

Ciudadanía digital: alcances, límites y rol de la educación

*María Alejandra Torres Maldonado
Alier Ortiz Portocarrero
Universidad Antonio Ruiz de Montoya*

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo analizar el concepto de ciudadanía digital en el contexto de la sociedad de la información y el conocimiento; asimismo, conocer los alcances y límites de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el ejercicio real y pleno de la ciudadanía en el contexto peruano en particular y el rol de la educación en la construcción de una ciudadanía digital. Para ello, se revisaron diversas fuentes, tanto nacionales como internacionales, relacionadas con el tema de la ciudadanía digital. La primera constatación es que las nuevas tecnologías impactan profundamente en las formas como las personas, especialmente los jóvenes, se vinculan entre ellos y con las instituciones, así como, en sus vidas cotidianas, crean posibilidades de participación y empoderamiento ciudadano, y visibilizan grupos humanos y derechos que antes no existían. Sin embargo, se constatan también las limitaciones de la participación en la red, referidas a su impacto en las transformaciones que se pretenden lograr, así como la necesidad de cambios culturales y normativos de mayor acceso a las nuevas tecnologías y, especialmente, de una educación para el desarrollo de competencias digitales para el ejercicio óptimo y responsable de la ciudadanía digital.

Palabras clave: ciudadanía digital, participación y empoderamiento, brecha digital, competencia digital

Abstract

This article aims to analyze the concept of digital citizenship in the context of the information and Acknowledge society; additionally, to identify the scope and limits of new information communication technologies (ICT) for the real and full exercise of citizenship, particularly in the Peruvian context, and the role of education in the construction of digital citizenship. To this end, various sources, both national and international, related to the issue of digital citizenship were reviewed. The first finding is that new technologies have

a profound impact on the ways in which people, especially young people, interact with each other, with institutions, as well as in their daily lives, creating possibilities for citizen participation and empowerment, and making visible groups and human rights which did not exist before. However, the limitations of participation in the network are also noted as they relate to the impacts of said participation on the expected transformations, as well as the need for cultural and regulatory changes, greater access to new technologies and, especially, education for the development of digital skills for the optimal and responsible exercise of digital citizenship.

Keywords: digital citizenship, participation and empowerment, digital divide, digital competence

Introducción

Desde hace algunos años, a menudo, se afirma que las personas –especialmente la población más joven– muestran apatía y desinterés por los asuntos públicos, políticos y cívicos en general, y una desconfianza por todo aquello que llega a institucionalizarse. Ello se traduce, en última instancia, en una preocupación creciente por la aparente crisis de la democracia moderna. Sin embargo, al mismo tiempo, se han constatado niveles crecientes de participación de los jóvenes en las redes sociales y las plataformas digitales, gracias a las múltiples posibilidades que ofrecen las TIC en la actualidad. Esta participación se genera sobre una diversidad de temas de interés de los usuarios, entre ellos el vinculado a la política, que muchas veces se manifiesta en forma de protestas sociales, como las ocurridos en Perú en los últimos años, y más recientemente en Ecuador y Chile, en las cuales los jóvenes han tenido un rol protagónico.

En ese sentido, al parecer, no se trata de apatía o desinterés de los jóvenes por los asuntos públicos y cívicos, sino que la participación se ha transformado; es decir, estamos asistiendo a nuevos modos de participación, en los cuales los nuevos medios vinculados a las tecnologías juegan un rol relevante. Al respecto, Cáceres (2015) afirma

que la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación es la más importante del siglo XXI por su capacidad de transformación global en todos los ámbitos de la sociedad y la vida de las personas. Esta revolución tecnológica ha contribuido al advenimiento y a la consolidación de la sociedad de la información o del conocimiento, que es el nuevo escenario de la participación ciudadana.

Precisamente, en este nuevo escenario, surge el concepto de *ciudadanía digital*, que representa las nuevas formas de participación y empoderamiento de las personas, especialmente de los jóvenes. De esta manera, cuando los jóvenes participan, lo hacen cada vez más a través de los nuevos medios tecnológicos. Se trata de un concepto relativamente nuevo y que en los últimos años ha cobrado mayor relevancia en todas las sociedades. Sobre este tema tratará el presente artículo.

Las preguntas que se tratan de responder son las siguientes: ¿cómo se define el concepto de ciudadanía digital?, ¿cuáles son los alcances y límites de la ciudadanía digital para el ejercicio de una ciudadanía real y plena?, ¿qué rol juega la educación en la construcción de una ciudadanía digital? En el desarrollo de estas preguntas, se hará referencia especial al caso peruano, sobre las posibilidades de las personas para ejercer la ciudadanía digital. Se trata de un estudio teórico, cuya metodología ha implicado la revisión y el análisis de fuentes nacionales e internacionales vinculadas con el tema.

El documento está organizado en cuatro apartados. El primero trata sobre el concepto de ciudadanía digital en el marco de una sociedad de la información y del conocimiento. En el segundo, se abordan los alcances y las posibilidades de las nuevas tecnologías para el ejercicio pleno de la ciudadanía digital, en especial para la población juvenil. En el tercero, se consideran las limitaciones de la ciudadanía digital, referidas a las posibilidades de poder de decisión de los ciudadanos en la red, así como al acceso de las nuevas tecnologías para el ejercicio de la ciudadanía. Finalmente, se analiza el rol de la educación en la construcción de la ciudadanía digital, que incluya lo que se está realizando desde las políticas públicas y que implique el desarrollo de competencias digitales que permitan el ejercicio de una ciudadanía óptima y responsable en la red.

