognitivas sobre el uso de herramientas tecnológicas. Por tanto, el programa de formación debe promover el conocimiento del uso de herramientas tecnológicas para su desempeño a nivel profesional y personal. El cómo utilizar la tecnología.
- Derechos digitales: un ciudadano digital debe conocer sus deberes y derechos con el objetivo de que pueda participar de manera activa y responsable en el entorno, preocupado por cómo sus acciones pueden beneficiarle o perjudicarlo como individuo.
- Actuación en entornos digitales: un ciudadano digital debe conocer cómo comportarse en el mundo digital, así como otros comportamientos que pueden perjudicarlo.

Comprendiendo entonces que, si un ciudadano digital sabe cómo utilizar la tecnología, conoce sus derechos y sabe cómo actuar, lo que le permite desarrollar su agencia en el mundo digital. Pangrazio y Sefton-Green (2021) describen la agencia como la capacidad de un individuo para actuar libremente en el mundo en relación con las restricciones estructurales que limitan las acciones de los individuos y la relación entre un individuo y su sociedad. Por tanto, la agencia digital permitirá a las personas actuar de manera autónoma en la toma de decisiones en el entorno digital teniendo en cuenta sus intereses y los de los demás, desarrollando la capacidad de adaptarse al mundo digital.

4. CONCLUSIONES

A través de una revisión sistemática de políticas, programas y mallas curriculares tanto a nivel nacional como internacional, se logra evidenciar la necesidad de formación en ciudadanía digital en personas entre 13 y 17 años en Costa Rica, logrando identificar las áreas prioritarias y competencias esenciales que deben desarrollarse en esta población para garantizar una participación responsable en los entornos digitales. Los hallazgos obtenidos resaltan la importancia de fortalecer los marcos educativos y las estrategias de formación existentes, destacando la

necesidad de implementar iniciativas que promuevan una ciudadanía digital integral, adaptada a las demandas y desafíos del contexto actual.

Basado en estos resultados, se pretende actuar a partir de la teoría consultada de la siguiente manera:

1. Se pretende realizar la construcción de un programa de formación para personas entre 13 y 17 años, basado en la revisión bibliográfica de los programas y mallas curriculares y la identificación de grandes áreas de lo que se espera de un ciudadano digital. Este programa tendrá una modalidad bimodal, con espacios de aprendizaje tanto virtuales como presenciales. Esto con el apoyo de la Fundación Paniamor con la que se ha estado trabajando de manera estrecha.
2. Se pretende realizar la construcción y la identificación de instrumentos que se hayan aplicado sobre ciudadanía digital que permitan identificar el nivel de competencias que tienen las personas que se encuentran en edades entre 13 y 17 años. Esto permitirá que se pueda conocer el nivel que tienen las personas estudiantes antes y después del programa de formación que se construya.
3. Se pretende realizar la evaluación del impacto socioeducativo del Programa de Formación mediante la aplicación de instrumentos que lo validen, con el objetivo de conocer la relevancia del programa en la formación ciudadana de las personas menores de edad.

REFERENCIAS

- Asociación Chicos.net. (2022). *Elige tu Forma*. <https://www.eligetuforma.org/>
- Consejo Superior de Educación. (2021). *Política para el Aprovechamiento de las Tecnologías Digitales en Educación (PATDE)*. Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación. Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/politica-aprovechamiento-tecnologias-digitales-educacion.pdf>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2020). *Infancia y adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay. Documentos de Proyectos (LC/TS.2020/18)*. <https://hdl.handle.net/11362/45212>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2021). *Ciudadanía digital en América Latina: revisión conceptual de iniciativas*. Serie Políticas Sociales, n.º 239 (LC/TS.2021/125). <https://hdl.handle.net/11362/47356>
- Common Sense Education. (2020). *Digital citizenship curriculum*. <https://www.common sense.org/education/digital-citizenship/curriculum?grades=6%2C7%2C8>
- Council of Europe. (2019). *Being online, well-being online, and rights online: information, tools and good practice*. <https://ec.europa.eu/newsroom/just/items/672450/en>
- European Commission. (2022). *DigComp 2.2, The Digital Competence framework for citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/115376>
- Fundación Paniamor. (s. f.). *Cultura tecnológica*. <https://www.paniamor.org/Program/detail/4/cultura-tecnologica>

- Gobierno de Uruguay. (2020). *Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento* [Archivo PDF]. <https://www.gub.uy/agencia-gobierno-electronico-sociedad-informacion-conocimiento/comunicacion/publicaciones/estrategia-ciudadania-digital-para-sociedad-informacion-conocimiento>
- Instituto Nacional de Estadística y Censo de Costa Rica (INEC). (2022). *Encuesta Nacional de Hogares*. <https://inec.cr/estadisticas-fuentes/encuestas/encuesta-nacional-hogares?page=2>
- Lauricella, A. R., Herdzina, J. y Robb, M. (2020). *Early childhood educators' teaching of digital citizenship competencies. Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103989>
- Ministerio de Educación de Chile. (2017). *Manual de Orientaciones de Ciudadanía Digital para la Formación Ciudadana* [Archivo PDF]. <https://www.cpeip.cl/orientaciones-ciudadania-digital/>
- Naciones Unidas. (2021). *Convención sobre los derechos del niño (2021). Observación general núm. 25 (2021) del Comité de Derechos del Niño, relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital*. <https://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPrICaQhKb7yhs-qIkirKQZLK2M58RF%2F5F0vEG%2BcAAx34gC78FwvnmZXGFO6kx0VqQk6dNAzTPS-RNx0myCaUSrDC%2F0d3UDPTV4y05%2B9GME0qMZvh9UPKTXcO12#:~:text=Los%20derechos%20de%20todos%20los,no%20tienen%20acceso%20a%20Internet>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020a). *La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376935>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020b). *Ciudadanía digital: currículum para la formación docente*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378120?posInSet=1&queryId=96f30f4d-a9b4-4ddf-804f-4497aacabde5>
- Pangrazio, L. y 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>
- Programa Estado de la Nación. (2021). *Octavo Informe Estado de la Educación*. <http://hdl.handle.net/20.500.12337/8152>
- Ruiz Ortiz, J. (2022). Los tipos de ciudadanía necesarios para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Seres y Saberes*, 10(1), 39-43. <https://revistas.ut.edu.co/index.php/SyS/article/view/2777>
- Suárez-Guerrero, C., Revuelta-Domínguez, F. I. y Panaqué, C. R. (2020). Valoración de la competencia digital en alumnos con rendimiento alto en Perú. *Education Policy Analysis Archives*, 28, 126-126. <https://doi.org/10.14507/epaa.28.5112>
- Tribunal Supremo de Elecciones: Instituto de Formación y Estudios en Democracia. (2021). *Para entender cómo ejercer una ciudadanía digital responsable*. <https://www.tse.go.cr/pdf/publicaciones/C%C3%B3mo-ejercer-una-ciudadanía-digital-responsable.pdf>