1. Sobre el concepto de ciudadanía digital

El concepto de *ciudadanía digital*, en principio, puede entenderse como una extensión del concepto tradicional de *ciudadanía*. En ese sentido, su comprensión requiere precisar lo que se entiende por *ciudadanía* y los elementos que la constituyen. Galindo (2009) define la ciudadanía como el “ejercicio de los derechos y los deberes dictados, implícita o explícitamente, por la ciudad” (167). Es ejercida por un sujeto que se hace miembro de una ciudad, en la medida que se comporta en relación con ella, exigiendo derechos y cumpliendo deberes, lo cual lo convierte en un ciudadano, en un hombre bueno. En ese sentido, *ciudad*, *ciudadano* y *ciudadanía* son elementos que están estrechamente interrelacionados, sobre la base de los cuales se encuentran los procesos de comunicación.

Este autor señala que, a lo largo de la historia, estos procesos de comunicación han estado permeados en su mediación por tecnologías, desde las más rudimentarias hasta las más avanzadas: la escritura y su mecanización (siglo XV); luego, los medios audiovisuales ligados a la era de la electricidad (primera mitad del siglo XX); y, en la actualidad, la informática y las telecomunicaciones (desde la segunda mitad del siglo XX). Esta mediación tecnológica, en su versión más avanzada, ha devenido en el surgimiento de las TIC, cuya omnipresencia caracteriza a nuestra época. Estas tecnologías están constituidas por un conjunto de recursos y plataformas, como las redes sociales, los blogs, los juegos, el *streaming*, las páginas web, etc.

Por otro lado, los tres elementos referidos —ciudad, ciudadano, ciudadanía— se integran en un espacio de comunicación, de diálogo, que permite la construcción y la conformación de derechos y deberes comunes. En la actualidad, este espacio de comunicación es lo que se denomina *sociedad de la información*, que puede entenderse como una sociedad informada que construye conocimiento por la interacción permanente de sus miembros, gracias a las herramientas de las TIC que forman parte de sus vidas diarias.

Linne (2018) resalta que esta sociedad de la información ha logrado un desarrollo vertiginoso desde principios del siglo XXI, en el que se ha incrementado notablemente el número de personas que les

otorgan cada vez mayor importancia a las TIC, las cuales se han vuelto centrales en los modos de organización, las identidades y los estilos de vida que adoptan las personas, especialmente entre los jóvenes. Así, estos han modificado sus maneras de expresarse, comunicarse, informarse, relacionarse, lo cual constituye una tendencia de gran impacto en la sociedad. En esta línea, Castells (2009), citado por Linne (2018), observa que el uso omnipresente de las TIC en la vida de las personas, en especial de los teléfonos celulares, se traslada a todas las esferas vitales: el estudio, la escuela, la universidad, el trabajo, el club, el gimnasio, los medios de transporte público, la sala de espera, el bar, la biblioteca y distintos espacios del hogar.

En este marco de una sociedad de la información, surge el concepto de *ciudadanía digital*. Se trata de un concepto que se considera en proceso de definición permanente, en la medida en que evolucionan las posibilidades de las tecnologías. A menudo, se lo identifica también con ciberciudadanía, gobierno electrónico, e-ciudadanía.

En su acepción más general, la *ciudadanía digital* hace referencia a la comprensión de asuntos sociales, culturales y políticos relacionados con el uso de las TIC, así como a la aplicación de conductas pertinentes a esa comprensión y a los principios que la orientan: ética, legalidad, seguridad y responsabilidad en el uso de internet, de las redes sociales y de las tecnologías disponibles. En este sentido, un ciudadano digital tiene derecho al acceso a las TIC y a su apropiación, al desarrollo de habilidades digitales, al acceso a la información en línea de forma segura, transparente y privada, así como a la participación a través de medios tecnológicos.

Bustamante (2010), citado por Fueyo (2018), también hace referencia a la amplitud del concepto de *ciudadanía digital*, así como a sus alcances vinculados con la defensa de derechos y libertades de parte de las personas en una sociedad democrática y globalizada. Afirma lo siguiente:

Si bien el concepto de ciudadanía digital ha sido intensamente discutido, puede entenderse genéricamente como la capacidad que tienen los sujetos políticos para participar en la sociedad global conectada para ejercer y defender sus derechos y libertades.

La noción de ciudadanía digital vendría a ensanchar el papel que las personas han tenido tradicionalmente en los estados democráticos, algo que exige cambiar su interacción con los órganos de poder, reformular los derechos vinculados a la información y al acceso al conocimiento, establecer medidas encaminadas a la lucha contra la exclusión digital y articular políticas educativas que permitan la incorporación de los países al mundo globalizado. (59)

Robles (2011), citado por Linne (2018), resalta la dimensión social del concepto de *ciudadanía digital*, referido al ejercicio de derechos individuales a través de internet. Define la “*ciudadanía digital como el ejercicio individual de derechos sociales como poder expresarse, ser reconocido, comunicarse, acceder a consumos, informarse y entretenerse a través de Internet*” (45).

Por su parte, Moratalla (2009) analiza el concepto de *ciudadanía digital* desde la ética y los derechos humanos, en el marco de lo que se ha llamado el “retorno de la ciudadanía”, en especial respecto de los jóvenes y su desencantamiento por la cosa pública, las instituciones y la política. En ese sentido –sostiene este autor– se puede hablar de una nueva forma de ciudadanía:

La ciudadanía digital podría describirse como aquel tipo de ciudadanía exigida por la aparición del ciberespacio, la sociedad del conocimiento y la digitalización de la información disponible. Aunque tenga elementos nuevos que reclamen una nueva teoría de la ciudadanía, se trata de una dimensión nueva del mismo problema de la ciudadanía. Internet no ha suprimido nuestros derechos y obligaciones, el ciberespacio no anula las responsabilidades que tenemos con nuestros semejantes, la digitalización de nuestros datos no anula nuestra condición de ciudadanos y personas. (747)

Como se puede observar, el concepto de *ciudadanía digital* incluye elementos del concepto tradicional de ciudadanía, los cuales encuentran nuevos espacios, medios y formas para su desarrollo. Estos elementos se refieren a la participación, a la defensa de los derechos y las libertades, al acceso a la información y al conocimiento, al empoderamiento,

entre otros. Su ejercicio real y pleno requiere de la existencia de una sociedad democrática, en la que se respetan las libertades individuales y colectivas, el acceso a las tecnologías, la educación ciudadana, etc.

2. Alcances de la ciudadanía digital

El uso de las TIC en nuestra sociedad presenta muchos aspectos que se pueden valorar positivamente; en este caso, se hará referencia especial a dos de ellos: las posibilidades de crear comunidades virtuales de colaboración, y la participación y el empoderamiento ciudadano en la red.

2.1 Comunidades virtuales de colaboración

Como se ha señalado, la revolución de las TIC es la más importante del siglo XXI por su capacidad de transformación global. Uno de estos cambios es el relativo a la manera como, en la actualidad, las personas se vinculan entre ellas, no solamente a través de comunidades presenciales sobre la base de la relación cara a cara, sino que lo hacen crecientemente en comunidades virtuales que coexisten con las anteriores y a las que los individuos se adscriben a partir de interacciones con la mediación tecnológica (Cáceres, 2015).

Este autor observa que las comunidades virtuales resultan particularmente llamativas e interesantes, ya que se trata de personas capaces de actuar conjuntamente, a pesar de que no se conozcan entre sí. Lo que las une es un interés común o un compromiso compartido, sin que para ello medie el vínculo personal. Por otra parte, a diferencia de las comunidades presenciales, las virtuales pueden dar cabida a muchos miembros activos, ya que la participación no se restringe a límites espacio-temporales acotados. Esta amplia posibilidad de cabida se refiere también al hecho de que son flexibles e incluyentes por naturaleza, en la medida en que uno puede participar en distintas comunidades y desarrollar un sentido de pertenencia a todas ellas al mismo tiempo.

Fuster (2013), mencionado por Cáceres (2015), señala que internet ha creado un entorno intensivo de comunicación y colaboración en el cual son posibles el debate, el intercambio y la creación conjunta en torno

a temas de interés común. Este autor se refiere a un “*procomún digital*”, esto es, un espacio común en beneficio de todos los que participan, en el que se producen y comparten de manera colaborativa recursos comunes de acceso abierto de distinta naturaleza y con distintos fines: sociales, comerciales, educativos, políticos, de entretenimiento, etc. En ese sentido, el ciudadano puede ahora ejercer su condición de manera más accesible y sencilla: informarse de sus derechos y obligaciones, reclamar, reivindicar, solidarizarse con diferentes causas, ejercer la acción política, etc.

En esta misma línea, Martínez (2011) observa que, en el entorno virtual, los adolescentes y los jóvenes interactúan, comparten y viven en una comunidad en la que realizan una infinidad de actividades relacionadas con el ocio, la política, el uso de servicios, la producción y la difusión de contenidos. Una característica fundamental de estos espacios de colaboración es que se desarrollan sobre la base de la confianza y la horizontalidad de las relaciones, dado que es un sistema de producción entre iguales, en el que todos son potencialmente aptos para aportar sus conocimientos e ideas y para mejorar las contribuciones de los demás.

En el caso peruano, según datos del INEI (2019), la población joven de 15 a 29 años de edad que usa internet lo hace, principalmente, para comunicarse (*e-mail, chat, Skype, Whatsapp, Facebook, Twitter*, etc.), para obtener información (sobre bienes y servicios, salud, organizaciones gubernamentales) y para entretenerse (juegos de video, obtener películas, música, videos, escuchar radio, leer periódicos, etc.). Al mismo tiempo, una tendencia entre los adolescentes y los jóvenes peruanos —tendencia global— es el uso creciente de las redes sociales, que han sustituido al correo electrónico, ya que permiten mayor interacción y sincronía

De este modo, internet se convierte en el canalizador de la participación y de los movimientos sociales y políticos, y aunque su mera existencia no asegura el cambio, resulta indispensable para su puesta en marcha y organización. En este contexto, los movimientos sociales actuales se caracterizan por estar conectados en la red de numerosas formas. Una de ellas es tal vez la más importante, aquella que se relaciona con lo digital, a través de las redes sociales, las plataformas

como *YouTube*, las wiki, que literalmente no tienen fronteras. En ellas, participan los jóvenes en busca de posibilidades y esperanza de cambio de los problemas que experimentan en la vida real.

En ese sentido, los jóvenes perciben que integrar comunidades virtuales es casi una obligación, pues comparten la creencia de que sin una conexión a internet están aislados, al margen de las múltiples posibilidades que les ofrece la sociedad del conocimiento. Por ello, se dice que ser ciudadano del mundo es ser ciudadano digital.

2.2 Participación y empoderamiento juvenil

Jave y Uchuypoma (2016) afirman que el modelo de partido de masas parece haberse agotado en algunas sociedades y que, en buena medida, bajo la influencia de las nuevas TIC, hemos transitado de una democracia de partidos hacia una democracia de audiencia, de una democracia representativa a una democracia participativa. En este nuevo escenario, cuando los jóvenes se interesan por participar en un partido político, prefieren hacerlo sin adscripción partidaria al estilo tradicional.

En una investigación sobre la participación política de los jóvenes peruanos en dos partidos de mucha tradición, como son el APRA y el PPC, los autores antes citados encontraron que los jóvenes buscan formas creativas para la participación, como las redes sociales. En el caso del APRA, se resalta lo siguiente:

Uno de los mecanismos informales que resulta predominante para el desarrollo de la militancia juvenil aprista, según los participantes de esta investigación, es el uso de las redes sociales, particularmente *Facebook* y *WhatsApp*. Estas plataformas se convierten en una herramienta para la comunicación sobre temas de interés organizativo y político, pero también promueven espacios de interacción que permiten un diálogo permanente que nutre la vida partidaria. Así, se potencia la herramienta para la convocatoria, el debate, la planificación y el desarrollo de sus actividades partidarias. (59)

En el caso del PPC, esta investigación llegó a la conclusión de que la participación política de los jóvenes transita básicamente por las redes sociales. Estas herramientas son utilizadas por los jóvenes para mantener una comunicación interna entre ellos, coordinar actividades de formación e incidencia política, realizar convocatorias para discutir distintos temas en asambleas o reuniones partidarias.

Se resalta que lo que caracteriza a esta forma de participación es que los asuntos se discuten, procesan y resuelven a veces en cuestión de horas o de días. Este mecanismo conecta con las características de los jóvenes, que buscan una pertenencia a la organización política, sin que eso signifique una estructura rígida, sino que se adecúe a sus propias dinámicas.

Para aquellos jóvenes que se interesan en la política partidaria, las redes sociales son un medio importante para desarrollar sus carreras en el espacio público, en la medida que les permiten visibilizarse en diversos grupos de amigos y redes de intercambio, así como construir un liderazgo sobre la base del diálogo y de la interacción permanente con la ciudadanía.

Cáceres (2015) resalta que, gracias a los nuevos medios, para el ciudadano es posible realizar muchas acciones de modo directo y sin la mediación de instituciones. En ese sentido, las posibilidades de participación, en la esfera pública, ahora son mayores, porque son más directas e inmediatas. Al respecto, señala lo siguiente:

Parece que la ciudadanía confía más en sus propias acciones y capacidades para hacer frente a los problemas, que en que las instituciones atiendan sus requerimientos. Hay una cierta desafección hacia las instituciones y mejores expectativas hacia el poder de los ciudadanos cuando se organizan para alcanzar un fin colectivo. (665)

Por otro lado, los nuevos medios y las redes sociales pueden ser una forma eficaz de empoderamiento ciudadano en la medida en que dan la palabra a aquellos que presentan reivindicaciones justas, las visibilizan y sirven para generar numerosos seguidores y apoyos. Cáceres menciona numerosos ejemplos de cómo es posible, a partir de procesos de difusión

viral en la red, conseguir mucho apoyo en pocos días o semanas, además de generar conciencia ciudadana y participación activa sobre gran diversidad de temas.

Martínez (2011), por su parte, utiliza el concepto de “e-participación” para referirse al uso que se les da a las TIC, que desarrollan la participación ciudadana de forma electrónica. Así, el uso y el aprovechamiento de estas herramientas de las TIC pueden mejorar los procesos de gobierno mediante la participación ciudadana en la toma de decisiones públicas, asegurando la confiabilidad, la seguridad de sus datos y fortaleciendo los esquemas de rendición de resultados y transparencia.

Por otro lado, Martínez resalta un aspecto central de la ciudadanía digital: los nuevos medios permiten la participación de personas de todas las edades, lo cual ha ampliado el ejercicio de la ciudadanía que estaba restringido a los mayores de edad. Al respecto, afirma que el ciudadano es tal desde su nacimiento, en tanto miembro de una comunidad política que tiene derechos y obligaciones en virtud de su condición. En ese sentido, sostiene que la consideración de los niños, los adolescentes y los jóvenes como ciudadanos facilita y promueve la profundización en la democracia real de todos. Al respecto, señala lo siguiente:

Niños, adolescentes y jóvenes son miembros de la comunidad política y como tales titulares de derechos políticos que pueden ejercer, a excepción de los reservados a los electores o elegidos. El derecho político básico no privativo de los electores es el derecho a la participación, pues por encima de la edad cronológica para elegir a sus representantes políticos, se impone la ciudadanía social, cultural, ética. (21)

De ahí que la ciudadanía digital reconozca el derecho de participación como fundamental y básico. Ello implica para las personas ejercer la capacidad de elección y los derechos de libertad de pensamiento, opinión o expresión, sobre todo aquello que les atañe y les afecta, en los ámbitos político, social, económico, cultural, comunitario, etc. Si bien los niños y los adolescentes menores de edad no participan en procesos políticos de elección de autoridades, sí lo

pueden hacer en experiencias de otros tipos que también implican el ejercicio ciudadano, en tanto contribuyan con el bienestar de la ciudad o de la comunidad. Así, numerosas experiencias dan cuenta del interés que tienen los niños, los adolescentes y los jóvenes por contribuir con la comunidad, a través de experiencias de ayuda social, aprendizaje en servicio, parlamentos juveniles, proyectos ecológicos, proyectos filantrópicos, etc. En todo ello, juegan un rol fundamental los nuevos medios como herramientas que ayudan a crear conciencia sobre los problemas que requieren atenderse desde la colaboración, y en la organización y la puesta en marcha de acciones.

Keane y Feenstra (2014) se refieren a la *democracia monitorizada* en el sentido que el ciudadano puede ejercer control sobre las autoridades y las instituciones a través de las herramientas tecnológicas. Ellas permiten que los ciudadanos se expresen de diversas maneras desde el lugar donde se encuentren. Algunas de estas maneras tienen que ver con la vigilancia ciudadana de las autoridades, las denuncias de casos de corrupción, los pedidos de transparencia pública a través de los portales electrónicos, las rectificaciones y las aclaraciones, las denuncias, los abusos de poder, las renunciaciones de autoridades, etc.

La investigación de Cáceres (2015), realizada en el contexto español, encontró que los jóvenes perciben que internet les permite a) mayores posibilidades de tomar mejores decisiones; b) mayor control ciudadano de los medios de comunicación; c) intervenir con propuestas de cambios de orden social, económico, político; d) implicarse socialmente en más demandas sociales; y e) mayor actividad en debates sobre asuntos públicos. En todo ello, juega un rol crucial la sencillez del uso de las herramientas tecnológicas, que cada vez son más intuitivas.

En definitiva, los nuevos medios podrían mejorar tanto la capacidad de intervención de las personas, como la movilización de quienes, hasta el momento, no lo hacían. Se ha constatado que las redes sociales permiten que las culturas periféricas emerjan hacia los centros de atención y las visibilizan como sujetos de derechos que históricamente han estado marginados. Por ejemplo, en el caso peruano, podemos mencionar los derechos de los pueblos indígenas, de los pueblos shipibos y de las culturas orales, la preservación y el uso de las lenguas originarias, etc.

3. Límites de la ciudadanía digital

Como puede desprenderse de lo dicho hasta ahora, son múltiples las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías en la actualidad; sin embargo, cabe preguntarse si ellas aseguran un ejercicio real y pleno de la ciudadanía. Ello nos remite a considerar las limitaciones de la ciudadanía digital, sobre todo en países como el Perú.

3.1 Capacidad de decisión de los ciudadanos en la red

La primera limitación se refiere al impacto real que puede tener la participación en la red para el ejercicio de la ciudadanía en los niveles más altos, esto es, la capacidad de decisión. Fueyo (2018) sostiene lo siguiente:

Participar vertiendo opiniones de naturaleza cívica o política en los espacios virtuales no presupone la capacidad real de que estas intervenciones puedan ser consideradas por otras personas, incluidas las élites políticas. Hay jerarquías estructurales, económicas, y sociales que hacen que nuestras participaciones puedan tener una incidencia política muy limitada. Además, que la ciudadanía tenga la capacidad para intervenir en la red no significa que, necesariamente lo haga. (59)

En ese sentido, el hecho de que las personas jóvenes participen en más asuntos de distinta naturaleza o que tengan mayor acceso a la información no necesariamente les garantiza el poder de decisión en esos asuntos ni un mayor control sobre los poderes públicos. Por ello, se dice que la tecnología por sí sola no posee la virtud de transformar la realidad, sino que dicha transformación depende de los usos sociales y de las prácticas que los sujetos llevan a cabo con dicha tecnología. Además, se debe tener en cuenta que este cambio debe venir acompañado de los cambios normativos y de que se reconozca la participación en todas sus formas y niveles, lo cual aún no ha sucedido en muchas sociedades, ya que la mayor cantidad de acciones se deben realizar de manera presencial. Por ejemplo, los partidos políticos y nuestro sistema

democrático en general aún es muy tradicional en la integración de lo digital, ya sea por barreras culturales o por limitaciones materiales.

Por otro lado, se ha constatado que el uso de las TIC en la participación ciudadana, por lo general, se funda en un sentimiento de desconfianza hacia las instituciones del gobierno y todo lo que llega a institucionalizarse; es decir, en su uso, priman ante todo la protesta y la indignación de los jóvenes. Por tanto, en muchos casos, es difícil rebasar el mero activismo, lograr el poder de decisión de los actores y alcanzar el reconocimiento legal.

En ese sentido, las redes sociales son consideradas como mecanismos informales para la participación, es decir, que no gozan del mismo reconocimiento que los mecanismos formales que, por lo general, son los que las instituciones determinan. En el estudio referido de Jave y Uchuypoma (2016) sobre la participación política en el APRA y el PPC, se encontró que los jóvenes cuentan con páginas en las redes sociales para promover la participación de sus miembros, pero que estas tienen limitaciones. Al respecto, se afirma lo siguiente:

La página fue creada de forma espontánea por militantes jóvenes para cubrir su necesidad de información y convocatoria en tiempo real; no nació como una política oficial del partido. Incluso se señala que, en algunos momentos, ha sido cuestionada por las dirigencias partidarias en tanto no es “oficial” y puede contradecir los acuerdos o las políticas del partido. (60)

En el caso del APRA, el estudio constató lo siguiente:

Los militantes jóvenes señalan que una de las principales barreras para que estas iniciativas sean fortalecidas o incorporadas como una política partidaria se encuentra en las brechas generacionales con algunos dirigentes. Ello limita el uso de las nuevas tecnologías de la información para fortalecer la comunicación dentro y fuera de partido. La militancia juvenil identifica el potencial de las redes sociales, pero también las limitaciones que impiden que el partido las incorpore y utilice de manera eficaz. (61)

Finalmente, hay una infinidad de aspectos vinculados al uso de las nuevas tecnologías que, en la actualidad, no está regulado adecuadamente por los Estados, como los referidos al uso de los datos de los usuarios (datos personales, familiares, profesionales, de ubicación); los límites en cuanto a la libertad de opinión de las personas, que muchas veces lindan con la difamación y vulneran el derecho a la honra; la difusión de noticias falsas, entre otros.

3.2 Brecha digital y fronteras de la participación

Al igual que muchas innovaciones que han aparecido en la historia de la humanidad, las TIC también ejemplifican el arma de doble filo: pueden interconectar a los ciudadanos y vincularlos comunitariamente, o pueden ampliar la brecha digital y marcar cada vez con mayor severidad las diferencias de todo tipo. Esta brecha puede constituir una real limitación para el desarrollo de la ciudadanía digital en países como el Perú. Veamos algunos datos sobre acceso digital en nuestro país.

Según los reportes oficiales del INEI para el año 2017 (estadísticas del período 2007-2017), el internet no llega a un gran porcentaje de los peruanos. Así, solo el 48,7 % de la población de 6 y más años de edad tiene acceso a internet¹. Es decir, en el año 2017, más de la mitad de peruanos no contaba con acceso a internet. Si se establece la distinción entre zona urbana y rural, los datos indican que en aquella accede a internet el 58,2 % de la población, mientras que en esta, solo el 15,4 %. En otras palabras, existe una brecha muy significativa entre la zona y la rural respecto del acceso a internet, lo cual limita la participación ciudadana de toda la población en igualdad de oportunidades y condiciones.

Las regiones más conectadas son Lima (67,7 %), seguida de Ica (57,6 %), Tacna (55,2 %), Tumbes (54 %), Arequipa (53,5 %); y las menos conectadas son Apurímac (22 %), Cajamarca (23,3 %), Amazonas (25,5 %) y Huancavelica (25,7 %). Si estos datos se cruzan

1 Si se revisan los datos de años anteriores, podemos ver que el avance anual en promedio ha sido de 5 %, por lo que en el año 2019 este porcentaje de 48,7 % puede haberse incrementado hasta aproximadamente 58,7 %.

con las estadísticas de riqueza / pobreza de las regiones, podemos ver que se produce una perfecta correspondencia, ya que las regiones que presentan mayor riqueza son las más conectadas a internet, y viceversa. Del mismo modo, esto sugiere que las regiones con mayor riqueza son las que tienen mayores posibilidades de ejercer su ciudadanía digital, y las de mayor pobreza ven postergada su participación.

Si se toman en cuenta los grupos etáreos, acceden a internet el 48,5 % de las personas de 6 a 16 años, el 77,7 % de 17 a 24 años, el 41,4 % de 25 a más años; si se considera el nivel educativo, el 19,1 % de los que han cursado primaria o menos, el 53,1 % de los que tienen secundaria, el 77 % de los que tienen educación superior no universitaria y el 90,6 % de los que tienen educación superior universitaria. A partir de estos datos, se puede concluir que el grupo etáreo que más accede a internet es el de niños y adolescentes de 6 a 16 años, seguido de los jóvenes de 17 a 24 años. Por otro lado, se observa que el nivel educativo está directamente relacionado con el uso de internet: a más alto nivel educativo, mayor uso, y viceversa.

Respecto de la lengua, los datos indican que las personas que el 55 % de las personas que hablan castellano como lengua materna usa internet, mientras que solo el 17,7 % de aquellas cuya lengua materna es otra lengua nativa tiene acceso a la red. Es decir, en Perú, tener una lengua nativa como materna es sinónimo de limitaciones para acceder a internet.

En este contexto, podemos pensar que las posibilidades de las TIC para el ejercicio pleno de la ciudadanía digital presentan marcadas limitaciones. Dadas las condiciones actuales, el ideal de incluir a todas las voces en un gobierno electrónico o una democracia electrónica a través de las tecnologías, por el momento, resulta lejano. Esto muchas veces no se percibe desde los centros del poder ciudadano —las grandes ciudades—, pero los datos demuestran que esta limitación es real.

Sin lugar a dudas, los retos y los desafíos son imponentes para el logro pleno de una ciudadanía digital para todos los peruanos, pero se tiene que avanzar hacia ella superando las restricciones referidas, que es la tendencia en el mundo. Ello implica estimular y educar a los jóvenes para el ejercicio de la ciudadanía en la red, en los niveles más altos, referidos a la toma de decisiones en los asuntos que les competen.

Asimismo, seguir trabajando para disminuir las brechas de acceso a internet, tanto en tecnología como en desarrollo de capacidades de alfabetización digital, que debe verse como una necesidad y un derecho.

4. Rol de la educación en la construcción de una ciudadanía digital

¿Qué rol cumple la educación en la construcción de una ciudadanía digital? Para tratar de responder esta interrogante, es importante repensar la educación para una sociedad de la información, en la cual rijan la incertidumbre y el cambio permanentes en todos los ámbitos. En esta línea, Pérez Gómez (2015) señala lo siguiente:

Las funciones socioeducativas de la educación actual deben orientarse a preparar a los futuros ciudadanos para comprender e interpretar la complejidad política, económica y cultural, navegar en la incertidumbre, desarrollar empleos desconocidos hasta ahora, participar en la vida colectiva de un mundo global y local con cambios vertiginosos y permanentes. (17)

Asimismo, el último informe de la Unesco, *Replantear la Educación* (2015), señala, entre otros aspectos, que se debe educar para la ciudadanía en un mundo interconectado, lo que implica enseñar competencias digitales que promuevan el uso responsable, constructivo y crítico de las TIC para el ejercicio de una ciudadanía activa y plena, que permita que las personas puedan incorporarse como ciudadanas productivas a la sociedad del siglo XXI. En este contexto, el rol de la educación es fundamental para evitar reproducir modelos descontextualizados que generen personas socialmente desarraigadas y excluidas por no tener habilidades que les permitan aprender, a lo largo de la vida, a trabajar, colaborar, participar y producir activamente en una sociedad hiperconectada.

En el año 2013, la Unión Europea definió el *Marco para el Desarrollo y Conocimiento de la Competencia Digital en Europa* (DigCom), el cual fue actualizado en el año 2016, que dio como resultado el *Marco Europeo para la Competencias Digital de Ciudadanos* (DigCom 2.0), donde se

establecen las competencias digitales que debe tener todo ciudadano europeo del siglo XXI. Este documento sirvió de referencia para que el Ministerio de Educación de España, a través de su Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (Intef), tomara estas competencias, las tradujera para el ámbito educativo y creara el *Marco Común de la Competencia Digital Docente* (2017).

Tanto el MARCO EUROPEO PARA LA COMPETENCIA DIGITAL DE CIUDADANOS como el MARCO COMÚN DE LA COMPETENCIA DIGITAL Docente plantean trabajar cinco grandes dimensiones:

1. **Información y datos:** contempla las competencias vinculadas con la gestión de la información; no solo se debe saber seleccionar, jerarquizar y analizar la información para evitar la sobrecarga informativa, sino que se debe ser capaz de dotarla de significado y transformarla en conocimiento.
2. **Comunicación y colaboración:** comprende las competencias para saber comunicarse en entornos digitales y desarrollar competencias para participar, colaborar y trabajar en la red, en función de metas compartidas y del bien común.
3. **Creación de contenido digital:** incluye las competencias que promueven las capacidades para crear, editar, relaborar y publicar contenido digital en la red, respetando los derechos de autor.
4. **Seguridad:** abarca las competencias que permiten proteger los datos personales, tomar medidas de seguridad, realizar un uso responsable de la tecnología y protegerse de riesgos, como virus informáticos, estafas electrónicas, ciberacoso, adicción a la tecnología, entre otros.
5. **Resolución de problemas:** aborda las competencias que promueven el uso crítico de las tecnologías para la resolución de problemas conceptuales y técnicos a través de las TIC.

Por su parte, en Latinoamérica, varios países han realizado el esfuerzo de impulsar como política educativa la formación en competencias digitales docentes. En el año 2011, el Ministerio de Educación de Chile

definió el *Marco de Competencias Tecnológicas para el Sistema Escolar*, el cual contempló las competencias y los estándares en el marco de cinco dimensiones: 1) sociedad, ética y legal; 2) desarrollo y responsabilidad profesional; 3) pedagógica; 4) técnica; y 5) de gestión, que requieren los perfiles profesionales de directores, docentes, jefes de unidades técnico-pedagógicas, orientadores y coordinadores de bibliotecas escolares que laboran en una institución educativa.

Asimismo, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2013) elaboró el documento *Las Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente*, el cual contempla desarrollar cinco grandes competencias: tecnológica, comunicativa, pedagógica, investigativa y de gestión, que abarcan todos los ámbitos de acción de la práctica docente.

En los últimos años, en el Perú, se ha tomado conciencia de la importancia del desarrollo de la competencia digital para la formación de ciudadanos competentes. Ello se observa en el *Currículo Nacional de la Educación Básica* (2016), el cual incluye la competencia 28: “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética”. Y propone las siguientes competencias: “personaliza entornos virtuales”, “gestiona información del entorno virtual”, “interactúa en entornos virtuales” y “crea objetos virtuales en diversos formatos”.

Asimismo, recientemente, el Ministerio de Educación (Minedu) aprobó el *Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente* (2019), dirigido a los institutos pedagógicos, donde se incluye la competencia 11: “Gestiona los entornos digitales”, y propone las siguientes capacidades: ejerce su ciudadanía digital con responsabilidad, gestiona información en entornos digitales con sentido crítico, gestiona herramientas y recursos educativos, se comunica y establece redes de comunicación y resuelve problemas.

Estos esfuerzos representan un avance importante, pero no suficiente ante los desafíos de formar a los ciudadanos del siglo XXI que necesita el Perú. En ese sentido, se estima importante asumir y trabajar dentro de las políticas públicas las siguientes líneas de acción:

- Desarrollar la competencia digital docente en las mallas curriculares de los institutos pedagógicos y las escuelas de educación a lo largo de la formación inicial de los educadores. Es fundamental que se asuman como cursos para garantizar el desarrollo de las competencias y, al mismo tiempo, debe ser asumida como transversal a lo largo de toda la formación y no solo de manera puntual. Asimismo, los programas de formación permanente del profesorado deben incluir el desarrollo de esta competencia y fomentar no solo el uso pedagógico de las herramientas digitales, sino la posibilidad de construir conocimiento mediado por las TIC.
- Incorporar en el *Marco del Buen Desempeño Docente* la competencia digital, en la medida que es el marco referencial para el desempeño docente y su formación permanente, e impulsar planes de formación que propicien estrategias de acompañamiento a la práctica docente, que promuevan el desarrollo de las competencias digitales docentes para poder desarrollar las competencias digitales de los estudiantes.
- Establecer alianzas estratégicas: Minedu, Gobiernos Regionales, Sector privado y universidades, para impulsar el desarrollo de políticas públicas que promuevan el desarrollo de competencias digitales por parte las comunidades, docentes y estudiantes, que garanticen la formación, la dotación y la conectividad.
- Sistematizar y difundir buenas prácticas de formación en competencias digitales en docentes y estudiantes que se desarrollen en el país, que permitan construir conocimiento en torno al tema y promover nuevos aprendizajes y mejores implementaciones de las políticas con el fin de producir cambios y resultados en la formación de nuestros ciudadanos.

Finalmente, para el ejercicio real y pleno de una ciudadanía digital, se requiere no solamente acceso a la información, sino especialmente capacidad para lograrlo de forma veraz y objetiva, tomar decisiones con autonomía y conocimiento fundado, y manejar críticamente los procesos que se dan en el espacio virtual para la resolución de problemas. Ello implica que la educación debe transformarse para responder a las demandas del mundo de hoy.

Conclusiones

Dada la omnipresencia de las TIC en la vida de las personas, ser ciudadano del mundo hoy es ser ciudadano digital. Las personas se vinculan crecientemente en comunidades virtuales, a las que los individuos se adscriben a partir de interacciones con la mediación tecnológica. En el entorno virtual, los adolescentes y los jóvenes interactúan, comparten y viven en una comunidad en la que realizan infinidad de actividades relacionadas con el ocio, la política, el uso de servicios, la producción y la difusión de contenidos. Gracias a los nuevos medios, para el ciudadano es posible realizar muchas acciones de modo directo y sin la mediación de instituciones. En ese sentido, las posibilidades de participación en la esfera pública ahora son mayores, porque son más directas e inmediatas. Además, los nuevos medios y redes sociales pueden ser una forma eficaz de empoderamiento ciudadano en la medida en que dan la palabra a aquellos que presentan reivindicaciones justas, las visibilizan y sirven para generar numerosos seguidores y apoyos. De manera general, se dice que internet permite a los jóvenes mayores posibilidades de tomar mejores decisiones; mayor control ciudadano de los medios de comunicación; intervenir con propuestas de cambios de orden social, económico, político; implicarse socialmente en más demandas sociales; mayor actividad en debates sobre asuntos públicos. En todo ello, juega un rol crucial la sencillez del uso de las herramientas tecnológicas, que cada vez son más intuitivas.

Sin embargo, la ciudadanía digital presenta algunas limitaciones para su ejercicio real y pleno en nuestro medio. El hecho de que las personas jóvenes participen en más asuntos de distinta naturaleza o que tengan mayor acceso a la información no necesariamente les garantiza poder de decisión en esos asuntos ni un mayor control sobre los poderes públicos. Otra limitación se relaciona con el acceso de la población a las TIC: en el Perú, las posibilidades que estas herramientas ofrecen para el ejercicio pleno de la ciudadanía digital presentan limitaciones de acceso para la participación de toda la población.

No obstante, se tiene que avanzar hacia el desarrollo de la ciudadanía digital en nuestra sociedad. Ello implica educar para la ciudadanía en un mundo interconectado, esto es, enseñar competencias digitales que

promuevan el uso responsable, constructivo y crítico de las TIC, que permiten que niños, jóvenes y adultos puedan incorporarse plenamente como ciudadanos. En los últimos años, en el Perú, se ha tomado conciencia de la importancia del desarrollo de la competencia digital, lo cual se expresa en los planes y las políticas que se han diseñado. La implementación adecuada de las mismas y de otras que promuevan la disminución de la brecha digital presente en el país es fundamental para avanzar hacia el desarrollo de la ciudadanía digital.

Referencias bibliográficas:

- Aguirre, J. (2012). “La participación ciudadana mediática para descentralizar al Estado (Citizenship.com.2.0)”. *Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política y Humanidades*, año 15, n° 29. Universidad de Monterrey, México. Primer semestre de 2012. p. 33-53.
- Cáceres, M. (2015). “Hacia la construcción de una ciudadanía digital”. *Revista de Investigación Social*. N° 15, diciembre 2015. España.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. Institute for Prospective Technological Studies (IPTS), European Commission. Sevilla, España. Recuperado de: <<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC83167/lb-na-26035-enn.pdf>>
- Fueyo, A. (2018). “Construyendo ciudadanía global en tiempos de neoliberalismo: confluencias entre la educación mediática y la alfabetización digital”. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 91. 32.1, pp. 57-68. España.
- Galindo, J. (2009). *Ciudadanía digital. Signo y Pensamiento*, Vol. XXVIII, Núm. 54, enero-junio de 2009, pp. 164-173 Pontificia Universidad Javeriana Colombia.

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2019). *Informe técnico. Estadísticas con enfoque de género*. Trimestre abril-junio, 2019. INEI. N° 3 – setiembre 2019. Lima, Perú.

INTEF (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. Madrid. Recuperado de: <https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf>

Jave I. y Uchuypoma D. (2016). *Jóvenes y partidos políticos. Dinámicas de la militancia en el APRA y el PPC*. Lima, Perú: IDEHPUCP y Fundación Konrad Adenauer.

Linne, J. (2018). “Nomadización, ciudadanía digital y autonomía. Tendencias juveniles a principios del siglo XXI”. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación* N.º 137, abril-julio de 2018. Sección Monográfico. CONICET: Universidad de Buenos Aires, Argentina. pp. 37-52.

Martínez, J. (2011). “Participación política, democracia digital y e-ciudadanía para el protagonismo de adolescentes y jóvenes”. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14 (2), Facultad de CC. de la Educación Universidad de Granada. España. pp. 19-33.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. MEN, Colombia. Recuperado de: <https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf>

Ministerio de Educación de Chile (2011). *Marco de Competencias Tecnológicas para el Sistema Escolar*. Chile. Recuperado de: <<http://www.enlaces.cl/marco-de-competencias-tecnologicas-para-el-sistema-escolar/>>

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Minedu, Lima. Recuperado de: <<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>>

Ministerio de Educación del Perú (2019). *Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente*. Minedu, Lima. Recuperado de: <<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/6663/Dise%C3%B1o%20curricular%20B%C3%A1sico%20Nacional%20de%20la%20Formaci%C3%B3n%20Inicial%20Docente%20programa%20de%20estudios%20de%20Educaci%C3%B3n%20Inicial.pdf?sequence=4&isAllowed=y>>

Moratalla, A. (2009). “Infoética y derechos humanos. Posibilidades y límites de la ciudadanía digital”. *Revista de Fomento Social* 64. Universidad de Valencia: España. pp. 735-754.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2015). *Replantear la Educación: hacia el bien común mundial*. Unesco, París. Recuperado de: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232697>>

Pérez Gómez, A. (2015). “Siete tesis a debate”. *Cuadernos de Pedagogía*, 462, 1620.

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez, S., y G. Van den Brande, (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. European Commission*. Sevilla: España. Recuperado de: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101254/jrc101254_digcomp%202.0%20the%20digital%20competence%20framework%20for%20citizens.%20update%20phase%201.pdf>